

## NUEVAS FORMAS DE VER, UNA EXPERIENCIA AL INFINITO

Sergio Martín Ayala  
Patricia Lentini  
Nadia Segovia  
Valentina Valli

Facultad de Bellas Artes, Universidad Nacional de La Plata

### Resumen

El objetivo de este trabajo parte del análisis del proyecto “Colección de Imágenes” de Gonzalo Pedraza, para reflexionar sobre la forma de relacionarnos con las imágenes y cómo estas son producidas. Además, intentaremos establecer aquellos criterios y dispositivos que nos permitan afirmar que este proyecto es una producción artística que se inserta en el mundo del arte poniendo, a su vez, de manifiesto la supremacía y complejidad de la experiencia artística más allá de la obra de arte en sí.

Aparecen así diversos interrogantes ¿Esta es una experiencia artística y estética? ¿Tiene el estatus de obra de arte? ¿Esto es arte? ¿Cómo se relaciona el espectador con la misma? ¿Qué modelos de estética se manifiestan en estas formas de producciones contemporáneas? En este caso en particular, la obra artística se encuentra en constante transformación por medio de la interrupción de diferentes autores, ya que los visitantes tienen la posibilidad de participar en calidad de coautores de la obra. De esta forma, el artista logra romper el esquema del museo tradicional, siendo el público quien proporciona las imágenes, decide como montarlas y es responsable de subir su nueva creación a las redes, dando lugar a nuevos modos de percepción y contemplación en donde los medios de comunicación son primordiales para poder llevarlo a cabo.

**Palabras clave:** Tecnología - Percepción - Obra abierta - Dispositivo - Coautoría

LA INMERSIÓN EN LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS Y SU RELACIÓN CON LAS IMÁGENES

En la actualidad vivimos inmersos en un mundo de imágenes, que llegan a nosotros a través de diferentes dispositivos como la televisión, los celulares o las computadoras. Todo se ha reducido a ver tras una multiplicidad de pantallas. La tecnología ha modificado nuestra percepción del mundo, como también las formas de relacionarnos con las imágenes y el arte no escapa a este nuevo paradigma.

¿Cómo vemos hoy en día las cosas que no están dentro de una pantalla, cómo percibimos un paisaje, a nosotros mismos o a nuestro entorno? Pareciera que los tiempos actuales están construyendo una percepción novedosa o innovadora. ¿Cómo interviene la tecnología en nuestras formas de percibir el mundo?, ¿Cómo combinar esta percepción novedosa con la experiencia del arte?

Para analizar y reflexionar sobre estas problemáticas actuales, como son los nuevos modos de percepción, los nuevos públicos y las nuevas formas de relacionarnos con las imágenes y producciones estéticas, hemos elegido para su análisis el proyecto del artista Gonzalo Pedraza, que se expuso del 7 de septiembre al 8 de octubre del 2017, en la sala “Cronopios” del Centro Cultural Recoleta de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

Dicha propuesta, titulada “Colección de Imágenes”, es un proyecto que reflexiona sobre la experiencia presente, como un experimento visual donde todos los factores interactúan. El espectador participa como generador de imágenes y como co-creador de la exhibición. Inicialmente, este proyecto acopió mil imágenes, partiendo de la convocatoria a jóvenes de entre 13 a 18 años, que respondieran a la pregunta “¿Qué ves cuando ves?”, estableciendo así la tarea de mostrar su subjetiva percepción del mundo a través de una imagen tomada por su celular, que diera cuenta de su entorno y su contexto. Cada una se imprimió en un imán de 60cm en su parte más larga, y se construyeron dos filas de bibliotecas o paneles de metal, en las que se colocaron todas las imágenes que fueron enviadas [Figura 1]. De esta forma, el público podía observarlas y elegir un grupo de ellas, transportándolas en un carrito de mano hacia gabinetes situados al fondo del espacio [Figura 2], donde se podían pegar las imágenes, estableciendo diversas relaciones entre ellas.

