

E

spectadores inmersos en la
obra de arte contemporánea

Spectators involved in the
work of contemporary art

María Isabel Isaza Echeverry
maria.isaza@ucp.edu.co

Primera versión recibida el 19 de mayo del 2011,
versión final aprobada 10 de agosto del 2011.

Resumen

El interés del presente artículo se orienta a describir el arte después de la vanguardia entendido bajo parámetros diferentes a los que regularon el objeto arte como un arte de la representación. El arte de hoy ha vuelto real el entorno y se ha expandido hacia pretensiones sociales y comunicativas que involucran al espectador en nuevas formas de participación y acción. Para el análisis del nuevo papel del espectador se tomó como principal referente los conceptos de juego, fiesta y símbolo de Hans-Georg Gadamer como categorías que nos permiten comprender, teorizar y acercarnos a la obra contemporánea. Estos tres conceptos evidencian que el arte contemporáneo reclama un espectador activo y participativo capaz de sumergirse en la creación estética.

Palabras claves:

Arte contemporáneo, espectador, artista, juego, fiesta, símbolo, Kcho.

Abstract: The interest of this article aims to describe the art after avant-garde understanding from different parameters to which regulated the art object as an art of representation. Nowadays art has become the environment real and it has expanded into social and communicative actions involving the viewer in new forms of participation and action. To analyze the changing role of the viewer it was taken as main reference the concepts of game, party and symbol of Hans-Georg Gadamer as categories that help us to understand, to theorize and to approach to contemporary art. These three concepts show that contemporary art demands an active and participatory audience able to immerse themselves in the aesthetic creation.

Key words: Contemporary art, viewer, artist, Kcho, game, party, symbol, Kcho.

Para citar este artículo: Isaza E., María Isabel (2011). “ Espectadores inmersos en la obra de arte contemporánea”. En: Revista Académica e Institucional, Arquetipo de la UCP, 3. De página 85 a 94

Espectadores inmersos en la obra de arte contemporánea*

Spectators involved in the work of contemporary art

María Isabel Isaza Echeverry**
maria.isaza@ucp.edu.co

Como expresión material, el objeto artístico ha tenido dos grandes momentos de la historia que generalizan la comprensión de lo que ha sido la obra antes de su desmaterialización. Estos dos momentos se han definido como un arte vital y un arte de representación. El primero de ellos, el arte vital como lo define Read (2003) es un arte que responde a las necesidades vitales del hombre de la prehistoria, para quienes la caza era la actividad que les aseguraba la subsistencia y el éxito dependía de la agudeza de sus facultades de observación:

El mismo tipo de excitación producido innumerables veces en el cerebro de innumerables generaciones de cazadores, de hombres que ignoraban los modos discursivos del pensamiento y que, sin embargo, debían aprender, registrar, conservar y propagar sus conocimientos de la caza. (Read, 2003, p. 27)

Bajo la creencia del mito, capturaban en un dibujo a la presa para ejercer poderes mágicos sobre ella y salvar los riesgos en la cacería: “Se estableció una correspondencia entre la eficacia de la imagen como símbolo, o como tótem, y su vivacidad como representación de la esencia del animal: la imagen

correspondía al deseo en su intensidad, en su realidad.” (Read, 2003, p.36) Otras especies de menor riesgo en su captura no fueron representadas, como tampoco lo fueron sus actividades diarias o una representación del paisaje, ya que su interés estaba netamente dirigido hacia la subsistencia; no obstante, estas representaciones míticas denotan habilidad en la representación, por ello se cree que así como habían personas escogidas por su destreza para la cacería, también las habían para la actividad artística.

El otro gran momento de la obra de arte objetual reposa sobre el concepto de experiencia estética (Tatarkiewicz, 1992) en torno a lo bello, que tiene sus raíces desde las civilizaciones antiguas y tienen como ideal el deleite con la belleza de los objetos sensibles. Según Tatarkiewicz la experiencia estética es determinada por las características que diferencian cada época de la historia, es decir, el punto de partida de los griegos para alcanzar el sentido de la belleza es la concentración de los sentidos en busca del encuentro con la armonía; en el Medioevo la belleza ideal responde a una visión divina; en el Renacimiento esta experiencia exigía una facultad mental especial, aunque para Alberti era suficiente una sumisión del alma; en el Barroco se pensaba en una belleza que llevara al hombre lejos de la razón y lo condujera hacia el delirio; o bien, durante la Ilustración, el sentido de belleza tomó un concepto amplio hacia la asociación con otras disciplinas como la psicología, la filosofía y sobre todo, la literatura.

