

Graham Coulter-Smith

DECONSTRUYENDO
las instalaciones

DECONSTRUCTING
Installation Art

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE VALENCIA
Biblioteca



104-409-144

bibliografía 13

Hay tres características principales que pueden extrapolarse del análisis histórico integral de las instalaciones: en primer lugar, la aspiración de crear una participación más directa entre el espectador y la obra de arte; en segundo lugar, la observación de que la instalación presenta al espectador fragmentos que debe explorar y unir para *activarse*; y, en tercer lugar, la estrategia de la escultura expandida de deconstruir el concepto tradicional de la valiosa obra de arte mediante el uso de objetos y materiales encontrados. Lo importante es que si unimos estos tres factores clave, obtenemos un conjunto de características que se asemejan a los aspectos del análisis inspirado por la eminente escuela de Frankfurt del arte radical vanguardista...

Three fundamental features can be extrapolated from comprehensive historical analysis of installation art: first, the aspiration to create a more direct involvement between the viewer and the work of art; second, the observation that installation art presents the viewer with fragments that must be explored and assembled in a manner that 'activates' the viewer; and, third, the expanded sculptural tactic of deconstructing the traditional concept of the precious work of art via the use of found objects and materials. What is significant is that if we put these three key facets together we have a set of features that parallel aspects of the landmark Frankfurt School-inspired analysis of radical avant-gardist...

P.V.P. 24 euros

ISBN 978-84-612-9347-6



9 788461 293476

b r umaria
prácticas artísticas, estéticas y políticas

13

Deconstruyendo las instalaciones

BIBLIOTECA GENERAL
UNIVERSIDAD POLITÉCNICA
VALENCIA

Editor / Editor in chief

Dario Corbeira

**Redacción /
Editorial staff**

Alejandro Arozamena

Ebba Corbeira

Irene Montero

Ana Pol

Daniel Patrick Rodriguez

Clara Zarza

**Traducción /
Translation**

Federico Faccio Peláez

**Edición ejecutiva /
Executive editor**

Irene Montero

Daniel Patrick Rodriguez

Maquetación / Layout

Helvética edición y diseño

www.helvetica.es

Imprenta / Press

Kadmos

Depósito legal / Legal deposit

S.143-2009

ISBN

978-84-612-9347-6

Edita

Brumaria A.C.

C/ Santa Isabel, 28. Madrid 28012

Tel. 34 91 528 0527

brumaria@brumaria.net

www.brumaria.net

Imagen de portada: Rafael Lozano-Hemmer, *Vectorial Elevation*, 2002. Vitoria-Gasteiz, País Vasco, España. Fotografía: David Quintas. Cortesía: Rafael Lozano-Hemmer.

Cover: Rafael Lozano-Hemmer, *Vectorial Elevation*, 2002. Vitoria-Gasteiz, Basque Country, Spain. Photo: David Quintas. Courtesy: Rafael Lozano-Hemmer.

Los trabajos de proyecto de la presente publicación incluida en el trabajo general *Magazine Project*, han contado con una ayuda del Ministerio de Cultura.

The work involved in the present publication included in the *Magazine Project*, has depended on aid from the Ministry of Culture.





Arts & Humanities
Research Council

La investigación sobre bellas artes contemporáneas para este proyecto fue financiada por el Arts and Humanities Research Council de Reino Unido 2004-2005. El nombre de la fase de investigación fue "Installationism: The Expanded Field of Sculpture, 1985-2005" (Instalacionismo: El campo expandido de la escultura, 1985-2005).

Research into contemporary fine art for this project was funded by the Arts and Humanities Research Council of the United Kingdom 2004-2005. The title of the research phase was "Installationism: The Expanded Field of Sculpture, 1985-2005".



Financiación para la investigación sobre arte digital contemporáneo a cargo del Centre for Advanced Scholarship In Art and Design, Southampton Solent University, 2005-2006.

Funding for research into contemporary media and digital art was provided by the Centre for Advanced Scholarship in Art and Design, Southampton Solent University, 2005-2006.

To Angie and Liz

- 13** 1. INTRODUCCIÓN el problema de los museos
 ¿El arte en la vida?
 Marco de trabajo
 Interacción
 Recombinación y disociación
 Resumen
- 39** 2. INMERSIÓN en el ámbito de la distancia
 Instalación e inmersión narrativa
 Breve historia de la inmersión
 Los textos "legibles" y "escribibles" de Roland Barthes
 Cultura, no naturaleza: Olafur Eliasson
 Disolución
 El espejo y el cuerpo
 Nieblas de inmediatez: Ann Veronica Janssens
 Regresión: La "Klutterkammer" de John Bock
 Visiones de excesos: Jason Rhoades
 Ecos de los sesenta: Paul McCarthy
 Fantasmas: Paul Pfeiffer
 Inmersión lasciva: Gregor Schneider
 Realidad virtual
 Inmersión sensorial absoluta: Char Davies
 Inmersión interactiva: Maurice Benayoun
 Resumen
- 85** 3. INTERACCIÓN: el difícil nacimiento del lector
 Las cordiales reuniones de Rirkrit Tiravanija
 Las obras de pufs de Angela Bulloch
 Museo de ciencia: Carsten Höller
 Instalación interactiva fundamental: "The Legible City", 1989
 "Place: Rhur", 2000
 Alcanzar la meta de la interacción: Alzado Vectorial
 Telerrealidad
 El realista social como empresario: Thomas Hirschhorn
 El diseño, una necesidad: "Body Movies", 2001
 Escultura social clínica: Santiago Sierra
 La alternativa del arte digital: diversidad en la documenta 2002
 Valor práctico
 Diseño dadaísta: Andrea Zittel
 Diseño real: Atelier Van Lieshout
 Desviando la riqueza artística: Dan Peterman
 Resumen
- 123** 4. RECOMBINACIÓN desmitificando la creatividad
 Creatividad cotidiana: la estética de Hume
 La metáfora perfecta: Jennifer Pastor
 Asociacionismo y creatividad: Hume y Freud
 Sueños cotidianos
 Juegos artísticos
 Asociacionismo y narrativa
 El sistema de Simon Starling
 InterMúsica visual interactiva: Toshio Iwai
 Cómo hacer cosas con los espectadores: Andreas Slominski
 Resumen

157 5. DISOCIACIÓN: la crisis de la identidad artística

Más allá del nombre del artista

El artista como espectador-lector

Creatividad colectiva: Las señoritas de Avignon

Reconocimiento erróneo: Renée Green, "Partially Buried in Three Parts"

Leer arte, implosión del reflejo social

Identidad en la sala de edición: Candice Breitz

"Human Race Machine" de Nancy Burson

Luc Courchesne: "Portrait Number One"

Identidad artificial, creatividad sintética: Knifeandfork (Sue Huang y Brian House)

Identidad artística y cultura de consumo

Compro luego no existo: Sylvie Fleury

Resumen

189 6. CONCLUSIÓN resolver el problema

Repaso del problema

Restablecer el vínculo entre el arte y el diseño

Bellas artes y arte digital: diferencias fundamentales

Graffiti Research Lab

Antoni Abad

Institute for Infinitely Small Things

Oda Projesi

Raqs Media Collective y Sarai

Comentarios finales

345 BIBLIOGRAFÍA

englishversion

- 215** 1. INTRODUCTION the museum problem
Art into Life?
Framework
Interaction
Recombination and Dissociation
- 233** 2. IMMERSION in a field of distance
Installation and Narrative Immersion
A Brief History of Immersion
Roland Barthes' 'Readerly' and 'Writerly' Texts
Culture not Nature—Olafur Eliasson
Dissolution
The Mirror and the Body
Mists of Immediacy: Ann Veronica Janssens
Regression: John Bock's Klutterkammer
Visions of Excess: Jason Rhoades
Echoes of the 60s: Paul McCarthy
Ghosts: Paul Pfeiffer
Prurient Immersion: Gregor Schneider
Virtual Reality
Total sensory immersion: Char Davies
Interactive immersion: Maurice Benayoun
- 263** 3. INTERACTION: the difficult birth of the reader
Rikrit Tiravanija's Convivial Gatherings
Angela Bulloch's Bean-Bag Works
Science Museum: Carsten Höller
Seminal Interactive Installation: Legible City
Place: Ruhr
Attaining the Interactive Goal: Vectorial Elevation
Reality TV
The Social Realist as Entrepreneur: Thomas Hirschhorn
The Need for Design: Body Movies
Cynical Social Sculpture: Santiago Sierra
The Media Art Alternative: Multiplicity at Documenta
Use Value
Dada Design: Andrea Zittel
Real Design: Atelier Van Lieshout
Redirecting Artistic Wealth: Dan Peterman
- 287** 4. RECOMBINATION demystifying creativity
Everyday Creativity: Humean Aesthetics
The Perfect Metaphor: Jennifer Pastor
Associationism and Creativity: Hume and Freud
Everyday Dreaming
Associationism and Narrative
Art Games
Simon Starling's System
Interactive Visual Music: Toshio Iwai
How to do things with Viewers: Andreas Slominski

311 5. DISSOCIATION: identity crisis

Misrecognition: Renée Green
Beyond the Name of the Artist
The Artist as Viewer-Reader
Collective Creativity: Les Demoiselles d'Avignon
Reading Art, Imploding Social Reflection
Identity in the Cutting Room: Candice Breitz
Nancy Burson's Human Race Machine
Luc Courchesne: *Portrait Number One*
Artificial Identity, Synthetic Creativity
Artistic Identity and Consumer Culture
I Shop Therefore I Am Not: Sylvie Fleury
Summary

331 6. CONCLUSION solving the problem

Reviewing the Problem
Reviving the Liaison between Art and Design
Fine Art and Media Art: Key Differences
Graffiti Research Lab
Antoni Abad
Institute of Infinitely Small Things
Oda Projesi
Raqs Media Collective and Sarai
Final Comments

345 BIBLIOGRAPHY

LAS INSTALACIONES SALTARON A LA PRIMERA PLANA en la década de los noventa como un movimiento clave del arte posmoderno. Tomaron el relevo del estilo dominante anterior de apropiación posmoderna (como Cindy Sherman, Barbara Kruger, Hans Haacke, Victor Burgin, Imants Tillers o Jeff Koons). El videoarte experimentó también un impulso similar, pero si analizamos los comentarios más importantes sobre las instalaciones contemporáneas¹, podemos ver que lo que recibe este nombre es ante todo *escultura expandida* en línea con lo que describía Rosalind Krauss en

1. INTRODUCCIÓN. El problema de los museos

su texto "La escultura en el campo expandido". En algunos casos, es más concretamente escultura expandida condicionada al espacio expositivo. Las instalaciones de vídeo se mencionan en los textos actuales sobre instalaciones, pero nunca en gran profundidad. Esto es comprensible porque el mayor avance en el videoarte durante los noventa fue la edición multipantalla, articulada principalmente mediante configuraciones planas, más que escultóricas, de las pantallas. Si la definición más fundamental de las instalaciones pasa por que sean obras de arte en las que uno pueda entrar andando, el videoarte en dos dimensiones debería estar fuera de esta categoría. Por otra parte, la inmersión es un factor clave de las instalaciones y a lo largo de este libro se harán numerosas referencias a las maneras que tiene el arte de pantalla plana para atrapar al espectador mediante la inmersión narrativa. Además, el videoarte interactivo intensifica este efecto de inmersión, incluso cuando se lo presenta en una pantalla plana, gracias a la implicación del cuerpo además de la visión. Jeffrey Shaw ejemplifica este efecto con Dirk Groeneveld en su pionera obra de arte digital e interactiva *The Legible City* [La ciudad legible].

Otra característica notable de las instalaciones es que no son algo nuevo. Los predecesores históricos de la instalación contemporánea son abundantes, pero no están lo suficientemente concentrados como para constituir un *movimiento*, como lo hicieron en los noventa. En su excelente historia crítica de las instalaciones, Claire Bishop sugiere que las instalaciones contemporáneas se remontan al arte radical de los años sesenta² e incluso más atrás si se tienen en cuenta las primeras expresiones de Dadaísmo y Surrealismo.

Mientras que la historia de las instalaciones que da Bishop traza lo que ella formula como la evolución de una nueva forma de arte, de manera muy similar a la performance o al land art (otra forma de escultura expandida), el enfoque que se le dé aquí va a ser diferente. Este

¹ Claire Bishop, *Installation art: a critical history*, Tate Publishing, Londres, 2005; Mark Rosenthal, *Understanding Installation Art: From Duchamp to Holzer*, Prestel, Múnich y Londres, 2003; Nicolas de Oliveira, Nicola Oxley, Michael Petry y Michael Archer, *Installation Art*, Smithsonian Institution Press, Washington, 1994.

² Bishop, op. cit., pág. 10.

análisis propondrá una contextualización histórica complementaria que cuestionará las instalaciones contemporáneas en el marco de la evolución de un discurso estético que puede identificarse no simplemente en ejemplos aislados del Dadaísmo y del Surrealismo sino en la esencia misma de la filosofía estética que justifica estos movimientos. O lo que es lo mismo, examinaremos no sólo las características físicas de las instalaciones sino también las ideas y los valores que sirven de motivación a este modo de expresión. Con esto podremos ir más allá del enfoque actual de la instalación escultórica y enfrentar esta forma actualmente canónica con su competidor en forma de instalación interactiva digital, tristemente desatendida en el grueso de la literatura actual sobre el tema. Además, el capítulo final examinará alternativas a las instalaciones condicionadas por el espacio expositivo mediante formas de práctica artística que tengan lugar en el contexto de la vida cotidiana. La importancia de estas incursiones en el día a día empezará a hacerse patente a lo largo de este capítulo introductorio.

Hay tres características principales que pueden extrapolarse del análisis histórico integral de las instalaciones: en primer lugar, la aspiración de crear una participación más directa entre el espectador y la obra de arte; en segundo lugar, la observación de que la instalación presenta al espectador fragmentos que debe explorar y unir para *activarse*; y, en tercer lugar, la estrategia de la escultura expandida³ de deconstruir el concepto tradicional de la valiosa obra de arte mediante el uso de objetos y materiales encontrados. Lo importante es que si unimos estos tres factores clave, obtenemos un conjunto de características que se asemejan a los aspectos del análisis inspirado por la eminente escuela de Frankfurt del arte radical vanguardista realizado por Peter Bürger en su *Teoría de la vanguardia*⁴.

Tres corrientes artísticas principales marcaron la primera mitad del siglo XX: el Expresionismo, la abstracción y una tercera que actualmente carece de un término que la abarque pero fue iniciada por Duchamp, el Dadaísmo y el Surrealismo. Esta tercera corriente es la que trata Bürger en *Teoría de la vanguardia*. Además, hace una observación muy productiva sobre el hecho de que el arte radical vanguardista de los sesenta —que Bishop apunta convincentemente como la raíz de las instalaciones contemporáneas— se inspiró fundamentalmente en la estética transgresora de la que fueron pioneros Duchamp, el Dadaísmo y el Surrealismo.

El análisis de Bürger identifica varias características pertinentes sobre esta tercera corriente que podemos resumir en tres: en primer lugar, la deconstrucción del concepto tradicional de obra de arte valiosa mediante el uso de materiales pobres y objetos encontrados; en segundo lugar, un deseo de integrar el arte en la vida cotidiana que implica un posicionamiento hacia el elitismo del arte institucionalizado; en

tercer lugar, la creación de textos fragmentados (*no-orgánicos*) mediante estrategias como el montaje y el azar que animan al lector a involucrarse en el proceso creativo. En esencia, el análisis de Bürger sugiere que los aspectos significativos evidentes en la historia detallada de las instalaciones de Bishop pueden encontrarse antes de la década de los sesenta, a principios del siglo XX.

Las analogías entre la historia integral de las instalaciones de Bishop y el análisis clave de Bürger sobre

³ Rosalind Krauss, "Sculpture in an Expanded Field", *October*, nº 8, 1979, págs. 30-44.

⁴ Peter Bürger, *Theory of the Avant-Garde*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 1984 (orig. 1974) [Ed. cast.: *Teoría de la vanguardia*, tr. Jorge García, Ediciones Península, Barcelona, 1997].

la deconstrucción llevan al planteamiento de si las instalaciones deberían considerarse en un marco estético-histórico más amplio que el propuesto en el análisis de Bishop. Bürger se refiere a la corriente estética que él identificó como *vanguardia*, pero este es un término demasiado impreciso ya que prácticamente todas las formas esenciales de bellas artes producidas desde 1900 podrían encajar en este concepto. Actualmente no hay ninguna terminología aceptada cercana a la *abstracción* o el *Expresionismo* que pueda poner una etiqueta a la tercera corriente esbozada en el análisis de Bürger.

En los ochenta, los teóricos del arte experimentaron con términos como *antiestético*⁵ y *arte transgresor*, pero estas etiquetas nunca alcanzaron el ámbito genérico de *abstracción* y *Expresionismo*. Del mismo modo, incluso el prometedor término *arte posmoderno*, que dominó los debates de arte durante la década de los ochenta, dio lugar en el nuevo milenio a un recurso poco convincente al término hoy en día histórico de *Arte Conceptual*.

Para este libro se usará el término *deconstrucción* para designar la corriente estética tan concisamente esbozada por Bürger. Una vez situemos las instalaciones contemporáneas en esta corriente podremos rastrear su genealogía. La deconstrucción empezó con la estética *transgresiva* de Duchamp, el Dadaísmo y el Surrealismo; esta fue la primera generación. Siguió desarrollándose durante la segunda mitad del siglo XX mediante el mosaico de producciones propias del arte de los sesenta, como el Nuevo Realismo, el Fluxus, el Arte Pop, el Minimalismo, el Arte Povera, el land art, la performance y el Arte Conceptual. La tercera generación de deconstrucción surgió a finales de los setenta y en la década de los ochenta con el movimiento de apropiación posmoderna (con ejemplos como Cindy Sherman, Barbara Kruger, David Salle, Hans Haacke, Imants Tillers y Victor Burgin). Se pueden apreciar elementos de las tres generaciones de deconstrucción en sus manifestaciones más recientes en las instalaciones contemporáneas que, en vista de su estatus de movimiento, bien podrían recibir el nombre de *instalacionismo*.

De acuerdo con este análisis histórico, el movimiento de las instalaciones que surgió en los noventa, y continúa en la primera década del nuevo milenio, es la manifestación más reciente de una estética nonagenaria. Ya no hablamos aquí del choque de lo nuevo sino de una *vuelta eterna* de ciertas obsesiones estéticas que ya han sido comentadas anteriormente.

Hay una diferencia crucial entre la deconstrucción de las dos mitades del siglo XX, y es que en la primera, ésta era una fuerza importante, pero no preeminente, como lo fue en la segunda. En ese momento, la corriente imperante era el movimiento de arte moderno propio de De Stijl, el Constructivismo y la *Bauhaus* y su interconexión poderosa y socialmente importante con la arquitectura y el diseño.

En contraste, y siguiendo con el ataque de las prácticas artísticas transgresivas de los sesenta, la deconstrucción se convirtió en la corriente artística dominante, derrocando a la abstracción tras su medio siglo de hegemonía estética y, con ella, a la relación productiva con la arquitectura y el diseño. Este es un desarrollo muy significativo ya que lleva a la afirmación de Peter Bürger de que la deconstrucción se convierte a su vez en deconstruida. Su argu-

⁵ Hal Foster (ed.), *The Anti-Aesthetic: Essays on Postmodern Culture*, Bay Press, Port Townsend, Washington, 1983.

mento es que la deconstrucción empieza como una fuerza transgresiva (*antiarte*) que rompe con el concepto tradicional de obra de arte como algo valioso y eterno, que mina la falsedad de la composición armoniosa, que critica la institución burguesa del arte en todos los niveles y, más que nada, que pretende "reintegrar el arte en la praxis vital [*Lebenspraxis*]"⁶. Se puede aceptar esta noción de antiarte transgresor en el caso de Duchamp, el Dadaísmo y el Surrealismo y del arte de los sesenta y principios de los setenta, pero no una vez que la transgresión es aceptada como corriente institucional dominante.

Dado el dominio contemporáneo del arte deconstructivo como un estilo internacional, la postura que hay que adoptar es la de cambiar la definición que se tiene de deconstrucción, dejando atrás la de transgresión, hacia una noción de *juego*, un término utilizado por Jacques Derrida⁷, quien también introdujo el de *deconstrucción* en la teoría cultural. Esta idea de *juego de deconstrucción* parece ser productiva y aplicable a la mayoría de las instalaciones contemporáneas de las que trata este libro.

El concepto de juego tiene en cuenta el hecho de que las instalaciones contemporáneas están íntimamente relacionadas con el entramado institucional de las galerías de arte y los museos. La mayoría de los artistas de instalaciones juega con esta estructura más de lo que intenta adoptar una actitud genuinamente crítica. Incluso cuando aparentemente "dañan" o "trastornan" este tejido del espacio positivo, lo hacen con el consentimiento respetuoso de la institución artística. En otras palabras, la transgresión se ha convertido en una actividad civilizada que debe ser protegida y preservada por los museos de arte y considerada la producción de individuos extremadamente excepcionales.

Cabe preguntarse qué hay de malo en esta situación, después de que tantos valores tradicionales definieran la tradición artística occidental. La respuesta sería que los conceptos propios del arte tradicional pertenecen a otra etapa, a una etapa preindustrial. Walter Benjamin señaló esto en su famoso ensayo *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*⁸. Cuando el arte estaba al servicio de la Iglesia, era un medio narrativo integrado en la vida cotidiana. Esta institución se convertía así en una especie de galería de arte. Hoy en día un espacio de exposiciones de arte es algo entre esto y la caja fuerte de un banco.

El retroceso de la Iglesia como patrón de las artes posteriores al renacimiento europeo da comienzo al proceso de separación de la pintura y la escultura de su función social cotidiana. Los artistas son cada vez más solicitados por la aristocracia y la burguesía en auge que aspiraba a subir de nivel en la escala social. Para finales del siglo XVIII las bellas artes ya estaban destinadas al museo, que se convirtió en su principal marco institucional. Cuando la fotografía se convirtió en una técnica viable en 1839, asistimos al principio del proceso de mecanización de las artes visuales que Benjamin alaba en *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Los medios de comunicación de masas, como la

⁶ Bürger, op. cit.

