

LA REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO EN LO COTIDIANO

Marina Etel Buzzanca - Matías Coutenceau - Oriana Gutiérrez - María Gabriela de la Cruz
Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Artes

Resumen

En este trabajo analizaremos la obra *Entrenamiento* en la cual el enfoque está dado en la representación del tiempo con los textos de la material Estética de la FDA-UNLP. Esta obra es un video que representa a un sujeto en un espacio cotidiano y por lo tanto aparece desde la representación de lo común. En este sentido, el rol del espectador, es fundamental en tanto que es receptor de la obra, pero también de un tiempo (otro), para esto tomaremos el texto de Sánchez Vásquez (2006) para entender ese rol y a Barbero (2003) en su desentramado del tiempo a partir del propio dispositivo audiovisual. Tomamos a Michaud (2006) para plantear a esta obra como una obra que se enmarca en el contexto del fin del régimen del objeto en el arte. Por otra parte, planteamos a la obra como un fin en sí mismo a través del texto de Gadamer (1998), no solo por la representación dada, sino porque se plantea la interpretación mediada por interpretaciones previas de esa obra, así, el sentido no se reduce a un solo concepto, a algo unívoco cerrado o determinado.

Palabras clave: tiempo, video, recepción

La obra

La obra *Entrenamiento*, realizada por Marina Buzzanca en el año 2017, formó parte de una consigna de trabajo de la materia Lenguaje visual 2 "cátedra B", de la carrera Artes Plásticas de la Facultad de Artes, UNLP, que tenía como eje temático el tiempo.

Consiste en un video de aproximadamente cuatro minutos donde se ve una persona con una aparente intención de entrenar frente a una bolsa de boxeo, pero esta acción nunca se concreta.

Se requirió una cámara del celular con alta definición, luego dispositivos donde sea almacenado y trasladado el video (pen Drive, computadora). En cuanto a la producción, un espacio disponible y cotidiano con los objetos necesarios, una persona que se preste a cumplir el rol que requiere la obra, buena iluminación, vestuario simple. A la hora de montar: espacio disponible, poca iluminación, una computadora. Fue presentada en junio del 2017 en el aula 45 de la sede central de la Facultad de Artes, luego permaneció archivado en un pendrive.

La idea es deformar y estirar el tiempo a partir de una acción cotidiana como puede ser estar frente a una bolsa de boxeo y entrenar; generar tensión entre el tiempo real de la obra con el tiempo que percibe el espectador en el transcurso del video, que resulta interminable y tedioso.

Se hace un corrimiento; que haya más de una interpretación, una elaboración y reflexión del tiempo. El eje de la obra es la duración; la noción de tiempo se problematiza desde la materialidad y no desde el tema.

También se intenta hacer referencia al tiempo de una manera implícita (por ejemplo, no incluyendo un temporizador o un reloj de arena), y esto abre un camino de posibles interpretaciones: lo interminable que resulta el video, el tiempo de concentración para realizar una actividad, son algunas posibles.

Receptor y tecnologías

El filósofo Sánchez Vázquez (2006), desarrolla tres conceptos para definir la actitud del receptor a lo largo de la historia: la contemplación, la recepción y la participación. La contemplación, perteneciente a la Modernidad, asume un rol pasivo del espectador. Esto significa que la obra es limitada por las intenciones y los efectos que desea producir el autor; posee una forma cerrada; es admirada por su belleza, y está emplazada en el museo, visto como templo o lugar apropiado para su desarrollo.

A mediados del siglo XX surge la recepción, donde el espectador adquiere un rol activo. Actualiza la obra a partir de las posibilidades que esta ofrece, pero a la vez presenta una apertura limitada, porque no comparte la creatividad ya dada y la intervención mental no afecta el proceso práctico de la obra.

Por último, la participación, que se da a partir de la década del 60, ofrece una forma abierta y compartida de creatividad. Se produce una intervención mental y práctica que afecta la producción de la obra, y el proceso creador es continuado o llevado a su término por su receptor, que puede convertirse en parte de la obra misma.

