

esvaecer-se da matéria, como algo a se dissipar e se metamorfosear pelo espaço.

Portanto, nessas obras observamos uma certa tensão gerada pelo confronto entre a materialidade e a imaterialidade, entre presença e ausência. No espaço plano das superfícies dos papéis ou das telas de Shirley, ocorre a captura de uma matéria fugaz que se imobiliza, e nesse contato sinaliza-se uma presença da fumaça e da ausência do fogo. Já nos blocos de parafina, percebemos o acúmulo de uma multiplicidade de fragmentos de vestígios mínimos, gerados pela perda de matéria. Para Bachelard (1991, p.35), “parece que a matéria tem dois seres: seu ser de repouso e seu ser de resistência. Encontramos um na contemplação, o outro na ação”.

Nessa passagem ocorre a transformação da matéria, explicitando, na sua reversibilidade, a presença de uma matéria ausente, as marcas de esvaziamentos. No percurso de ambos trabalhos percebemos que as imagens evocam dois aspectos: ao mesmo tempo em que é o lugar onde se forma a imagem por semelhança, também provocará o desaparecimento dessa semelhança primeira, sinalizando um vir a ser, um caminho anterior, evocando, talvez, entre o contato de vazios e cheios, a memória e a efemeridade do estado primordial da matéria. •

Referências:

- Bachelard, G. (1991) *A terra e os devaneios da vontade*. São Paulo: Martins Fontes.
- Buti, M. (2002) “A gravação como processo de pensamento.” In Buti, M. e Letycia, A. (org.) *Gravura em metal*. São Paulo: Edusp/Imprensa Oficial do Estado.
- Pedrosa, Adriano; Cordeiro, Verônica. (2000) *Shirley Paes Leme: Correr o risco*. Catálogo.

3.36 The Reality Games/Los Juegos de la Realidad. El papel de la mirada a través de las obras de Pedro Osakar

M. Reyes González Vida*

Abstract. Starting from the review of the exhibition "The Reality Games/Los Juegos de la Realidad" by Pedro Osakar, this paper reflects on the three basis of the representational system used by the artist in this exhibition: (1) image, (2) word and (3) object, analyzing the relationship between their artistic use, the ways we gaze at things in our culture and their effects on each of us.

Keywords: contemporary art, experience, language, culture, visual culture.

Resumen. Partiendo de la revisión de la exposición "The Reality Games/Los Juegos de la Realidad" de Pedro Osakar, este artículo reflexiona sobre los tres contrapuntos que fundamentan el sistema representacional adoptado por el artista en la muestra: (1) imagen, (2) palabra y (3) objeto, analizando las relaciones existentes entre su uso artístico, las maneras culturales de mirar y sus efectos sobre quien mira.

Palabras clave: arte contemporáneo, experiencia, lenguaje, cultura, cultura visual.

Introducción

La siguiente comunicación plantea una reflexión sobre la muestra *The Reality Games/Los Juegos de la Realidad* de Pedro Osakar Oláiz (Pamplona, Navarra, 1965). El artista -también Catedrático por la Universidad de Granada (España) y profesor del Departamento de Pintura de la Facultad de Bellas Artes de esta Universidad, con un amplio currículum de exposiciones individuales y colectivas, obra en numerosas colecciones y premios de reconocido prestigio (como el I Primer Premio Salón de Otoño de Pintura de Plasencia, España, 2006)- ha presentado recientemente esta exposición en el Instituto de América de Santa Fe (Centro Damián Bayón de Granada, España) y en la Sala de Armas de la Ciudadela de Pamplona (Navarra, España).

Esta comunicación reflexiona sobre los tres contrapuntos que fundamentan el sistema representacional adoptado por el artista en la muestra: (1) imagen, (2) palabra y (3) objeto, explorando las complejas relaciones que se establecen entre su uso artístico, la experiencia de la

* España, departamento de Pintura, Facultad de Bellas Artes, Universidad de Granada. Artista visual y profesora. Doctora en Bellas Artes por la Universidad de Granada.

persona y la comprensión de los objetos, textos e imágenes en tanto que contenedores de significados culturales, analizando las maneras en que los procesos culturales afectan la construcción de la mirada sobre la realidad.

1. The Reality Games/Los Juegos de la Realidad

'Todo es real', explica Pedro Osakar, 'solo cambia el nivel de artificio de esa convención que designamos como realidad. También podríamos decir, por el lado contrario, que de todas las mentiras, el arte es la más veraz' (Osakar en De la Corte, 2009, p.1). De esta forma se refiere el artista a una de las palabras que dan título a su exposición, rescatando uno de los puntos de partida de su trabajo: la confrontación entre la realidad y las convenciones o construcciones culturales instauradas en la sociedad contemporánea.