⁷ Jacques Derrida, Derrida, "Structure, Sign and Play in the Discourse of the Human Sciences", en *Writing and Difference*, Routledge & Kegan Paul, Londres, págs. 351-370 [Ed. cast. "La estructura, el signo y el juego en el discurso de las ciencias humanas" en *La escritura y la diferencia*, tr. Patricio Peñalver, Anthropos, Barcelona, 1990, pág. 385].

⁸ Walter Benjamin, "The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction", en *Illuminations*, Fontana, Londres, 1973 (orig. 1936) [Ed. cast.: *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, Editorial Taurus, Madrid, 1973].

reproducción fotomecánica y el cine, adoptaron el papel social que habían tenido la pintura y la escultura.

La razón por la que me centro en las instalaciones en este libro es que este arte ilustra gráficamente el carácter ligado al espacio expositivo y socialmente segregado de las bellas artes a comienzos del nuevo milenio. Tras Bürger creo que esta separación de la vida es un problema fundamental y que la importante misión de la deconstrucción es superarlo.

Lo destacable aquí es que una historia inteligente del arte contemporáneo, como la *Estética relacional* de Nicolas Bourriaud⁹, puede argumentar firmemente que el arte de los noventa representa una implicación revolucionaria del espectador y la integración en la vida cotidiana. Mi postura, en cierto nivel, puede entenderse como una deconstrucción no solo de las instalaciones sino también de la tesis de Bourriaud. Todos los artistas que usa como ejemplos dependen del espacio expositivo y están situados en los regímenes disciplinario o discursivo de las bellas artes. La estética de Bourriaud se centra en romper con la barrera entre la obra de arte y el espectador y orientar el arte hacia algo más social y esto es algo loable; sin embargo, su pretensión de que este objetivo ha sido alcanzado con las bellas artes a comienzos del milenio es absurda.

La buena noticia es que hay ejemplos de arte que pueden lograr estas metas, la mala es que actualmente están excluidos de la esfera de las bellas artes hasta el punto de que uno empieza a preguntarse si se podrá escapar alguna vez de la carga de la historia y los valores tradicionales. Y debo señalar aquí que cuando uso el término *bellas artes* estoy destacando el hecho de que este tipo de arte está saturado de tradición. Esta idea es sinónimo de Alta cultura, mientras que el concepto de arte es mucho más fluido y flexible. Las bellas artes son un club exclusivo que se revela en el ámbito segregado de los museos. El *arte* por otra parte es una forma mucho más heterogénea que se transforma más allá de su primo tradicional y arribista.

En la época del Dadaísmo, el Surrealismo y el arte radical de los sesenta y los setenta, la deconstrucción parecía ser una guía para las nuevas definiciones de arte, un ejemplo de evolución acelerada, pero se ha convertido en la víctima de su propio éxito, ya que llevó a su institucionalización: una condición representada gráficamente en la íntima relación entre las instalaciones y su espacio expositivo.

Una manera de entender esta intimidad institucional recién adquirida reside en el individualismo implícito de la imagen del artista transgresor *ajeno*, que es habitualmente el producto de un discurso masculino. El anarco-individualismo del artista deconstructivo se remonta al Dadaísmo. David Weir señala, por ejemplo, que la invención de Hugo Ball del Dadaísmo [... depende] en gran medida de su implicación con el anarquismo individualista¹⁰, y que se puede hacer una observación similar sobre Marcel Duchamp. A comienzos del milenio, el legado del anarco-individualismo está empezando a exhibir sus valores compartidos con el elitismo que alimenta los conceptos interrelacionados del genio artístico y el valor de la obra de arte, tan importantes para la permanencia del mercado de arte.

⁹ Nicolas Bourriaud, *Relational Aesthetics*, Les presses du réel, Dijon, 2002 [Ed. cast.: *Estética relacional*, Adriana Hidalgo Editora, Buenos Aires, 2007]

¹⁰ David Weir, *Anarchy and Culture: The Aesthetic Politics of Modernism*, University of Massachusetts Press, Amherst, Massachusetts, 1997, pág. 177.

En *La fuente* de Marcel Duchamp, de 1917, empieza un examen de la evolución del anarquismo estético en la transgresión institucionalizada. Esta obra es clave porque se ha convertido en un icono de la deconstrucción y, más particularmente, de su escultura. También es particularmente relevante para las instalaciones ya que lo incipiente de éstas tenía mucho que ver con el papel del espacio expositivo como un régimen estético que determina lo que es y lo que no es arte mediante una serie de procesos de inclusión y exclusión. Para Bürger, *La fuente* se convierte en un símbolo anti-institucional; esto queda de manifiesto cuando propone:

El Dadaísmo, el movimiento más radical de la vanguardia europea, ya no es crítico con las escuelas que lo precedieron, sino con el arte como institución y con la evolución que ha seguido en la sociedad burguesa¹¹.

Bajo un nombre falso, Duchamp presentó un urinario masculino de baño público a una exposición teóricamente abierta en Nueva York en 1917. Con su obra Duchamp orinaba metafóricamente sobre la institución burguesa del arte y su adoración a lo que él con desprecio llamaba *arte retiniano*. Duchamp eligió deliberadamente el objeto más antiestético que encontró para atacar los conceptos tradicionales de belleza. En un artículo de periódico —probablemente escrito o motivado por el mismo Duchamp—, se alega que *La fuente* es arte porque su creador, el ficticio R. Mutt, había declarado que lo era¹². Lo destacable sobre *La fuente* es que lo que parece haber empezado como una provocación se transformó en una de las obras de arte más relevantes del siglo XX.

Sin embargo, el motivo de esta transformación no reside tanto en la intención del artista como en las interpretaciones subsiguientes. Durante la década de los sesenta, los artistas y los teóricos empezaron a darse cuenta de que *La fuente* era un tipo de símbolo fundacional que señalaba el hecho de que prácticamente cualquier cosa podía definirse como obra de arte, mientras estuviera amparado por el aparato institucional del espacio expositivo¹³. Sin embargo, también es posible citar la pionera obra de Kurt Schwitters, *Merzbau* (1933) en la que el artista transforma su casa de Hanóver en una instalación escultórica. Esta obra de Schwitters es en cierta forma más revolucionaria que *La fuente* puesto que fue capaz de alcanzar el estatus de obra de arte sin la asociación inicial con un museo o galería, lo que da cierta esperanza al futuro del arte deconstructivo. Evidentemente, la influencia del sistema de las bellas artes no termina en las paredes de las galerías y los museos sino que se extiende hacia la esfera más abstracta, discursiva y democrática que representa el “museo sin paredes” que incluye la historia y la teoría del arte.

Uno de los principales resultados de *La fuente* de Duchamp y su provocación fue que puso de manifiesto la idea de que no es tanto el artista como la institución artística quien en última instancia convierte un objeto en particular en “obra de arte”. Para la década de los sesenta, las ramificaciones del arte encontrado se entendían mejor y los artistas de la deconstrucción no se ocupaban de la mera regurgitación de estos objetos: cuestionaban la red de poder que es el sistema de las galerías.

¹¹ Bürger, op. cit., pág. 22.

¹² William Camfield, *Marcel Duchamp: Fountain*, The Menil Collection & Houston Fine Art Press, Houston, 1989.

¹³ Gyorgy Kepes, *The Visual Arts Today*. Wesleyan University Press, Middletown, Connecticut, 1960, pág. 112.

Durante los sesenta y los setenta encontramos artistas que intentan desafiar el poder de los museos haciendo arte que pudiera funcionar fuera de este marco. Entre los ejemplos más notables se incluyen los happening, el land art, el arte corporal, las performance, el arte postal y el arte situacional externo a las galerías, como la obra de Alan Kaprow, que Bishop señala como uno de los precursores de las instalaciones contemporáneas. La pionera obra de Kaprow, Dan Graham y Hélio Oiticica durante los sesenta y los setenta representa las instalaciones antes de que se enmarcasen de manera institucional. Desde la década de los noventa, se convirtieron en bellas artes, asentadas y aplaudidas en un ambiente de exposiciones establecido, literal y voluntariamente institucionalizado.

Los comienzos de la institucionalización de las instalaciones se remontan a la estrategia evidente de los sesenta de *adueñarse* del espacio expositivo. Un buen ejemplo de esto son las cajas escultóricas de Donald Judd, como *Sin título* de 1966, que capturan literalmente el espacio expositivo. Al fijar sus cajas a la pared, Judd obliga al espacio de la exposición a formar parte de su trabajo y de esta manera toma posesión de ese entorno, quizás sin darse cuenta de que el elemento secuestrado (la institución artística) es más poderoso que el artista particular. En cambio, las esculturas de suelo de Carl Andre, a modo de alfombras, crean una relación mucho más íntima entre el objeto escultórico y el entorno de la exposición.

La agresiva invasión de Judd de la galería de arte tiene su eco en obras de otros artistas del momento. Se pueden señalar, por ejemplo, a Jannis Kounellis y su exposición de doce caballos vivos en la Galleria L'Attico, Roma, en 1969; o *Earth Room* [Habitación de tierra] de Walter de Maria, expuesto por primera vez en la Galerie Heiner Friedrich, Múnich, en 1968. Para *Earth Room*, de Maria llenó la galería con tierra hasta alcanzar una profundidad de 56 centímetros. La colusión de la Galerie Heiner Friedrich con la acción de de Maria efectivamente divulgó el hecho de que esta galería estaba trabajando con las últimas tendencias de la práctica artística. Sólo hacía falta que la nueva generación de críticos y galeristas entendieran la idea de que la deconstrucción transgresiva era un discurso estético en toda regla con raíces en movimientos anteriores, más particularmente en Duchamp, el Dadaísmo y el Surrealismo.

Para la década de los noventa, el dominio de la deconstrucción estaba perfectamente aceptado en el mundo del arte, lo que permitía a los artistas hacer prácticamente lo que quisieran con la mayoría de las galerías. Así, en 1994, la Matt's Gallery de Londres aceptó de buen grado que Richard Wilson abriera a martillazos un gran agujero en los cimientos hasta el agua del subsuelo para colocar en él una mesa de billar de tamaño completo integrada en el suelo de la galería. O, en 1999, el centro Portikus de Frankfurt no tuvo problemas en que Ingar Dragset y Michael Elmgreen retiraran grandes fragmentos de las paredes del edificio. Desde los noventa estas intervenciones tan radicales en el entramado del espacio expositivo ya no son llamativas ni transgresivas: son lo que se espera.

Este estado de las cosas puede parecer una victoria de la vanguardia radical o entenderse en términos de una cómoda complicidad entre el artista y el entorno de poder que son los museos y otros espacios de exposición. Pero hay un hecho importante que daña esta nueva colaboración entre el artista deconstructor y la institución artística: el principio central de traer el arte a la vida real se ha visto com-

prometido en la esfera de las instalaciones dada su capitulación ante los valores tradicionales del genio artístico y el valor de la obra de arte, sea cual sea su materialidad (o no-materialidad).

Más concretamente, en el contexto de las instalaciones, lo que se ha comprometido es el proyecto de romper la barrera entre el espectador y la obra de arte. Este es un problema grave porque si consideramos más en detalle el análisis histórico de Bishop podemos ver que según ella reforzar el papel del espectador es una característica principal de las instalaciones, y podemos notar que esta es también la premisa central del texto teórico más significativo del arte de los noventa: *Estética relacional* de Nicolas Bourriaud. Bishop afirma que las instalaciones "se dirigen directamente al espectador como una presencia literal en el espacio"¹⁴ y posteriormente añade:

Muchos artistas y críticos han defendido que esta necesidad de moverse en torno a la obra y en su interior con el objetivo de experimentarla *activa al espectador*, en contraste con el arte que simplemente precisa contemplación óptica (lo que se considera un actitud pasiva y despegada)¹⁵.

Según este análisis, el acto de entrar en la obra de arte, que constituye la característica más propia de las instalaciones, es suficiente para trascender la *contemplación óptica* (que puede leerse como un guiño a la crítica de Duchamp al arte retiniano). Sin embargo, el hecho es que incluso cuando entramos en una instalación, la observación sigue siendo la principal forma de percepción, a menos que tengamos delante una instalación multimedia digital interactiva, que Bishop pasa por alto (comprensiblemente, teniendo en cuenta que su estudio es principalmente histórico). Además, se hace evidente que, para Bishop, este nuevo papel supuestamente "activado" del espectador tendrá repercusiones en su vida cotidiana:

Además, esta activación se percibe como emancipadora, dada su analogía con el compromiso del espectador en el mundo. Una relación transitiva pasa a ser tácita entre la "expectación activa" y el compromiso activo en el ámbito sociopolítico¹⁶.

Este es un fragmento decisivo ya que refuerza la tesis hecha aquí de que las instalaciones contemporáneas están motivadas por un proyecto deconstructivo duradero que Bürger describe como la "reintegración del arte en la praxis vital [*Lebenspraxis*]"¹⁷. Sin embargo, Bürger somete la deconstrucción a una crítica mordaz basada en su fracaso en conseguir ese objetivo principal debido a la institucionalización de la transgresión

La crítica de Bürger iba dirigida al arte progresista de los sesenta y, visto en retrospectiva, este análisis parece profético aunque injusto dados el idealismo y la experimentación de ese período. En cambio, ahora que la deconstrucción es el discurso dominante, el idealismo ha dejado lugar en muchos ámbitos a la complacencia, la complicidad e incluso el cinismo (cf. Santiago Sierra). Hay un elemento importante de humor negro en torno al arte de principios de milenio que se puede interpretar en cierta medida como deconstrucción que se refleja en su propia deconstrucción. Podemos ver esto en la obra de algunos artistas destacados cuya obra examinaremos

¹⁴ Bishop, op. cit., pág. 6.

¹⁵ Ibid., pág. 11. [Énfasis del autor]

¹⁶ Ibid., pág. 11.

¹⁷ Bürger, op. cit.

a lo largo de este estudio: Maurizio Cattelan, Santiago Sierra, Jason Rhoades, Paul McCarthy, John Bock y Andreas Slominski.

El principal problema al que hace frente la instalación escultórica reside en su proximidad al concepto de obra de arte como objeto valioso. Desde el Dadaísmo y el Surrealismo, los artistas han luchado para deconstruir esa idea. Ya se ha citado el urinario de Duchamp y hay más ejemplos como este en la historia de la escultura posmoderna: las series de ensamblaje de *Poubelle* [Cubo de basura] de Arman, la *Mierda de artista* de Piero Manzoni (1961), las esculturas de objetos encontrados de Robert Rauschenberg y el uso de materiales "pobres" por parte del movimiento italiano *Arte Povera*. Aun así, a pesar de todos estos intentos por deconstruir ese concepto, el sistema de las bellas artes se las ingenió para transformar mágicamente todos estos insultos en objetos valiosos. Esto ha ocurrido con tanta fuerza y tanta regularidad que muchos artistas se rindieron ante valores tradicionales contribuyendo así a un giro neoconservador en el arte posmoderno (algo en lo que Jeff Koons fue pionero).

Durante la década de los noventa el uso de materiales pobres en las instalaciones escultóricas se convirtió prácticamente en un elemento radical y elegante de rigor, y el hecho de que el sistema de las bellas artes fuera a convertir cualquier cosa en objeto valioso no sólo era aceptado sino que era celebrado. La demostración más avanzada de este fenómeno es *The 6th Caribbean Biennial* [6^o Biental del Caribe] de Maurizio Cattelan (1999).

El prominente artista de instalaciones Maurizio Cattelan y el galerista Jens Hoffmann buscaban patrocinio para lo que denominaron *The 6th Caribbean Biennial*, que se celebraría en San Cristóbal, en las Antillas. Se dijo a los potenciales auspiciantes que el evento consistiría en obras *site-specific* (un concepto relacionado con las instalaciones) de miembros destacados de los cánones contemporáneos: Olafur Eliasson, Douglas Gordon, Mariko Mori, Chris Ofili, Gabriel Orozco, Elizabeth Peyton, Tobias Rehberger, Pipilotti Rist, Wolfgang Tillmans y Rirkrit Tiravanija. Esta lista de genios ayudó a Cattelan y a Hoffmann a obtener el patrocinio que buscaban, además de que hay tantas bienales por todo el mundo (Berlín, Gwangju, Busán, Shangai, Singapur, Nueva York, Liverpool) que una más en el Caribe habría parecido bastante verosímil. Sin embargo, era todo una broma y las obras *site-specific* consistían en usar el dinero para dar a los afortunados artistas unas vacaciones en San Cristóbal. Cattelan explica con elocuencia:

Es como escupir en la mano del que te paga el sueldo. No pretendo oponerme a los museos o las instituciones. Quizás esté diciendo simplemente que todos estamos corruptos en cierta manera; la vida misma lo está, y así es como nos gusta. Sólo intento llevarme mi trozo del pastel, como todos los demás¹⁸.

Se puede apreciar la franqueza de Cattelan y es perfectamente posible que *The 6th Caribbean Biennial*, 1999, sea la obra maestra del arte de principios de milenio. Digo esto porque, en relación con sus numerosos predecesores transgresores, da un paso más en la absurda técnica de aplicar los valores tradicionales a la deconstrucción. El mercado artístico da grandes recompensas a Cattelan basándose en los principios del genio

¹⁸ Cf. Katy Siegel, Paul Mattick, *Money*, Thames & Hudson, Londres, 2004.

artístico y en el valor de sus obras de arte¹⁹. Aún así, es, como dice él, “escupir en la mano” del sistema, desdeñar los valores mismos que los mantienen a él y a sus compañeros en ese negocio. Pero por muy brillante que sea *The 6th Caribbean Biennial*, 1999, como obra de arte posmoderno, la estética de cinismo que encarna también muestra claramente cómo los valores de la deconstrucción pueden verse comprometidos y que se está dando una revaloración de la estética de la transgresión.

El cinismo y el ensimismamiento autosuficiente visible en *The 6th Caribbean Biennial* de Cattelan están totalmente en desacuerdo con la imagen que da Nicolas Bourriaud del arte de los noventa en su *Estética relacional*. En este texto tan debatido (pero en ocasiones críticamente cuestionado), Bourriaud destaca justamente las premisas básicas de la deconstrucción que defiende en este libro: la ruptura de la barrera entre el espectador y la obra de arte y el acercamiento del arte a la vida cotidiana. Las aspiraciones de la *Estética relacional* de Bourriaud son loables y concuerdan con las premisas históricas de que la deconstrucción se remonta hasta mucho antes del arte radical de los sesenta y los setenta hasta Duchamp, el Dadaísmo y el Surrealismo. Pero hay un problema fundamental en su *Estética relacional*, y es que los ejemplos que cita no están a la altura de las aspiraciones estéticas que propugna.

Mientras que este texto será clave en cuanto a las artes contemporáneas, Bourriaud carece de sentido crítico: *Estética relacional* es un himno a las bellas artes y una efusiva proclamación de cómo los artistas de los noventa rompieron con la barrera entre el espectador y la obra de arte e integraron el arte en la vida. ¡Menudo logro! Salvo en mis viajes a exposiciones en Estados Unidos y Europa, no he visto esta gran revolución en ningún sitio. Quizás se dio todo en el Palais de Tokyo, del que Bourriaud fue codirector y cofundador. Efectivamente, este centro de arte es un ejemplo de progresismo extraordinario que debería ser paradigma de todas las demás. Y si nos centramos —como lo habría hecho Bourriaud— en lo que ocurrió en ese espacio de arte liberado, tendríamos una visión bastante distinta sobre las bellas artes contemporáneas.

Pero en el resto del arte europeo y de Estados Unidos vemos una imagen diferente, en la que las fuerzas del mercado son dominantes y los artistas han aprendido a aceptar y disfrutar el hecho de que pueden ser tan críticos con el sistema como quieran y aun así ser recompensados, principalmente porque sus críticas están aisladas herméticamente de la sociedad en la vitrina de un museo. En cierto sentido no estoy haciendo más que transmitir el mensaje que ciertos artistas contemporáneos expresan mediante “obras de arte” como *The 6th Caribbean Biennial*.

El argumento fundamental que se seguirá en este libro es que el éxito del mercado del arte en transformar cualquier cosa que le arroje la vanguardia en un objeto valioso se hizo finalmente con la admiración de los artistas, que se han visto comprensiblemente seducidos por las recompensas que la máquina capitalista tiene para ofrecerles. Por esto se ha vuelto a poner *bellas ante artes*, incluso si el artista trabaja con desperdicios o estiércol. Una de las fuentes de Duchamp (astuto

él, hizo de esa obra una serie de siete) se vendió recientemente por más de un millón de dólares²⁰ y su valor no hará más que incrementarse. Con este tipo de magia trabajando por detrás, se puede entender por qué los artistas no tienen que preocuparse por el público general.

¹⁹ Cf. www.artprice.com

²⁰ Ibid.