Entrenamiento se inscribe en la recepción. El autor cita a Jausse quien considera: "(...) sin la actividad del receptor no hay obra y esta solo se constituye en su encuentro, interacción o diálogo con el texto." (Sánchez Vázquez, 2006:19). Ese texto es transformado por el lector en un proceso en que se construye la obra. Así sucede en *Entrenamiento*: el receptor al principio cree que solo la contempla, pero luego, en cierta medida, cumple un rol activo por ejemplo al adelantar el video, cerrarlo o reírse. También al deformar y estirar el tiempo de la obra, lo que le otorga un carácter abierto, pero de manera limitada. Esto último se debe a que su intervención es mental, por lo tanto, la obra no es contemplativa pero tampoco es puramente participativa.

Según Sánchez Vázquez: "(...) para la estética de la recepción lo producido por el autor solo es obra por actualización que el receptor lleva a cabo" (Sánchez Vázquez, 2006:20). En este caso, cada receptor genera una situación y una reacción diferente a la de cualquier otro, acciones que el artista no puede prever. Esa recepción, va a estar condicionada por la situación pragmática, porque depende por ejemplo del estado anímico del receptor. Si está ansioso o apurado, es improbable que mire todo el video.

La imagen y los medios audiovisuales

Barbero (2003), desarrolla tres momentos de la modernidad que fueron resultado de los avances industriales, junto con el gran movimiento de la vida en las ciudades y su aceleración. El primero es el momento del cine, cuyos dispositivos configuran la dispersión. Este último término integra, por un lado, la relajación de las masas, que pasan a ser dominadas por la propaganda política, y, por otro lado, la imagen múltiple, que exige

la multiplicidad de puntos de vista, frente a la unidad de la mirada de la pintura clásica. El segundo momento es el de la televisión, que produce una inédita experiencia estética en el ámbito de la cotidianeidad doméstica, por tanto, borra los linderos de lo privado y lo público. El tercer momento es de la de las nuevas tecnologías y los medios masivos de comunicación. Gracias a ellos, las personas habitan la glocalidad de la ciudad, un espacio comunicacional que enlaza diversos territorios y los conecta con el mundo. Allí, la pantalla reúne experiencias laborales, hogareñas y lúdicas, con cuerpos que no están unidos sino interconectados.

Entrenamiento se ubica en el tercer momento porque es vista desde una computadora (el archivo es muy pesado para ser visto desde un celular). El uso de este dispositivo electrónico permite que el video experimente una duración donde se observan cambios de enfoque, movimiento del personaje y sonido. Es una imagen única en el sentido de que no forma parte, por ejemplo, de una serie de fotografías o un flujo de imágenes producto del zapping, como sucede en el momento de la televisión. Por otro lado, si la obra fuera dibujada o fotografiada e impresa, no necesitaría ese dispositivo. Podría ser sostenida directamente, perdería la duración del video y la reacción del espectador sería otra.

La dispersión es inexistente, debido a que el espectador no está relajado sino desconcertado, tenso (¿No va a golpear o patear la bolsa? ¿Me voy a asustar al final del video?), aburrido, o se ríe.

La imagen múltiple puede existir o no dependiendo en donde se encuentre el o los espectadores, ya que puede ser visto por una persona o varias, en un contexto doméstico o público. A la hora de presentarlo, fue visto por alumnos y profesores, pero también, de manera individual antes y después de la entrega.

Otro concepto que desarrolla Barbero, es el de *sensorium* moderno¹. Según éste, el cine y la televisión pasan a ocupar un espacio importante en la estética más allá del ocio, puesto que lo que predominaba hasta ese momento era el relato clásico (pintura, escultura). En relación al término, esta obra ocupa un lugar en la estética, dado que no es bella ni placentera, sino que problematiza el tiempo desde la materialidad.