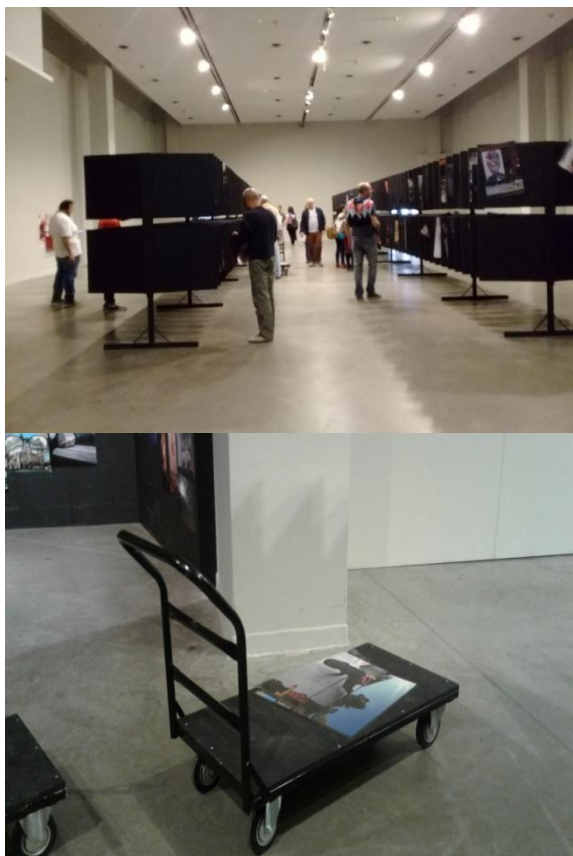


Figura 1: Presentación de las imágenes en paneles

Figura 2: Carro para transportar laminas

### “COLECCIÓN DE IMÁGENES” LA SUPREMACÍA DE LA EXPERIENCIA EN LA OBRA DE ARTE CONTEMPORÁNEO

Para comenzar con el análisis vamos a proceder a narrar y explicar la experiencia realizada por nosotros en este proyecto artístico.

Al llegar a la sala “Cronopios” en el Centro Cultural Recoleta, nos encontramos con las “Instrucciones de Uso” [Figura 3.] que planteaba dicha exhibición. Cumpliendo con las diferentes etapas, fuimos eligiendo las imágenes y luego procedimos a pegarlas en uno de los gabinetes metálicos vacíos. Los criterios que establecimos para la elección de las fotografías estuvieron dados en que todas fueran en blanco y negro, que estuvieran relacionadas a los conceptos de la noche, la intimidad, lo difuso y donde se hicieran presente momentos y recuerdos vividos [Figura 4]. La intención fue construir una producción compuesta por imágenes superpuestas y fragmentadas que rompiera

con las formas de la percepción convencional, obligando al espectador a realizar una lectura salteada, en zigzag y en conjunto, ya que ninguna ocupaba un lugar central. Así, el espectador debe modificar su forma de percibir dentro de un espacio donde ya no se debe guardar distancia o mantener el silencio como sucedía en la Estética de la Contemplación (Sanchez Vázquez, 2006) sino que exige al usuario interactuar con la multiplicidad de significaciones, como diría en la estética de la participación. Otro aspecto a tener en cuenta para analizar esta producción es la Estética de la Recepción y la Estética de la Participación que propone Sánchez Vázquez, que se hiciera presente a mediados del siglo XX. En este proyecto, el receptor tiene un papel determinante y decisivo, al punto de ser considerado una parte integrante y esencial de la obra, ya que sin la actividad del público no habría obra y ésta sólo se constituye en su encuentro, interacción o diálogo. La participación del sujeto no sólo afecta la obra, o al proceso de producción, sino también a él mismo al convertirse en parte de la obra misma. Esta disposición, habilita nuevos y diferentes roles, donde el espectador tiene la posibilidad de construir su propia exhibición, transformándose también en el curador de la misma.

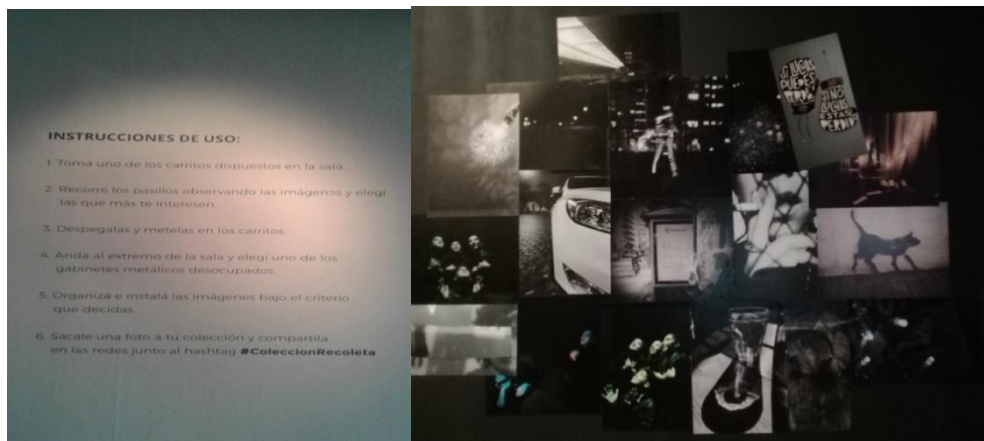


Figura 3: Instrucciones de uso

Figura 4: Obra realizada durante la experiencia

Así esta producción se basa en el mundo contemporáneo, en sus experiencias e ideas pero está conectada con las prácticas del coleccionismo europeo moderno, con la aparición de gabinetes de curiosidades, durante los siglos XV y XVIII. Los gabinetes eran espacios que recibían artefactos que traían los Imperios de las colonias. Representaban los principales signos de poder de la época, el cuadro de gabinete ponía en escena una enciclopedia visual que debía ser vista de manera múltiple. Estas

formas múltiples de percibir las imágenes y el entorno tienen puntos de contacto, pero hoy se encuentran mediatizadas por las nuevas tecnologías reproducidas al infinito.

