



participantes // enlaces // contacto

sobre arte críticas

Crítica de Artes

II Agenda



Búsqueda

tipo de búsqueda

debates / libros

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

artículos

Arte y vida: cuando los límites son difusos

por Jonathan Feldman

En la contemporaneidad es frecuente la utilización de dispositivos tecnológicos y mediáticos en la creación de obras de arte, para ser expuestas en contextos museísticos. Sin embargo, la incorporación de este tipo de recursos en el ámbito estético produjo una fuerte modificación en las instancias de reconocimiento, que tienden cada día más a destruir las barreras que separan al público del momento de producción de la obra.

Las nuevas formas artísticas incluyen expresiones como el video, el net.art y las obras interactivas, todas diseñadas a partir de la utilización de mecanismos tecnológicos que permiten al espectador involucrarse en la obra no solo como receptor sino –en algunos casos– como participe necesario para la experiencia estética.

Históricamente, la introducción de la tecnología en el ámbito de las artes visuales tuvo sus raíces, en principio, en las representaciones modernas acerca de los cambios que se experimentaban en todo el mundo. La revolución industrial trajo consigo una serie de transformaciones meteóricas en las formas de producción y comunicación humanas. Como era de esperar, estas modificaciones influyeron en la manera en la que se producía arte.

Pero, en efecto, hay dos hitos en la historia del arte que parecieran ser los que permitieron, por un lado, la apertura de los límites del arte y, por otro, la convivencia del arte y la tecnología: los ready-made de Marcel Duchamp y la aparición, en la década del '60, de los medios masivos de comunicación.

En el primer caso, se trata de una completa ruptura con lo que se entendía por obra de arte: Duchamp fue, innegablemente, el gran precursor del arte contemporáneo. El gesto de abrir el universo del arte a lugares que se relacionaban con lo puramente funcional de la vida social es lo que, hasta el día de hoy, vuelve opaco el límite entre arte y vida. Hasta ese momento, era impensable la utilización de dispositivos técnicos en el arte.

En segunda instancia, los medios masivos fueron decisivos en la formación de un nuevo tipo de espectador del arte. Como ejemplo, se pueden citar los esfuerzos de la generación del Instituto Di Tella en borrar la pasividad del público e introducir la idea del arte de acción como problema, también, de los medios. *Simultaneidad en simultaneidad* (Minujin, Kaprow y Vostell, 1966), por ejemplo, reunía tres happenings (en tres ciudades diferentes del mundo) a través de su televisación por medio de un satélite.

Se estaba gestando un cambio en la manera de acercarse a las obras. En la medida en la cual las pinturas o las esculturas eran objetos contemplativos, el lugar del espectador quedaba reducido a la mera admiración, en un flujo comunicacional que Jacques Rancière relaciona con la figura del "embrutecimiento". A partir de la aceptación de la tecnología como parte del arte, el público puede ser quien cree o "termine" la obra.

Un ejemplo de esto es *Um, nenhun, cem mil* (Maciel, 2001-2011), obra en

ac
arte críticasoctubre
2016

ISSN: 1853-0427

la que el usuario selecciona en una computadora dos rostros que luego se conjugan en un montaje de diálogos aleatorios formados con frases pre-grabadas. En este caso, el intercambio creado es virtual y producto exclusivo de los límites del dispositivo utilizado. Prototipos como este permiten que la distancia entre las instancias de producción y reconocimiento sean acortadas, en la medida en la que –si bien la base para la composición de los diálogos fue realizada por un artista– la obra solo está completa ante la irrupción del espectador.

Además, hay otro aspecto importante que debe mencionarse: el tránsito por el espacio físico de la exposición. Hay algunas obras que se plantean de modo que el espectador no sabe qué hacer, dónde pararse o cómo circular. En 2010, Juan Pablo Ferlat presentó en el Espacio Itaú Cultural la obra *Impermanencia*. En ella, se construía (primero virtual, y luego físicamente) una escultura a partir de imágenes tomadas de los espectadores de la muestra, mediante una técnica informática basada en una programación algorítmica. Así, sin saberlo, el público estaba participando directamente del armado de la obra por el simple hecho de moverse en un espacio y ser captado por un sensor colocado en el techo.

Estas experiencias permiten afirmar que el lugar contemplativo que se le otorgaba al espectador de arte fue reemplazado por uno más activo, en el cual el público es no solo receptor sino productor de la obra. Su presencia es la que determina la práctica artística, la que le da sentido.

(1) Comentarios

Ayelen dice:

Me pareció interesante el tema que se aborda. Sin embargo es bastante dudoso el desarrollo. Faltaría hacer una referencia al texto de Benjamin sobre el que se basa para hacer las afirmaciones que realiza, y del que se observa una pobre interpretación. Los dispositivos técnicos fueron utilizados en el arte mucho antes de Duchamp, y afirmar que no fue así sería negar la realidad. Hay otras críticas para hacer, pero lo que me parece lamentable es el plagio de un texto para destruirlo en asociaciones que no parecen del todo atinadas. En todo caso, si se utiliza la óptica de este artículo de Benjamin sin más reflexión, cabría hablar de una temática ampliamente superada.

18.12.12

Dejar un comentario

Nombre

Email

Comentario



Última actualización:
11-10-2016 14:54:32

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.