Desde las civilizaciones antiguas hasta aproximadamente comienzos del siglo XX, el objeto arte, es en su mayoría un objeto pictórico o escultórico, cuya característica más relevante reposa en su

* Este artículo surge como resultado de la investigación sobre la participación del espectador en el arte contemporáneo para la tesis de Maestría en Comunicación Educativa de la Universidad Tecnológica de Pereira.

** María Isabel Isaza Echeverry: Diseñadora Visual de la Universidad de Caldas. Candidata al título de Magister en Historia del Arte de la Universidad de Antioquia, Candidata al título de Magister en Comunicación Educativa de la Universidad Tecnológica de Pereira. Docente investigadora de la Universidad Católica de Pereira Grupo de Investigación GAU: Hábitat, Cultura y Región en la línea de Teoría, Historia y Patrimonio de la Facultad de Arquitectura y Diseño. Docente investigadora en La Fundación Universitaria del Área Andina en la Facultad de Diseño, Comunicación y Bellas Artes

valor como objeto material que induce a la vivencia de la experiencia estética, bien sea desde la mimesis, la ilusión, la espiritualidad, lo divino, la razón, lo sublime, etc., en la que el espectador se enfrenta, a partir de una experiencia de contemplación, al deleite, a la percepción y a la observación de los valores que la obra porta. Esta obra, en relación con el entorno, exige del espectador un único punto de observación, una propiedad de aislamiento,¹¹ dado que esta obra de arte está delimitada por un marco que se circunscribe al mismo contexto de la representación, en la que el espectador se sumerge en la imagen en busca de placer. Según R. Hamann, (citado en Tatarkiewicz 1992, p.368) el objeto artístico debería alejarse de todo lo que lo rodea, ya que la experiencia estética debe concentrarse en este único objeto y para lograr esta sensibilidad y aislamiento hay que recurrir a cosas como los marcos de los cuadros, los pedestales de las estatuas y el escenario del teatro, que facilitan la actitud estética hacia la obra.

La experiencia estética a la que hemos aludido desde la perspectiva de Tatarkiewicz, es un tipo de experiencia inadecuada para describir los nuevos momentos del arte, ya que si la obra de arte hasta el siglo XIX buscaba agradar al público bajo conceptos de belleza, gracia, sutileza, sublimidad, clasicismo, romanticismo, etc., las formas de exteriorización y las prácticas artísticas contemporáneas amplían sus horizontes hacia otros tipos de experiencia estética que no habían sido cobijadas por esta mirada, como afirma Hans-Georg Gadamer, (1991) hay que alejarse de la visión del arte como obra cerrada y ampliar la mirada hacia un horizonte más dinámico en que la obra sea entendida como proceso de construcción y reconstrucción continuo.

Gadamer (1991) parte de tres conceptos esenciales para ilustrar la experiencia estética que valida como arte las creaciones artísticas contemporáneas, ya que muchas teorías han proclamado afirmaciones que sostienen que a las manifestaciones realizadas después de la modernidad ya no se le puede considerar como tal y vaticinando la muerte del arte como forma suprema del espíritu. Pero Gadamer no tiene esta visión apocalíptica; al respecto, reconoce que el arte ya no está ligado a la universalidad del entorno del ser humano, como lo fue desde los griegos y los romanos hasta el siglo XIX, y que tampoco debe ser entendida desde la experiencia estética conocida hasta ese momento, dado que el arte actual no responde a un canon de belleza reconocido y aceptado universalmente. Explica el arte actual desde una experiencia antropológica sustentada en conceptos del *juego, la fiesta y el símbolo* (Gadamer, 1991), experiencias de producción de sentido propias de la humanidad que se mantienen desde la antigüedad clásica, bajo las cuales acontece para el espectador el arte actual como producto formado por la mediación del hombre.