Al finalizar nuestra experiencia, conforme a la propuesta del autor, publicamos la imagen construida, en las redes sociales como *Instagram*, *Facebook* y *Twitter*. Otro aspecto que surgió de nuestra producción fue la reflexión y el preguntarnos en torno a: ¿Esta es una experiencia artística y estética?, ¿Tiene el estatus de obra de arte?, ¿Esto es arte?, ¿Cómo se relaciona el espectador con la misma? o ¿Qué modelos de estética se manifiestan en estas formas de producciones contemporáneas?

#### LA OBRA DE ARTE, JUEGO DE ENCUENTROS SEMÁNTICOS

La forma de relacionarnos con las imágenes y cómo las producimos, son el objetivo de análisis de este trabajo. También establecer cuáles son los criterios y dispositivos que nos permiten afirmar que este proyecto es una producción artística que se inserta en el mundo del arte. Las manifestaciones artísticas de nuestro tiempo se caracterizan por no poseer un código único y homogéneo. A diferencia de lo que sucede en la tradición clásica, el espectador crítico de nuestros días debe aceptar la pluralidad de las representaciones de códigos e imágenes lo que supone examinar cada propuesta artística a la luz de su coherencia interna, conceptual y poética. No todo es arte, no todo vale, nuestro juicio debe formarse desde una actitud abierta, independiente de prejuicios y consciente de que la última palabra sobre el valor de una obra no se formula inmediatamente, sino mucho después, esto es lo que José Jiménez llama “*la prueba de tiempo*” (2006:50).

Según Jesús Martín Barbero (2003) en el mundo global y en el espacio comunicacional se enlazan entre sí diversos territorios que se conectan con el mundo, en una alianza entre velocidades de comunicación y modalidades de habitar, articulando pantallas que atraviesan y reconfiguran las experiencias de la calle y las relaciones con nuestro propio cuerpo; un cuerpo asociado cada vez menos a su anatomía física y cada vez más vinculado a sus extensiones o prótesis tecno mediáticas. La ciudad informatizada no necesita ya cuerpos reunidos, sino cuerpos interconectados. El lugar del arte y la cultura en la sociedad actual cambian, cuando la mediación tecnológica de la comunicación deja de ser meramente instrumental para convertirse en estructural. Referir a la tecnología hoy, no alude simplemente a los aparatos, sino a los nuevos modos de percepción y lenguaje, las nuevas sensibilidades y escrituras, los nuevos modos de producir asociados a nuevos modos de comunicar.

Para problematizar y conceptualizar acerca de las preguntas ¿qué es el arte? Recurrimos a Oscar de Gyldenfeldt según este autor, la obra de arte es un

(...) significante, soporte de múltiples significaciones en las que intervienen los diferentes actores del campo del arte: las del propio artista, las del espectador, las del crítico de arte. Éstas, se desarrollarán en un libre juego de encuentros semánticos, que producen una rica y vasta polisemia que hablará de la trascendencia temporal de la obra (Gyldenfeldt, 2009: 25).

Las obras o prácticas artísticas deben situarse en los canales institucionales en los que se producen y circulan estas prácticas. En nuestro mundo actual, no hay arte en sentido estricto, sino dentro de estos canales institucionales que funcionan como espacios de legitimación a nivel mundial.

Las preguntas que una y otra vez hemos venido formulando, indican la incertidumbre de los diferentes públicos actuales ante una esfera que se suponía segura y estable, y que en nuestro mundo se ha tornado intensamente móvil y cambiante, entonces repensar ¿A que llamamos arte en la actualidad?, recobra hoy sentido.

