



participantes // enlaces // contacto

sobre arte críticas

Crítica de Artes

II Agenda



Búsqueda

tipo de búsqueda

visuales

artículos // críticas // debates // entrevistas // todos

artículos

## Paredes que dan que hablar

por Florencia Wajzman

*El cambio producido a partir del siglo XIX con el nacimiento de la fotografía y la emancipación del las artes visuales de la mimesis implicó una apertura en términos de posibilidades pictóricas, pero también un problema en relación a la definibilidad del arte.*

### La delimitación en el campo artístico

Si se abandona una concepción ligada a la representación fidedigna de la realidad para pasar a entender al arte como expresión signifiante, entonces ¿de qué forma se clasifican estas expresiones como para determinar su pertenencia, o no, al campo artístico? Esta pregunta ha fundado el arte moderno y continua hasta la actualidad sin encontrar una respuesta unívoca. Sin embargo, existe un patrón común identificable entre las obras de arte legitimadas: el reconocimiento en tanto artista de su creador; es decir, que en la medida en que alguien es reconocido como artista, su producción es aceptada como parte del campo artístico. En este sentido, muchas manifestaciones con aspiraciones artísticas quedan por fuera, sin lograr reconocimiento. Esto puede verse con claridad en relación al *street art*, el cual al estar en auge durante los últimos años, presenta ejemplos interesantes para analizar en relación al problema de la pertenencia al arte y su determinación a partir de la figura de artista. Seleccionando expresiones pertenecientes a distintos lugares geográficos, se tomarán como ejemplo la *pixação* de Sao Paulo, *Space invaders* de Paris y el caso de RRAA en Buenos Aires.

### Dejando huella: la *pixação*

Al recorrer Sao Paulo es imposible escapar a la *pixação*, oscilando entre el *graffiti* y las pintadas políticas, decora la totalidad de la ciudad pudiendo encontrarse en edificios, puentes, monumentos y medios de transporte tanto en las zonas de alta posición económica, así como en los sectores más humildes. Este movimiento se origino en la década de los '80 en el marco de la expansión industrial paulista, la cual acrecentó los niveles de desigualdad social de la ciudad. En este contexto, la *pixação* surge como la expresión de una clase excluida en pos de hacerse ver, de atacar desde una posición de marginalidad el orden establecido a partir de la intervención en espacios públicos. Se caracteriza por la primacía de la escritura por sobre la ilustración, la cual si es utilizada, es de manera básica a partir de símbolos. La tipografía implementada imita a la utilizada por las bandas de *metall rock*, las cuales a su vez, se inspiraron en las runas de los pueblos germánicos, es por ello que los trazos son verticales, alargados y con terminaciones en punta. A su vez, esto se relaciona con el espacio arquitectónico y las posibilidades pictóricas que brindan los sitios en los que es desarrollada. Por otro lado, para aquel que no forma parte del movimiento, resulta dificultosa su lectura hasta el punto de llegar a ser ilegible. Esto tiene que ver con la esencia misma de la *pixação*: cada *pixador* utiliza su propia firma que de exclusivo reconocimiento interno, al mismo tiempo que dentro de ellos existen jerarquías en función al nivel de dificultad que el *tagg* implique en su ejecución. En este sentido, cabe

ac  
arte críticasoctubre  
2016

ISSN: 1853-0427

destacar que el peligro no solo está relacionado con las fuerzas de orden social y la posibilidad de ir a prisión, sino también con el riesgo de morir, como ha sucedido con varios de ellos al caerse de edificios en el intento de dejar su huella.

Desde sus orígenes la *pixação* intenta poner en jaque el orden social, no solo dejando marcas por toda la ciudad que recuerdan la presencia de un sector en disconformidad y aislado del imperio que intenta montarse en Sao Paulo, sino también atacando los patrones estéticos de la clase elevada. Es por ello, que si bien los *pixadores* compiten entre ellos, respetan las pintadas de sus pares mientras que frente a otras expresiones artísticas legitimadas como los murales o los *graffitis* (cabe destacar que Sao Paulo es la capital mundial del *graffiti*) se muestran impunes e indiferentes, pintando sobre ellos como si no existieran, o como si intentaran sobreponerse tapándolos y logrando ser visibles en una sociedad en la que no hay lugar para ellos. Lo paradójico es que al mismo tiempo que la *pixação* no termina de ser reconocida como un movimiento artístico, es aludida y evocada por distintas expresiones como si lo fuera. Tal es el caso de la tipografía de la selección brasilera, así como un reciente desfile de modas de una reconocida marca en el que las prendas estaban *pixadas*.