Todo esto hace bastante triste la ambiciosa tesis de Nicolas Bourriaud en su *Estética relacional*. En realidad es un libro muy interesante con una excelente explicación de la estética de Félix Guattari y perspectivas muy reveladoras sobre algunos de los mejores profesionales, por no hablar del descubrimiento de la extraordinaria naturaleza de la obra de Rirkrit Tiravanija. Este es el ejemplo más destacable que da Bourriaud de la estética relacional, pero en el capítulo tres se defenderá que aunque la obra de Tiravanija parece encajar en esta categoría, como la mayoría de artistas de las bellas artes, en realidad juega a su propio juego, un juego de las bellas artes que lo ha llevado al estrellato. Esto no es culpa suya, es probable que ni siquiera sea consciente de esto, porque lo que hace se basa ampliamente en el régimen en



Elmgreen and Dragset, *Spaced Out*, 2003. Un proyecto *site specific*. Cortesía del artista. Fotografía: Como exposición final, tras dieciséis años de exposiciones tras el pórtico del antiguo Stadtbibliothek (biblioteca pública), las paredes de la sala de exposiciones Portikus (Frankfurt) se abrieron de par en par y se echaron abajo. Tan solo se dejaron el suelo, el techo y la claraboya, abriendo así físicamente el Portikus al espacio público urbano como prototipo del clásico cubo blanco

Elmgreen and Dragset, *Spaced Out*, 2003. Site specific project, Portikus gallery, Frankfurt. Courtesy the artists. Photo: Wolfgang Günzel. As the final exhibition after 16 years of exhibitions behind the portico of the former Stadtbibliothek (public library), the outer walls of Frankfurt's Portikus exhibition hall were prized open and taken down. Only the floor, the roof and the skylight were left, physically opening the Portikus, as a prototype of the classical white cube, to public urban space

el que trabaja. Puede que piense que está rompiendo las normas, aunque lo que hace en realidad es seguirlas, al seguir las pautas del *ready-made* de Duchamp que ya ha sido totalmente absorbido por el sistema de las bellas artes. Al traer la vida cotidiana al santuario de la galería y declarar así que se trata de una obra de arte, Tiravanija demuestra su inteligencia, pero sólo en el sentido de inventar un nuevo movimiento en un juego de arte sancionado ya por la academia de la deconstrucción.

Otro ejemplo fundamental que cita Bourriaud es el fallecido Félix González Torres, un artista excepcionalmente poético cuyo trabajo permitía a menudo que el visitante se llevara una pequeña parte de la instalación como recuerdo. Pero por muy delicados y emotivos que fueran estos detalles, no constituían una implicación radical del espectador ni la interacción con la vida diaria. González Torres le da una buena reputación a las bellas artes, pero su obra no deja de ser eso, una delicada poesía que admiramos como distintiva de esa persona, de la misma manera en que podemos admirar la obra de Gabriel Orozco. No cabe duda de que las bellas artes creadas por personas sensibles y dedicadas siguen siendo fuente de gran interés y gran placer; es sólo que el arte deconstructivo y su estética nos han mostrado la posibilidad de algo más, una modalidad de arte que Bourriaud llama relacional y yo estoy llamando interactiva.

Cambiando de registro: de bellas artes a arte digital

En agosto de 2006 entré en el Lentos Kunstmuseum de Linz y tuve la típica experiencia de un museo de arte: elegantes visitantes de clase media-alta reflexionando sobre bellos y/o interesantes objetos, impolutas paredes blancas, un discreto silencio, vigilantes por todas partes, prohibido sacar fotos (no sea que robemos la valiosa alma del arte). Después crucé el puente Nibelungenbrücke para ir al Ars Electronica Center. Ni siquiera lo llaman galería, mucho menos museo. Pero es efectivamente un centro de arte extraordinaria no solo porque está dedicada al arte interactivo sino porque además es ruidosa. El personal vestido en ese naranja tan visible no está ahí para impedir que la gente toque los objetos que se exhiben: están ahí para *ayudar* a la gente a tocarlos. Es justamente lo contrario de un museo. El amante empedernido del arte experimentará una especie de choque cultural o un ataque de pánico. Probablemente quiera salir corriendo. Y luego están los niños: claro que también los dejamos entrar en los museos pero, como en la época victoriana, se los tiene que ver pero no oír. En el Ars Electronica Center se les da rienda suelta. Acaparan la mayoría de los objetos y uno se pasa un buen rato esperando de pie a que terminen para poder ir. Desde las alturas de nuestro intelecto estético tan desarrollado, podríamos pensar que si a los niños les gusta este tipo de obras, está claro que no será muy bueno. Pues bien, en realidad no es así porque aunque algunas piezas están diseñadas obviamente para niños —como en un museo de ciencias—, hay bastantes que cuentan con una sofisticación estética suficiente como para hacer que incluso la visita del esteta valga la pena.

También se puede ver que a menudo los niños son *relacionales*, abiertos y desinhibidos por naturaleza. Encajan a la perfección en la definición de Bourriaud. Indican el camino a los visitantes mayores, probablemente no mucho más inteli-

gentes que ellos. Pero el Ars Electronica Center es quizás demasiado extremo para los estetas. El Palais de Tokyo ofrece el término medio entre la máxima seguridad de, digamos, la Tate Modern de Londres o el Museo Whitney de Nueva York y la total liberación del deseo evidente en el Ars Electronica Center. Si hubiera más espacios expositivos que siguiesen los pasos del Palais de Tokyo, eso sería de por sí un desarrollo tremendamente positivo.

¿El arte en la vida?

Tanto Bourriaud como Bishop afirman que el arte de los noventa va más allá en la ruptura de la barrera entre espectador y la obra y en traerlo a la vida cotidiana que el arte previo. Bishop defiende, por ejemplo, que las instalaciones son algo único en la historia. Asegura que son una forma nueva de arte que trasciende prácticamente cualquier otra manifestación de las bellas artes. Su razonamiento es evidente cuando afirma:

Las instalaciones [...] difieren de los medios tradicionales (escultura, pintura, fotografía, vídeo) en cuanto a que se dirigen directamente al espectador como una presencia literal en el espacio. [...] las instalaciones presuponen un *espectador encarnado* cuyos sentidos del tacto, olfato y sonido son tan sensibles como el de la visión²¹.

Unas páginas más adelante reafirma que las instalaciones son: “marcadamente distintas de la pintura y la escultura tradicionales”²². Sin embargo, la mayoría de las obras que entran en esta categoría de instalación pueden describirse fácilmente en términos del concepto de Rosalind Krauss de *escultura expandida*. Incluso cuando nos encontramos con obras tan radicales como las instalaciones de niebla de Ann Veronica Janssens (que trataremos en el capítulo dos), descubrimos que Janssens es, ante todo, escultora. Se puede entender por qué Bishop lucha por distanciar las instalaciones de la escultura: es por los valores tradicionales asociados con la escultura que no dejan de adherirse e integrarse con notable resistencia a la *escultura expandida*. En concreto, podemos señalar los valores del genio artístico y el valor de la obra de arte que implican que estos objetos, independientemente del material del que estén hechos, deben ser separados del espectador y sujetos a la regla de “se mira pero no se toca”: el régimen de la observación que es típico de la experiencia en un espacio de exposiciones. Aun así, el análisis de Bishop es útil porque nos recuerda por qué es tan importante involucrar al espectador: porque una “relación transitiva pasa a ser implícita entre la *observación activa* y el *compromiso activo* en el ámbito sociopolítico”²³. Pero aquí se argumentará que la institucionalización del arte transgresor y el dominio de la instalación escultórica —con sus vínculos inevitables con la valiosa obra de arte— han llevado directamente a una situación en la que el espectador no está integrado en las instalaciones escultóricas, sino segregado de ellas.

Se puede citar por ejemplo *Sheep Plug* [Tapones de oveja], 2004, de Jason Rhoades y Paul McCarthy, una instalación de la exposición *Dionysiac* del Centro Pompidou, París, 2005, que consistía en esparcir una gran cantidad de desperdicios por el suelo de la sala de ex-

²¹ Bishop, op. cit., pág. 6. [Énfasis del autor]

²² Ibid., pág. 11.

²³ Ibid., pág. 11.

posiciones. Pero como ambos artistas tienen el estatus de superestrella, el sistema de bellas artes transformó sus desechos de *antiarte transgresor* posduchampiano en objetos valiosos. Por lo tanto, los visitantes tenían que ser conducidos cuidadosamente a través de estas cosas ahora valiosas mediante un camino marcado por una cinta pegada al suelo de la sala. Esto creaba una experiencia no muy distinta a la de mirar una escultura sobre un pedestal o quizás pasar ordenadamente junto al ataúd abierto de algún líder político muerto.

Esta falta de inmersión y esta segregación del espectador de la obra es la norma ya que salvo en contadas excepciones (como el Palais de Tokyo en París y el Ars Electronica Centre de Linz) la experiencia de un museo de arte es muy similar a la de visitar la caja fuerte de un banco. Uno es invariablemente observado por guardas y cámaras de televisión de circuito cerrado y la interacción con las obras de arte está además delimitada por elementos como tarimas, cintas, barras, cuerdas, cables, etc. Y lo más paradójico de las reivindicaciones que pretenden romper con otros medios, interpuestas supuestamente por las instalaciones, es que el hecho de que dependan de la estructura del espacio de exposición predice una nueva complicidad entre el artista *transgresor* y la institución del arte, representada por los museos y las galerías.

La razón por la que me centro en el concepto de *instalación* no es únicamente que haya surgido como movimiento mayoritario en las bellas artes en los años noventa, sino que su carácter de dependencia del espacio expositivo subraya la institucionalización de la transgresión. Y por eso desconfío de los intentos de Bourriaud y Bishop de convencernos de que estamos ante una forma revolucionaria de arte que implica al espectador y penetra en la vida cotidiana. Lo que es todavía más increíble es que haya realmente una forma de arte que alcance estas metas pero se mantenga ajeno al dominio de las bellas artes, que son el único objeto de las investigaciones de Bourriaud y Bishop. Es una forma marginada por el sistema tradicional porque es demasiado nuevo, demasiado diferente, y abordaré este nuevo desarrollo a lo largo del libro y me centraré en él en el último capítulo. En esa conclusión daremos con que lo que excluyen Bourriaud y Bishop es más significativo que lo que incluyen.

Para ser justo con Bishop, debo destacar que su excelente estudio de las instalaciones es ante todo histórico, aunque sí aborda una cantidad importante de obras contemporáneas. Y al ser una historia, sus ejemplos principales datan de los sesenta y los setenta, un período en el que las instalaciones eran una forma radical de arte. Y también ocurría que la transformación del instalacionismo radical de los sesenta en *transgresión* institucionalizada a principios de milenio no significa que no haya artistas contemporáneos críticos con esta situación. Tomemos por ejemplo *Security by Julia II* [Seguridad, por Julia, II], de Julia Scher, una crítica del régimen burocrático de la galería de arte instalada en un espacio alternativo, el *Artists Space* de Nueva York en 1989. Este trabajo consistía en contratar personal que actuara como vigilantes e instalar un sistema de cámaras de televisión de circuito cerrado y una batería de monitores. *Security by Julia II* es parte de un proyecto mayor durante el que Scher creó su propia parodia de una compañía de seguridad. Diseñó el uniforme, rosa quizás porque la jefa es una mujer, en un ámbito de las bellas artes que hasta no hace mucho era de dominio exclusivo del hombre. La otra con-

notación es que el rosa estiliza los aspectos más opresivos de la seguridad como aparato de poder, una característica especialmente fuerte del capitalismo tardío. Podemos citar, por ejemplo, el extraño caso de una compañía que fabrica pistolas de color rosa para que los agentes de seguridad parezcan más simpáticos.

En espacio de exposiciones, la metáfora que evoca *Security by Julia II* es la del concepto de Michel Foucault del panóptico, basado en el diseño de Jeremy Bentham del siglo XVIII de una prisión democrática liberal en la que todos reclusos podían ser observados en todo momento desde una torre de vigilancia central²⁴. *Security by Julia II* refuerza el argumento expuesto aquí de que a pesar de que los espacios de exposiciones de arte estén abiertos al público, no dejan de tener un régimen panóptico. Permiten a todo el mundo entrar en su santuario a la vez que se afanan por mantener un control intenso sobre la potencial amenaza de la muchedumbre.

El hecho de que los monitores de la obra de Scher estén visibles sirve para centrar nuestra atención en un aspecto de nuestra visita a una galería pública que habitualmente es más discreto. Por último, *Security by Julia II* indica que la seguridad máxima del museo de arte es un microcosmos de la burocratización de la vida cotidiana que los teóricos de la Escuela de Frankfurt denominaron "mundo administrado"²⁵. Pero quizás lo más importante de *Security by Julia II* es que señala una dimensión crítica del arte deconstructivo contemporáneo que se debería proteger de la institucionalización total. Y a lo largo de los próximos capítulos encontraremos ejemplos fehacientes en los que las variedades de las instalaciones han permitido superar la segregación del espectador de la obra de arte y alcanzar un grado significativo de importancia social.

Marco de trabajo

Volviendo a la afirmación de Bishop de que las instalaciones "presuponen un espectador encarnado cuyos sentidos del tacto, olfato y sonido son tan sensibles como el de la visión"²⁶, resulta evidente que su idea del espectador encarnado se puede entender como una inmersión, un concepto utilizado por Bishop y por otros escritores para hablar de las instalaciones. Y un análisis de este principio puede servir como introducción a la estructura de este libro, que está basado en un marco de temas interrelacionados: inmersión, interacción, recombinación y disociación, palabras que también sirven como títulos para cada capítulo. Como recordatorio de esta introducción, daré un esbozo de la importancia de estas perspectivas interrelacionadas sobre las instalaciones.

Sobre la inmersión, Bishop defiende que la experiencia de las instalaciones es marcadamente diferente de la de las obras tradicionales como la pintura y la escultura basándose en que: "en lugar de representar textura, espacio, luz y demás, las instalaciones presentan

²⁴ Michel Foucault introdujo la metáfora del panóptico en *Vigilar y castigar: nacimiento de la prisión*. Se refiere a una prisión que consiste en un edificio cilíndrico con hileras de celdas con barrotes y, por tanto, visibles. En el centro hay un atrio con una torre de vigilancia desde la que el guardia de turno puede verlo todo. Tras un tiempo de esta situación, deja de ser necesaria la presencia de un guardia, ya que los internos están tan condicionados a estar bajo vigilancia que se controlan a sí mismos.

²⁵ Theodor Adorno, *Aesthetic Theory*, trad. de C. Lenhardt, Routledge and Kegan Paul, Londres, 1990, pág. 6 [Ed. cast.: *Teoría estética*, tr. Jorge Navarro Pérez, Ediciones Akal, Madrid, 1984].

²⁶ Bishop, op. cit., pág. 6.

estos elementos directamente para que los experimentemos. Esto acentúa la *inmediatez sensorial*²⁷. Lo que Bishop parece señalar aquí es una aspiración artística por conseguir algo cercano a la inmersión total que experimentamos en el día a día.

Sin embargo, desde un punto de vista empírico y pragmático, el arte no puede alcanzar este objetivo más que entrando en la vida cotidiana; y examinaremos estas incursiones en su modo radical en el último capítulo, que irá más allá de las instalaciones. Por el contrario, la mayoría de las instalaciones, que depende del marco físico del espacio expositivo, nos ofrece imitaciones y teatralidad; no realidad sino ficciones y juegos lingüísticos de arte. Uno de los pocos casos en los que una instalación consigue integrar la vida cotidiana y los pasillos ficticios de la galería se puede ver en la obra de Rirkrit Tiravanija, que Bishop rechaza, en mi opinión algo injustamente²⁸.

Se examinarán las variedades de la inmersión, desde la *naturaleza* artificial de Olafur Eliasson a la realidad virtual por ordenador de Char Davies o la inmersión infrasónica de *Sonic Bed* [Cama sónica] de Kaffe Matthews (2002-2005). No hay duda de que la inmersión implica al espectador, pero también puede llevar a una situación similar al arte retiniano criticado por Duchamp o, lo que es lo mismo, puede reducir la distancia crítica. Por otra parte, la inmersión profundamente sensual de *Sonic Bed* ofrece una experiencia auditiva y corpórea como un trance que transciende los marcos visuales estéticos actuales. Destaca el debate hacia la cualidad de inmersión inherente a la música en contraste con la distancia reforzada característica del arte visual de museo.

Las instalaciones de inmersión se pueden juzgar según hasta qué punto deconstruyen el régimen panóptico de la galería, porque estas deconstrucciones amplían lo estético hacia la dimensión ética. Por ejemplo, *The Weather Project* [El proyecto del clima] de Eliasson en la Tate Modern en 2003 contaba con un poderoso componente de inmersión y suponía a la vez una incursión importante en el régimen panóptico del museo. Esta obra daba a los espectadores más control sobre el espacio, que habitualmente está administrado y controlado estrictamente por las autoridades de la institución. La gente se acostaba en el suelo de manera espontánea, en una neblina artificial, bajo un sol también artificial, para ver sus reflejos en un espejo gigante en el techo y algunos grupos de personas incluso jugaban a formar reflejos con formas disponiendo convenientemente sus cuerpos en el suelo. Esto es poder popular, una enorme zona de descanso nunca antes vista en el santuario de ese museo. Se trataba de uno de los escasos ejemplos en que la inmersión se transforma en interacción

De igual modo, la instalación de toboganes de Carsten Höller, *Test Site* [Lugar de pruebas], también en la Sala de Turbinas de la Tate Modern, en 2006, tenía un efecto comparable con un añadido de juego infantil en un contexto de adicción al trabajo asociada con el capitalismo tardío. Lo relevante sobre *Test Site* es que la cualidad de objeto y el elemento visual pasaban totalmente desapercibidos por el hecho de que lo que constituía la obra de arte era la experiencia *cinética* del cuerpo de uno cayendo a una velocidad tan grande. Esto sí que era

²⁷ Ibid., pág. 11. [Énfasis del autor].

²⁸ Aunque más adelante criticaré a Tiravanija, también creo que es extraordinario y podemos entenderlo como un puente conceptual entre las bellas artes y la forma emergente de arte digital, si consideramos este último no tanto por los medios digitales, sino por la involucración del espectador y la integración del arte en la vida.

una experiencia *encarnada*. De todos modos, es difícil decidir si la comisaria de la Tate Modern, Jessica Morgan, ayuda o pone trabas a la obra cuando declara que "Höller cree firmemente que los toboganes deberían usarse más en la vida pública. La idea es que si todos bajáramos por un tobogán de manera diaria, esto podría provocar un profundo cambio en nuestras vidas"²⁹. La asociación del (prácticamente mágico) "nombre del artista" con la frase de "provocar un profundo cambio en nuestras vidas" es típica de la hipérbole asociada al comentario sobre bellas artes. Se trata de una convención de mistificación alimentada por la persistente influencia de la estética romántica y su apoteosis del artista y la obra de arte. Como antídoto cáustico a tan extravagante reivindicación, se podría sugerir que ambos casos, tanto la instalación de Eliasson como la de Höller, recuerdan al deseo de Henri Matisse de que su arte tuviese el efecto de un buen sillón para un agotado ejecutivo³⁰. Pero desde una perspectiva más equilibrada, me atrevo a sugerir que la relevancia ético-estética más destacable de estas dos fantásticas obras yace en el hecho de que en ambos casos se logró deconstruir el régimen panóptico del centro. Eso es lo que hay que fomentar y promover. Y las ampulosas referencias a la capacidad del arte de cambiar el mundo no ayudan a reducir la mistificación que existe detrás del poder de los museos y su segregación del arte frente al espectador y a la vida cotidiana. Lo más importante es que hay obras que demuestran que los museos pueden convertirse en una entidad distinta y dejar de ser la caja fuerte de un banco para pasar a ser un lugar al que la gente va a *interactuar*.

Interacción

Interacción es un concepto y una metodología que se trata y se trabaja más profundamente en el ámbito del arte digital y electrónico, como contrapuesto a las bellas artes. Es un término que define una de las diferencias más críticas entre estas dos variedades. Pero es un concepto incluso más importante puesto que describe maneras de conseguir el objetivo duradero de romper la barrera entre el espectador y la obra de arte e introducir el arte en la vida. Usar el término *interacción*, propio del arte digital, en el contexto de las bellas artes también abre un debate que incluye en éstas también el arte multimedia. Este es un paso importante ya que en la literatura actual no se suelen abordar las que son interactivas y digitales. Pero la interacción no es un fin en sí: es necesario plantear que la calidad de la interactividad depende del nivel que alcance la obra de arte en fomentar a la vez la reflexión crítica y el compromiso creativo. Este concepto de implicación creativa remonta principios del siglo XX. Por ejemplo, en la *Teoría de la vanguardia*, Peter Bürger señala:

Dada la intención vanguardista de librarse del arte como esfera separada de la praxis vital, es lógico eliminar la antítesis entre productor y receptor. No es casualidad que tanto las instrucciones de [Tristan] Tzara para hacer un poema dadaísta y

²⁹ En Jeremy Lovell, "Helter-Skeiter Ride Comes to Tate Modern", *Reuters*, Canada, Lunes 9 de octubre de 2006. Página web accedida en octubre de 2006. http://ca.today.reuters.com/news/newsArticle.aspx?type=entertainmentNews&storyID=2006-10-09T125124Z_01_L09245936_RTRIDST_0_ENTERTAINMENT-ARTS-SLIDES-COL.XML&archived=False

³⁰ Matisse señalaba que el arte debería ser "una influencia reconfortante, un bálsamo mental —algo así como un buen sillón en el que uno se recupera de la fatiga física". Ian Chilvers, *The Concise Oxford Dictionary of Art and Artists*, Oxford University Press, Oxford, 1996, pág. 331 [Ed. cast.: *Diccionario de arte*, tr. M. A. Tojas Roger, B. Moreno Carrillo y A. Adell, Alianza Editorial, Madrid, 2007].

las de [André] Breton para escribir textos automáticos tengan ambos forma de receta. Esto no representa sólo un ataque polémico a la creatividad individual del artista: la receta debe tomarse bastante al pie de la letra, como si sugiriese una posible actividad del receptor. Los textos automáticos también deberían leerse como guías para la producción individual. Pero esta producción no debe entenderse como una de carácter artístico, sino como parte de una praxis vital liberadora. A esto se refiere la sugerencia de Breton de que la poesía debería practicarse [*pratiquer la poésie*]³¹.

Trabajando sobre el análisis de Bürger es posible entender el arte del objeto encontrado [*ready-made*], el automatismo y el montaje como tecnologías o juegos creativos al alcance de cualquier persona. Pero el peso de la tradición ha garantizado que los artistas se apropien de ellos de manera exclusiva. No estamos hablando de situaciones en las que hay ganadores y perdedores, sino de juegos creativos en los que hay un marco de reglas que se pueden retorcer y romper para introducir nuevos movimientos. Lo ideal sería llegar a una situación en la que el espectador/participante pudiese manipular no sólo el juego sino también las normas³².