En el mundo del Arte Contemporáneo, las obras ya no responden a una forma de representación mimética; *“hoy y desde hace ya varias décadas el arte puede ser cualquier cosa, lo que no significa que cualquier cosa sea arte”* (Albero, 2016: 32). Acorde a lo expresado por María Albero (2016), parafraseando a George Dickie, una obra de arte se puede definir como tal, cuando en ella se pueden identificar éstos tres elementos: la intención del artista, el contexto histórico de la obra y la interpretación del espectador dentro del *“mundo del arte”* (2016: 36). Esta funciona como un signo, es decir, un lugar de articulación de significados, así como el mundo pensado y dicho es el mundo, el arte no puede considerarse como una realidad inefable situada más allá de nuestras maneras de pensar y de sentir. Por su parte Arthur Danto, postula que el arte existe en tanto es constituido en la actividad semántica del hombre, para comprenderlo es necesario un contexto proporcionado por el propio mundo del arte. Este determina las posibilidades que una época histórica ofrece a los artistas, esas obras en otros momentos históricos no hubieran existido. El arte actual conlleva a la aparición de un nuevo tipo de espectador con renovadas competencias de interpretación, que remiten a saberes de la historia del arte, teoría del arte, filosofía etc. Estas nuevas y actuales competencias, le permiten comprender otros tipos de obras, que ya no responden a cánones anteriores.

La producción, circulación y recepción del arte, comprende un conjunto de actividades que están elaboradas culturalmente, es decir, no son espontáneas, ya que estas relaciones se encuentran sujetas a las convenciones culturales y políticas y también a los condicionantes materiales, que conjuntamente las articula en ese campo social que llamamos institución del mundo del arte (Albero,2016:36).

## CONCLUSIONES

Como reflexión final, podemos manifestar que la imagen construida pierde importancia frente a la supremacía y complejidad que la experiencia artística impone. Experiencia, que forma parte de una totalidad y que modifica nuestra percepción, impregnando todos nuestros sentidos más allá de lo visual.

El proceso de esta obra es participativo, el espectador es co-creador, interactuando, creando y ejecutando la misma. Esta adquiere así un carácter colectivo por la participación del público, por su aspecto lúdico y comunicativo de las personas con la obra y entre ellas. La interactividad de esta experiencia da lugar a una obra que ya no es inmaculada, intocable o que solo se percibe a través de la contemplación, ahora necesita del espectador para existir y propicia una cercanía contraria a la distancia impuesta por los museos. El artista con su propuesta “Colección imágenes” rompe intencionalmente con el esquema de la museología tradicional, la obra pasa a ser un objeto que debe ser utilizado, manipulado y transformado por el público. Esta experiencia se caracteriza por estar siempre en constante transformación, ya que el artista proporciona posibilidades o exploraciones, logrando situaciones imprevistas y novedosas. Gonzalo Pedraza invita al espectador a crear con él (coautoría), reinventando la obra en cada interacción. Este proyecto funciona como un gran Palimpsesto<sup>1</sup>. A decir de Barbero, las nuevas experiencias, unidas a las nuevas tecnologías de la imagen, hacen de este el escenario donde lo cultural se hace visible y

(...) las memorias largas de las comunidades sobreviven tenazmente en este palimpsesto que, a la vez que se borra, emerge en las entrelineas que escriben el presente, en los imaginarios de la virtualidad y la velocidad, dando forma también, al futuro que tejen las redes del hipertexto (Barbero, 2003: 304).

Respondiendo a nuestra pregunta acerca si ésta es ó no es una obra de arte, podemos responder que la misma cumple con los condicionantes mencionados por Dickie y Danto, a saber: están presentes la intencionalidad del artista, el contexto histórico de la obra y la interpretación del espectador dentro del “mundo del arte”, como así también su producción, circulación y recepción dentro de las instituciones del campo artístico.

De esta forma, volvemos a afirmar que estas nuevas formas de ver, de percibir y de relacionarnos con las producciones artísticas, representan en el arte contemporáneo una experiencia que se multiplica al infinito.

---

<sup>1</sup> Manuscrito en el que se ha borrado, mediante raspado u otro procedimiento, el texto primitivo para volver a escribir un nuevo texto. A menudo quedan resabios de los textos anteriores, generando superposiciones con los nuevos.

## BIBLIOGRAFÍA

Albero, María, “Aproximación a las concepciones estéticas de A. Danto y G. Dickie”. En: García y Belén (coord.). Fundamentos estéticos. Reflexiones en torno a la batalla del arte. Colección Libros de Cátedra, EDULP, La Plata, 2016.

Gyldenfeldt, Oscar, “¿Cuándo hay arte?” En: Cuestiones de arte contemporáneo, Emecé, Buenos Aires, 2009.

Jiménez, José, “Arte es todo lo que los hombres llaman arte”. En: Teoría del arte. Tecnós, Madrid, 3º reimpresión, 2006.

Martín-Barbero, Jesús, “Estética de los medios audiovisuales”. En: Estética. Edición de Ramón Xirau y David Sobrevilla. Editorial Trotta. Consejo Superior de Investigaciones Científicas, 2003.

Sánchez Vázquez, Adolfo, “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 Fiz (compilador), Paidós Ibérica, Barcelona, 2006.