PROVOCACIONES EN LO INCONCLUSO TRAMAS DE FICCIÓN EN LA COTIDIANIDAD

Entorno Cultura

Raquel Moy Arcila
proyectoindustrial@fadp.edu.co
Fundación Academia de Dibujo Profesional.
Cali, Valle del Cauca.

Palabras Clave: Creación, ficción,
inconclusidad,
interacción.

<https://doi.org/10.53972/RAD.eifd.2019.2.20>

Resumen

Mediante unos cuestionamientos que conllevan a la exploración y prácticas experimentales con fines expresivos, el texto realiza una reflexión sobre las interacciones y relaciones que pueden surgir entre el sujeto público y diversos dispositivos de la cotidianidad. En tal sentido, recurre al análisis y entendimiento del fenómeno de la *inconclusidad*, como una característica que concede a dichos dispositivos la capacidad de provocar al sujeto a realizar prácticas expresivas y creativas mediante la interacción. Para justificar lo anterior, el proyecto bosquejó tres aproximaciones a la inconclusidad: i) el artefacto es inconcluso en tanto no se vincula a un referente; ii) el artefacto es inconcluso en tanto se distancia de su completitud, y iii) el artefacto es inconcluso en tanto está predispuesto a complementarse en su relación con el sujeto. Aproximaciones que evidencian el potencial y la capacidad de las carencias como incitadoras de ficciones, esto gracias a los usos, valores y significados que el sujeto puede llegar a conceder a las cosas, gracias a su experiencia, conocimientos e imaginación.

Cuestionamiento

La forma contiene superficies y las demarca, incentiva a los espectadores, provoca a la ficción como una continua seducción de lo inconcluso. La ficción tiene cabida cuando el sujeto atribuye diversos valores o significados a elementos que le generen desconcierto, debido a que las cosas lo provocan y lo invitan a comprender su entorno. En esta búsqueda de comprensión el sujeto acude a la experiencia, conocimientos y memoria para que en relación con la imaginación consiga interpretar o reinterpretar lo que percibe, obteniendo así una respuesta que le brinde satisfacción. Esta generación de ideas se da gracias a las interrogantes que el sujeto pueda construir cuando se encuentra con formas inconclusas pero que le brindan pistas necesarias para crear una historia de carácter subjetivo; estas formas que no se concluyen y que se transforman en la interacción con el sujeto tienen el fin de satisfacerlo, obteniendo en contrapartida nuevos valores, significados o usos.

A raíz de lo anterior, nace una exploración que se expresa bajo el título de este artículo, que parte de una investigación que hace énfasis en las ausencias para concretar al individuo como un ser integral, integrativo y aditivo, principios relacionados a la percepción de las formas.

Por medio de la percepción se puede reconocer en las superficies un sentido estético procedente de sus geometrías, aportando al reconocimiento de nuevas configuraciones (en algunos casos simbólicas) alrededor de su representación material, ya que se propician transformaciones en una dimensión espacial que se define por limitaciones específicas. Como lo expone Baudrillard (1981), toda materialidad “aparte de tener una función práctica, posee una función de recipiente, a lo cual corresponde su receptividad psicológica”. Así como la materialidad suele tener una utilidad que hace parte de sus funciones, existen otras como la simbólica y formal estética que contribuyen a otorgar significados a lo que se percibe gracias a los valores que el sujeto asigna, lo que conlleva a una pregunta que favorece la exploración: ¿Cómo se pueden propiciar prácticas creativas entre el sujeto y dispositivos inconclusos de la cotidianidad?

Este cuestionamiento se inscribe dentro de unos conceptos específicos; sin embargo, no es fácil conectar los mismos si no se tienen en cuenta algunas interrogantes incitadoras que generan otro tipo de reflexiones y que conllevan a nuevos descubrimientos dentro del campo de la estética y la creación: ¿Cuáles pueden ser los indicios y características para otorgar la cualidad de inconclusidad a diferentes representaciones materiales? ¿Se pueden evidenciar las representaciones, materialidades inconclusas, como dispositivos de provocación? ¿Qué ficciones se pueden lograr en el sujeto gracias a la ausencia de información?