Ars Electronica Center, Linz, Septiembre de 2006. Un niño juega con un juego artístico interactivo diseñado por Andrew Hieronymi. Fotografías de un vídeo de Graham Coulter-Smith

Ars Electronica Center, Linz, September 2006. A child plays with an interactive art game designed by Andrew Hieronymi. Stills from a video by Graham Coulter-Smith

³¹ Bürger, op. cit.

³² Gracias a Margarete Jahrman por hacerme ver esto en el turno de preguntas tras mi ponencia "Art Games" en la conferencia Consciousness Reframed, en la Universidad de Plymouth, en julio de 2006.



Kaffe Matthews, *Sonic Bed*, 2002-05. Instalación en el OK Zentrum, Festival Ars Electronica, 2006. Fotografía de Graham Coulter-Smith

Kaffe Matthews, *Sonic Bed*, 2002-05. Installation at OK Zentrum gallery, Ars Electronica Festival, 2006. Photo: Graham Coulter-Smith

Desde el arte radical de los sesenta hasta las instalaciones contemporáneas, la deconstrucción puede entenderse como una serie compleja de variaciones y manipulaciones de los juegos lingüísticos fundamentales del arte, como el *ready-made*, el azar y el montaje. El problema de la deconstrucción es que muchos artistas han perdido de vista el objetivo original de estas estrategias, que es evocar la creatividad del espectador e introducir el arte en la vida. Expandir la creatividad en el día a día es, efectivamente, la clave del proyecto del arte deconstrutivo. Y para entender este proyecto más a fondo necesitamos un concepto desmitificado de la creatividad, que se intentará esbozar en el capítulo cuarto de este libro.

En lugar de abordar un debate crítico sobre los usos sociales de la creatividad, las bellas artes *vanguardistas* contemporáneas han vuelto al concepto más tra-

dicional de primacía del creador/artista individual, donde el papel del espectador es la posición igualmente tradicional de quien aprecia el ingenio del artista. Esta forma de percepción sería perfectamente aceptable si no fuera porque los objetivos interrelacionados de romper la barrera entre el espectador y la obra y de traer el arte a la vida cotidiana no fueran las premisas principales de la estética de la deconstrucción. Hace nueve décadas de la primera obra *ready-made* de Duchamp y aun así, quitando algunos ejemplos aislados como las instalaciones digitales interpersonales de Dan Graham, las bellas artes han fracasado notablemente a la hora de permitir que el espectador se involucre y por lo tanto en incorporar el arte en la vida.

Por el contrario, el nuevo arte digital está mucho mejor equipado para alcanzar las principales metas del arte deconstructivo. Sin embargo, son varias las circunstancias que han creado una brecha entre éste y las bellas artes. El arte digital surgió a finales de los setenta en el preciso momento en que el tradicional perdió su interés por la ciencia y la tecnología, que eran especialmente evidentes en el Arte Conceptual de finales de los sesenta y principios de los setenta³³. Este desdén en el mundo de las bellas artes por las posibilidades emergentes de los medios digitales de los ochenta y los noventa creó un vacío del que surgió un mundo artístico paralelo. A principios de este milenio nos encontramos con una nueva tendencia que se hace evidente en instituciones como el Ars Electronica Centre, los ZKM, el Banff New Media Institute, ISEA, Eyebeam, etc.

Las bellas artes se basan fundamentalmente en el sistema de las galerías comerciales donde el énfasis en la mistificación de lo cultural da a un grupo de artistas de élite una independencia financiera. Por el contrario, el nuevo arte digital no ha experimentado esta mistificación lucrativa y muchos de sus artistas se sirven del sector universitario que ofrece a esta modalidad emergente de arte tanto credibilidad intelectual como una relación productiva con una cultura de investigación y experimentación.

Hay apenas una leve zona de coincidencia entre los mundos paralelos de las bellas artes y del arte digital y está llena de malentendidos. Y aunque el arte multimedia es capaz de apreciar los desarrollos del otro, al revés no parece darse del mismo modo, lo que pone de relieve lo limitadas y exclusivas que se han vuelto las bellas artes de vanguardia. El mundo institucionalizado y profesionalizado de las bellas artes está pasando por alto las formas más experimentales y radicales del arte actual. En pocas palabras, el nuevo arte digital es la nueva vanguardia.

En el contexto de las bellas artes, los valores principales de la deconstrucción se han evaporado en retórica y esto queda particularmente de manifiesto en la *Estética relacional* de Bourriaud, que es el más importante de los textos teóricos que emergieron del arte de los noventa. En la mayoría de ejemplos de bellas artes, los juegos de deconstrucción son del dominio estricto del artista (del genio). La alternativa a este método tradicional es una en la que el artista puede crear juegos creativos que saquen al espectador de un papel puramente observador y lo lleve a un compromiso creativo.

Mientras que el arte digital lo tiene relativamente fácil para posibilitar la participación, las bellas artes son decididamente de observación. Incluso los más in-

³³ Jack Burnham, "Systems Esthetics", *Artforum*, septiembre, 1968, págs. 30-32; y "Real-Time Systems", *Artforum*, septiembre, 1969, págs. 49-55.

novadores intentos de sus artistas de involucrar al espectador, como la obra de Rirkrit Tiravanija, acaban siendo esencialmente un juego del artista, con el espectador como un pretexto o alguien que no aporta nada (ver capítulo tres). Sólo si tenemos en cuenta el arte digital interactivo encontraremos artistas que puedan crear juegos estéticos que faciliten un compromiso creativo genuino por parte del espectador. Una instalación digital interactiva posibilita una visión encarnada incluso en el entorno de máxima seguridad propio de los espacios expositivos puesto que los aportes interactivos que utiliza no son parte de la obra de arte, sino elementos diseñados específicamente para que los toque el espectador. Por lo tanto, cualquier análisis de las instalaciones perderá mucho si pasa por alto la contribución de las digitales. Aun así ninguno de los libros sobre este tipo de arte aborda su variante digital interactiva.

Los intentos de los creadores de bellas artes por conseguir la interacción son a menudo decepcionantes, especialmente cuando se los compara con una instalación digital, que es precisamente de lo que tratará el capítulo tres. Tomemos como ejemplo la exposición *Common Wealth* de la Tate Modern en 2003, que se anunció como interactiva. Dos obras, de Carsten Höller y Gabriel Orozco, intentaban alcanzar esta interactividad. La *Frisbeehouse* [Casa frisbee] de Höller (2000) consistía en una tienda con forma de iglú con agujeros. Se invitaba al visitante a lanzar frisbees por esas perforaciones. La contribución de Orozco era una mesa de ping-pong de cuatro lados con un estanque de nenúfares en el centro. Se trataba de ver si las bolas caían en el agua o en una de las plantas. La única característica destacable de cualquiera de estas obras era que el espectador salía del clásico régimen de sala de striptease de “se mira pero no se toca” que reina en el museo. Lo que faltaba en estas invitaciones a la interactividad era algún tipo de requisito de compromiso creativo por parte del participante. Esto es particularmente extraño ya que Orozco ha ideado muchos juegos formales elegantes para sí mismo como el de hacer un corazón de arcilla dándole forma con las manos o crear un objeto escultórico minimalista haciendo rodar una pieza de arcilla por las rejillas de la ciudad. Parece que le resulta extremadamente difícil crear juegos artísticos participativos que tengan un nivel de elegancia similar. Carsten Höller, por otra parte, ha creado más instalaciones interactivas de éxito. Su instalación de toboganes de la Tate Modern en 2006 es un ejemplo clave. También se puede mencionar *Umkehrbrille* [Gafas invertidas], una instalación de 2001. Para esta obra, se invitaba a los participantes a usar unas gafas que ponían el mundo patas arriba³⁴. La idea era resaltar el arte como una nueva manera de ver. Del mismo modo, sus toboganes de la Tate Modern ofrecen una perspectiva radicalmente nueva sobre cómo se podría usar el santuario del espacio de exposiciones de arte en el nuevo milenio. Se podría decir que Höller proyecta una imagen del entorno de juego creativo e inte-

³⁴ La idea proviene de un experimento realizado en la década de 1890 por el psicólogo George Stratton, que utilizó unas gafas similares para invertir su campo de visión. Tras usar estos dispositivos durante un tiempo y experimentar unas distorsiones perceptivas cada vez mayores, el cerebro de Stratton finalmente aprendió a reprocesar el montón de información y a volver a enderezar el mundo. Este experimento apoya la teoría de que los procesos cognitivos (inferenciales) inconscientes tienen un papel muy activo en la construcción de la realidad. Desafortunadamente, el experimento completo requiere mucho tiempo y mucho dolor para ser ejecutado en el contexto de una exposición. En cierta manera, esto hace que la instalación de Höller resulte algo incompleta. Pero por lo menos lleva la atención del espectador al experimento de Stratton y su consecuencia: que la realidad que damos por buena —incluida la sensación corporal— está construida en el cerebro.

ractivo del Ars Electronica Centre de Linz en un bastión de la Alta Cultura. Puede que Höller no sea un artista de la nueva generación digital, pero su formación como científico es sin duda un factor que contribuye al carácter pionero de su obra.

Pero aunque Höller es extraordinario en el contexto de las bellas artes contemporáneas forma parte de una minoría, al igual que Tiravanija. Los ejemplos más poderosos de participación creativa los encontramos en las instalaciones interactivas digitales, como es el caso de *Alzado Vectorial* de Rafael Lozano-Hemmer (1999-2000), que será examinado en el capítulo tres. Pero también analizaré un intento menos exitoso de este mismo autor: *Body Movies* [Películas corporales], que señala las dificultades de diseñar juegos creativos orientados al usuario. Se puede desafiar incluso al arte digital cuando se trata de alcanzar la aspiración duradera de facilitar un compromiso creativo del espectador e introducir el arte en la vida cotidiana.

Recombinación y disociación

Aunque las instalaciones de *medios digitales antiguos* encuentran los juegos creativos orientados al usuario particularmente difíciles de idear, su dominio es evidente en la creación de textos narrativos no lineales, y este factor clave del instalacionismo será analizado en los capítulos cuatro y cinco. El capítulo cuatro evaluará hasta qué punto la narrativa no lineal puede provocar un compromiso creativo del lector. El cinco continuará con este tema pero con un enfoque a la identidad del autor *disociado* en las instalaciones de mujeres contemporáneas.

Las instalaciones constituyen un medio apropiado para la narrativa no lineal puesto que la colocación de una serie de objetos en una habitación como parte de una misma obra requiere un compromiso creativo por parte del lector para hacer conexiones entre las partes (recombinación), sin una dirección lineal especificada, que sí es evidente en la literatura, el teatro, el cine, los vídeos, la música, etc. El surgimiento de una dimensión narrativa en los objetos dispersos que constituyen una instalación escultórica y/o multimedia no lineal también parece estar entrelazado con un diálogo crítico del cine narrativo clásico, como en el caso del videoarte contemporáneo.

Pero para calcular el grado de compromiso del espectador-lector, sería necesario dar un paso más allá de la mistificación romántica de la creatividad, que alimenta el mercado del arte. Necesitamos un concepto más pragmático de esta creatividad y con este objetivo se desarrollará la idea de *recombinación* en el capítulo cuatro.

Este concepto proviene del destacado ensayo de Roland Barthes *La muerte del autor*³⁵ y su debate sobre la distinción entre los textos *legibles* y *escribibles* de *S/Z*³⁶. Se expondrá que la recombinação desempeña un papel clave en la tesis de Barthes sobre la muerte del autor y el surgimiento del lector, que se hace evidente en su referencia al "texto" como "entramado de citas" y su sugerencia de que el "único poder" del autor reside en "mezclar escritos"³⁷. En otras palabras, se intentará sugerir que se puede tender un puente entre la aporta-

³⁵ Roland Barthes, "The Death of the Author", en *Image-Music-Text*, trans. Stephen Heath, Fontana, Londres, 1977, págs. 142-148. Edición original: "La mort de l'auteur", París, 1968 [Ed. cast.: "La muerte del autor", en *El susurro del lenguaje*, Barcelona, Paidós, 1987, págs. 65-71].

³⁶ Roland Barthes, *S/Z*, trad. R. Miller, Hill and Wang, Nueva York, 1974 [Ed. cast.: *S/Z*, tr. Nicolás Rosa, Siglo XXI de España Editores, Madrid, 2001].

³⁷ Barthes, "La muerte del autor", op. cit.

ción creativa del artista y la del espectador-lector, porque ambos llevan consigo procesos de recombinación.

Se continuará elaborando el concepto de recombinación mediante un análisis de los papeles centrales que desempeñan la imaginación y la asociación de ideas evidentes en la filosofía de David Hume. Su concepto de imaginación es muy relevante para la estética de la deconstrucción porque situó las capacidades de la imaginación por encima de las de la razón. Para Hume, la imaginación es el principal mecanismo de la mente. Y su enfoque en la asociación de ideas tuvo un impacto significativo en la evolución de la psicología moderna a través de su contemporáneo David Hartley, posteriormente con J. S. Mill: además, el uso que Freud hace de la palabra *asociación* demuestra que también influyó en el automatismo surrealista. Más recientemente, se puede señalar la evolución continua de asociacionismo evidente en el movimiento conexonista de los ámbitos de la ciencia cognitiva, la inteligencia artificial y la creatividad artificial.

Volviendo a Barthes, introdujo en *S/Z* una distinción entre el texto *escribible* y el *legible*. Andrew Milner y Jeff Browitt explican que los textos escribibles sitúan al lector en la posición de un *consumidor pasivo*, mientras que los escribibles "requieren que el lector participe activamente como coautor del texto"³⁸. Otra manera de plantearlo sería sugerir que el texto *legible* es inmersivo y el *escribible*, interactivo (en el sentido de distanciado e intelectual).

El surgimiento de una dimensión narrativa en los objetos aislados que constituyen una instalación multimedia y/o escultural no lineal también parece formar parte de un diálogo crítico con el cine narrativo clásico, como ocurre en el caso del videoarte. Si tomamos el ejemplo de Candice Breitz, veremos que su obra utiliza los medios de comunicación de masas y las producciones de Hollywood como materia prima y los somete a una recombinación deconstructiva. Pero la influencia del cine también es evidente en las instalaciones de Georgina Starr, Renée Green, Pierre Huyghe y Dominique Gonzalez-Foerster.

Si consideramos las instalaciones *escribibles* como un concepto amplio de narrativa, podemos volver a la idea de juego creativo, ya que la narrativa es justamente un juego, sea lineal o no. Está claro que el constructor de la narrativa tiene que aportar más esfuerzo creativo que el lector, lo cual implica que es el artista quien crea el juego. Pero el éxito que tenga el juego narrativo lineal o no en facilitar el compromiso creativo del lector depende de cuánto tenga en cuenta el autor al lector. Esta consideración es parte de las convenciones literaria, teatral y cinematográfica pero no de las que constituyen las bellas artes contemporáneas, porque el enfoque institucional se centra totalmente en el artista. Desde la llegada del arte moderno se ha concedido tanta libertad creativa al artista que puede pasar por alto completamente al espectador-lector.

La pregunta que se planteará en los capítulos tres y cuatro es si el surgimiento de una dimensión narrativa en las instalaciones ha dado mayor conciencia del espectador-lector a las bellas artes. El texto escribible ¿es un juego de arte o un juego del artista, un diálogo con el espectador o un ejemplo de autismo estético? En la práctica lo que encontramos es su valor más estético.

³⁸ Andrew Milner y Jeff Browitt, *Contemporary Cultural Theory*, Allen & Unwin, Crows Nest (Nueva Gales del Sur), 2002, pág. 113.

Poco importa realmente si se lo puede leer o no. Una parte del análisis de las instalaciones narrativas del capítulo cinco versará sobre un texto teórico de Renée Green en el que señala el grado en el que la generación actual de artistas se suscribe a lo que se podría denominar antinarrativa ortodoxa. Esta ortodoxia tacha la narrativa lineal de imagen falsa de la realidad, pero su devoción total por la falta de linealidad puede llevar a una estética de oscurantismo.

En las instalaciones no lineales, se presentan al espectador-lector unos fragmentos para que los recombine, pero sin ninguna presunción previa de la manera "correcta" de hacerlo. No hay una noción clara del propósito de estas narrativas no lineales, además del hecho de que sea un juego intelectualmente estimulante para que el artista juegue y el espectador-lector aprecie diligentemente y/o trabaje duro para "descodificarlo". Habrá por lo tanto un elemento de crítica constructiva. Por ejemplo, en el capítulo cuatro se defenderá que el objetivo principal de los textos narrativos no lineales debería ser el de fomentar un compromiso creativo y crítico-reflexivo por parte del espectador. Bishop es más ambiciosa, y sugiere que la lectura activada podría inspirar al espectador para que "active su compromiso en el ámbito sociopolítico"³⁹, pero ninguno de los ejemplos citados en los capítulos cuatro o cinco apoyan esta conclusión.

Se trata de algo extraordinario, especialmente en el contexto del capítulo cinco, en el que hablaré principalmente de las mujeres que se dedican a las instalaciones y pertenecen a la generación posterior a Cindy Sherman. En lugar de un "compromiso el compromiso activo en el ámbito sociopolítico", nos encontramos con un enfoque mucho menos directo de los asuntos políticos, un enfoque que prefiere la ambigüedad de la narrativa no lineal a los mensajes ideológicos directos evidentes en la obra de los artistas prominentes de los ochenta, como Barbara Kruger o Hans Haacke. Sin embargo, el hecho de que pueda dedicar todo un capítulo casi exclusivamente a las artistas contemporáneas tiene un componente político en sí mismo, ya que sin la segunda oleada de feminismo de los sesenta y los setenta habría tan pocas mujeres artistas como hubo durante los supuestamente radicales años sesenta y los siglos que precedieron esta década de revolución artística. Las primeras artistas en convertirse en figuras clave de un movimiento esencial de la historia del arte occidental fueron Cindy Sherman y Barbara Kruger, que alcanzaron esta posición a principios de los ochenta, hace apenas una generación. Aun así, es posible percibir una molesta relajación en el arte del llamado período *posfeminista* de los noventa y principios de los 2000. Quizás estemos presenciando una etapa en la que el nuevo estatus de las artistas se expresa en términos de una crisis de identidad que finalmente llevará al surgimiento de un nuevo tipo de arte. Esta crisis será analizada utilizando el concepto de disociación propio de la psicología.

La disociación marca un distanciamiento de la visión confiada y estridente de la segunda oleada de feminismo. En su lugar se establece una perspectiva del capitalismo tardío contemporáneo que ha perdido su enfoque crítico. Esto es comprensible si tenemos en cuenta la complejidad del capitalismo actual, que supone tanto beneficios como problemas. Pero se espera que esta fase disociativa del arte femenino de los noventa no vaya a durar demasiado ya que hay tanto necesidad

³⁹ Bishop, op. cit., pág. 11.

como oportunidad de cambiar la estructura del discurso del arte deconstructivo. Sin embargo, sí vemos señales de un enfoque más radical en una generación de mujeres artistas más jóvenes, como Oda Projesi y el Institute for Infinitely Small Things [Instituto de cosas infinitamente pequeñas] de Catherine D'Ignazio⁴⁰. Se abordarán estas modas postinstalacionistas en el último capítulo.

En este capítulo final se resumirán también las conclusiones de los demás, se identificarán los problemas clave y se continuará con el análisis de las soluciones mediante las formas emergentes de arte que se ven notablemente excluidas de los textos sobre bellas artes contemporáneas como la *Estética relacional* de Bourriaud. La principal alternativa a las bellas artes es el *arte digital* o *nuevo arte digital*, pero estas etiquetas son engañosas ya que la característica principal de este arte no tiene tanto que ver con los elementos *digitales* como con su capacidad de involucrar al espectador e integrar el arte en el día a día. A menudo, los medios digitales como el vídeo o internet se utilizan únicamente para presentar estas actividades en lugar de ser el medio en el que desarrolla la obra de arte en sí.

De hecho, las estrategias del arte digital, examinadas en el último capítulo, alcanzan las metas principales a las que las instalaciones prometieron llegar cuando se forjaron el estatus de una estrategia estética coherente en los años sesenta. Por lo tanto, el arte digital se convierte en el paradigma en función del cual se pueden juzgar los logros de las instalaciones contemporáneas que están destinadas a un museo y, en definitiva, a ser observadas.

⁴⁰ También se puede mencionar la obra de Julia Scher, nombrada anteriormente, o de Angela Bulloch, cuyo trabajo estudiaremos en el capítulo tres.

"La distancia es la condición primera para acercarse al contenido de una obra".

Theodor Adorno¹

VARIOS ESCRITORES QUE TRATAN el tema de las instalaciones² han señalado la importancia del problema de la inmersión. Claire Bishop, en particular, defiende que

2. INMERSIÓN en el ámbito de la distancia

las capacidades de inmersión de una instalación constituyen un gran avance en la esfera de la práctica artística. Explica lo siguiente:

Las instalaciones [...] difieren de los medios tradicionales (escultura, pintura, fotografía, vídeo) en cuanto a que se dirigen directamente al espectador como una presencia literal en el espacio. [...] las instalaciones presuponen un espectador encarnado cuyos sentidos del tacto, olfato y sonido son tan sensibles como el de la visión³.

Lo destacable sobre las instalaciones, según Bishop, es que el espectador se ve encarnado. Esto supone que no ocurre lo mismo cuando se observan otras modalidades de arte y es esta suposición lo que se cuestionará en este capítulo. Respecto al tacto, al olfato y al sonido, es preciso decir que la mayoría de las instalaciones tiene una orientación visual. Prácticamente ninguna usa el tacto dadas las restricciones en el ámbito de máxima seguridad de los espacios expositivos. Muy pocas usan el olfato y el sonido también es poco frecuente en los tipos de instalación que no utilizan el vídeo. Estas últimas, por el contrario, emplean a menudo una amplia gama de sonidos de manera efectiva. Pero el vídeo no encaja en la definición de Bishop incluida en el fragmento citado, donde dice: "Las instalaciones [...] difieren de los medios tradicionales (escultura, pintura, fotografía, vídeo)"⁴. La razón principal por la que excluye el vídeo es que se casi siempre depende de una pantalla plana en la que el espectador no puede entrar. Sin embargo, existen ejemplos de configuraciones multi-pantalla que sí lo permiten y trataremos uno de ellos en este capítulo. Además, se defenderá aquí que el vídeo es en realidad más inmersivo que la mayoría de casos de instalación escultórica. La razón de esto reside en los fenómenos de suspensión de la incredulidad y en la integración del ámbito visual con la conciencia corporal y espacial.