Las prácticas artísticas contemporáneas están desplegando un escenario de participación, de encuentro y reconocimiento, pero no un reconocimiento de la obra como valor universal sino como una instancia mediadora cuya existencia configura una oportunidad excepcional para que los seres humanos nos reconozcamos dentro de unas categorías participativas, que afianzan permanentemente la noción de comunidad. Estas formas emergentes de expresión incitan al juego de la experiencia, no como mera lúdica, sino también como razón de ser de la obra, como autorrepresentación, es decir, en experiencia de sentido que modifica al que

¹¹ La teoría del aislamiento afirma que el aislamiento del objeto y la separación del sujeto es, si no la esencia, la primera condición de la experiencia estética. Uno de sus mayores exponentes, H. Münsterberg, escribió: "Debería permitirse que sólo una única idea ocupara la mente sin dejar lugar en ella para nada más. Si se consigue esto, el resultado es claro: para el objeto, se trata de un completo aislamiento, y para el sujeto la completa inmersión en el objeto; y ese es, en efecto, otro nombre que se utiliza simplemente para referirse al deleite de la belleza" (Tatarkiewicz, 1992, p. 368)

la experimenta, en este caso al espectador, quien es un jugador que busca su propia representación asumiendo el rol que le demanda alcanzar una experiencia “auténtica y total”. En todos los casos se trata de una apuesta por el sentido, reconocerse a sí mismo, abandonarse a las experiencias ante el nuevo mundo que despeja la obra de arte. Por eso en la perspectiva de Gadamer, (1991, p.143) “cuando hablamos de juego en el contexto de la experiencia del arte, no nos referimos con él al comportamiento ni al estado de arte del que crea o del que disfruta, y menos aun a la libertad de una subjetividad que se activa así misma en el juego, sino al modo de ser de la propia obra de arte”.

Ese arte actual cumple con una serie de características o reglas que lo identifican dentro de la experiencia de juego. Gadamer habla del juego como una experiencia lúdica que se apodera del jugador, quien es absorbido por una serie de estímulos que lo mantienen atento y activo, lo llevan a tomar decisiones y acciones, a interactuar con un espacio y un tiempo delimitado por uno mismo; es el jugador quien esta configurando y ordenando el espacio, el tiempo y la acción. Ese actuar, comportarse, intervenir y participar, invitan al espectador o al jugador a salirse de lo convencional por un tiempo determinado para adentrarse en un espacio con reglas e instrucciones que moldean el comportamiento; es también propio del juego el movimiento repetitivo determinado de cierta o aquella manera y la participación que implica un co-jugador dentro de este movimiento, ya que todo juego, para ser jugado, demanda un enfrentamiento, confrontación o encuentro con los otros, es decir, todo juego requiere un diálogo, un proceso de comunicación: el círculo hermenéutico de la interpretación y la comprensión, la comprensión y la identificación, implican un desafío que conlleva a una tarea reflexiva donde el espectador quiere entender aquello a lo que la obra se refiere: “Toda obra deja al que la recibe un espacio de juego que tiene que rellenar” (Gadamer, 1991. p.73-74), un juego que alcanza su sentido pleno cuando es jugado.

Gadamer no habla de juego refiriéndose a él como a una acción activada por un jugador, es decir, para que el juego sea jugado no tiene que comportarse alguien como un jugador: el juego es el sujeto mismo. El juego, dice el autor, es un proceso natural, innato en toda cultura, es un automanifestarse, es un sistema medial en el cual se representa la misma naturaleza y es aquí donde aparece el arte. Se habla del juego como una autorrepresentación de la naturaleza, en el jugar humano esa representación es un expandirse de uno mismo y en algunos casos es representar para los otros, es decir, para un espectador, ese “representar para” es el verdadero ser de la obra de arte; con esto no se quiere decir que el juego sea exhibición, sino que requiere del otro, de la participación e interpretación de ese otro para que el juego se lleve a cabo, tanto espectador como jugador hacen parte del mismo juego que exige siempre un trabajo de construcción.

Al hacer una analogía del arte con el juego y la fiesta se quiere resaltar su cualidad de representar, y dicha representación requiere de símbolos; es por ello que como segundo concepto, Gadamer propone al espectador, fundamentalmente, como un intérprete del lenguaje de la obra de arte, un agente que realiza el sentido del concepto de símbolo latente en la representación gracias al cual se materializa la posibilidad no solamente de conocer lo que la obra configura en términos de sentido, sino también el reconocernos a nosotros mismos dentro de una comunidad de lenguaje que requiere del otro para poder significar:

La experiencia de lo simbólico, quiere decir que este individual, este particular, se representa como un fragmento de Ser que promete complementar en un todo íntegro al que se corresponda con él; o, también, quiere decir que existe el otro fragmento, siempre buscando, que complementará en un todo nuestro propio fragmento vital. (Gadamer, p.85)

El arte como símbolo es vivido desde la experiencia particular; no obstante, no debe ser entendido como procesos immanentes en una experiencia transitoria individual; por el contrario, exige en el espectador un trabajo colectivo de construcción, debido al impulso comunicativo que el arte demanda, no como un impulso que se limita sólo a interpretar la representación de una comunidad, sino que ese arte actual construye comunidad.