### La invasión mundial: *Space invaders*

En 1978, diseñado por el ingeniero japonés Toshihiro Nischikado, se lanzó al mercado *Space invaders*. Con muñecos de baja resolución inspirados en *La guerra de las galaxias* y *La guerra de los mundos*, se desarrolló a partir de la idea de una invasión extraterrestre. Este juego no solo fue uno de los primeros éxitos en términos económicos de la industria, sino que continúa al día de hoy siendo considerado como uno de los más importantes de la historia. Veinte años después de su lanzamiento *Invader*, tal como se hace llamar el artista, desarrolló una invasión en la ciudad de Paris trabajando de forma individual y desde el anonimato en lo que el mismo denominó como un "juego de exploración". De esta forma, comenzó con la producción de piezas que aluden a los muñecos del videojuego realizadas a partir de venecitas y azulejos. Como la morfología de los *invaders* del videojuego es definida a partir de cuadrados que se entrelazan en una forma final, por medio de la peculiar elección de materiales, el artista logra imitarlos a la perfección emulando los píxeles. Cada pieza es desarrollada de forma previa, para luego ser colocada en monumentos, edificios o puentes de la vía pública sin previa autorización. El proceso dura entre una y dos semanas en las que el artista selecciona el lugar de intervención de acuerdo a preceptos estéticos así como estratégicos, fotografía estos espacios trazando un recorrido y recién luego se desarrolla el armado de los *spaces invaders*. Finalmente, son colocados siguiendo el mapeo trazado, principalmente durante la madrugada para evitar llamar la atención de las autoridades policiales.

Al poco tiempo la invasión comenzó a expandirse primero por ciudades de Francia, conquistando luego el resto de Europa y expandiéndose por otros continentes. Es curioso el caso de Montpellier en donde la ubicación está desarrollada de forma estratégica para formar un *invader* gigante que puede ser contemplado en el mapa- guía de la ciudad. Este juego de realidad basado en crear y mapear una invasión termina de concretarse a partir de internet, en donde en la página web del proyecto [www.space-invaders.com](http://www.space-invaders.com), el artista plantea que siguiendo los mapas de las 35 ciudades en los cinco continentes intervenidos, se puede salir a cazar a los invasores sumando créditos, que de acuerdo a su tamaño y ubicación, oscilan entre los 10 y 50 puntos. El documental *In bed with invader* (2011) Raphael Haddad, sin revelar su identidad, presenta una noche con *Invader* por Paris, dando cuenta del proceso productivo del artista y de la popularidad conseguida por los *space invaders* al ser contemplados por millones de turistas alrededor del mundo que salen en su búsqueda, así como por ciudadanos que se encuentran sorpresivamente con ellos en los muros de su hogar o al rededores. De esta forma, *Invader* obtuvo espacio en algunas de las galerías más importantes del mundo, sin embargo, no por eso evitó los intentos de arresto y la permanente persecución policial por sus intervenciones, catalogadas por las fuerzas del orden y seguridad pública, así como por muchos ciudadanos, como actos de vandalismo.

## Desenmascarando la publicidad: RRAA

A comienzos del presente año, el paisaje urbanístico se vio alterado cuando un hombre intervino carteles publicitarios en los distintos barrios de Buenos Aires. Bajo el anonimato y manteniendo el pseudónimo de RRAA, un ex director de arte publicitario decidió comenzar con este juego como un ataque frente al bombardeo publicitario. El proyecto consiste en pintar los rostros humanos en los carteles, dejando descubiertos los labios y los ojos por ser las partes más expresivas, así como las que permiten el contacto. El trabajo es realizado de forma individual y personal por las noches, momento del día que el artista escoge para salir a pie con sus latas de pintura en busca de carteles. Inicialmente utilizó el color amarillo para sus intervenciones, luego el rojo por ser de alto impacto y finalmente adoptó el celeste y el rosa, los cuales mantiene al día de hoy como parte de una identidad estética. Cada pintada puede llevar entre diez y cuarenta minutos dependiendo del tamaño del cartel, pero primordialmente de si se encuentra enrejado. En este sentido, el trabajo de RRAA implica un gran esfuerzo físico, a la vez que el reemplazo permanente de los afiches obliga a intervenir las mismas piezas hasta tres veces.