¹ En Oliver Grau, *Virtual art: from illusion to immersion*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2003, pág. 202.

² Claire Bishop, *Installation art: a critical history*, Tate Publishing, Londres, 2005; Mark Rosenthal, *Understanding Installation Art: From Duchamp to Holzer*, Prestel, Múnich y Londres, 2003; Nicolas de Oliveira, Nicola Oxley, Michael Petry y Michael Archer, *Installation Art*, Smithsonian Institution Press, Washington, 1994.

³ Bishop, op. cit., pág. 10.

⁴ [Énfasis del autor].

Podemos explicar el pasaje de de Bishop citado anteriormente creando una dicotomía entre el arte encarnado y el desencarnado. Este último es el propio de la observación o, lo que es lo mismo, la modalidad de arte típica de la experiencia en galerías y museos, regida por el régimen de "se mira pero no se toca". Esa es básicamente la lógica de la denuncia de Bishop, pero se ve dañada por el hecho de que nuestra sensibilidad visual está integrada en nuestra sensibilidad corporal y espacial. No hace mucho visité una exposición de arte británico contemporáneo, *British Art Show 6*, en la que había una instalación de inmersión en una habitación y una única pantalla de proyección de vídeo en las estancias contiguas. Esta instalación parecía influida por Dominique Gonzalez-Foerster: había arena en el suelo y palmeras y las paredes estaban pintadas de naranja fluorescente. Cuando entré, sí que tuvo un efecto inmersivo y la combinación de los elementos evocaba una sensación tropical, pero era una sensación muy *teatral*. En la sala siguiente estaba *Eating Grass* [Césped comestible], 2003, de Alia Syed, una proyección de una pantalla. Esta sí resultó ser extremadamente inmersiva. *Eating Grass* es como un "cuadro" cinematográfico dinámico con formas que cambian y colores que se integran en el paisaje sonoro ambiente. El efecto es como música visual, pero hay también una dimensión de narrativa no lineal. Al salir de esta sala y volver a entrar en la de la arena y las palmeras, resultaba chocante constatar lo falsa y teatral que era esa experiencia en comparación con la profundidad de la inmersión del vídeo. Con las imágenes adecuadas, nuestra mente puede "entrar" empáticamente en la pantalla y si lo hace el resultado es una experiencia profundamente inmersiva. Volviendo a las teorías de Bishop sobre la centralidad de la inmersión en las instalaciones, continúa su razonamiento diciendo:

En lugar de representar textura, espacio, luz y demás, las instalaciones presentan estos elementos directamente para que los experimentemos. Esto acentúa la inmediatez sensorial, la participación física (el espectador debe caminar dentro y alrededor de la obra)⁵.

Lo opuesto a la inmediatez sensorial es estar dormido. Si uno está despierto, los sentidos son inmediatos. No hay menos inmediatez en la observación de un cuadro de la que hay mirando las diferentes características de una instalación. El aspecto clave de la definición de Bishop es que se refiere a las obras de arte en las que uno puede entrar. Pero el argumento que se propone en este libro es que este acto de "entrar andando en el cuadro", por así decirlo, no lleva necesariamente a una inmersión mayor. En la mayoría de los casos la teatralidad y/o la naturaleza informativa de la instalación asegura que haya más distancia que inmersión incluso cuando "entramos" en ella, de modo que lo que hacemos es mirar objetos colocados en una habitación.

Mediante un meditado experimento estético se podría imaginar una instalación que usara la autoridad de uno como artista para declarar que una galería llena de cuadros es una obra de arte encontrado. Esto implicaría que el visitante no tendría que seguir mirando los cuadros de la pared como elementos separados sino imaginar que fueron creados por un artista como un todo integrado. Esta situación no es tan diferente de la mayoría de instalaciones; incluso la naturaleza contingente de la interrelación

⁵ Ibid., pág. 11.

de los objetos encaja en el programa de deconstrucción que caracteriza el instalacionismo. Lo revelador de este ejemplo es que destaca el hecho de que lo más importante sobre el modelo de instalación como "cuadro en el que uno puede entrar andando" es la expansión de la posibilidad narrativa. Uno de los argumentos centrales de este libro es que esta expansión es una de las contribuciones más fundamentales a las instalaciones contemporáneas. Y se trata de una contribución que conecta la instalación narrativa con el videoarte, el cine y el arte digital.

Dado que los ejemplos de instalaciones que alcanzan una inmersión profunda son relativamente escasos puesto que suponen una interrupción del funcionamiento habitual del museo, no podemos aceptar el intento de Bishop de usar la *inmersión* como característica definitoria de la instalación. Si usamos un enfoque más prudente, podemos sugerir que la habilidad de inmersión de la mayoría de las instalaciones no es significativamente mayor que la capacidad de cualquier otra forma de arte. Se puede argumentar, por ejemplo, que la naturaleza multimedia de una película con su integración de sonido, imagen e historia es en realidad más inmersiva que la mayoría de las instalaciones. En la mayoría de las visitas a exposiciones de arte en las que la instalación compite por nuestra atención con su principal competidor actual, el vídeo, es este último quien gana en lo que se refiere a potencia inmersiva.

En algunos casos excepcionales, sin embargo, damos con instalaciones de bellas artes que ofrecen lo que se podría llamar una *inmersión profunda*. Estas instalaciones requieren habitualmente una puesta en escena extremadamente bien pensada y ejecutada, y con ese término cinematográfico sitúo el debate en el tema principal del cine narrativo. Los ejemplos principales citados en este capítulo son *The Weather Project* [El proyecto del clima], de Olafur Eliasson (2003), las instalaciones de niebla de Ann Veronica Janssens, *Test site* [Lugar de pruebas] de Carsten Höller (2006), *Die Familie Schneider* [La familia Schneider] de Gregor Schneider (2004) y *Klutterkammer* [Cuarto de trastos] de John Bock (2004). Cuatro de estos cinco ejemplos requieren elaboradísimas construcciones pseudoteatrales, que ayudan a explicar la escasez de este tipo de superinstalaciones y tienen además una dimensión narrativa obvia que los vincula al cine. Podríamos referirnos, por lo tanto, a una instalación profundamente inmersiva como una "película en la que uno entra". La dimensión narrativa se hace más evidente en la inmersión de realidad virtual posible en el arte digital. Abordaremos dos instalaciones de este tipo en este capítulo: *Osmose* [Ósmosis], de Char Davies (1995) y *World Skin* [Piel mundial] de Maurice Benayoun (1997). La diferencia esencial entre los entornos virtuales generados por ordenador y los entornos físicos es que los primeros son inherentemente informativos, lo que señala su potencial para la narrativa así como una participación tangible. Esto es particularmente evidente en el caso de *World Skin*, que combina la inmersión gráfica en tres dimensiones con una puesta en escena marcadamente narrativa.

Instalación e inmersión narrativa

La clave del enfoque teórico de este capítulo es que incluso la instalación de inmersión más profunda tiene tendencia a recibir comparaciones desfavorables con la inmersión narrativa. Esta inmersión profunda es fundamentalmente de sensación y emoción que puede describirse como el grado cero de compromiso creativo por

parte del espectador. Se la puede comparar con la teoría de Matisse de que el arte debería ser “una influencia reconfortante, un bálsamo mental —algo así como un buen sillón en el que uno se recupera de la fatiga física—”⁶. Cabría preguntarse, por ejemplo, hasta qué punto facilita el compromiso creativo y crítico del visitante de galería el bajar por uno de los toboganes de Carsten Höller en la Sala de Turbinas de la Tate Modern. Como se dijo en la introducción, la comisaria de la Tate Modern, Jessica Morgan afirma que “Höller cree firmemente que los toboganes deberían usarse más en la vida pública. La idea es que si todos bajáramos por un tobogán de manera diaria, esto podría provocar un profundo cambio en nuestras vidas”⁷. Yo planteé que la referencia de Morgan al “profundo cambio en nuestras vidas” que producen los toboganes es típica de la hipérbole asociada con el comentario de bellas artes. Uno se pregunta cómo alguien puede hacer declaraciones así sin inmutarse. Lo relevante de la intervención de Höller en la Tate Modern no radica en el hecho de bajar por un tobogán y el “cambio vital” que produzca, sino en la deconstrucción de la atmósfera moralista que impregna el museo de arte. Si tuviéramos toboganes en todos los museos, cambiaría radicalmente la manera en que opera este tipo de instituciones, pero los toboganes de Höller permanecieron enmarcados por el sistema del arte como *obra de arte*, con título y año —*Test Site*, 2006— y serán retirados para dar paso al siguiente espectáculo. Y en lo que se refiere a la narrativa, la interpretación que acabo de dar de los toboganes de Höller es un ejemplo de cómo dar un contexto narrativo a una instalación de inmersión, en este caso la narrativa de deconstruir la santidad de la alta cultura y de incorporar el arte en la vida cotidiana. Sin un marco narrativo como este, la experiencia, por divertida que sea, pierde posibilidades de alterar el entramado institucional. La intervención de Höller es muy valiosa pero debe entenderse como algo más que sólo “divertido” sin aferrarse a absurdas afirmaciones sobre su “profundidad”.

Se podrían mencionar también otros ejemplos en los que se entrelazan la inmersión profunda y una narrativa liberadora como la obra digital de Eero-Tapio Vuori. Su trabajo va más allá de los límites de la instalación circunscrita a la sala de exposiciones al crear performances que llevan a los espectadores fuera del museo, al mundo real, de una manera controlada en la que los actores interrelacionan con los

visitantes mezclando fantasía y realidad. Uno de estos eventos incluye llevar a los visitantes desde la galería hasta un bosque y preguntarles si les gustaría desnudarse y formar parte de lo que parecen ser unos rituales paganos. Estas acciones van bastante más allá de los falsos primitivos anclados a la galería como Paul McCarthy y John Bock. El mensaje detrás de la obra de Vuori es que hay mucho más que vivir además de una hipoteca y un trabajo a jornada completa. En ningún caso se puede reducir su obra a la noción burguesa que tiene Matisse de arte como relajación. También es cierto que el trabajo de Vuori tiene una estructura narrativa no lineal de textura abierta; y debería destacar que cuando hablo de “narrativo” en este texto, lo considero siempre un continuum que incluye tanto la narrativa lineal como la no lineal.

⁶ Ian Chilvers, *The Concise Oxford Dictionary of Art and Artists*, Oxford University Press, Oxford, 1996 [Ed. cast.: *Diccionario de arte*, tr. M. A. Toajas Roger, B. Moreno Carrillo y A. Adell, Alianza Editorial, Madrid, 2007].

⁷ Jeremy Lovell, “Helter-Skelter Ride Comes to Tate Modern”, *Reuters*, Canada, Lunes 9 de octubre de 2006. Página web accedida en octubre de 2006. http://ca.today.reuters.com/news/newsArticle.aspx?type=entertainmentNews&storyID=2006-10-09T125124Z_01_L09245936_RTRIDST_0_ENTERTAINMENT-ARTS-SLIDES-COL.XML&archived=False

En el extremo lineal del continuum narrativo se encuentra la obra convencional, regida por las normas y diseñada para un consumo "fácil" o "pasivo". En el extremo no lineal reside la narrativa transgresiva y/o de juego, orientada hacia la percepción activa. Y sobre ésta podemos citar también el famoso ataque de Bertolt Brecht a la pasividad de la inmersión narrativa y su introducción al efecto distanciador (*Verfremdungseffekt*).

La importancia del lado no lineal del continuum narrativo es que permite al artista-autor jugar con las convenciones de manera que el espectador-lector asume un compromiso crítico y creativo. James H. McTeague señala que Brecht creía que la "total concentración en el personaje privó al actor y al público de la objetividad necesaria para ver el papel desde más de un punto de vista"⁸. Por lo tanto, la inmersión sensorial total podría tener un efecto parecido al del "arte retiniano" que Duchamp rechazaba en favor de un arte de ideas.

Ya se ha dicho que el Dadaísmo y el Surrealismo no son un componente crucial de la genealogía de las instalaciones, pero también estuvieron caracterizados por una intersección del arte visual con una dimensión literaria. Las estrategias de la narrativa no lineal de montaje y azar, de las que fueron pioneros el Dadaísmo y el Surrealismo, son tan importantes para la deconstrucción que es posible defender que la instalación que entra en sensaciones puras sin una dimensión narrativa no lineal ya no es deconstrucción sino que pasa a ser similar al arte "retiniano". La inmersión sensorial suaviza las facultades clave que llevan a lo que De Oliveira et al. tratan en su reciente libro sobre instalación y denominan "el imperio de los sentidos" (2003)⁹. Este es el tipo de arte anodino que el capitalismo tardío podría acoger con los brazos abiertos. Es un arte que no hace nada por fomentar la reflexión crítica por parte del espectador.

Como se dijo anteriormente, la inmersión narrativa tiene la ventaja de que no sólo asume un juego con la forma y la sensación, sino también con el contenido. De este modo el espectador puede verse inmerso e involucrado en el juego narrativo y aun así mantener la capacidad de adoptar una distancia crítica. En el caso de una película narrativa, el espectador informado puede experimentar una inmersión profunda en la narrativa y a la vez cambiar instantáneamente a un modo más crítico de ver, que le permita identificar el uso de los movimientos de la cámara, los puntos de vista, los mensajes ideológicos, etc. La capacidad de cambiar a la perfección de una inmersión imaginativa y un análisis racional es una proeza sorprendente comparada con la afirmación de Scott Fitzgerald de que la "prueba de una inteligencia de primera es la capacidad de mantener dos ideas opuestas en la mente al mismo tiempo y aun así mantener la capacidad de funcionar"¹⁰. Además, la investigación contemporánea sobre psicología cognitiva apoya la teoría de Freud de que la frontera entre la razón y la imaginación es menor de lo que podríamos pensar¹¹.

⁸ James H. McTeague, *Playwrights and Acting: Acting Methodologies for Brecht, Ionesco, Pinter, and Shepard*, Greenwood Press, Westport (Connecticut), 1994, pág. 26.

⁹ Esto recuerda a la película de Nagisa Oshima *In the Realm of the Senses* [En el reino de los sentidos; título original *Ai no korida*, [Corrida de toros], 1976. Oliveira et al. adoptan una posición positiva respecto a este desarrollo. Bishop, por el contrario, tiene una orientación más ética, pues considera que las instalaciones deberían conducir a la "emancipación".

¹⁰ Francis Scott Fitzgerald, *The crack-up*, J. Laughlin, Nueva York, 1991 (orig. 1945) [Ed. cast.: *El crack-up*, tr. Mariano Antolín Rato, Editorial Anagrama, Barcelona, 2003].

¹¹ Helen Phillips, "Everyday Fairytales", *New Scientist*, 7 de octubre de 2006, págs. 32-36.

El vídeo, como las películas, es un vehículo narrativo excelente; incluso cuando la secuencia es no lineal y las pantallas planas están ancladas a una pared, atraen y retienen la atención sensual, pero también la cognitiva. Cuando se despliegan las pantallas en forma escultórica —como en *From Here To There* [De aquí allí], de Jana Sterbak (2003)— el efecto de inmersión se intensifica. Esto es particularmente cierto en el caso de pantallas que se colocan de manera que el espectador pueda “entrar en la imagen” (como ocurre en Ergin Cavusoglu, Michal Rovner, Jane and Louise Wilson, Athanasia Kyriakakos y Dimitris Rotsios)¹²; entonces, el vídeo se hace sumamente inmersivo. Pero la tecnología de inmersión más poderosa se hace evidente en la esfera del arte digital, donde el espectador puede participar mediante dispositivos de entrada y/o experimentar esta inmersión en una realidad virtual tridimensional.

Breve historia de la inmersión

Lo extraño quizás es que el arte digital está casi completamente ausente del esquema mental de las bellas artes. Sorprendentemente, no hay ninguna referencia a este nuevo arte en la literatura actual (de 2006) sobre instalaciones a pesar de que hay aspectos sobre inmersión e interacción con el espectador que son tan relevantes para el nuevo arte digital como para éstas. Podemos recordar, sin embargo, que fueron precisas dos décadas para que el vídeo fuese considerado una disciplina artística de pleno derecho y más de un siglo en el caso de la fotografía.

También ocurre que si dedicamos nuestra atención al nuevo arte digital, llegamos a una valiosa comprensión de la historia de las tecnologías de inmersión. La variante visual comenzó con la invención de la perspectiva y Maurice Owen defiende que los frescos romanos son el primer ejemplo de lo que hoy llamamos “realidad virtual”¹³. El poder disolvente de las paredes de los frescos del Renacimiento es bien conocido y podríamos referirnos a esto como una tecnología visual protomoderna dado su fundamento en la geometría. Y hay otras tecnologías que deberían sernos familiares; por ejemplo, en un estudio reciente que pretende situar la realidad virtual en un contexto histórico, Oliver Grau (2003) ha dado una valiosa explicación relevante en el ámbito de la instalación. Uno de los precedentes históricos más pertinentes que cita Grau es la invención del panorama. Señala que el 17 de junio de

1787 “Robert Baker patentó un proceso bajo el nombre de ‘la nature à coup d’oeil’ (la naturaleza de un vistazo); con ello se refería a que se podía representar una vista panorámica en una superficie completamente circular manteniendo la perspectiva correcta, [...] cuando se la viera desde una plataforma central a una altura determinada [...] La aplicación de este invento se hizo conocida unos años después bajo el neologismo panorámica”¹⁴. Grau señala que la importancia de esta invención es que “instala al observador *dentro* de la imagen”¹⁵.

Sir Joshua Reynolds, presidente de la Royal Academy of Arts, consideró este invento “capaz de producir efectos y representar la naturaleza de un modo muy

¹² Viola fue pionero en la instalación de vídeo; se pueden citar los ejemplos más recientes de *Point of Departure* [Punto de partida] de Ergin Cavusoglu, 2005 y *The new Brutalists* [Los nuevos brutalistas], de Jane y Louis Wilson, 2006.

¹³ Owen, Maurice, borrador para un libro titulado *The False Door*, que examina los aspectos “metafísicos” de los frescos romanos, 2006.

¹⁴ Grau, op. cit., pág.56.

¹⁵ Ibid., pág. 57.



Ergin Cavusoglu, *Point of Departure* [Punto de partida], 2006. Videoinstalación encargada conjuntamente por Film and Video Umbrella y la Northern Gallery for Contemporary Art. Con el apoyo del Arts Council England y la Henry Moore Foundation y un agradecimiento especial a Haunch of Venison. Imagen cortesía de Film and Video Umbrella. Fotografía de Bevis Bowden

Ergin Cavusoglu, *Point of Departure*, 2006. Video installation. Co-commissioned by Film and Video Umbrella and Northern Gallery for Contemporary Art. Supported by Arts Council England and The Henry Moore Foundation with additional thanks to Haunch of Venison. Image courtesy of Film and Video Umbrella. Photography: Bevis Bowden



Olafur Eliasson, *The Weather Project* [El proyecto de clima], 2003. Sala de Turbinas, Tate Modern (The Unilever Series). © Olafur Eliasson 2003. Cortesía de neugerriemschneider, Berlín y Tanya Bonakdar Gallery, Nueva York. Foto: Olafur Eliasson

Olafur Eliasson, *The Weather Project*, 2003. Turbine Hall, Tate Modern London (The Unilever Series) © Olafur Eliasson 2003. Courtesy neugerriemschneider, Berlin & Tanya Bonakdar Gallery, New York. Photo: Olafur Eliasson

superior a la escala limitada de las imágenes en general"¹⁶. Es significativo, sin embargo, que su impacto en las bellas artes haya sido desdeñable. En cambio, se convirtió en un elemento de espectáculos públicos cuando, el 14 de mayo de 1793, Barker abrió una rotonda construida con el fin de exponer sus panoramas en Leicester Square en Londres¹⁷.

A pesar de que el hecho de estar *dentro* de la imagen era una experiencia perceptivo-fenomenológica envolvente, el interés por estos efectos se ve fácilmente desplazado por alternativas que ofrecen una participación no simplemente perceptiva sino también narrativa (cognitiva). La llegada del cine eclipsó y aniquiló la moda de las panorámicas cuando se introdujo a finales del siglo XIX y principios del XX. Grau dice que "durante un corto período de tiempo, la panorámica se unió con la nueva tecnología cinematográfica en el *Cinéorama*, que se presentó por primera vez en la Exposición Universal de 1900 en París"¹⁸. Pero lo más interesante sobre este fenómeno es la frase "durante un corto período de tiempo". Lo que es relevante aquí es que finalmente la gente se vio inmersa más en el contenido narrativo que en las experiencias puramente sensoriales-perceptivas. El *Cinéorama* resucitó en los sesenta bajo la forma del Cinerama pero no llegó a haber más de un centenar de salas de Cinerama en todo el mundo. El espectáculo de inmersión popular en la actualidad es el cine IMAX.

La característica común del panorama, el Cinerama e IMAX está en el hecho de que acentúan la inmersión sensorial por encima y por debajo de la narrativa y en ello reside su debilidad, porque la gente parece preferir la inmersión narrativa. Es notable por ejemplo que IMAX empezara a remasterizar digitalmente películas narrativas de Hollywood para aumentar su público. Nuestra preferencia por este tipo de inmersión es lógica si aceptamos que una diferencia esencial entre los humanos y otros animales es nuestra capacidad de crear mundos imaginarios. El filósofo de la conciencia, Daniel Dennett, hace la observación de que, desde un punto de vista evolutivo, la capacidad de crear mundos imaginarios permite a los seres humanos probar nuestras ideas y acciones antes de llevarlas a cabo en el mundo real en situaciones potencialmente peligrosas¹⁹.