Para Pedro Osakar, hablar de realidad supone tomar distancia del mundo visual que le rodea. En *The Reality Games* representa un conjunto de posibles realidades, formado por instalaciones, fotografías, dibujos y pinturas que toman como referencia la ciudad y su paisaje. Los muestra en un ejercicio de reflexión crítica y una cierta dosis de ironía en su capacidad dialéctica, revelando una suerte de mecanismos o 'tramas que están ocultas en las calles de nuestras ciudades' (Osakar, en De la Corte, 2009, p.1); estructuras que despliegan las complejas relaciones que se establecen entre la cultura, el poder y la construcción de la identidad de la persona.

En su libro *Los Juegos y los Hombres, la Máscara y el Vértigo* (1986) Roger Caillois utilizaba el término *Mimicry* para hacer referencia a los juegos que suponen la aceptación, de forma temporal, de un mundo imaginario. En la *Mimicry* se 'juega a hacer de'; no obstante, el jugador siempre puede diferenciar su realidad creada de la realidad en la que vive. En *The Reality Games*, Pedro Osakar evidencia este proceso de recreación y diferenciación, valiéndose de estrategias que combinan imagen, palabra y objeto. Para ello, Osakar utiliza diversos códigos empleados en el arte contemporáneo que contemplan el arte como lenguaje, que lo enmarcan como estructura autónoma, que lo acercan a lo simbólico, a lo metafórico y al ámbito personal (Figuras 1, 2 y 3). Conoce y conecta con el legado del Arte Pop y sus alusiones de planos recortados a la cultura de masas, así como con el del Arte Conceptual y

sus interpelaciones de indagación estética (Pascual, 2009); se comprende dentro de la tendencia 'neo-conceptual' donde se ubican artistas que, como él, utilizan la palabra para re-conceptualizar contenidos enunciativos del objeto, el espacio o la imagen, y siente afinidad por los artistas que, como en la 'Nueva Pintura Alemana' (Post- Richter & Polke), que entienden 'la pintura en sí como sistema lingüístico' (Osakar en Pascual, 2009, pp.4-5).



Figura 1. Pedro Osakar, Detalle de *Las mejores vistas de la Ciudad* (2009). 1. Impresión digital sobre madera. 85 x 145,75 cm. 2. Óleo sobre lienzo. Dos piezas de 260 x 200 cm. 3. Impresión digital sobre Lona Mesh de PVC.

2. Relaciones entre imagen, palabra y experiencia estética.

Siguiendo a John Dewey, entendemos que el producto físico, acabado, en el que desemboca el proceso creativo de un artista, es un producto potencial, susceptible de activar experiencias vitales en el espectador. Estas experiencias toman el matiz de 'experiencias estéticas' cuando se muestran vinculadas a los artefactos estéticos.

La experiencia estética está íntimamente relacionada con la comprensión de la cultura. Imanol Aguirre explica que 'el arte (...) puede ser concebido como un sistema cultural, en el que se engloban las relaciones sociales, políticas, estéticas y culturales que existen detrás

de la obra' (Aguirre, 2004, p.256) . Por tanto, el objeto artístico puede entenderse como un artefacto icónico cultural, contenedor de significados que median en la experiencia estética de la persona.

En esta intrincada red de significados se sitúa el proceso artístico de Pedro Osakar. El artista, conocedor del poder que tanto la imagen como la palabra poseen como transmisores de sentidos, los contrapone en sus obras estableciendo dualidades que, de un lado, desvelan nuestros procesos de percepción visual y de comprensión de significados, y de otro, deconstruyen los códigos, normas, modelos, y valores de la sociedad contemporánea (Figura 3).



Figura 2. Pedro Osakar, *La Casa de Ángel* (2009).
Óleo y lápiz sobre papel. 55 x 41,5 cm.

Pedro Osakar comprende el poder que posee el texto como catalizador en la obra: nuestra atención rebota contra el lenguaje y vuelve a la imagen, para calibrar mejor la percepción. Podemos observar este procedimiento en su serie *Hotel, Museum, Gallery* (2009) (Figura 3), donde la superposición de texto e imagen evoca nuevas imágenes mentales aportando inesperados sentidos a lo que vemos, cuestionando, en este caso, la funcionalidad, el sentido de uso y consumo en los espacios públicos y/o privados indicados.