Si bien está ubicada en el momento de la globalización y revolución tecnológica, a diferencia por ejemplo de una obra de net art, esta no requiere de una red de Internet para ser vista, a no ser que deba ser enviada por correo electrónico. Fuera de esta circunstancia, lo único que se necesita es una computadora que funcione y un dispositivo de almacenamiento.

La revaloración cognitiva de la imagen pasa paradójicamente por la crisis de la representación a partir de la trama significativa que tejen las figuras (imágenes) y los discursos (palabras) y de la eficacia operatoria de los modelos que hacen posible ese saber que hoy denominamos ciencias humanas. Es justamente en el cruce de los dos dispositivos –economía discursiva y operatividad lógica- donde se sitúa la nueva discursividad constitutiva de la visibilidad y la nueva identidad lógico-numérica de la imagen. Una nueva figura de razón que exige pensar la imagen, de una parte, desde su nueva configuración sicotécnica y, de otra, la emergencia de un nuevo paradigma del pensamiento que rehace las relaciones entre el orden de lo discursivo (la lógica) y de lo

¹ La envergadura de las transformaciones estéticas que ha introducido en nuestras sociedades la experiencia audiovisual no es pensable desde una concepción, aún hegemónica en el discurso de la crítica, que la reduce a un efecto en la instrumentalidad dejando por fuera los cambios que implica en el percibir y expresar. Walter Benjamin –a contracorriente del pensamiento de sus propios colegas de la Escuela de Frankfurt- ubicó pioneramente esta experiencia en el ámbito de las transformaciones de las que emerge el *sensorium* moderno, y cuyas claves están en los secretos parentescos del cine con la ciudad. Hablamos de una experiencia plenamente estética, ya que atañe al arte pero también a los cambios en la sensibilidad.

visible (la forma). El nuevo estatuto cognitivo de la imagen se produce a partir de su informatización.

Pero así como la computadora

(...) nos coloca ante un nuevo tipo de tecnicidad, nos hallamos también ante un tipo de textualidad que no se agota en el computador, el texto electrónico se despliega en una multiplicidad de soportes y escrituras que, de la televisión al videoclip y de los multimedia a los videojuegos, encuentra una compleja y creciente complicidad entre la oralidad y la visualidad de los más jóvenes. Es en las nuevas generaciones donde esa complejidad opera más fuertemente (...) (Barbero: 2003:324).

La imagen electrónica ha entrado a formar parte constitutiva de la visibilidad cultural.

El tiempo y la obra de arte

Walter Benjamin² describió un cambio radical: se centra en la oposición entre la obra "áurica", dotada de un aura única y mágica, de un arte del pasado, y la obra fundamentalmente reproducible de nuestra época. Esta oposición se repite en una segunda pareja de conceptos: el del valor de culto y el del valor de exposición, que opone unicidad y reiteración, sacrificio y automatismo. Todo esto lo conduce a una última distinción entre lo serio y el juego, la atención y la desenvoltura cristalizada en lo que llama la estética de la distracción. Ésta última anuncia una experiencia estética que se podría llamar desestetizada (si es que estetización sigue refiriendo a la contemplación de obras maestras), la cual es análoga a la experiencia visual y corporal.

Las transformaciones sociales que acompañan son: un público en masa, nuevas condiciones de trabajo y recepción del mundo, aumento de los valores de la distracción y de la exposición, transformación de la política en un espectáculo masivo; en resumen, las transformaciones que han ido acompañando el desarrollo del capitalismo industrial.

Todo esto provoca un cambio de régimen estético. Estas obras estandarizadas van dirigidas a las masas. Se pasa de un culto que casi ni precisa público, a la apropiación colectiva en la exposición y la publicidad. Lo que se reproduce en la película no es una obra de arte sino una performance de un actor frente a unos aparatos captando sonido e imagen. El elemento "artístico" surge con el corte y el montaje. Esto implica la alienación del actor que no interpreta un personaje frente a un público, sino fragmentos de papel para un público ausente o imaginario; con esta ausencia del público desaparece el aura o, mejor dicho, se vuelve abstracta, tan repetible que se agota. Así, la película ofrece al espectador una nueva forma de experiencia sensible, una experiencia colectiva, donde cada quien puede pretender invertir los papeles. De ahí que el espectador pase de un mundo en el que se sumergía en las obras, a un mundo donde anda distraído y manipulado por las imágenes para su más grande placer. Se abre el tiempo 'de la recepción en la distracción'.