Marco Teórico

La inconclusidad no es un fenómeno exclusivo de las artes, es un fenómeno presente en la cotidianidad que nace en la relación entre realidad y percepción, función y potencialidad, materialidad y ficción, premisa que sugiere tener una aproximación al tema y su entendimiento por medio de la revisión de teóricos que abordan contenidos relacionados al sujeto y el objeto, donde se diluyen funciones utilitarias del objeto para potenciar funciones simbólicas y estéticas.

Dentro de la revisión de teóricos, André Leroi Gourhan (1971) plantea la relación entre forma y función como la creadora de un sentido estético absoluto en relación con las materialidades, planteamiento que se puede contrastar con otros puntos de vista, como el de Baudrillard (1981), quien, de manera opuesta a Gourhan, presenta al objeto en una emancipación de su función utilitaria al fragmentarse la forma, otorgándole nuevos significados. Asimismo, por la línea de Baudrillard se encuentra Galindo (2013), quien habla de la emancipación de los objetos en un nivel cultural, esto gracias a una mutación de geometrías que logra la pérdida del referente de interpretación, convirtiendo al expectante en un coautor de lo que observa.

Para enlazar con lo anterior, Carlos Mesa (2010) complementa los conceptos tratados, al plantear el término de lo informe en las superficies, explicándolo como un conjunto de irregularidades que limitan las superficies en relación al entorno. Este supuesto, junto con las anteriores teorías, se acopla a la intención del presente proyecto de investigación-creación, el cual busca como propuesta una transformación formal de las superficies con el fin de obtener significados ficcionales, para lo cual se hace indispensable abordar fenómenos que propicien la ficción. Ejemplo de esto es la pareidolia, término que Paul Fronda (2017) caracteriza como un fenómeno de reconocimiento a los diferentes patrones que se encuentran en el entorno. Asimismo, con la finalidad de sobrellevar un discurso ficcional relacionado con elementos tangibles, se recurre al texto: Las ciencias de lo artificial, el cual expone cómo los objetos artificiales pueden imitar las apariencias de los objetos naturales, sin tener en uno o varios aspectos, la realidad de estos (Simon, 2006, p. 6).

Por la misma línea, dentro del campo del diseño y las artes, se pueden encontrar indagaciones que favorecen la práctica ficcional por medio de alteraciones materiales en relación con el sujeto, entre las que se pueden mencionar:

1. *Furniture Therapy*. Autor: Marijn van der Poll
2. *Exploring the Relationship between People and Objects*. Autor: Xiang Guan
3. *Happening Infantil*. Autor: Yayoi Kusama

Figura 1. *Furniture Therapy*.

Fuente: Adaptado de <https://www.yliving.com/blog/why-so-serious>

Figura 2. *Exploring the Relationship between People and Objects*.

Fuente: Adaptado de <https://www.ignant.com/2017/07/25/exploring-the-relationship-between-people-and-objects>

Figura 3. Happening Infantil.

Fuente: Adaptado de <http://www.edgargonzalez.com/2012/01/02/happening-infantil-en-la-nueva-instalacion-de-yayoi-kusama>

Ruta Metodológica

En cuanto a la estrategia de investigación, se conoce como investigación-creación a la metodología que reconoce en escenarios como las artes o el diseño, la importancia de la correlación entre la práctica creativa y la investigación con el fin de fomentar productos, en su mayoría resultado de exploraciones que convergen en reflexiones frente a un caso de estudio (Ballesteros, Beltrán, Delgado & Salcedo, 2013). Dicho esquema se llevó a cabo para el progreso de la investigación, bajo tres procesos comprendidos en una radiografía:

Figura 4. Ruta metodológica.

Fuente: Elaboración propia.

Resultados

El cumplimiento de la ruta metodológica trajo como resultado una *Experiencia estética en prácticas inconclusas*. La frase yo creo, viene del verbo creer y del verbo crear; hay que creer que la materia se transforma en infinitud de representaciones y hay que crear para obtener tal transformación. Dios nunca se imaginó lo que podía hacer con el barro, sin embargo, logró modelar al hombre con sus manos, todo a partir de una materia que nace en la tierra y que regresa a la tierra. Desde esta premisa, se despliega una práctica creativa que tiene como finalidad la transformación de la materia para lograr provocaciones, alcanzando así una reflexión profunda y tangible en torno a su proceso investigativo en relación al fenómeno de la inconclusidad.