3. La mirada y el uso simbólico de los objetos

En el ámbito artístico contemporáneo, el empleo del objeto como elemento cargado de valor simbólico ocupa un papel esencial en la orientación de la mirada del espectador. Como explica Abraham Moles en su *Teoría de los objetos* (1975), el objeto es un mediador universal, y, a pesar del anonimato que supone su fabricación industrial, se encuentra cargado de valores.



Figura 3. A la derecha: Pedro Osakar, *Hotel* (2009); *Museum* (2009); *Gallery* (2009).
Óleo y lápiz omnicroom/ Lienzo. 230 x 200 cm. A la izquierda: Pedro Osakar,
Prototipo Hotel (2009); *Prototipo Gallery* (2009); *Prototipo Museum* (2009). 3 Maquetas de
madera y tornillos. 45 x 25 x 30 cm.

Baudrillard amplía esta reflexión analizando los valores que se ponen en juego en nuestras relaciones con los objetos: de un lado encontramos el *valor de uso* -se necesita cubrir una necesidad y aparece un objeto con dicha función, que justifica su morfología- y de otro un *valor social o de cambio* -aparece cuando el objeto alcanza la categoría de mercancía, de proyección y fascinación para el sujeto, dotándolo de un valor simbólico.

El uso del objeto como fundamento representacional y la puesta en juego de su *valor social* como estrategia artística configura otro de los principios adoptados por Pedro Osakar en *The Reality Games*. En la serie *Prototipo Hotel, Prototipo Museum, Prototipo Gallery* (2009) expone unos prototipos 'inacabados' de caravanas como posibles realidades

mostradas en un museo que exploran la relación entre el objeto y el espacio donde se ubica (Figura 4).



Figura 4. Pedro Osakar, *La casa de la doctrina* (2009). Maqueta de madera sobre estructura de silla de acero. 50 x 70 x 75cm.

En *La casa de la Doctrina* (2009) (Figura 4) Osakar recurre de nuevo al uso simbólico del objeto, utilizando una silla como trono y símbolo de poder. Esta obra entra en diálogo con *El Símbolo* (2009) (Figura 5) que referencia un detalle codificado, ampliado y descontextualizado de un símbolo, revisando sus conexiones con las estructuras de poder en la cultura, y con *Manual de instrucciones* (2009) (Figura 7), donde una serie de cuadros -en los que se representa una mesa y una silla- se despliegan, enumerados sin aparente lógica, en un contexto fragmentado, invitando al individuo a la búsqueda de una reconstrucción y visión global -proceso que seguimos cuando aceptamos la pertenencia a un grupo y a un sistema de normas y valores.



Figura 5. Pedro Osakar, *El símbolo* (2009). Óleo sobre lienzo y estructura de madera. Cuadro de 600x250cm. Estructura de madera de 680x300x45cm.

4. Concluyendo: sobre las formas culturales de mirar

Como explica Marian López Cao, la mirada es un acto en el que intervienen aspectos físicos y culturales. Es fruto de las experiencias personales, del aprendizaje y de las convenciones de la sociedad en la que nos movemos. Las miradas no son inocentes ni objetivas, de hecho 'cualquier elemento de la imagen está teñido de simbologías culturales de las cuales es difícil desprenderse' (López y Gauli, 2000, p.44). Las obras presentadas por Pedro Osakar en *The Reality Games* evidencian, de un lado, cómo las imágenes que construyen nuestra cotidianidad nos confirman, y de otro, nos permiten indagar 'sobre las maneras culturales de mirar y sus efectos sobre cada uno de nosotros' (Hernández, 2009, p.1). •

Referencias

Aguirre, Imanol (2004) "Beyond the understanding of visual culture: A pragmatist approach to Aesthetic Education", *International Journal of Art and Design Education*, Vol. 23 (3), pp. 256-270.

- De la Corte, Manuela (2009) *El arte, una mentira veraz*. Granadahoy [Consult. 2009-12-20]. En línea. Disponible en <URL: <http://www.granadahoy.com/article/ocio/531240/arte/una/mentira/veraz.html>>
- Hernández, Fernando (2009) *La cultura visual más allá de los objetos y las miradas* [Consult. 2009-12-20]. En línea. Disponible en <URL:<http://www.congresoarteilustracion.org>>
- López F. Cao, Marian y Gauli, Juan Carlos (2000) “El cuerpo imaginado”, *Revista Complutense de Educación*, Vol. 11, nº 2, pp. 47-57.
- Pascual, Omar (2009) *Pintar, escribir... Repensando la Imagen (Lenguaje y representación en la obra de Pedro Osakar)* [Consult. 2009-12-20]. En línea. Disponible en <URL: <http://omar-pascual.blogspot.com/2009/10/pintar-escribir-repensando-la-imagen.html>>