

MULTA GRÁFICA

Calviño, Daniela; Centurión, Ana María; Pérez Conni, Lucía; Tegiacchi Luz.
Universidad Nacional de La Plata - Facultad de Bellas Artes

Resumen: Este trabajo se propone analizar la intervención urbana MULTA GRÁFICA: una experiencia que subvierte el orden cotidiano y transgrede las leyes de la ciudad. Para lograr este objetivo se utilizan los conceptos de Hans- Georg Gadamer (juego-símbolo-fiesta) y, mediante ellos, se intenta explicar a MULTA GRÁFICA como una intervención que reconcilia el arte y la vida, además de generar la detención, el extrañamiento y la reflexión en medio de un ambiente de extrema velocidad y pensamiento automático.

Palabras clave: Intervención urbana- Juego-. Símbolo- Fiesta.

Desde la cátedra de grabado, desarrollada en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Nacional de La Plata, surge, en el año 2015, la inquietud de un trabajo colectivo que rompa con la rutina de los automovilistas y su carga negativa cotidiana, producto del caos que se vive en la ciudad. Nace así MULTA GRÁFICA -intervención en el espacio público-

Decir imágenes en un mundo de imágenes, tal vez, tendría sabor a poco. El acto de romper con la rutina en la aridez cotidiana es la actitud festiva que nos conecta con el arte, casi sin darnos cuenta. En la propuesta grupal de la cátedra se invita al espectador casual a vivir esa fiesta, a jugar con la sorpresa de lo "ridículo" y "contradictorio" y convertir el símbolo de un castigo en disfrute visual.

La Plata, por ser una ciudad proyectada antes de construirse, constituye una obra maestra del pensamiento racionalista triunfante de la Revolución Francesa. El avance del consumo automotriz fue inimaginable para el Ingeniero Pedro Benoit, responsable de trazar los planos de la "ciudad de las diagonales". En el trajinar diario, los platenses, muchas veces, se encuentran violando las reglas de tránsito y estacionando dónde pueden o cómo pueden; por lo que las multas pasaron a formar parte del folklore automovilístico local.

Frente a esta situación de estrés permanente, los estudiantes de grabado se propusieron dejar de lados los egos creativos y unirse en bloque para sorprender a los espectadores ocasionales que transitan su rutina. Realizaron así un planteo estético centrado en desmitificar el proceso creativo y considerar como fundamental la recepción, tratando de integrar sus obras a la vida social.

Se diseña una MULTA GRÁFICA, la cual a la distancia se lee como una multa de tránsito y al darla vuelta aparece, ante los ojos asombrados de quien la toma del parabrisas de su auto, una obra de arte. Se entiende la obra como una estructura dinámica, no se ofrece una imagen única sino, gracias a la técnica del grabado, una imagen múltiple que recorre la ciudad. De esta manera, los límites entre arte y cotidianeidad se diluyen. Acciones extra- museísticas proponen nuevos espacios de invención, desarrollo y recepción de la obra, donde se supera la representación moderna. Esas acciones producen un efecto no duradero, un acontecimiento efímero, un lugar donde la experiencia del espectador en relación a su encuentro con la obra es de vital importancia. Se generan así otras sensibilidades frente al arte, otras emociones estéticas y otras formas de purificar la alienación de lo cotidiano.

En su libro "La Actualidad de lo bello", Hans- Georg Gadamer presenta tres conceptos que ayudan al análisis de la intervención MULTA GRÁFICA: juego, símbolo y fiesta.

Estos tres conceptos son utilizados por Gadamer para defender la unidad del arte como experiencia antropológica, es decir, unir lo antiguo y lo moderno.

El juego es una función esencial en la vida del ser humano y en la naturaleza, representado en un movimiento de vaivén constante que no está vinculado a ningún fin sino sólo al propio movimiento. No obstante, dentro del juego se ordenan y se disciplinan los movimientos como si realmente existiera un objetivo. Además, el acto de jugar siempre implica un “jugar- con”: el espectador es más que un contemplador, es un participante. En la obra de arte, regida por sus propias leyes, hay algo que entender y que reclama la respuesta de aquel espectador/co-jugador que haya aceptado el desafío, hay un espacio que pretende ser rellenado. Desde este lugar, la *Multa Gráfica* llama al espectador a entrar en el juego, en una dinámica muy distinta a la cotidiana. El “participante” que encuentra la multa en su auto se somete a un proceso de comprensión y develamiento con el propósito de dar respuesta a aquel espacio que la obra deja abierto.

Ese espacio que busca ser completado está relacionado con un juego de contrarios: mostración- ocultación. *MULTA GRÁFICA* es un juego pícaro en ese sentido: se muestra como una multa e intenta ocultar su verdadero carácter de obra (una imagen impresa). Lo que se busca con eso es un cambio de actitud en el espectador a partir del momento en que logra entender de qué se trata la obra, cuando comprende que fue engañado. Lo simbólico está justamente allí, en ese juego de contrarios donde se evoca un orden íntegro, donde un fragmento “oculto” complementa en un todo a otro fragmento que se corresponda con él.

El último concepto, la fiesta, permite pensar la ruptura que la *MULTA GRÁFICA* produce sobre el presente y cómo es posible encontrar otra forma de experimentar el tiempo. La ciudad impone su ritmo veloz, acelerado, donde “no hay tiempo que perder”. Ahora bien, dentro de esa vertiginosa dinámica urbana, el encuentro con el arte genera otro tipo de tiempo: un tiempo propio, no computable. Un tiempo que invita a la detención estableciendo una ruptura con el presente que se vive. La obra de arte crea un mundo en tanto nos aleja de esa realidad en la que estamos inmersos. El que recibe esa obra ve transformada su consciencia y su sensibilidad; se ve interpelado por algo “inesperado” que se le presenta como novedoso al suceder en un ámbito totalmente público, en otra vía distinta a la tradicional. . En un mundo de pura representación, el arte y la vida vuelven a encontrarse.

En síntesis, podemos hablar de *MULTA GRÁFICA* como una experiencia que pone de manifiesto la desmitificación de la obra y el artista moderno a través de un hecho creativo que forma parte del paisaje urbano. El arte producido en ese espacio rompe con la estructura de “lo esperable” y modifica a la persona que se ve interpelada. En un escenario complejo como el que se presenta en el mundo de hoy, el arte urbano tiene un componente liberador.

En medio de una pluralidad de lenguajes, de cambios continuos, de inestabilidad, las intervenciones urbanas nos detienen, nos permiten mirar con “extrañeza” aquello que nos rodea, como si fuera la primera que lo vemos. En el ámbito de la ciudad, el arte actúa para transformar la realidad: traza nuevas cartografías, sensibiliza nuestra mirada y democratiza la cultura. La práctica artística, entonces, es llamada a intervenir en la historia que se construye en el día a día.

Bibliografía:

Hans-Georg Gadamer. *La actualidad de lo bello: el arte como juego, símbolo y fiesta*. Editorial Paidós, 1991.