La representación del juego en el arte no es un copiar o repetir, sino traer a la presencia ese algo de una manera más auténtica, “es un conocimiento de la esencia” (la mediación). La representación es la obra misma, y estar en esa representación como espectador o como actor es jugar: “El juego representado es el que habla al espectador en virtud de su representación, de manera que el espectador forma parte de él pese a toda la distancia de su estar enfrente”. (Gadamer, 1991, p.160)

Y finalmente el tercer concepto al que alude Gadamer es *la fiesta, entendida como* una actividad común en donde se recupera la comunicación con el otro: “La fiesta es comunidad, es la presentación de la comunidad misma en su forma más completa” (Gadamer, 1991, p. 99) La fiesta, como la obra de arte, se presenta a través de la historia de diferentes maneras; aunque una obra perdure en el tiempo nunca deja su verdadero ser, lo que sí cambia es el espacio y el escenario en el que se presenta:

Hemos partido de que la obra de arte es juego, esto es, que su verdadero ser no se puede separar de su representación y que es en esta donde emerge la unidad y mismidad de una construcción. Está en su esencia el que se encuentre referida a su propia representación; sin embargo, esto significa que por muchas transformaciones y desplazamientos que experimente en sí, no por eso deja de seguir siendo ella misma. (Gadamer, 1991, p.167)

Puede haber numerosas representaciones de una obra, cada una de ellas se desarrolla de una manera diferente, según un tiempo y un nuevo escenario, y no deja de ser ella misma; es por ello que Gadamer habla de la fiesta, que tiene como características una repetición temporal, desarrollada a partir de la asistencia, el asistir, el estar allí, no es ser un observador, sino un activador, un partícipe que se ha salido de sí mismo para estar en presencia activa de la celebración. La fiesta ha de vivirse como celebración en la que se está congregando, pero a la vez es una actividad que saca al hombre de la cotidianidad, lo invita a incluirse en otro espacio, en torno a nueva gente, a interrumpir su cotidianidad y tener diferentes vivencias en un tiempo determinado.

Ahora bien, el artista es entonces un importante agente de comunicación, quien debe dominar todos los elementos necesarios para la transmisión del mensaje y asegurar que el espectador inmerso en estos entornos viva la experiencia y sea participativo en la construcción del sentido de ser del nuevo arte. En muchos casos son obras con un alto componente social que invitan al espectador a preguntarse por aspectos políticos, históricos, económicos; son obras que tienen un alto componente de denuncia social y buscan hacer consciente al espectador sobre un hecho relevante; mientras que en otros casos, el espectador es partícipe de experiencias más individuales con mayor nivel de compromiso o de experiencias físicas, en las que el espectador experimenta sensaciones a partir de su cuerpo; estas últimas son obras en las que se participa a través de los sentidos.

El espectador ha sido invitado a participar dentro del arte a partir de una respuesta física y mental; ello ha tenido aspectos y estadios muy variados, desde propuestas plásticas como existenciales, reacciones tanto de contemplación como de acción. El caso es involucrar al espectador dentro de la propuesta plástica, y romper con lineamientos existentes en que el público es lejano a la obra; por el contrario, se busca un diálogo con un espectador que sienta y descifre el espacio y se vea como

parte de él, la obra requiere de la participación de la presencia humana para tener sentido, la obra es una confirmación de las necesidad del arte de comunicar, de ser una propuesta sociológica que provoque una reacción libre.

El arte contemporáneo no es ya una obra única coleccionable, sino una obra relacionada con el interactuar humano, construida a partir de un significado social, cuyo interés es un encuentro participativo del espectador, como afirma Popper (1989, p. 22), la obra de arte contemporánea se extiende a los análisis de función, significación y utilización de las realizaciones artísticas.