Los textos "legibles" y "escribibles" de Roland Barthes

No obstante, la inmersión narrativa también puede ser superficial o incluso insidiosa, por el hecho de transmitir mensajes ideológicos cuestionables a un público masificado. En esto se basa la desconfianza en la narrativa lineal por parte de la teoría artística vanguardista. Este recelo se puede ver también de manera muy clara en la obra de Barthes *Mitologías*²⁰ y en su distinción entre un

¹⁶ Ibid., pág. 57.

¹⁷ El gusto por los panoramas parece haber decaído. Grau expone que Goethe visitó varios e hizo instalar uno en sus habitaciones. En el extremo opuesto, Grau cita la enorme invención del papel pintado panorámico, que señala como una especie de moda en los círculos burgueses del siglo XIX. Ibid., pág. 60.

¹⁸ "Presentado por primera vez en la Exposición Universal de 1900 en París, era una herramienta híbrida: diez películas de 70 mm. Proyectadas simultáneamente para formar una imagen de 360°". Ibid., pág. 147.

¹⁹ Daniel Dennett, *Kinds of Minds: Towards an Understanding of Consciousness*, Weidenfeld & Nicolson, Londres, 1996 [Ed. cast.: *Tipos de mente: hacia una comprensión de la conciencia*, tr. Francisco Páez de la Cadena Tortosa, Editorial Debate, Barcelona, 2000].

²⁰ Roland Barthes, *Mythologies*, Paladín. Londres, 1973 (orig. 1957) [Ed. cast.: *Mitologías*, tr. Héctor Schmucler, Siglo XXI de España Editores, Madrid, 2005].

texto *legible y escribible* en *S/Z*²¹. Pero ya no existe esa clara dicotomía entre los dos tipos de texto. Desde finales de los setenta, se ha producido una proliferación de la teoría cinematográfica y de los estudios culturales y de los medios de comunicación en el sector de la educación y esto ha dado paso a una sofisticación cada vez mayor en la manera en que la gente ve la narrativa convencional de los medios de comunicación de masas hasta el punto de que incluso la ficción barata puede transmutarse en un texto complejo mediante una lectura creativa. La implosión de la cuidada dicotomía ético-estética entre las narrativas lineal y no lineal se hace especialmente evidente en el arte en la obra de Cindy Sherman y en las videoinstalaciones de Candice Breitz. Esto quiere decir que independientemente de si uno se enfrenta a una narrativa lineal o no lineal, existe un amplio potencial para el compromiso creativo y la reflexión.

Uno de los aspectos fundamentales en un enfoque crítico de la narrativa es tener en cuenta su carácter imaginado y construido. Una de las maneras pioneras de revelar la naturaleza construida de la narrativa fue el efecto de distanciamiento de Brecht (*Verfremdungseffekt*), que saca de un guantazo al espectador de la cómoda zona de inmersión pasiva para que se dé cuenta de que aquello en lo que ha estado sumido es una construcción. El *Verfremdungseffekt* es, por lo tanto, una herramienta de deconstrucción.

Una técnica, o "efecto", era la ruptura de la acción narrativa de modo que el actor pudiera dirigirse directamente al público. La idea detrás del *Verfremdungseffekt* es mejorar la conciencia de la gente no sólo de la naturaleza construida de la narrativa que está viendo, sino también sugerir que es posible experimentar una inmersión pasiva en el mundo cotidiano de cada uno. El objetivo de Brecht era animar a una conciencia más activa que pudiera resistirse a esta inmersión pasiva. Y es interesante ver la resonancia entre la posición de Brecht y la descripción de Bishop del impacto del medio teatral de la instalación cuando señala:

Muchos artistas y críticos han defendido que esta necesidad de moverse en torno a la obra y en su interior, con el objetivo de experimentarla, *activa al espectador*, en contraste con el arte que simplemente precisa contemplación óptica (lo que se considera una actitud pasiva y despegada). Además, esta activación se percibe como emancipadora, dada su analogía con el compromiso del espectador en el mundo. Una relación transitiva pasa a ser tácita entre la "expectación activa" y el compromiso activo en el ámbito sociopolítico²².

Pero si examinamos sus reflexiones con más atención, vemos que en realidad *contradicen* la posición de Brecht. Bishop defiende que "moverse a través de la obra", lo que implica inmersión, activa al espectador y que esto puede traducirse en un papel más activo en la realidad social. El elemento que no toma en consideración es uno elemental: el de distancia. Defiende que es la inmersión lo que activa mientras que para Brecht la inmersión desactiva. Además, podemos añadir las teorías de Barthes sobre el tema, porque al igual que Brecht, Barthes argumenta que la inmersión lleva a la pasividad, mientras que la confrontación con un texto más desafiante lleva a la activación del lector. Llegados a este punto, me gustaría

²¹ Roland Barthes, *S/Z*, trad. R. Miller, Hill and Wang, Nueva York, 1974 [Ed. cast.: *S/Z*, tr. Nicolás Rosa, Siglo XXI de España Editores, Madrid, 2001].

²² Bishop, op. cit., pág. 11.

sugerir que desde un punto de vista ético-estético, no hay demasiada diferencia entre la inmersión en una puesta en escena teatral creada por un artista de la instalación y la inmersión en una narrativa literaria, cinematográfica o videográfica. Ambas formas de inmersión son susceptibles de una crítica desde el punto de vista de Brecht y Barthes.

Uno de los problemas de la afirmación de Bishop es que asume que el simple hecho de que podamos entrar andando en una obra de arte hace que deje de ser simplemente eso y pase a ser algo más cercano a la realidad social. En realidad, Bishop supone que la instalación ha conseguido el objetivo de traer el arte a la vida cotidiana, algo que yo considero sencillamente falso. En lugar de esto, lo que tenemos es una variedad de *construcciones* teatrales. Mientras el espectador siga siendo consciente de que está viendo una construcción, será posible un compromiso reflexivo creativo y crítico. Pero si la inmersión es tan profunda que el espectador pierde la distancia crítica, el efecto pasará a ser regresivo. Podrá haber una experiencia de placer pero es discutible hasta qué punto esto es emancipador. Oliver Grau aborda este problema cuando señala que en los entornos de inmersión:

un elemento clave del arte se ve amenazado por el acto de distanciamiento del observador, un requisito previo para cualquier reflexión crítica. La distancia estética siempre incluye la posibilidad de alcanzar una visión global, de comprender la organización, la estructura y la función y de llegar a una evaluación crítica. Esto incluye la búsqueda de hipótesis, identificaciones, recolecciones y asociaciones. No obstante el anhelo de unos "vínculos trascendentes" y "el abandono del yo", el sujeto humano lo constituye un acto de distanciamiento; esto es una parte integral del proceso civilizatorio. Como [Theodor] Adorno lo explicó, "la distancia es la condición primera para acercarse al contenido de una obra"²³.

Esta es una observación importante y sustancial si tenemos en cuenta la experiencia de inmersión, porque nos advierte de la posibilidad de que cuanto más profunda sea ésta, más probable será que reduzca nuestra capacidad crítica. Se puede citar el uso metafórico que hacía el pionero artista de la instalación Hélio Oiticica de la cocaína en 1973, como imagen de esta disminución en *Block-Experiments in Cosmococa* [Experimentos en bloque en Cosmococa]. Las drogas pueden ofrecer una forma de expansión de la conciencia pero también hay un peligro presente de que la experiencia de inmersión que brindan se vuelva un fin en sí. En última instancia, la conciencia crítica-creativa es la "tecnología" más valiosa.

Respecto a las dimensiones sensoriales de la inmersión, es relevante que a lo largo de sus comentarios sobre la distancia crítica, Grau cite la afirmación casi bíblica de Hartmut Boehme, de que: "toda felicidad es inmersión en la carne y anula la historia del sujeto. Toda conciencia es emancipación de la carne a la que nos sujeta la naturaleza"²⁴. El cartesiano dualismo corporalmente de Boehme está abierto una crítica teórica considerable, pero mantiene cierto valor heurístico al señalar la supuesta dicotomía entre la observación personalizada y la despersonalizada, implícitas en el análisis de Bishop del potencial de inmersión de la instalación. Más

²³ Grau, op. cit., pág. 202.

²⁴ Ibid., pág. 203. Hartmut Böhm es catedrático de Teoría Cultural e Historia de la Mente, así como Director del Instituto para Historia Cultural (Institut für Kulturwissenschaften) de la Humboldt-Universität, Berlín. Es uno de los pensadores alemanes más importantes en el ámbito de las historias de la naturaleza y la tecnología, combinando las disciplinas de la filosofía, el arte y la antropología.

adelante trataremos este asunto en detalle, pero antes me gustaría examinar la obra de Olafur Eliasson, un artista de instalación que se acerca al deseo permanente de situar al espectador *dentro* del cuadro de una manera similar a las panorámicas. Una de las características principales de las obras de Eliasson es que hacen que el espectador sea consciente de la naturaleza sintética del entorno en el que se encuentra, lo que difiere mucho de las reivindicaciones de Bishop de un realismo de la instalación de inmersión. Además, el hecho de que uno se dé cuenta de que está en un entorno construido lleva a una experiencia estética más reflexiva.

Cultura, no naturaleza: Olafur Eliasson

A primera vista, las instalaciones de Eliasson pueden parecer un intento de resultar *naturales* más que culturales, la encarnación misma de la búsqueda del ideal romántico del "ojo inocente" (Ruskin, 1857). Por ejemplo, la obra de Eliasson *Your Natural Denudation Inverted* [Tu desnudación natural invertida], (invierno 1999-2000) era una instalación en el patio del Carnegie Museum of Art de Pittsburgh que usaba el vapor como medio para crear una escultura representacional que hiciera referencia al fenómeno natural de los géiseres de la patria de los antepasados de Eliasson, Islandia. A medida que el vapor caliente emanaba hacia el patio helado por el invierno de la ciudad, iba dejando una capa de hielo en las ramas de los árboles, un acontecimiento en vivo en tiempo real. Se podría perdonar que se viera esta obra como una evocación de la presencia "natural" directa antes que como una mera re-presentación "cultural".

Sin embargo, esta instalación es con certeza más cultural que natural. El vapor se emanaba desde el sistema de calefacción del museo. Lo que parecía realidad al desnudo (*denudación natural*) era en realidad "invertida". Era un sistema mecánico construido a partir de los conductos de la calefacción, un andamiaje, un suministro de agua y vapor fabricado mecánicamente.

Es significativo que Eliasson se refiera a sus instalaciones como "cuadros" y podemos sugerir que más que *presentar* la naturaleza, Eliasson construye una representación, un "cuadro" en el que podemos entrar. Según esta formulación, no nos estamos acercando a una experiencia inocente, sino que ascendemos en los órdenes de los simulacros hacia unas realidades incluso más virtuales.

Hiperrealidad y Daguerre

Jean Baudrillard ha señalado que la obsesión por la simulación parece ser un factor clave de la modernidad-posmodernidad; podemos recordar que uno de los pioneros de la visión técnica, Louis Jacques Mandé Daguerre, inventor de la primera forma factible de fotografía, era decorador de teatro y creador de dioramas:

²⁵ Maison Nicéphore Niepce, "Daguerre", *Maison Nicéphore Niepce: The reference site about the inventor of photography*, Página web consultada en diciembre de 2005: <http://www.nicephore-niepce.com/pagus/invus4.html>

los decorados que realizó de 1817 a 1822 para los espectáculos del teatro l'Ambigu-Comique o de la Opera, atrajeron las loas unánimes de la crítica y del público. Hizo prueba en efecto de originalidad en los juegos de luz, creando la salida de la luna, o bien soles en movimiento que permanecieron en las memorias²⁵.

Las recreaciones de Eliasson de fenómenos naturales albergan ecos lejanos de los dioramas de Daguerre y los panoramas de Barker. También se puede mencionar la permanente y aparentemente insaciable fascinación moderna por el espectáculo tecnológico y la simulación hasta un punto en el que parece que la percepción protésica se valora más que la percepción directa. En efecto, probablemente sea eso a lo que se refiere Eliasson cuando habla de su obra como "cuadros". La razón de ser del arte parece basarse en nuestra preferencia constante por la representación sobre la realidad²⁶.

Insistiendo en la artificialidad de sus creaciones, Eliasson declaró que "la naturaleza también es un producto de la civilización" y que el aislado paisaje de Islandia "ya ha sido reproducido"²⁷. Seguramente sea cierto que la cultura influye en la manera en que vemos las cosas. Podemos considerar la afirmación de Michel Foucault de que el cuerpo, la mente y la imaginación están marcados por unos regímenes y unas disciplinas de poder social en constante evolución. El extremo de esta teoría es que lo que consideramos ser humano es casi exclusivamente una construcción sociocultural y Eliasson parece estar de acuerdo cuando señala:

No creo que haya nada antes del nacimiento, antes de nuestra "cultivación" o educación cultural. Creo firmemente en la influencia cultural, que sólo hay una historia cultural [...] Nuestra conciencia es el resultado de la experiencia histórica que nos llega de otros"²⁸.

Si aceptamos el punto de vista de Eliasson, la victoria se la lleva la conciencia. Sus palabras suenan casi a humanismo racionalista. ¿Sugiere acaso que los seres humanos tienen realmente el control? ¿Estamos volviendo al modernismo utópico y confiado del período de entreguerras?

Sin embargo, debemos recordar ante las palabras de Eliasson que hay aquí un proveedor de ilusión que sea probablemente más consciente de la acusación de que su obra es puramente "retiniana", sensorial o espectacular. En sus declaraciones parece intentar distanciarse del cuerpo, posicionarse a favor de una reflexión crítica. Pero en una instalación tan inmersiva como *The Weather Project* de la Tate Modern, 2003, los visitantes experimentaron una sensación de juego y placer que parece más cercana al cuerpo que al intelecto.

Pero esta experiencia de placer era una de las muchas caras de su obra. También se puede señalar el hecho de que esta instalación de Eliasson se superpuso a la vigilancia panóptica del museo. Abrió una zona en la que la gente tenía *libertad* para disfrutar lo que era en esencia un entorno público de arte. Si la libertad es el centro ético de la sociedad democrática moderna, deberíamos extenderla no sólo al artista —que es la actitud actual del museo respecto a la mayoría de instalaciones— sino también al *espectador*. Lo destacable sobre esta observación es que lo que en principio es una propuesta esencialmente *ética* se cruza con lo que de

²⁶ Y tenemos que hacer aquí una distinción importante entre el uso científico de percepción protésica para penetrar más profundamente en los misterios de la naturaleza y los usos artísticos de esta percepción, que pueden convertirse fácilmente en instrumentos de la fantasía sin sentido y el escapismo.

²⁷ O.K.v.G., "It's Important to Show the Machine", revista *db-art.info* n° 6, Deutsche Bank, 2002. Consultado en octubre de 2005: <http://www.deutsche-bank-kunst.com/art/06/e/magazin-eliassonartikel.php>

²⁸ Maria Morais y Oliver Koerner von Gustorf, "Cultural History, Not Natural History: An Interview with Olafur Eliasson", tr. Andrea Scrime, revista *db-art.info*, n° 6, Deutsche Bank Kunst, 2002. Consultado en julio de 2008: <http://www.deutsche-bank-kunst.com/art/06/e/magazin-eliassoninterview.php>

otra forma sería una mera experiencia de los sentidos. Este encuentro es justamente lo que hace de *The Weather Project* un excepcional ejemplo de inmersión en una instalación.

Disolución

Ahora me gustaría volver a la afirmación de Hartmut Boehme: “toda felicidad es inmersión en la carne y anula la historia del sujeto. Toda conciencia es emancipación de la carne a la que nos sujeta la naturaleza”, citada por Grau en el cuerpo de su análisis de la distancia crítica²⁹. Lo fascinante de las palabras de Boehme es el miedo al cuerpo que hay muy metido en ellas. Estamos ante alguien que claramente ha experimentado toda la fuerza del *otro* del yo racional y ha retrocedido para volver a la razón en busca de consolidación. Podríamos decir que el cuerpo tiene su propia mente, que puede confundir completamente o incluso desintegrar el yo. Freud describía esta situación en términos de un yo dividido y, más recientemente, el filósofo Daniel Dennett explica en *Tipos de mentes* que la evolución de la conciencia ha dejado a los seres humanos divididos en varias mentes, las más prominentes de las cuales serían la racional y un *otro* al que podríamos referirnos como la mente del cuerpo o, tras Francisco Varela³⁰ la “mente encarnada”. Y para ilustrar este “otro” de la mente racional, Dennett no cita a Freud sino a Friedrich Nietzsche:

“Cuerpo soy, y mente”—dice pues el niño. ¿Y por qué no hablar como los niños? Pero el despierto y sabido dice: soy totalmente cuerpo, y nada más; el alma es sólo una palabra para designar algo del cuerpo. El cuerpo es una gran razón, una pluralidad con un sentido, una guerra y una paz, una manada y un pastor. También es un instrumento de nuestro cuerpo tu pequeña razón, hermano mío, que llamas “espíritu”—un pequeño instrumento y juguete de tu gran razón[...] Detrás de tus pensamientos y sentimientos, hermano mío, hay un poderoso soberano, un sabio desconocido, cuyo nombre es yo. Habita en tu cuerpo; es tu cuerpo. Hay más razón en tu cuerpo que en la mejor de tus sabidurías³¹.

Resulta evidente que el punto de vista de Nietzsche no concuerda con la posición de Freud de que la mente racional es superior al cuerpo; de hecho, Nietzsche invierte esta polaridad; y se pueden encontrar elementos tanto de uno como de otro en la filosofía estética del Surrealismo. Freud se refería despectivamente a la mente del cuerpo como *das Es*, “el ello”: el Id. El enfoque más positivo de Nietzsche probablemente se acerque más a la realidad que el de Freud y Gilles Deleuze da un ejemplo convincente sobre la posición de Nietzsche en *Nietzsche y la Filosofía* (2002 orig. 1983).

Pero todo este debate sobre el cuerpo y la mente y su destacable poder de empatía hasta llegar a la disolución del ego tiene el único objetivo de demostrar que estas fuerzas no serán liberadas en una galería de arte. Cuando entramos en la sala de exposiciones, man-

²⁹ Grau, op. cit., pág. 203.

³⁰ Francisco Varela, E. T. Thompson, E. Rosch., *The Embodied Mind: Cognitive Science and Human Experience*, MIT Press, Cambridge (Massachusetts), 2003.

³¹ Dennett, op. cit., págs. 78-79.

Se puede señalar también que este fragmento es una parte esencial del excepcional análisis de Gilles Deleuze de la filosofía de Nietzsche. Gilles Deleuze, *Nietzsche and philosophy*, Athlone Press, Londres, 1983 [Ed. cast.: *Nietzsche y la filosofía*, tr. Carme Artal, Editorial Anagrama, Barcelona, 2002].

tenemos cierta distancia y si una obra nos ofrece interacción, más vale que sea buena porque por lo general no queremos cruzar esa línea, incluso si no está marcada con la esperable cinta en el suelo. Al igual que el perro de Pavlov, el visitante habitual de la galería ha acabado completamente condicionado por el régimen panóptico del lugar. Hace falta una obra como *The Weather Project* para que nos demos cuenta de que el museo podría superar su miedo al visitante, y viceversa.

El espejo y el cuerpo

El siguiente ejemplo de instalación inmersiva que examine se beneficiará de la exploración del problema cuerpo/mente mediante las ideas de Jacques Lacan, cuya versión de la teoría psicoanalítica influyó en la teorización feminista sobre el cuerpo, que cobró importancia en las discusiones sobre arte del mundo angloparlante de los ochenta. Freud caracterizó al bebé como en una situación de perversidad polimórfica en la que el cuerpo entero es un todo erógeno. Lacan tiene una noción similar según la cual el niño muy pequeño hace poca distinción entre lo de dentro y lo de fuera, entre el cuerpo y su entorno. Esta sería una situación enormemente inmersiva y con gran carga emotiva ya que la falta de distinción entre el yo y el otro intensificaría los sentimientos. Como dice Judith Feher Guerwich, un niño de unos meses "todavía no se siente diferenciado de lo que lo rodea"³²

Tiene que ocurrir algo para que ese niño se dé cuenta de su separación del mundo que lo rodea y empiece a estar condicionado por normas y convenciones sociales. Freud utilizaba la metáfora de la socialización como "castración" del complejo de Edipo. La castración es una analogía apropiada ya que sugiere que cuando separamos de la mente del cuerpo, se abre un abismo en nuestro ser que nos hace mucho más dependientes socialmente y por lo tanto maleables. Estamos en una búsqueda constante de ese sentido fundamental del ser corporal mediante las relaciones con los demás (que, desgraciadamente, están igualmente separados) pero lo hacemos invariablemente en vano. Sin embargo, la metáfora de la castración de Freud se ve dañada por su prejuicio sexual. La mitología lacaniana usa la metáfora del "estadio del espejo", que en este caso nos resulta útil porque sirve como elemento para la imaginación.

En resumen, podemos entender la alegoría de Lacan del "estadio del espejo" como un viaje órfico inverso a través del espejo, fuera del universo corpóreo, polimórficamente perverso y generador de ilusiones propio del submundo que es la mente inconsciente hacia la luz de la realidad social y el ego. Según la narrativa mítica de Lacan, el bebé ve su propio cuerpo como un todo coherente por primera vez en un espejo³³, y en el momento de autorreconocimiento entra en lo que Lacan llama, con cierta grandilocuencia, el "orden simbólico". Hay tres "órdenes" en la teoría de Lacan³⁴, el simbólico,

³² Judith Feher-Guerwich, Michel Tort, Susan Fairfield, *Lacan and the New Wave in American Psychoanalysis*, Other Press, Nueva York, 1999, pág. 23.

³³ Dany Nobus contextualiza el desarrollo que hace Lacan de estos conceptos. En Dany Nobus, *Key Concepts of Lacanian Psychoanalysis*, Other Press, New York, 1998, págs. 105-109.