² Nombramos a Walter Benjamin porque el autor Yves Michaud parte de sus desarrollos para proponer que se instaló un nuevo régimen de atención, privilegiando el barrido rápido (scanning); la imagen se vuelve más fluida, más móvil. En todo esto, ¿Qué es lo que queda del arte de la tradición áurica, del Gran Arte que solicita recogimiento y atención? El diagnóstico de Benjamin era la desaparición por el contragolpe de la reproductibilidad generalizada. La religión del arte por el arte instalada en el modernismo fue una tentativa última para salvar el aura, sin embargo la lucha se había perdido de antemano. En los hechos, las obras áuricas también han estado sujetas a la ley de reproducción, por ejemplo en revistas, televisión, libros de arte, la red.

En la experiencia estética del arte contemporáneo, en la que estamos sin concentración sobre los objetos ni sujeción a un programa. El video y la televisión son, en la vida cotidiana y en el arte, los vehículos de esa estética de la autorepresentación y de la mirada intermitente; también hemos entrado en el mundo de los hipermedia interactivos, de los que los juegos electrónicos son la lustración más difundida de este tipo de obras reproductibles que mezclan sonido, texto, imagen, etc. y están abiertas a la acción y la intervención de espectador que hace que sus reacciones intervengan en tiempo real.

Sólo habría que matizar la formulación recepción en la distracción, que se volvió más bien, interacción en la distracción, estancia en una relación distraída.

En este estado de interacción distraída, el espectador entra a un mundo de imágenes y de sensaciones ontológicamente diferente. El término casi fuera de contexto de ontología, es para subrayar que estas imágenes ya no mantienen con sus referentes la relación que les fue atribuida durante siglos, ya no dependen de su referencia o causa, tampoco de lo que les da sentido o las produce, sino de quien las recibe.

Desde Michaud (2006), se observa la desaparición de la obra de arte en el sentido tradicional y cómo los conceptos, las actitudes y las intenciones se convierten en sustitutos que marcan el fin del régimen del objeto en el arte.

El concepto del tiempo planteado a través del video y de la actuación de un personaje que representa una acción no concretada, antaño no hubiera sido considerado una obra de arte.

El juego y la fiesta

Gadamer (1998) explica que toda obra debe reunir tres categorías: el juego, el símbolo y la fiesta. En el siglo XIX, los grandes artistas comenzaron a sentirse más o menos desarraigados en una sociedad que se estaba industrializando y comercializando. Todo artista vivía en la conciencia de que la comunicación entre él y los hombres para los que creaba había dejado de ser algo evidente. El artista del siglo XIX no está en una comunidad, sino que se crea su propia comunidad. Trae un nuevo mensaje de reconciliación y paga con su marginación social el precio de esta proclama, siendo un artista sólo para el arte. Existe una situación que antes no se daba: la escisión entre el arte como religión de la cultura por un lado, y el arte como provocación del artista moderno, por otro. La provocación moderna se preparaba ya en la segunda mitad del siglo XIX, al quebrarse uno de los principales presupuestos de las artes plásticas de siglos anteriores: la validez de la perspectiva central. La perspectiva no existió durante la Edad Media cristiana, fue en el Renacimiento cuando se convirtió en obligatoria para la pintura. Su desmoronamiento fue lo que precedió los desarrollos de la creación contemporánea. Uno de los ejemplos es la destrucción cubista de la forma, que ejercitaron casi todos los grandes artistas alrededor de 1910, y la completa eliminación de toda referencia a un objeto para formar la figura. Algo es seguro: la obviedad de que un cuadro es una visión de algo (como la visión de la naturaleza, o la naturaleza configurada por el hombre) ha quedado destruida. Ya no se puede ver un cuadro cubista o una pintura no objetual como una mirada que se limite a recibir pasivamente. Otro ejemplo es la música moderna y el vocabulario de armonía y disonancia que se usa en ella, o la arquitectura moderna que puede oponerse a las leyes tradicionales de la estática con la ayuda de los nuevos materiales. Con esto, Gadamer nos dice que el arte moderno no sólo se contrapone con el arte del pasado, sino que ha sacado de él sus propias fuerzas y su impulso.