Así, los resultados que de las provocaciones se deriven en la interacción con otros sujetos, son muestras de la capacidad creativa que se tiene y una evidencia de cómo a la materia se le puede asignar valores que no son requeridos ni dinamizados, pero que cobran significado dentro de la cultura material. Desde la analogía con el barro se experimenta, manipula y despliega una serie de provocaciones con la materia desde tres transformaciones de la misma, donde cada una se cobija bajo una aproximación a la inconclusidad: i) el artefacto es inconcluso en tanto no se vincula a un referente, ii) el artefacto es inconcluso en tanto

se distancia de su completitud, y iii) el artefacto es inconcluso en tanto está predispuesto a complementarse en su relación con el sujeto. Con estos dispositivos de provocaciones, se logra que en la interacción con diversos sujetos los resultados sean auténticos desde la percepción, interpretación y manipulación.

El hombre transforma y la materia se transforma, ambos son inconclusos, se descubren en la medida que transcurre el tiempo, donde se adquieren nuevas cualidades y habilidades. Sobre ambos recaen experiencias que son antecesoras de nuevas vivencias, una vida planteada en términos lineales donde se sabe el comienzo, pero no el fin.

Figura 5. Kit de provocaciones.

Fuente: Fotografía y edición: Juan de Dios Serna

El *kit* de provocaciones de esta figura, transita entre diferentes manos y miradas, transformándose en la interacción, obteniendo nuevas funciones, significados y valores, todo esto mediante contactos estéticos; contactos entre superficies que despiertan sensaciones, emociones y provocaciones, todo cobijado en un proceso de descubrimiento que busca respuestas deseadas desde una experiencia y necesidad personal. De la invitación a transformar la materia inconclusa cuando no hay un referente en particular (primera aproximación), el hombre manipula y obtiene como creación una realidad proveniente de su ficción.

La figura 6 muestra cómo el barro, en su estado natural, tuvo dos resultados completamente diferentes entre sí en su manipulación: un *pez* y una *jirafa*. El pez nace de unas manos que dominan la técnica del moldear desde experiencias previas con el material, contrario a la jirafa, resultado de una primera experimentación entre un niño y el barro.

Figura 6. Transformaciones creativas del barro.
Fuente: Fotografía del autor.

De la invitación a descifrar la materia inconclusa cuando se aleja de su completitud (segunda aproximación), el hombre manifiesta dentro de lo que conoce y desea, un rompecabezas con nuevos atributos. Complementando, la figura 7 muestra cómo una materialidad desgastada y fragmentada puede servir de materia a una pareja amante de las plantas, como también, ante otra mirada, se convierte en un rompecabezas que se arma en la elaboración de un mobiliario rural.

Figura 7. Configuraciones de rompecabezas.
Fuente: Fotografía del autor.

De la invitación a explorar la materia inconclusa en la interacción (tercera aproximación), el hombre descubre, asigna y obtiene nuevos usos. Asimismo, la figura 8 evidencia de manera gráfica, sonidos provenientes de la exploración con el barro en su estado sólido. Cuatro sonoridades resultado de: a) percusión con manos; b) percusión con baquetas; c) resonancia de la materia (idiófono), y d) uso del viento.

Figura 8. La sonoridad de las cosas
Fuente: Edición de autor.

De los recorridos transitados y desde una voz más íntima, la presente investigación con múltiples conceptualizaciones, exploraciones, reflexiones y prácticas creativas, pretende transformar la manera de percibir la cotidianidad, comprendiendo también que el potencial creativo no solo se da desde los saberes, sino desde una inconformidad que constantemente hay sobre las cosas, sobre la vida. Una inconformidad que incita y provoca a querer enfrentar nuevos retos, logrando versiones expandidas del sujeto por medio de otros saberes que se convierten en prácticas creativas.

Los seres siempre se han relacionado con las cosas, y desde las ideas y reflexiones derivadas del proyecto, se busca que ese acercamiento sea más profundo, al comprender que cada dispositivo con el que se interactúa, madura la vida y sin quererlo hace parte de la historia. Se vive en una incertidumbre, lo que se planea es una ficción y el resultado de esa planeación no es predecible. Sin embargo, existe el poder de opinar y sentir, desde las ficciones y desde la realidad.