³⁴ Aquí es preciso señalar los tres "órdenes" que conforman el sistema del psicoanálisis de Lacan. El orden simbólico es lenguaje dominado por un sistema edípico y patriarcal anclado en "el nombre del padre" (es decir, el padre simbólico, totémico) En Elizabeth Grosz, *Jacques Lacan: A Feminist Introduction*, Allen & Unwin, Sydney, 1990, págs. 103-104. En segundo lugar, está el "orden imaginario", que Bice Benvenuto y Roger Kennedy describen como



Olafur Eliasson, *The Weather Project* [El proyecto de clima], 2003-2004. Sala de Turbinas de la Tate Modern.
Foto: Graham Coulter-Smith

Olafur Eliasson, *The Weather Project*, 2003-2004. Tate Modern turbine hall. Photo: Graham Coulter-Smith



Olafur Eliasson, *Your Natural Denudation Inverted*, [Tu denudación natural invertida], 1999. Andamios, madera, acero, goma, agua, vapor. Vista de la instalación en Carnegie International 1999-2000, Carnegie Museum of Art, Pittsburg, Pensilvania. Cortesía de neugerriemschneider, Berlin y Tanya Bonakdar Gallery, Nueva York

Olafur Eliasson, *Your Natural Denudation Inverted*, 1999. Scaffolding, wood, steel, rubber, water, steam. Installation view Carnegie International 1999/2000, Carnegie Museum of Art, Pittsburgh, Pennsylvania, USA. Courtesy neugerriemschneider, Berlin & Tanya Bonakdar Gallery, New York

el imaginario y el real. El espejo puede entenderse como una representación del imaginario y el real se refiere a lo que puede haber, metafóricamente, detrás del espejo: o lo que es lo mismo, una mente del cuerpo reprimida³⁵. En términos lacanianos, el espejo, la zona de lo imaginario, es la punto de contacto entre los dos mundos: la consciencia social; el real es el que no está sujeto al orden simbólico, algo similar al *Id* (Ella) freudiano o a la "sombra" de Jung.

De las especulaciones de Lacan, son muy pocas las que están basadas en

principios científicos, y su teoría se parece a una narrativa mítica. Pero sí han resultado útiles como modelo estético, posiblemente porque esta teoría es más obra de arte que de ciencia. Sin embargo, empezó a surgir cierto apoyo científico al estadio del espejo de Lacan durante la década de los noventa, con el descubrimiento de las neuronas espejo; trataremos este asunto en el capítulo cuatro.

Para Lacan, la importancia de verse en un espejo o en una fotografía reside en el hecho de que uno se ve como lo ven los demás y como uno los ve a ellos. En efecto, uno se construye en términos de la imagen externa de los otros. Se empieza a aceptar una imagen externalizada, despersonalizada y artificialmente integrada de uno mismo, que sustituye la experiencia sensual-corpórea del yo que supuestamente caracteriza la condición presocial.

La importancia de la teoría lacaniana en el tema de las instalaciones inmersivas quedará clara en la siguiente obra, más inmersiva que *The Weather Project* de Eliasson. La pregunta que plantea este tipo de producciones es si es posible que una obra haga pasar al espectador por el espejo de Lacan. Y si puede: ¿debería?

Nieblas de inmediatez:

Ann Veronica Janssens

La historiadora del arte y teórica Mieke Bal cuenta una historia carrolliana sobre una ocasión en que estaba en un museo de arte en Lisboa mirando obras de Peter Paul Rubens y Marcel Broodthaers. Vio una puerta en una esquina. La abrió y sin mirar la placa informativa entró en una sala llena de una espesa niebla y la puerta se cerró de un portazo detrás de ella. La elocuente narración de Bal sobre su experiencia es tan evocativa como informativa:

Me encontré totalmente inmersa y de una pieza ... estaba parada en medio de la nada. El espacio que me rodeaba era fe-
liz, brillante y totalmente opaco y atenuaba cualquier sonido.

[viene de pág. 53]

"el ámbito de las fantasías y las imágenes. Se desarrolla a partir del estadio del espejo, pero se extiende hasta las relaciones del adulto con los demás. La relación prototípica de lo imaginario es el niño antes del espejo, fascinado con su imagen. ... El orden imaginario también parece incluir estructuras preverbales, por ejemplo, las diferentes fantasías "primitivas" que se descubren mediante el tratamiento psicoanalítico de niños y pacientes psicóticos o perversos". En Bice Benvenuto y Roger Kennedy, *The Works of Jacques Lacan: An Introduction*, Free Association Books, Londres, 1986, pág. 81.

En realidad el orden imaginario de la obra de Lacan es en cierto modo inconsistente y poco claro, pero parece situarse esencialmente en el ámbito de la fantasía y los sueños, y solaparse con el orden simbólico en el estadio del espejo. En tercer lugar, hay un orden de lo "real", que Grosz describe como "el orden que precede al ego y la organización de los impulsos. Es un orden anatómico, "natural", una plenitud pura". Grosz, op. cit., pág. 34.

Para Lacan los tres órdenes están interrelacionados. En los setenta, utilizaba la metáfora del nudo borromeo para ilustrar esta conexión. El nudo borromeo está formado por tres anillos entrelazados de tal forma que si se corta cualquiera de ellos, los otros dos también se separarán. Por lo tanto, cada uno de los aros depende de los demás. Benvenuto, op. cit., pág. 82.

³⁵ En términos de Nietzsche, en lugar de sentir directamente como hablamos durante la niñez, sentimos de una forma indirecta a través de un proceso que él llama *resentimiento*: un condicionamiento social de los sentimientos.

No, espacio no es la palabra correcta, demasiado verbal. El mundo estaba del otro lado de la puerta. ¿Dónde estaba yo? En un sentido tremendamente literal, en ningún sitio. No veía nada y eso con los ojos totalmente abiertos. Pero mientras que la idea de nada se suele asociar con la oscuridad, la densa e impenetrable niebla que llenaba esos espacios cuyos límites no era capaz de imaginar era tan brillante que parecía hecha de una fantasía kitsch celestial³⁶.

Bal parece describir una sensación de goce, pero a medida que esa nada se iba desvaneciendo poco a poco y fue capaz de identificar elementos de la habitación, del mismo modo en que los ojos se adaptan a la oscuridad, dice haber experimentado cierta ansiedad:

El cambio en el espacio consistía en un retroceso gradual y parcial de la opacidad absoluta del blanco que me rodeaba y se me pegaba a la piel, desafiando mi sentido de mis propios límites. Porque cuando ocurrió este retroceso, me di cuenta de mi propia disolución. Por lo tanto, el efecto secundario de lo ocurrido, visto en retrospectiva, hizo de la experiencia inicial algo perturbador, algo que no había sido hasta entonces³⁷.

La descripción de Bal de su inmersión totalmente imprevista es ilustrativa porque encaja perfectamente en lo que cabría esperar de una experiencia de privación sensorial. La suya, además, se puede interpretar desde un punto de vista lacaniano como, al menos, un "acercamiento" a la situación presocializada en la que el cuerpo no tiene límites y donde la distinción entre el cuerpo y el entorno se hace más dudosa.

Y dado que la percepción consciente requiere de un yo que perciba, se puede comparar la disolución del límite entre el cuerpo y el entorno con la disolución del límite entre el yo y el otro y puede acompañarse del gozoso sentimiento del "amor".

Por lo tanto, no es sorprendente que Bal se haya visto perturbada cuando esta sensación de unidad empezó a desvanecerse, a medida que su cerebro se situaba en el entorno y restablecía la separación del cuerpo. Efectivamente, se podría describir como una desestabilizadora resurrección del estadio del espejo. Está claro que el sentimiento tenía cierta relevancia porque Bal se refiere a él como una "ansiedad del corazón". Y cita a Blaise Pascal: "El corazón tiene razones que la razón ignora" (que es una reminiscencia de las meditaciones de Nietzsche sobre el cuerpo). Es como si Bal hubiera alcanzado alguna cosita que hubiera perdido mientras habitaba con el resto de nosotros la tranquila realidad del orden simbólico.

Después está la tercera etapa de la experiencia de Bal, que puede describirse como la vuelta al último orden. Esto sucede cuando deja de lado la descripción de su experiencia y asume un análisis intelectual. Bal es famosa por su aplicación de la teoría narrativa a la historia del arte y por tanto no es sorprendente que su racionalización de la experiencia esté basada en este marco teórico. Destroza su "fantasía kitsch celestial" al introducir el término técnico *retroversión* y explicarnos su uso en la narratología. Aclara que se trata de un mecanismo en el que a los lectores:

³⁶ Mieke Bal, "Ann Veronica Janssens: Light in Life's Lab" en L. Jacob, *Ann Veronica Janssens: A Different Image in Each Eye*, La Lettre vole, Bruselas, 1999, pág. 89. Versión en línea disponible en la Galerie Micheline Szawajcer: <http://www.gms.be/janssens.pub.html> Vínculo no disponible en 2006, accesible a través de Google en: <http://66.102.9.104/search?q=cache:osGHBkD-R10J:www.gms.be/janssens.pub.html+%22change+in+the+space+consisted+of+a+gradual+%22&hl=en&ct=clnk&cd=1&gl=uk>

³⁷ Ibid., pág. 89.

se les da acceso a un universo de eventos que discurren en el tiempo en diferentes direcciones que se entrecruzan en los lugares en que el tiempo es más denso.

La retroversión da poderes al lector-espectador, le abre las puertas a unos mundos desconocidos. Abre nuestras vidas a multitud de posibilidades que nos consuela en nuestro sufrimiento de estar atados de pies y manos por la tiranía del tiempo³⁸.

Lo que hace en esta tercera fase es tan interesante como el resto: da énfasis a una premisa fundamental de la modernidad, que es la implosión del tiempo y la explosión de los puntos de vista. Esta percepción se remonta a la destrucción cubista del punto de vista único propio de la perspectiva renacentista, al montaje, a la estética del cambio y la eflorescencia de los "ismos", cada uno de los cuales nos da una nueva manera más de ver. De igual modo, nuestro retorno al orden simbólico no es una vuelta a un único "orden" de lo real, una única forma de ver las cosas que consideramos reales, sino a varios órdenes de realidad socialmente construida, cada una de ellas impregnada con la fuerza deconstructiva de la imaginación. Bal refuerza esta idea más adelante en su ensayo cuando cita a Rosalind Krauss: "la escultura moderna empieza cuando se abandonan las posiciones fijas a partir de las que tejemos ficciones de espacio a favor de una posiciones nuevas, hasta el momento desconocidas"³⁹.

El elocuente y evocativo relato de Bal sobre su encuentro sorpresa con la instalación de niebla de Janssens es ilustrativo porque sugiere que podría ser posible de vez en cuando por lo menos alcanzar el espejo, si no incluso atravesarlo.

Sin embargo, en última instancia, cuando entramos en una instalación de niebla, accedemos a una ilusión. Bishop no estaría de acuerdo porque defiende que "en lugar de *representar* textura, espacio, luz y demás, las instalaciones presentan estos elementos *directamente* para que los *experimentemos*. Esto acentúa la *inmediatez sensorial*"⁴⁰. Pues bien, es *casí* así, pero tenemos que recordar que lo que presenciamos es una construcción, una forma de teatro. Sólo entonces podremos pararnos y comentarlo de una manera significativamente distinta de lo que diríamos sobre la experiencia de inmersión en una espesa niebla mientras paseamos por las tierras altas de Escocia. Las reflexiones de Bal sobre su experiencia son tan importantes como la experiencia misma.

Si la instalación de niebla en la que entró Bal no hubiera sido una construcción dentro de una sala de exposiciones, no habría escrito sobre ella porque no habría sido arte. Además, si estas obras trataran sólo con la experiencia, sería únicamente espectáculo. Pero no es así; las instalaciones de niebla de Janssens surgieron de su trabajo como escultora conceptual y, como tal y al igual que Eliasson, su obra trata principalmente la reflexión sobre la sensación, no una inmersión sumisa disolvente del ego. Estamos firmes en el mundo del espejo incluso en la profundidad de

la niebla de Janssens. "Lo imaginario" o, por usar un término más antiguo, la imaginación sigue siendo el centro de la experiencia estética. Y en este texto, la palabra *imaginación* la uso en la mayoría de los casos en el sentido de David Hume, que le dio un papel cognitivo como facultad mental responsable de la síntesis de ideas simples en esquemas más complejos. Hablaremos de Hume con más detalle en el capítulo cuatro, *Recombinación*.

³⁸ Ibid., pág. 89.

³⁹ Ibid., pág. 101.

⁴⁰ Bishop, op. cit., pág. 11.

Esta obra de Janssens es, más que un experimento de privación sensorial diseñado para disolver los límites del ego, una oportunidad de reflexionar, como hace Bal, sobre esos límites. Al igual que *The Weather Project* de Eliasson, Janssens mantiene un equilibrio entre el efecto de goce de la inmersión sensorial y la distancia de reflexión que va de la mano del arte serio.

Sin embargo, hay artistas de instalaciones, como John Bock y Paul McCarthy, que parecen enmarcarse en una disolución dionisiaca más extrema de la consciencia corpórea. Antes de examinar su obra, me gustaría volver una vez más al antiguo aforismo de Hartmut Boehme, “toda felicidad es inmersión en carne y anula la historia del sujeto. Toda conciencia es emancipación de la carne a la que nos sujeta la naturaleza”⁴¹. Boehme acierta ya que el viaje dionisiaco hacia la mente del cuerpo puede salir no sólo de la razón sino también de la sociedad. En su forma más extrema es una excursión hacia un estado que la cultura occidental etiqueta de “locura”. En las sociedades tribales más pequeñas, se considera chamanes a la gente que desarrolla una empatía poco habitual con el evasivo y potente yo nietzscheano (u Otro) del cuerpo, pero en nuestra cultura masificada, materialista, pragmático-racional y de promedios estadísticos, esto no es así. Quizás disfrutemos de la locura en las representaciones artísticas, pero no en la vida real. La razón por la que esta demencia puede liberarse en el espacio expositivo es que se le impone un régimen de distancia. Y parte de ella se debe a la capacidad del museo como protector del valioso objeto artístico. Pero hay otra razón: desde los días del Expresionismo y el Surrealismo, la galería de arte se ha convertido también en una zona socialmente aprobada para la exposición correctamente gestionada del *Otro*.

Una forma de expresión excesiva, dionisiaca, es generalmente bien aceptada en nuestras democracias capitalistas, pero sólo dentro de los límites del mundo socialmente segregado e institucionalizado de las bellas artes. Y el hecho de que los artistas puedan recibir gran aprobación y, en el caso de los más importantes, recompensas económicas, por llevar estas manifestaciones catárticas a un público predominante de clase media amante del arte significa que están satisfechos de estar tan contenidos, atados y sujetos a un serio y distante examen en lugar de desear de llevar su “liberación del deseo” a la vida cotidiana.

Regresión: El Klutterkammer de John Bock

Las instalaciones del artista alemán John Bock —su nacionalidad es relevante por las referencias al Expresionismo— son un teatro cohibido del *Id*. Y aunque sus obras de inmersión parecen tratar el cuerpo y la materialidad, también son bastante hiperreales. La teoría lacaniana parece demasiado pesada, demasiado seria para funcionar de marco para entender a este artista. El problema es que cuando examinamos la obra de Bock no estamos tratando con autenticidad. No hay aquí un elemento de romántica exploración del alma propia del Expresionismo tradicional alemán. En lugar de esto, Bock adopta la personalidad del artista loco al igual que un actor. Se apropia de esas características y lo pasea de manera carnavalesca, pero manteniéndose estrictamente en los confines de la institución artística en la que los

⁴¹ Grau, op. cit., pág. 203.

entendidos comprenden y disfrutan esa parodia. Pero si pensamos en lo que hace Bock, vemos que en realidad muestra lo absurdo y el fracaso de la política estética del "deseo de liberación".

Los artistas surrealistas practicaron este enfoque liberador solo para convertirse en un nuevo "ismo". Se puede citar también el resurgimiento de la creencia de que el goce puede cambiar el mundo, propia de los días del movimiento *flower power* de finales de los sesenta y principios de los setenta que estaba movido por las drogas. Esta filosofía abogaba por un cambio social mediante el entendimiento, la excitación y el abandono. La mayoría de sus seguidores dejarían el movimiento poco después. El principal ejemplo de transformación social posterior a los sesenta es el Movimiento Feminista, que alcanzó sus metas mediante la comunicación y la organización en la conciencia de la clase media. También se pueden mencionar los movimientos de gays y lesbianas, que acogieron el concepto de liberación de deseo pero sin llegar al punto de olvidar la organización. En otras palabras, cualquier filosofía ética que abogue por la abolición de unos motivos como medio para cambiar la sociedad es en esencia romántica y anacrónica.

En la obra de Bock somos testigos de una deconstrucción esencialmente cómica, teatral, de las nociones terriblemente serias de mente inconsciente, del "real" lacaniano y del *otro* de la razón de Nietzsche, así como del estereotipo romántico del artista loco.

Sin embargo, la instalación de Bock *Klutterkammer* [Cuarto de trastos] es interesante por su alto grado de inmersión. Esta combinación de *Kultur* [cultura], trastos y cuarto de maravillas se podía ver en el ICA de Londres en 2004. Bock construyó una galería laberíntica que tenía el efecto de sacar al visitante del régimen panóptico del museo. Los vigilantes intentaron por todos los medios echar un ojo a los visitantes, pero la estructura de Bock hizo esta tarea extremadamente difícil por su complejidad. Al igual que *The Weather Project* de Eliasson, esta deconstrucción del régimen panóptico del museo se hace más significativa, en retrospectiva, que el goce regresivo que experimentamos en cualquier otra inmersión.

La galería de Bock, insertada dentro de un espacio expositivo tradicional, estaba hecha de materiales "pobres" (algo casi obligado en la escultura del nuevo milenio): placas de chips, polietileno, andamiaje, chapas, film transparente, trozos de madera y ladrillos rotos. El resultado se parecía al escenario de un *remake* de *El gabinete del Doctor Caligari*, 1920, un clásico del cine expresionista alemán.

Klutterkammer contaba con una calidad infantil y demente peculiarmente atractiva. Se podía entrar en la instalación por túneles de chapa pero para los menos ágiles había un par de puertas. Los túneles representaban más un desafío que una aventura para el espectador. En su interior había criaturas rellenas al estilo de Annette Messager o Mike Kelley, colgando del techo a la par que unos videos aparentemente carentes de sentido.

El espectador acababa en una inmersión absoluta. Al arrastrarse por esos túneles y subir esas escaleras, se notaban no sólo elementos del *Arte Povera* sino también que estaba todo sólidamente construido. Por demente que pareciera la arquitectura, en realidad tenía su estructura. Estas observaciones marcaban el hecho de que todo el loco infantilismo bockiano en el que uno se encontraba era en realidad una puesta en escena cuidadosamente elaborada.

Y el interior de esta divertida casa laberíntica estaba salpicado de las fotografías, vídeos y construcciones escultóricas de Bock. Algunas obras extraordinarias se habían convertido en enormes insectos rellenos como muñecos, una patata bailarina (reminiscencia de Fischli y Weiss) y una escultura móvil de estética grunge enmarcada en una geométrica bóveda de film transparente. También había algunas obras de una ira aparente (como la fotografía de un cuerpo similar al de Rudolf Schwarzkogler, completamente vendado) pero resultaban en cierta manera entrañables en ese contexto. Las "obras de arte" individuales que se exponían al completo junto con etiquetas sencillas y no intrusivas parecían imitaciones y subterfugios porque desde luego la obra real era su cuestionamiento agresivo de los espacios institucionales en los que las instalaciones están inevitablemente situadas.

Desde el punto de vista de la inmersión, lo que parece más evidente de *Klutterkammer* es que es más divertido estar en la galería-dentro-de-una-galería de Bock que en el espacio expositivo habitual.



Ann Veronica Janssens, *lee 121!*, 2005. Espacio lleno de niebla artificial (verde), dimensiones variable. Cortesía de Ann Veronica Janssens y de la Galerie Micheline Sz wajcer

Ann Veronica Janssens, *lee 121 !*, 2005. Space filled with artificial fog (green) dimensions variable. Courtesy Ann Veronica Janssens and Galerie Micheline Sz wajcer





John Bock, *Klutterkammer*, 2004. Instalación en el ICA, Londres.
Cortesía de Klosterfelde, Berlin

John Bock, *Klutterkammer*, 2004. Installation at ICA, London.
Courtesy Klosterfelde, Berlin



Sin embargo, y al igual que con cualquier tipo de instalación, el punto crucial de *Klutterkammer* es que la absurda locura altamente deliberada de Bock depende totalmente del encuadre que reciba de la academia del arte deconstructivo. Un museo respetado como el ICA le confiere al juego de Bock la condición de "arte de Alta Cultura". Quizás, pues, el logro más importante de Bock sea haberse ganado el estatus de superestrella en el fenómeno de las artes contemporáneas. En realidad es bastante curioso que desde el dominio del discurso del antiarte de la deconstrucción, inconscientemente se premie a los artistas por burlarse del arte. Al convertirse en un payaso del arte, al reírse de la seriedad de sus predecesores expresionistas alemanes, Bock recibe elogios y recompensas de un sistema de bellas artes en el que el antiarte se ha convertido, en efecto, en un estilo académico, una convención que se acepta sin cuestionarla. No parece preocupar mucho que esto se oponga totalmente a la teoría del arte deconstructivo.

Las cualidades regresivas e inmersivas de los entornos de Bock son menos importantes que el hecho de que el establecimiento de la deconstrucción esté dispuesto a aceptar la calculada locura de Bock como arte. A pesar de que se nos da la ilusión de una libertad de inmersión en el sistema de Bock, nosotros, al igual que él, estamos en última instancia en deuda con una estructura institucional, que Foucault llamaría régimen o formación discursiva, por permitirnos esas gigantescas experiencias de casa de muñecas.

Y claro que podemos llevar *Klutterkammer* a la panoplia de la justificación histórica del arte. Podemos descubrir ecos de un Expresionismo Alemán de principios del siglo XX: la referencia del *child art* y el arte marginal evidente en *Der Blaue Reiter* [El Jinete Azul] y en *Die Brücke* [El Puente]. Esta conexión parece relevante ya que Bock es un artista alemán y el Expresionismo fue una de las mayores contribuciones de Alemania al arte moderno. Pero la obra de Bock es Expresionismo en la era de los medios de comunicación de masas, la cultura popular y el consumismo.