Con el juego se refiere a una autonomía del movimiento que carece de una intención fija. El símbolo tiene que ver con la idea y la búsqueda del fragmento que, como resultado, devuelve a la totalidad. Esta última se obtiene con el encuentro e interpretación de la obra por parte del espectador. Por último, la fiesta implica un tiempo demorado que será explicado más abajo.

En *Entrenamiento*, el concepto de juego, supone la inexistencia de una competencia entre el personaje y un contrincante, y “un movimiento de vaivén que se repite continuamente.” (Gadamer, 1998: 31) por sí mismo, sin un fin en particular.

Se requiere que la obra juegue con el espectador para evitar la distancia entre ellos. En ese contexto, los dos jugadores cumplen un rol: el personaje de realizar el movimiento y el espectador de mirar el video a la espera de que suceda algo más.

De acuerdo al concepto de fiesta, Gadamer distingue el tiempo que se divide, cuya vaciedad máxima es el aburrimiento, y el tiempo de la fiesta, que rechaza el aislamiento entre espectadores e invita a demorarlos, como el tiempo de la infancia, la juventud, la madurez y la vejez. Así sucedió al entregar el trabajo en junio de 2017: un grupo de profesores y alumnos se reunieron a mirar el video e interrumpieron sus actividades para sumergirse en esa demora. También se experimentó el silencio, que Gadamer lo define como la solemnidad de la fiesta.

Esta obra, en palabras de Gadamer, es semejante a un organismo vivo: una unidad estructurada en sí misma, que posee su propio tiempo. No está sujeto a una duración calculable, sino que se deforma en comparación al tiempo real de la obra. Además, el espectador puede estar frente a la pantalla durante horas o unos segundos, pero el tiempo de proyección (cuatro minutos y medio) es otro.

Por otra parte, el autor parte de la pregunta ¿qué es el arte?, como haciendo un recorrido de la historia del arte occidental, el parte de lo siguiente: en el arte griego el arte se caracterizó por ser la presencia de lo divino, las esculturas se mostraban como dioses humanizados q se hacían presentes a través de la obra. En la edad media esto entra en crisis en el sentido de que en el cristianismo y el catolicismo la figura de dios no puede encerrarse en una obra de arte, dios es algo trascendente que no puede encarnarse en una imagen, la imagen es una mediación, no es lo divino mismo. -Tanto en un periodo como en otro el arte está vinculado a la comunidad. Crecía al amparo de la religión, la iglesia y el estado. Así había una vinculación muy fuerte entre el artista la obra y la comunidad, la comunidad comprendía lo que estaba mostrando a la obra. En el mundo cristiano la manera de acercarse al relato bíblico para la gran parte de la población mundial que era pobre y no ilustrada eran las imágenes, había entonces una comprensión asentada de las imágenes que por ejemplo ilustraban la vida de los santos. Esto se rompe en el romanticismo, aquí el artista puede crear por su subjetividad en el sentido que ya no necesita el encargo de una obra. Incluso en el renacimiento está el genio pero el artista actúa por encargo, esto en el romanticismo se rompe y el artista empieza a plasmar su subjetividad, variaciones temáticas y de representación, a partir de ese momento comienza lo que será el cambio total del sistema de representación que se catapultaría con las vanguardias. Esto empieza a poner en crisis la comunicación entre la obra, el artista y la comunidad. Ya no es evidente el conocimiento de lo que está representándose. Esto se profundiza con las vanguardias del siglo 20 y con todo el arte contemporáneo, la pregunta que el autor se hace es ¿Qué es lo q hace q nosotros sigamos hablando de arte después de esas rupturas? Así va a encontrar q todo arte de todos los tiempos es juego es símbolo y es fiesta. Ese puente ontológico (en un sentido antropológico del ser) es lo q hace q el arte sea arte en todos los tiempos. Esto está ligado a la hermenéutica, que puede ser entendida como estética de la recepción donde la categoría central sería la

