

¿Banksy es UX?

Daniela Sofía García Gómez a01196980

- Aspectos básicos de un movimiento artístico

El concepto de movimiento artístico es muy vasto. Puede significar un cierto estilo de expresión artística que se usó en algún periodo de la historia o puede denominar los rasgos estilísticos (o estilo de trabajo) de algún artista en específico. Cada movimiento que ha existido en la historia del arte ha tenido su propia forma de expresión y mientras que pueden estar condicionados por la manera en la que se usaban las características estéticas o formales también están determinados por las condiciones sociales o históricas.

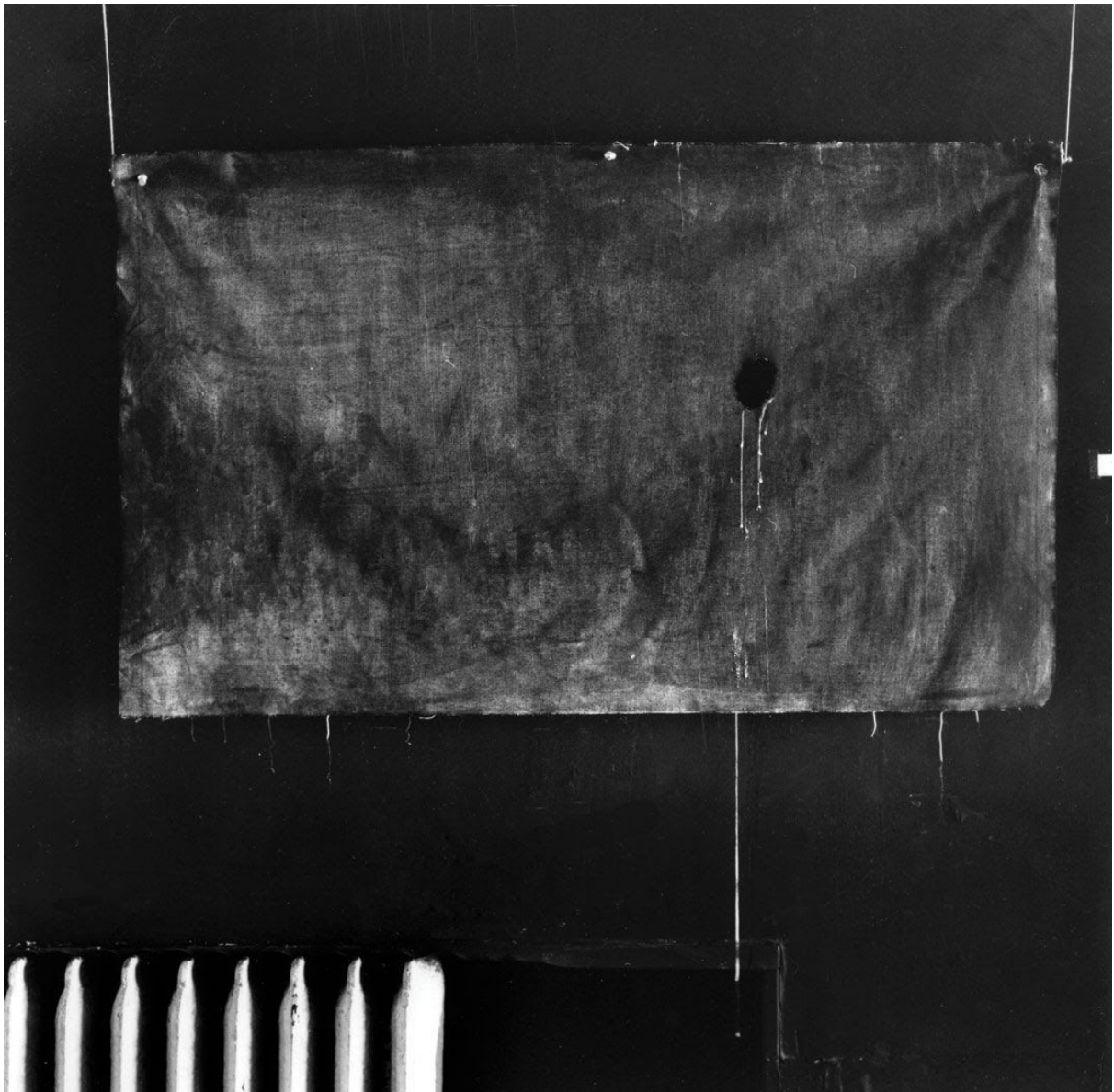
El estilo no es lo único que importa cuando se está analizando una obra plástica, es también importante tomar en cuenta la actitud que tenía el artista hacia su obra. Existen tres tipos de actitudes que son comúnmente aplicadas por los artistas:

1. Pasional: el interés por conmover o emocionar
2. Sensual: el deseo de agradar a los sentidos
3. Intelectual: el interés de darle a la forma una estructura por medio de una organización racional

El movimiento artístico que elegiré para este trabajo es el Fluxus (1960s-1970s), un movimiento artístico de las artes visuales en especial, pero también de la música, la literatura y la danza. Como Dadá, Fluxus escapa de toda tentativa de definición o de categorización. De cierta manera Fluxus nunca existió, no sabemos cuándo nació, luego no hay razón para que termine. El Fluxus se convierte en arte conceptual por su referencia directa, inmediata y urgente a la realidad cotidiana, e invierte la propuesta de Duchamp, quien a partir del Ready-made, introdujo lo cotidiano en el arte. Fluxus disuelve el arte en lo cotidiano, es antiarte y antielitista y cree que todo el mundo puede ser artista.

- ¿Cuál es el trabajo más relevante de un artista de este movimiento?

Yoko Ono fue una de las grandes ponentes del Fluxus. Su arte se define como experimental y Avant-Garde. Uno de sus trabajos más famosos (y de los más interesantes en mi opinión personal) es *Smoke Painting* (1961).



Lo que puede parecer como un simple pedazo de tela con un hoyo quemado en medio, Ono lo describía como: “Un lienzo claro o cualquier pintura terminada con cigarros en cualquier momento por cualquier periodo de tiempo. Véase el movimiento del humo. La pintura se acaba cuando todo el lienzo se quema.”

¿Que extraño, no? ¿Que no nos han enseñado toda la vida que las pinturas en los museos o las exposiciones no se deben tocar nunca? Ono, como todos los artistas del Fluxus, creía firmemente en el involucramiento de la audiencia dentro del mismo acto del arte. Así como el producto de un académico que fue a la escuela de artes puede considerarse arte también lo cotidiano (el espectador) puede hacer y ser arte, puede estar involucrado en el proceso de hacerla.

- ¿Qué aspectos/principios/manifiestos de ese movimiento aplicaría al UX?

Creo que el Fluxus en su escénica se trata completamente del UX. Involucra al usuario en la creación y ejecución del producto (la obra de arte) y a final de cuentas lo hace sentir parte

de él. El UX de ahora creo que se podría mejorar muchísimo de dejáramos que el usuario se involucrara en la creación del mismo.

- Autoevaluación

Me gustó mucho este trabajo. Fue muy interesante y divertido relacionar mi movimiento artístico favorito a cosas de la clase y como algunos conceptos cómo involucrar al usuario no son nuevo sino que llevan décadas existiendo (en diferentes ámbitos pero la idea está ahí).

- Referencias

“A + B Painting” (’61) by Yoko Ono for “INSTRUCTIVE AUTO-DESTRUCTION” by Anthony Cox in “Art and Artists”, August, 1966. (n.d.). Flickr.

<https://www.flickr.com/photos/mickeyono2005/6333669292>

colaboradores de Wikipedia. (2020, July 6). Movimiento artístico. Wikipedia, La Enciclopedia Libre. https://es.wikipedia.org/wiki/Movimiento_art%C3%ADstico

colaboradores de Wikipedia. (2020a, May 7). Fluxus. Wikipedia, La Enciclopedia Libre.

<https://es.wikipedia.org/wiki/Fluxu>