El sujeto es un alfarero, un artesano que moldea su vida a partir de ficciones que se hacen realidad en la interacción, pero, sobre todo, que se hacen realidad en el sentir. El sujeto no está solo, necesita de las cosas y las cosas necesitan de él. Sólo en el contacto (que también puede ser visual) entre superficies, se expanden los límites de cuerpos aparentemente contenidos.

Figura 9. Saberes expandidos.

Fuente: Fotografía de Juan de Dios Serna.

Referencias

- Asprilla, L. I. (2013). El proyecto de creación-investigación. La investigación desde las artes. Santiago de Cali: Institución Universitaria del Valle del Cauca.
- Bahntje, M.; Biadiu, L. & Lischinsky, S. (2007). Despertadores de la memoria. Los objetos como soportes de la memoria. Recuperado de <http://repositoriodigital.uns.edu.ar/handle/123456789/3516>
- Barba, M. O. (2018). Creatividad y generación de ideas: Estudio de la práctica creativa en cine y publicidad. Valencia: Universidad de Valencia.

- Barriga Monroy, M. L. (enero-diciembre, 2011). La investigación creación en los trabajos de pregrado y postgrado en educación artística. *El Artista: Revista de investigaciones en música y artes plásticas* 8, 317-330.
- Baudrillard, J. (1981). *El sistema de los objetos*. México, DF.: Siglo XXI Editores.
- Calvera, A. (2003). *Arte? Diseño. Nuevos capítulos en una polémica que viene de lejos*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Delgado, M. (1999). *El animal público*. Barcelona: Anagrama.
- Delgado, T. C.; Beltrán, E. M.; Ballesteros, M. & Salcedo, J. P. (julio-diciembre, 2015). La investigación-creación como escenario de convergencia entre modos de generación de conocimiento. *Iconofacto*, 11(17), 10-28.
- Eco, U. (1985). *La definición del arte*. Barcelona: Planeta-Agostini.
- Espinel Correal, F. (enero-diciembre, 2011). Análisis semiótico de los objetos cotidianos y sus prácticas de uso. *Revista S*, 5(1). Recuperado de <https://revistas.uis.edu.co/index.php/revistaS/article/view/2935>
- Fronza, P. (2017). *The world of pareidolia*. CreateSpace Independent Publishing Platform. International Bible Society.
- Galindo, A. (enero-diciembre, 2013). La forma impropia frente a la obsolescencia: Relativización, multiplicidad y simulacro del objeto. *Revista europea de investigación en arquitectura: REIA*, 1, 39-50.
- Gallego, A. M. (2015). *Mutaciones, usos y transformaciones estéticas de objetos de diseño industrial en el contexto de lo cotidiano (Tesis de maestría)*. Universidad Tecnológica de Pereira, Pereira.
- García, A. F. (2015). *Prácticas estéticas de intervención de los objetos: La Arqueología del objeto como contenedor de signos (Tesis de maestría)*. Universidad Tecnológica de Pereira, Pereira.
- Gómez, C. F. & Gómez, J. J. (2015). *Reconfiguraciones estéticas de los objetos de uso (Tesis de maestría)*. Universidad Tecnológica de Pereira, Pereira.
- Gourhan, A. L. (1971). *El Gesto y la palabra*. Caracas: Universidad Central de Venezuela, Ediciones la Biblioteca.
- Mandoki, K. (2008). *Estética cotidiana y juegos de la cultura: prosaica uno (2ª ed.)*. México, DF.: Conaculta, Fonca, Siglo XXI Editores.
- Mesa, C. (2010). *Superficies de contacto. Adentro, en el espacio*. Medellín: Mesa Editores.
- Rodríguez Villate, D. E. (2006). *¿Cómo mueren los objetos? Ideas sobre la estética en el objeto de uso*. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia. Facultad de Artes.
- Sánchez, M. (2001). *Morfogénesis del objeto de uso. La forma como hecho social de convivencia*. Bogotá: Universidad Jorge Tadeo Lozano.
- Santamaría, J. D. (enero-diciembre, 2006). Estudios de la cultura material. *Iconofacto*, 2(3), 17-38.
- Simon, H. A. (2006). *Las ciencias de lo artificial*. Granada, España: Editorial Comares.
- Zuleta, E. (1985). *Sobre la idealización en la vida personal y colectiva y otros ensayos*. Bogotá: Procultura, Presidencia de la República.