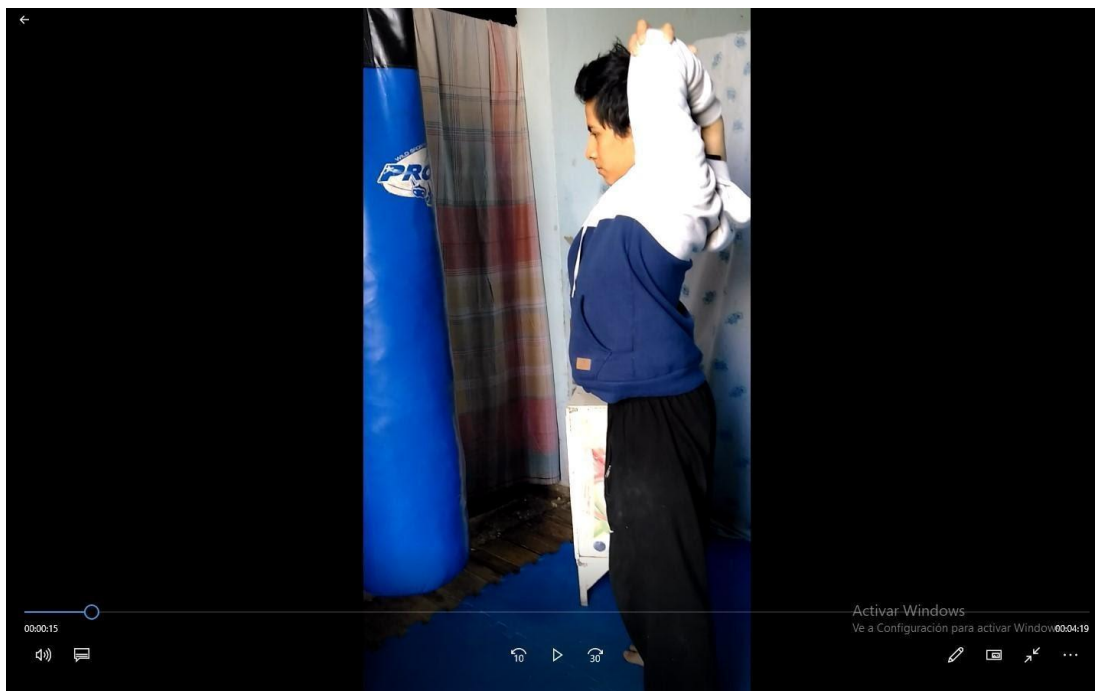
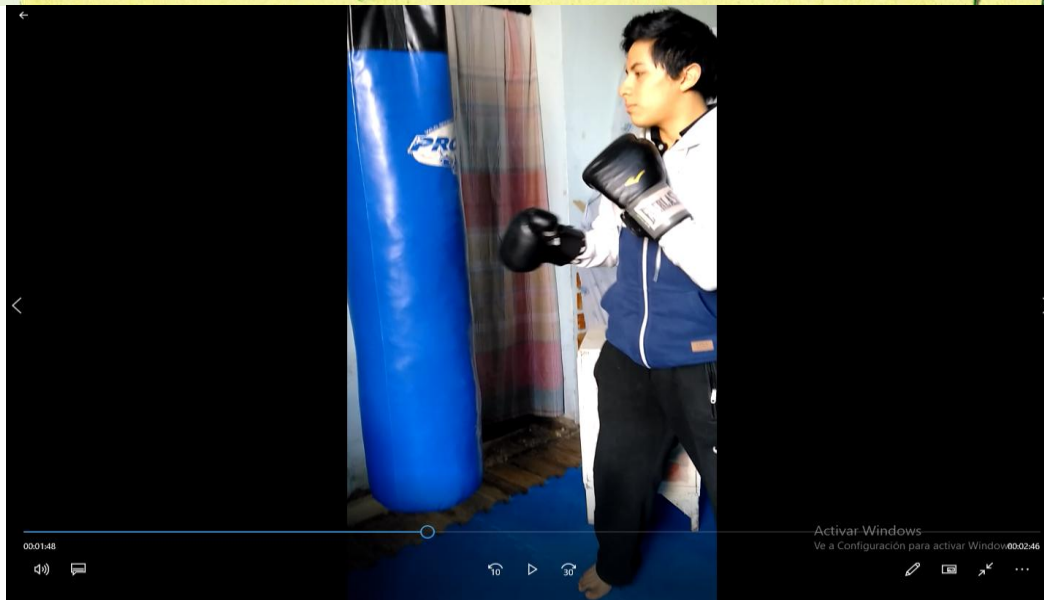
comprensión y la interpretación que el sujeto hace poniendo en juego sus prejuicios no como algo peyorativo o negativo sino como juicios previos. La interpretación es nuestro modo de ser en el mundo porque el lenguaje es nuestra manera de ser en el mundo. Pensar la unión entre arte, comunicación y lenguaje. El ser es lenguaje y toda interpretación está mediada por el lenguaje nosotros interpretamos a partir de juicios previos, que no surgen de la nada, sino que están configurados por la tradición en la que estamos insertos. La distancia histórica nos permite tener distintos puntos de vista los objetos.

