

Investigación visual contemporánea

Cuerpo Académico de la Facultad de Artes, UAEM

Nuestro problema de investigación es básicamente una preocupación general sobre cómo nuestra forma de ver ha sido afectada por el exceso de información visual a la que estamos expuestos en la actualidad. Como artistas visuales tenemos que competir por la atención del espectador contra una serie de imágenes, la mayoría presentadas como publicidad en medios masivos de comunicación (TV, internet, revistas, espectaculares, etc.), que nos invaden incluso en los espacios más íntimos. A partir de distintos enfoques y encontrando soluciones diferentes, todos nosotros hemos intentado buscar alternativas más sensuales que nos hagan conscientes de esta situación, ya sea aprovechándola, criticándola, exponiéndola o transformándola.

Nuestros medios de trabajo son muy distintos: pintura, escultura, instalación, intervenciones, objetos, gráfica, animación y video, entre otros, pero lo que nuestra obra tiene en común es que se ha vuelto una forma alternativa de plantear ideas y propuestas para cuestionar, atacar o en el peor de los casos convivir sin ser víctimas, de esta situación. Intentamos no etiquetarnos ni casarnos con una técnica o idea, sino que, a través de la experimentación y procesos creativos, buscamos alternativas tanto discursivas como materiales que nos lleven a encontrar nuevos lenguajes para comunicarnos con un espectador cada vez más saturado de información chatarra.

El sentido de las cosas

José Antonio Rodríguez

*La verdad está en las cosas y no en nosotros
(...) Las cosas, le oyó Faulques murmurar
una vez, sangran como las personas.
Arturo Pérez-Reverte "El pintor de batallas"*

Un historiador de la percepción como D. Lowe, ya lo había evidenciado: todo lo que esté sometido a ésta —a la percepción visual— posee una determinación histórica además de un sistema jerárquico. ¿De qué manera? Lowe apunta que hay tres instancias que determinan lo percibido: los medios de comunicación que generan informaciones y que llegan a los sentidos; después, la jerarquía misma de los propios sentidos (la cultura oral, como forma de transmisión de conocimiento e información, ha sido sustituida por la cultura visual ahora privilegiada); finalmente la *episteme* —las reglas que rigen el pensamiento y los modos de conocer— que ordena y clasifica lo percibido. Otro estudioso, César González Ochoa, quien retoma esto mismo, agrega que los sentidos poseen ciertos rasgos que los identifican: “el oído es el más continuo y penetrante; es más cercano y sugestivo que la vista pues ésta siempre presupone un punto desde el cual se ve. El tacto es el más realista, por ello es el de la prueba, de la verificación. A diferencia de los demás, la vista establece una relación de

distancia crítica, o de juicio, porque se puede analizar y medir; ver es comparar. La combinación de todos los sentidos, que es distinta en cada cultura, da experiencias distintas de la realidad... [por tanto y partiendo de esto] el sujeto mismo es un producto de prácticas e instituciones, es una construcción histórica" (*Apuntes acerca de la representación*, IIF-UNAM, 1997).

¿A qué nos llevaría esto? Por lo menos a dos cuestiones sustanciales entre los creadores que aquí aparecen. Por un lado, a lo que subyace en su planteamiento; en un documento ellos señalan: "Como artistas visuales tenemos que competir por la atención del espectador contra una serie de imágenes... (TV, internet, revistas, espectaculares, etc.), que nos invaden incluso en los espacios más íntimos. A partir de distintos enfoques y encontrando soluciones diferentes, todos nosotros hemos intentado buscar alternativas visuales que nos hagan conscientes de esta situación, ya sea aprovechándola, criticándola, exponiéndola o transformándola. Nuestros medios de trabajo son muy distintos: pintura, escultura, instalación, intervenciones, objetos, gráfica, animación y video, entre otros... Intentamos no etiquetarnos ni casarnos con una técnica o idea, sino que, a través de la experimentación y procesos creativos, buscamos alternativas tanto discursivas como materiales, que nos lleven a encontrar nuevos lenguajes para comunicarnos con un espectador cada vez más saturado de información chatarra".

Sin duda, aquí estos creadores están viviendo su *historicidad*; esto es, están asumiendo su espacio-tiempo, y en ese sentido ellos son parte de

una construcción histórica (en donde lo visual y lo conceptual se vuelven formas reflexivas para externarlo), al involucrarse y replantear sus prácticas artísticas en relación a la circulación de las imágenes de hoy. Pero por otro lado, y esto sería la otra cuestión, en sus palabras y en la propia obra de cada uno de ellos, surge el planteamiento de “alternativas discursivas”, como respuesta a lo vertiginoso o y/o espectacular de las imágenes en la época contemporánea. Y en mucho utilizando los mismos medios de los que en ésta se echa mano: el video, el espacio, la proyección, la narratividad, con lo que con sus propias prácticas artísticas han expandido sus fronteras para entrar en un diálogo en donde toda acción se permea de otra, digamos: una pintora, grabadora y dibujante como Magali Lara se ha adentrado en la animación y en la instalación; Pawel Anaszkiewicz, como escultor en el video; Lourdes Villagómez como animadora en la instalación; o el planteamiento de Juan Carlos Bermúdez de la “confrontación del grabado en su factura... romper con la idea del medio tradicional y autoconservador, promoviendo los cruces y la interdisciplinariedad”. Y ya no se diga María Ezcurra que deambula naturalmente en los espacios creativos sin anteponerse fronteras (de la acción a la fotografía, de la escultura efímera a la instalación), como en general lo hacen todos ellos.

De muchas maneras estaríamos ante creadores que se han cuestionado el sentido de las cosas. Que quiere decir un poner en evidencia los sistemas simbólicos de los objetos, de los espacios; obligadamente de la emisión creativa

y de la percepción del espectador, de las acciones, incluso de lo cotidiano y lo personal. Y de cómo esto se entrelaza en los modos de percepción. No por nada Cecilia Vázquez habla desde su trabajo de las “vastas posibilidades subjetivas en cuanto a imaginación y significación metafórica (...) un juego de relaciones diferenciadas en que las identidades se transforman por medio de su cohabitación —como en un juego de espejos”.

Percibir las cosas es, entonces, una forma de evidenciar el modo en que transitamos entre ellas para comparar y resignificar. Por ello Anaszkievicz señala: “Eso que parecía un problema de objeto y no objeto se transformó en el problema de ver y no ver, o cómo percibimos o no percibimos las cosas en sus contextos reales. He notado que la mayoría de los espectadores perciben mejor mis esculturas en las fotografías o en los videos que al verlas expuestas, lo cual probablemente sea consecuencia de que se ha ido perdiendo la capacidad de percibir imágenes tridimensionales fuera del marco de las pantallas planas, un fenómeno relacionado con el desarrollo de la cultura tecnológica de lo bidimensional. La escultura, en contraste con las imágenes enmarcadas como pintura, fotografía o video, exige del espectador edición creativa de la imagen”. A lo que Ezcurra agrega que su obra “parte de la base de que ya no miramos las cosas, no ponemos atención en los objetos que nos rodean, precisamente por el problema de percepción antes mencionado”. Es un hecho: la práctica artística suele otorgarle a las cosas su dimensión más profunda y con ello transforma, desde su tiempo, las maneras de la percepción.