En el arte contemporáneo no hay una tendencia homogénea y una técnica dominante; por el contrario, hay una libertad y autonomía, tanto en el artista como en la obra de arte, que se introduce en las subculturas, en lo marginado, en lo micro, en las migraciones, en el otro incluido; se ve un retorno a lo primitivo, a lo natural, se ve una deconstrucción de lo clásico, lo romántico, la mitología y la historia. Son híbridos multiculturales que están siendo utilizados para construir una nueva historia.

Para ejemplificar lo anterior se tomará la obra “Columna infinita”, del artista cubano Kcho,^{***} donde se ejemplifica la intención del artista de construir un microrrelato a partir de su vivencia dentro de una cultura condicionada por su geografía, historia, política e idiosincrasia. Su obra denota las particularidades de lo local, extendidas a un lenguaje universal, en el que el espectador presencia el juego, la fiesta y los símbolos de una cultura formada bajo el carácter insular.

En la instalación “Columna infinita” el artista entró a la tierra, sacó los materiales que le dieran vida a sus ideas y levantó un mundo que se eleva hacia el cielo, como sucede con los sueños que se anhelan y desprenden de la tierra hacia ese lugar

imaginado, en este caso el mar, una isla, la nostalgia, los botes, los peligros, la aventura y el reto de partir. Esta obra es una torre “infinita” levantada hacia el firmamento, como se erige un templo a un dios en donde se abre un espacio de glorificación y consagración; en este caso es la presencia de su gente, los sueños de una cultura, un sentimiento que se vuelve realidad a partir del lenguaje de Alexis Leyba Machado, Kcho.

Esta obra está hecha con materiales ya usados encontrados en la isla bajo el destino del desgaste de la sal, el sol y el agua: neumáticos, remos y redes, “cosas” que el artista ha desocultado y un nuevo carácter alegórico, poético y verdadero ha emanado resucitando vida, historia, valor y preservación de una verdad convertida en una fiesta, en un juego donde se requiere la participación del otro, pero a su vez reconstruye un microrrelato a partir de símbolos levantados como tótem, que rinden culto a sus ideas autóctonas de isleño cubano que ha vivido con orgullo y dignidad la vida de la isla, y que erige su escultura hacia el océano asegurando que el mar en Cuba es la puerta de la casa, porque por allí ha entrado y salido su historia (fig. 1 y 2):



Fig. 1. Columna Infinita. Instalación realizada con material encontrado en la playa: Neumático, redes, remos. (<http://www.artszin.net/vol1/kcho.html>)

^{***} Kcho, Alexis Leyba Machado es un artista cubano contemporáneo nacido en 1970. Es uno de los artistas cubanos más representativos y de mayor trayectoria internacional en la actualidad.



Fig. 2. Columna Infinita. Instalación realizada con material encontrado en la playa: Neumático, redes, remos. (<http://www.galleriaraffaellacortese.com>)

Las prácticas artísticas actuales demandan la mirada de un espectador dispuesto a ampliar sus horizontes hacia la comprensión de la contemporaneidad.

Cabe citar a Heidegger (1952) quien sostiene que para que una obra de arte sea obra debe de ser creada por un artista, quien se diferencia del artesano en el hecho de que el artesano se basa en un que-hacer igual, mientras que el artista es deudor de un saber-hacer que crea mundo, inventa cultura y es vía de acceso a la verdad. Entonces el arte no hace referencia sólo a la obra sino también el origen de los creadores y los cuidadores, en este caso, las “cosas” que Kcho ha desocultado y ha traído a la presencia para que el espectador entre en ella. Entonces, arte no es sólo la obra sino también el

origen de los creadores y los cuidadores. El arte contemporáneo corresponde precisamente a eso que un pueblo ha heredado y ha sido llamado a hacer: el arte crea historia y acontece como verdad cultural.

“Columna Infinita” responde a unos factores culturales e históricos que caracterizan una época, y como resultado, es una obra abierta que levanta un mundo de verdad y participación; no es un trabajo de creación y encuentro único entre artista y obra, sino que el espectador es llamado a incluirse dentro de este espacio que la obra levanta. El arte contemporáneo expresa la tendencia del hombre posmoderno, quien es más libre, autónomo y abierto a las posibilidades de un mundo con menos fronteras y con mayor adquisición tanto de materiales como de experiencias. Entonces, es posible afirmar que en esta obra de Kcho se evidencia la manera en que la cultura está viviendo la realidad, de qué forma los individuos están relacionándose con los objetos, el lenguaje y el microrrelato.