Es decir, Gadamer sigue la línea de que no somos una tabula rasa para interpretar, sino que tenemos prejuicios que corren en el tiempo y espacio en que nos ubicamos. Como un juicio previo para interpretar y además prosigue ubicándonos ligados a una tradición cultural. La manera en que interpretamos una obra siempre puede estar mediada por interpretaciones previas de esa obra, el sentido no se reduce a un solo concepto, a algo unívoco cerrado o determinado.

Conclusión

En *Entrenamiento*, el espectador, gracias a su rol activo, asume el papel de receptor y concluye la obra. Es partícipe de un juego, donde advierte un movimiento de vaivén y una acción no competitiva que elimina la distancia entre él y la obra. También se sumerge en una experiencia ofrecida por el medio audiovisual, en este caso del momento de las nuevas tecnologías. La temática de la obra es la percepción de un tiempo demorado, por lo tanto, no puede ser considerada idónea para el ocio, sino que ocupa un lugar en la estética. Se contempla cómo al desdibujarse los límites de lo que se considera arte, se presenta la intención como factor que predomina por encima de la materia.

El desarrollo de estos temas y conceptos enriquecen y dan un corpus teórico más amplio y detallado a las ideas principales de la obra, que ya existían antes de realizar este trabajo: la monotonía del movimiento; la reacción del espectador, que se aburre, se ríe, o cierra el video; el uso del dispositivo electrónico con sus características; el tiempo deformado, y su alusión implícita no estereotipada; y la tensión entre el tiempo del espectador y el tiempo de la obra.



Referencias bibliográficas

- Martín-Barbero, J. (2003). *Estética de los medios audiovisuales: Estética*. España: Editorial Trotta. Consejo Superior de Investigaciones Científicas.
- Gadamer, H.G. (1998). *La actualidad de lo bello*. Argentina: Editorial Paidós SAICF.

Michaud, Y. (2007). *Hacia la estética de los tiempos del triunfo de la estética: El arte en estado gaseoso. Ensayo sobre el triunfo de la Estética*. México: Editorial Fondo de Cultura económica.

Sánchez Vázquez, A. (2006). 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). Barcelona: Paidós Ibérica.