Sobre su propia obra, el artista sostiene que no son mascararas lo que intenta plasmar, sino por el contrario, desenmascarar la ilusión de belleza, lujo y elegancia que la publicidad ofrece, igualando al cubrir los rostros. Actualmente, a menos de un año de comenzar con el proyecto, RRAA genera sensaciones encontradas, algunos identifican su obra y empatizan con ella, mientras que otros, al no conocer el proyecto del artista, al encontrarse con una de sus intervenciones creen que se trata de una simple humorada. Por otro lado, un amplio sector de la sociedad caracteriza a RRAA como un irrespetuoso, repudiando su obra y calificándola como vandalismo estético. Sin embargo, el artista fue convocado por ArteBA 2013 y posteriormente por la Galería Fiebre para desarrollar *En campaña*, muestra en la que se aludía a un bunker político, utilizando todo tipo de panfleto e iconografía alterados a partir del mismo tipo de trabajo que el artista desarrolla en espacios públicos.

### La figura de artista como condicionante del arte

Al analizar los casos, además de tratarse de intervenciones sin autorización, los tres intentan por medio de la irrupción en la vía pública llamar la atención, o provocar la reflexión sobre cuestiones emparentadas con el orden social y político. Sin embargo, existe entre ellos otro factor común: el anonimato por medio del uso de pseudónimos. Esto implica el desconocimiento por parte del espectador de la identidad del individuo que ejecuto la obra, lo cual bajo lo enunciado previamente, lleva a pensar que en tanto no hay reconocimiento de ellos, su obra queda necesariamente desterrada del campo artístico.

En el caso de los pixadores, si bien es un fenómeno analizado en el mundo entero y que ha dejado huella en términos estéticos, sigue siendo catalogado por la mayoría de los transeúntes paulistas como una práctica ilegal y repudiable que solo lleva al afeamiento de la ciudad. Por su parte, Invader así como RRAA en mucho menos tiempo, han logrado cierto reconocimiento a partir de la exhibición en galerías de arte de sus obras. Sin embargo, esta suerte de legitimación adquirida solo es válida en este tipo de espacios, sin lograr por ello la categoría de artistas en el imaginario social. De hecho, en los tres casos, aún en los que conquistaron las galerías, continua la persecución por parte de las fuerzas de orden y control social. Podría decirse que en la medida en que se los intenta castigar por considerar "ilegal" su producción, queda por fuera de los márgenes de lo socialmente aceptado como arte, nadie arrestaría a un artista por pintar en su caballete, así como nadie se horrorizaría por encontrar un Picasso enfrente a su casa. Esto no tiene que ver exclusivamente con la apropiación de espacios públicos, sino con la obra en sí, con la falta de reconocimiento de ella a partir de la ausencia de la figura consagrada de su creador, pero también con una lógica de mercado que condiciona y modifica el campo artístico. Un gran ejemplo de ello fue el experimento desarrollado por Banksy al poner algunas de sus obras valuadas en miles de dólares a la venta en un puesto en *Central Park*.

El resultado de la jornada fue la venta de solo cuatro piezas a \$60 a personas que no tenían idea el valor económico ni simbólico/cultural de lo que habían comprado.

Estos ejemplos desarrollados ayudan a detectar cómo la concepción vigente de arte mantiene en cierta medida una visión romántica ligada a la figura de autor. Es decir, que a partir de la imagen consagrada y establecida de un artista en tanto tal, su producción es catalogada como artística, mientras que manifestaciones que no son promovidas desde la imagen legitimada de un artista, no logran un reconocimiento pleno en tanto obras de arte, quedando inevitablemente en los márgenes del campo artístico. El problema en relación a la pertenencia o no al arte no es novedoso, ya ha jugado con ello Duchamp presentando bajo la firma de R.Mutt el mingitorio que inauguraría en 1917 la era del *ready made*, sin embargo, es curioso ver como a casi un siglo de ello el panorama no ha cambiado tanto en el mundo del arte.

(0) Comentarios

## Dejar un comentario

Nombre

Email

Comentario



Última actualización:  
11-10-2016 14:55:10

buscanos en facebook!



**IUNA**  
**Instituto Universitario Nacional del Arte**  
Azcuénaga 1129. C1115AAG  
Ciudad Autónoma de Buenos Aires  
(54.11) 5777.1300

**Área Transdepartamental**  
**de Crítica de Artes**  
Bartolomé Mitre 1869  
Ciudad Autónoma de Buenos Aires  
(54.11) 4371.7160 / 4371.5252

Las apreciaciones expresadas en los artículos publicados en ArteCríticas son de entera responsabilidad de cada autor. Esta publicación online no se hace responsable de ellas.