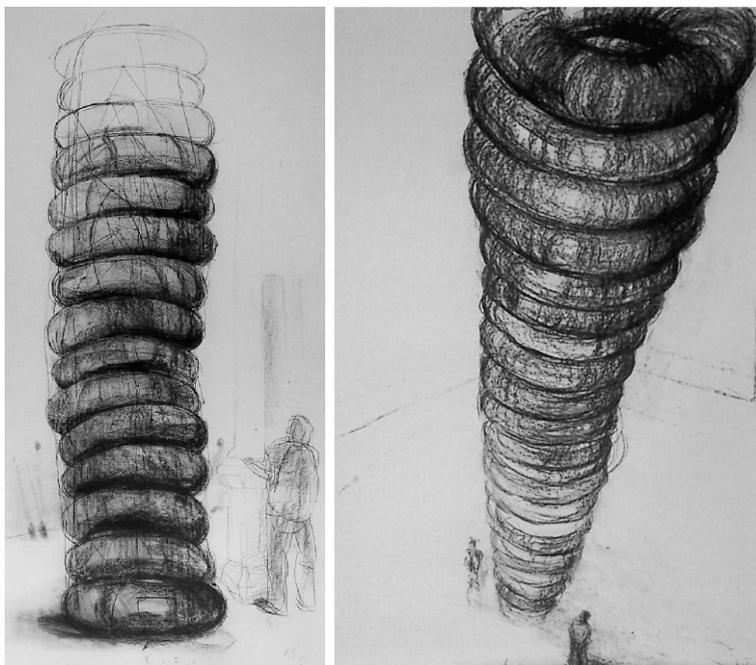


Figura 3 y 4 - Columna Infinita. Instalación realizada con material encontrado en la playa: Neumático, redes, remos. (<http://www.kchoestudio.com>)

En el arte contemporáneo la homogeneidad desaparece, la linealidad que venía siguiendo el arte es acabada por un nuevo arte pluralista, que va más allá de la imagen y se introduce en otros campos; el espectador entra en la obra a partir de experiencias, poli-sensoriales interactuando con otras culturas y costumbres, experimentando emociones y comportamientos a partir de estímulos visuales, auditivos, olfativos, táctiles, gustativos, intelectuales, entre otros. En el arte contemporáneo ya no hay una representación heroica, ni una tendencia dominante, ni una homogeneidad de las prácticas artísticas, sino una amplia gama de manifestaciones y un descentramiento. A partir de estas nuevas obras se ha logrado romper el espacio íntimo, se ha generado

en el espectador una valoración por lo que le pertenece.

Nuevas prácticas artísticas se han tomado la Historia del Arte y es necesario pensarlas con nuevas teorías que no lo comprendan como el fin que postula que el arte se enterró con la última vanguardia, sino desde otras categorías: *el juego, la fiesta y el símbolo* que nos llevan a entender la obra en torno a un encuentro, es decir, de un arte comprometido con la cultura; obras que han sido hechas para ser vividas, que llaman a los individuos a dejar el aislamiento para volverse hacia un espacio participativo que invita a un encuentro, no solamente del espectador con la obra, sino también del espectador con la ciudad y todo lo que ella contiene.

Referencias

- Eco, Umberto (1990). *Obra Abierta*. Barcelona: Ariel.
- Gadamer, Hans-Georg (1991). *La actualidad de lo bello. El arte como juego, símbolo y fiesta*. Barcelona: Paidós.
- Heidegger, Martin (1952, enero). El Origen de la Obra de Arte. En: *Revista Cuadernos hispanoamericanos*, 25.
- Marchan Fiz, Simón (1997). *Del Arte Objetual al Arte del Concepto. Epílogo sobre la sensibilidad posmoderna*. Madrid: Akal.
- Popper, Franz (1989). *Arte, acción y participación. El artista y la creatividad hoy*. Madrid: Akal.
- Read, Herbert (2003). *Imagen e Idea. La función del arte en el desarrollo de la conciencia humana*. México: Fondo de Cultura Económica. México.
- Tatarkiewichz, Wladyslaw (1992). *Historia de seis ideas*. Madrid.