Esto tiene menos de Expresionismo en el sentido de tratar con el alma que en el de que es puro juego, escultura como teatro, pero la clave es si este juego es un privilegio exclusivo del genio-artista o si tiene una dimensión "emancipadora". Desde luego, Bock nos invita a una experiencia regresiva y si dejamos de lado por un momento el argumento de la hiperrealidad, puede haber incluso cierto valor terapéutico en una regresión momentánea a un mundo fundamentalmente pragmático. Pero lo que importa realmente es lo que ocurre cuando nos vamos de la galería. El juego es un asunto serio cuando desafía la ética protestante. Pero *Klutterkammer* no hace esto; sí invita al espectador al mundo de excesos permitidos del artista, pero no lo anima a contagiarse del juego fuera, en el mundo exterior. Incluso cuando se ocupa el museo y su régimen panóptico se ve gravemente comprometido, sigue teniendo el control. Es, como de costumbre, un contenedor herméticamente cerrado del virus del juego.

En última instancia, el aparato burocrático del museo es representativo del orden simbólico, del mundo administrado, de la ética protestante, del principio de realidad de Freud, etc. Tampoco se nos dice que deberíamos llevar este juego a las calles. En lugar de ello, lo dejamos, al igual que Bock, a salvo en el museo.

Visiones del exceso: Jason Rhoades

Si Bock transpone la autoexpresión maniática del Expresionismo a una hiperrealidad ficticia, entonces Jason Rhoades hace algo similar con el "sueño americano". Pero mientras que Bock toma algo supuestamente "auténtico" y lo transforma en ficción teatral, Rhoades hiperrealiza la hiperrealidad. Sus instalaciones inmersivas son un escaparate de demencia y disolución; y, al igual que Bock, las puestas en escena de Rhoades ocupan todo el espacio de exposición consiguiendo una inmersión total. *The Black Pussy ... and the Pagan Idol Workshop* [El coño negro... y el taller del ídolo pagano] es una instalación de este tipo construida en Londres, en la galería Hauser and Wirth en 2005. En el plano sensorial, inmersivo, *The Black Pussy ... and the Pagan Idol Workshop*, nos invita a una experiencia no muy diferente a la regresión a la infancia evidente en la *Klutterkammer* de Bock. En la obra de Rhoades, encontramos una psique adulta lanzada metafóricamente contra el espejo lacaniano hacia la perversidad polimórfica y autoindulgente del "sueño americano".

Hay en una gran habitación grandes pilas de horteradas amontonadas en estanterías plateadas de módulos de tienda. Adrian Searle nos da parte del itinerario: 427 términos vulgares para *vagina* en letras de neón, 180 sombreros de vaquero hechos con fieltro de castor, "esculpidos en formas que recuerdan vagamente a glandes o vulvas", 556 cazasueños, 799 burros de cerámica, 232 pirámides egipcias pequeñas hechas de latón, 146 limpiapipas, "unos cuantos conejos diestros de Koons"⁴² y la lista de baratijas no acaba ahí. También hay neumáticos de coche, tapacubos de metal, quilómetros de cables para los carteles de neón y hay una banda sonora disco constante. Es un entorno confuso pero por lo general "divertido".

El espectador pasea entre estas torres de cosas y el efecto, al igual que en la *Klutterkammer* de Bock, es como volver a ser un niño. De alguna manera uno queda encantado con todos estos adornos y se regocija en ellos y es justamente en ese momento cuando uno empieza a sospechar de esta obra. Parece que carece de significado.

Al leer a Searle, damos con que *The Black Pussy ... and the Pagan Idol Workshop* tenía su inspiración en el Islam. El "taller del ídolo pagano" proviene de los ídolos que estuvieron una vez en la Kaaba, en La Meca, antes de que Mahoma los prohibiese. Searle también defiende que Rhoades tuvo influencias de la película de Moustapha Akkad, *Mahoma, el mensajero de Dios* (1976), con Anthony Quinn, y del libro de Reza Aslan *No God But God* [Ningún dios salvo Dios], que Searle señala como "una historia y un análisis fascinantes sobre el Islam ... el atractivo e informativo trabajo de Aslan hace mucho para paliar la terca ignorancia y la intolerancia hacia el Islam, especialmente por parte de los comentaristas de derechas y los evangelistas belicosos de Estados Unidos"⁴³. Empezamos a pensar que quizás *Black Pussy* tenga más significado después de todo. Searle también nos dice que esta obra es parte de un tríptico de exposiciones, cuyas otras dos partes incluyen:

Meccatuna [Mecatún] en una galería de Nueva York, y *My Medinah, In Pursuit of My Ermitage* [Mi Medina, en persecución de mi ermita] ... en San Galo, Suiza. Las tres aluden, de una forma más o menos obtusa, a la cultura musulmana. En

⁴² Adrian Searle, "Sex Gods", en *The Guardian*, 20 de septiembre de 2005. Consultado en enero de 2006: <http://www.guardian.co.uk/arts/critic/feature/0,,1573994,00.html>

⁴³ Ibid.

el caso de *Meccatuna*, Rhoades quiso llevar un enorme atún vivo hasta la ciudad sagrada de La Meca y hacerlo rodear la Kaaba. Al ver que esto era imposible —a la vez que terriblemente insensato, más aún para el pescado— se envió a alguien de Arabia Saudí a La Meca, donde compró una caja de atún en lata, que se enviaría a Nueva York para que las latas se dispusiesen en una instalación cuya pieza central era una maqueta de la Kaaba de un tercio de su tamaño real, construida con un millón de piezas Lego⁴⁴.

En el contexto de la “guerra contra el terrorismo”, es mejor que las bellas artes sean socialmente exclusivas; de lo contrario *Meccatuna* habría provocado una fuerte protesta islámica. Un artista estadounidense que hace referencia al Islam durante la actual guerra contra el terrorismo es obviamente significativo. Pero la que se hace en *Black Pussy* es contenida. Entre todas esas baratijas, lo único que nos puede poner en alerta serían las cachimbas que hay hundidas entre las demás cosas. Entonces podemos observar por qué a Rhoades se le ocurriría pensar en un atún nadando alrededor de la Kaaba. Supuestamente lo haría en el sentido contrario a las agujas del reloj, junto a los peregrinos. Lo que tenemos aquí es un Islam enfrentado con lo surrealista.

El arte occidental moderno se da, con muy pocas excepciones, sin Dios, y en su lugar es el Surrealismo lo que aporta el inconsciente freudiano con el típico apetito sexual. *Black Pussy* empieza a cobrar sentido. El número de musulmanes que cree en Dios supera ampliamente a los cristianos y a los judíos. Esta creencia, en occidente, ha decrecido rápidamente desde la publicación de *El origen de las especies* de Darwin, en 1859. Estamos ante un claro choque de culturas que en cierta forma se acentuó el 11 de septiembre de 2001 cuando un grupo de yihadistas islámicos destruyó las Torres Gemelas, que bien podrían describirse como una catedral del capitalismo. Rhoades parece hacer referencia a ese choque con su evocación dionisiaca del sexo, las drogas (además de cachimbas, hay bongos) y la música disco. La nuestra es la cultura de la depravación. Lo sabemos porque Rhoades, como Paul McCarthy (que será examinado más adelante) da una consistente imagen de la cultura estadounidense a través de un carnaval dionisiaco.

Lo que descubrimos de este breve encuentro con la obra de Jason Rhoades es que el efecto de la diversión infantil que podemos experimentar mediante la inmersión en *The Black Pussy ... and the Pagan Idol Workshop*, 2005, está en contradicción con el maníaco sarcasmo con el que está elaborado. En lo que estamos inmersos no es la *presencia* pura que Bishop considera principal en la historia de las instalaciones, sino algo más contemporáneo: la pura *ilusión* de la hiperrealidad. El hecho de que al final de la instalación se desmonten todas las estanterías para vender sus piezas a coleccionistas y museos de todo el mundo por los habituales hinchados precios no hace más que añadirle elementos de humor negro al asunto.

Al igual que Bock, la obra de Rhoades se enmarca en el sistema de las artes. Se otorga al espectador una agradable experiencia regresiva que en última instancia hace muy poco que pueda describirse como “emancipador”. En realidad, no hay nada de lo que asombrarse, ya que el abrumador registro de la obra de Rhoades es el del humor nihilista.

⁴⁴ Ibid.

Ecós de los sesenta: Paul McCarthy

Bock y Rhoades nacieron en el mismo año, 1965, y su obra refleja la exuberante desesperanza del arte a principios del nuevo milenio. No hay un intento real de emancipación por parte de estos artistas de renombre, aparentemente porque les parece absurdo pensar en emancipación en un contexto de globalización del capitalismo. Por tanto, es interesante examinar la obra del mentor de Rhoades, Paul McCarthy, veinte años mayor y poseedor de una visión del mundo más propia de los sesenta y los setenta, a la que Bishop se refiere en su historia de las instalaciones. Pero con motivo de una de las anomalías del sistema de bellas artes, McCarthy saltó a la fama con la nueva generación y sus obras encajan muy bien con las de Bock y Rhoades por la obsesión que tenía por el teatro de lo absurdo. Sin embargo, hay pistas que nos hacen pensar que este artista no ha renunciado del todo a la crítica social.

Aunque la obra de McCarthy no consiste principalmente en instalaciones, cuando las hace resultan inmersivas y definitivamente corpóreas. La clave de su trabajo es el videoarte y la performance, que se fueron desarrollando a partir de los experimentos con estos medios en el arte de los setenta. Hubo un número importante de artistas de performance profundamente involucrados en la expresión corporal directa. Se puede señalar por ejemplo la obra de Marina Abramovic, el Accionismo Vienés, Vito Acconci y Mike Parr.

El método de trabajo de McCarthy consiste en la combinación de performance y videoarte; las instalaciones que ha creado encajan en la categoría de la puesta en escena fragmentada, que consiste en su caso en esparcir desordenada y deliberadamente los objetos que ha usado para sus performances en combinación con vídeos de éstas. Podemos añadir que el encuentro de la instalación escultórica y videográfica de Bock y McCarthy suele tener un efecto especialmente inmersivo.

El principal contenido de las performances de McCarthy es escatológico y altamente corporal. Hay muchas referencias a fluidos corporales, pero siempre a través de sustitutos relativamente inofensivos: el ketchup hace las veces de la sangre, mayonesa en lugar de semen, salsa marrón para la diarrea. En *Hot Dog* [Perrito caliente], 1975, McCarthy se embadurnó en estos materiales, hizo pasteles de barro con ellos y pasó a rellenarse la boca hasta un punto extremo con perritos calientes y a amordazarse con tiras para evitar que se cayeran. Las imágenes de la performance son sorprendentes, repugnantes, pero al mismo tiempo tienen cierto sentido de la distancia, pues se presenta mediante fotografías. Y podemos ver que las sustancias que utiliza no sólo son simbólicas para los fluidos corporales, sino que también están en su mayoría relacionadas con el consumismo extremo estadounidense, como ocurre con los perritos calientes y las hamburguesas. Es destacable el comentario de Ralph Rugoff:

Incluso sus performances más extremas hacen referencia directa a la cultura popular, como ocurre en *Sailor's Meat* [Carne de marinero], 1975, una cinta de vídeo en la que McCarthy aparece con una peluca rubia de mujer, maquillaje y un bikini negro y en un momento se acuesta en una cama para fornicar con hamburguesas crudas y ketchup. En este caso hace referencia a fotogramas de películas *softcore* de clase B⁴⁵.

⁴⁵ Ralph Rugoff et al., *Paul McCarthy*, Phaidon, Londres, 1996, pág. 45.

También se puede mencionar la obsesión de McCarthy por los personajes cómicos, que se hace evidente en el uso que hace de máscaras en sus performances, como Alfred E. Newman (de la revista *Mad*), Pinocho, cerdos, piratas y presidentes estadounidenses. Después está la relación deconstructiva de sus vídeos con los trucos de las películas de Hollywood, acentuada por el hecho de que vive y trabaja en Los Ángeles, sin gran precisión, se podría describir la obra de McCarthy como un Accionismo Vienés en Hollywood, que es lo mismo que decir que tenemos lo *gore* y los fluidos corporales, pero sin la angustia y el realismo (los duros Accionistas Vieneses usaban sangre de verdad).

En su explicación de la obra de Paul McCarthy, Rugoff hace una observación particularmente acertada según la cual "la intrusión contaminante de lo simbólico en lo real es uno de los polos conceptuales en torno a los que gira el arte de McCarthy". Pero McCarthy no contrarresta esa intrusión con realidad. En lugar de ello, intenta contaminar el "sueño americano" con una teatralidad dionisiaca del cuerpo subversivo.

En un sentido metafórico McCarthy derrama educadamente no mierda sino salsa marrón sobre el espejo de lo imaginario estadounidense. Este imperio, que surgió de su demostración de los increíbles poderes industrial y militar durante la Segunda Guerra Mundial, se convirtió tanto en una colonización de la imaginación como en una extensión de la influencia política mediante un apoyo secreto y abierto de los corruptos regímenes de títeres que apoyaban sus intereses. Por tanto, el teatro del Id de McCarthy debería entenderse no como una búsqueda expresionista del contacto con las energías fundamentales del cuerpo, sino como una imagen en negativo de un dibujo de Walt Disney: algo que nos muestra el punto débil de la máquina estadounidense creadora de mitos.

Aunque el énfasis de McCarthy sobre el cuerpo parece señalar una preocupación inmersiva por la presencia inmediata, esto se contradice con su uso de máscaras, atrezzo y puesta en escena. A pesar de la visceralidad aparentemente extrema de su obra, no hay una sensación de que el espectador pierda distancia crítica. Las instalaciones de McCarthy son esencialmente los escenarios y decorados de sus vídeos, sin los actores, sin él. Esos cuerpos están presentes únicamente en forma de proyecciones entre todos los elementos que están desperdigados por el espacio de exposición que ocupa su instalación. Así pues, McCarthy parece estar preocupado en su obra por la ausencia en una manera que tiene que ver con la visualidad moderna/posmoderna concebida como una observación despersonalizada. Las performances, por el contrario, suelen centrarse en la *presencia* del actor. Rugoff señala que McCarthy habitualmente ejecuta sus performances grabadas en vídeo con un público limitado y "escogido"⁴⁶. También indica que el público en estas grabaciones parece absolutamente aturrido; y cita a Barbara Smith: "Se sientan como muñecos, vestidos sin casi expresión en la cara mientras observan un surtido de acciones increíbles"⁴⁷.

McCarthy tiene una buena razón para mantener a su público más amplio a distancia, y es que el hecho de ver su obra en vídeo y la separación que esto implica le confiere a la obra su ingrediente esencial de comedia. Se trata en última instancia de humor negro,

⁴⁶ Ibid., pág. 49.

⁴⁷ Ibid., pág. 50.

anárquico. Se podría comparar con la escultura de los hermanos Chapman. Lo que McCarthy nos enseña es superficie pura: una especie demente de caricatura pornográfica. Pero, ¿por qué íbamos a sentirnos repugnados por su obra cuando hemos visto cosas mucho peores en las noticias y los documentales de historia que cubren la guerra moderna? Sabemos que el tema que toca McCarthy es real: el puño de acero imperial dentro del guante de seda del consumismo. La genialidad de su obra está en enseñar el punto débil de lo real como irreal, como absurdo y salvaje.

Sin embargo, lo que es significativo al final es que la obra de McCarthy parece ser una forma de narrativa no lineal con un mensaje social crítico, mientras que



Paul McCARTHY, *Hot Dog*, 1974. Performance, video en blanco y negro y fotografías en color. Grabación de Mike Cram. Fotografía de Spandau Parks/Karen McCarthy. Cortesía del artista y de Hauser & Wirth Zürich-Londres

Paul McCARTHY, *Hot Dog*, 1974. Performance, video b/w and colour photographs. Videography by Mike Cram. Photo by Spandau Parks/Karen McCarthy. Courtesy the artist and Hauser & Wirth Zürich London



Paul McCARTHY, *Hot Dog*, 1974. Performance, video en blanco y negro y fotografías en color. Grabación de Mike Cram. Fotografía de Spandau Parks/Karen McCarthy. Cortesía del artista y de Hauser & Wirth Zürich-Londres

Paul McCARTHY, *Hot Dog*, 1974. Performance, video b/w and colour photographs. Videography by Mike Cram. Photo by Spandau Parks/Karen McCarthy. Courtesy the artist and Hauser & Wirth Zürich London

los artistas de nueva generación Bock y Rhoades parecen más felices con el sinsentido. Si tenemos en cuenta el continuum narrativo (con lo lineal en un extremo y lo no lineal en el otro), McCarthy hace un cambio de la narrativa de crítica social hacia una fragmentación del sentido, Rhoades lleva la crítica social hasta el borde del absurdo y Bock nos da el último y definitivo empujón. Será interesante ver quién se lleva más elogios del sistema de las bellas artes en las próximas décadas.

Puesta en escena e inmersión narrativa

El interés de McCarthy por la puesta en escena, la teatralidad y el vídeo nos lleva de nuevo a la relación entre la instalación inmersiva y la inmersión narrativa. Efectivamente, las obras de Bock y Rhoades se pueden entender también en función del continuum narrativo y se situarían en el extremo no lineal más lejano, donde la narrativa se disuelve en sinsentido. En esta subsección trataré las instalaciones que abordan la disolución del significado con menos demencia, acercándose aparentemente así a una conciencia cinematográfica.

Las instalaciones de Paul Pfeiffer, Mike Nelson y Gregor Schneider que trataremos aquí tienen un componente cinematográfico así como uno de instalación escultórica; así, podemos dar como introducción un análisis de su obra con una breve explicación de la inmersión narrativa, destacando los medios cinematográficos.

Uno de los métodos clásicos mediante los cuales un medio cinematográfico consigue la inmersión de un espectador es la edición del punto de vista. En su ensayo *La formulación del estilo clásico, 1909-1928*, Kristin Thompson explica:

la mayoría de la narrativa clásica surge de la historia misma, a menudo vinculando nuestro conocimiento a los cambios en la atención a los personajes: notamos ciertos elementos o nos centramos en otros según nos dirigen las miradas de los personajes. En la construcción de espacios contiguos, el punto de vista, la dirección de mirada y el campo-contracampo no funcionan como técnicas aisladas: trabajan juntas en sistemas más amplios de lógica, tiempo y espacio⁴⁸.

Sobre este pasaje, Persson señala que el punto de vista es:

no sólo la parte central de la lucha típica del cine clásico por la inmersión *espacial* del espectador, sino que constituye uno de los primeros pasos hacia la inmersión *narrativa*. Permitir al espectador que atribuya emociones, creencias, objetivos y conocimiento a los personajes es el primer paso hacia los procesos de alianza, empatía e identificación, todos ellos componentes centrales de cualquier forma de arte narrativo⁴⁹.

Nuestro compromiso con la perspectiva de la cámara, que rodea las miradas de los actores, posibilita una inmersión espacial y narrativa. Además, podemos ver que viene acompañada de una forma virtual de inmersión corporal, y esta encarnación se puede comparar con las reflexiones lacanianas sobre la observación y el estadio del espejo, en el que la construcción de la percepción de nuestro propio cuerpo está condicionada socialmente.

Fantasmas: Paul Pfeiffer

El próximo ejemplo de instalación que trataré es *Dutch Interior* [Interior holandés], de Paul Pfeiffer, 2003, expuesto en el MIT List Visual Arts Center, y que está directamente relacionado con la capacidad de inmersión desde el punto de vista de la narración cinematográfica. *Dutch Interior* halla su inspiración en la película *Terror en Amityville*, 1979. A Pfeiffer le interesaba especial-

⁴⁸ Per Persson, *Understanding Cinema: A Psychological Theory of Moving Imagery*, Cambridge University Press, Cambridge, 2003, pág. 66. Kristin Thompson, "The Formulation of the Classical Style, 1909-1928", en D. Bordwell, J. Staiger y K. Thompson, *The Classical Hollywood Cinema. Film Style & Mode of Production to 1960*, Columbia University Press, Nueva York, 1985, pág. 210 [Ed. cast.: "La formulación del estilo clásico, 1909-1928" en Bordwell, Staiger y Thompson, *El cine clásico de Hollywood: estilo cinematográfico y modo de producción hasta 1960*, tr. Eduardo Iriarte y Josetxo Cerdán, Ediciones Paidós Ibérica, Barcelona, 1997].

⁴⁹ Persson, op. cit., pág. 66.

mente la interacción entre dos puntos de vista de esta película: el de los personajes humanos y el de una presencia satánica. Le causó gran impresión el papel de la escalera en la película, que se convirtió en "un pasillo central en el que ocurría un encuentro de miradas entre los residentes humanos, la familia, y este habitante no humano, el demonio"⁵⁰. También recuerda que "hay muchas escenas realmente perturbadoras cuando se mira hacia abajo por la escalera a la familia subiendo o hacia arriba al cura bajando".

Para crear su instalación, Pfeiffer reconstruyó la entrada y la escalera principal de la casa trabajando con un diseñador profesional de escenarios en miniatura. El resultado fue un diorama del tamaño de una casa de muñecas equipado con una diminuta cámara de vigilancia que muestra la vista desde la parte de arriba de las escaleras, que en la película es la perspectiva humana. Esta imagen se proyecta en una gran pared y a medida que el espectador se acerca a la pared, la imagen se va pixelando y se va viendo un agujero del que emana una luz. Esta perforación dará al espectador un punto de vista acorde a la "presencia satánica". Pfeiffer explica:

estás viendo lo que de otra forma sería una casa ideal a las afueras, desde detrás de un arbusto, o espiando tras un árbol, o por una ventana o desde alguna esquina, viendo lo que realmente no sería el lugar en el que se encontrase un ser humano. Está o muy arriba o muy abajo. O en algún lugar que no sería habitable para un ser humano adulto, quizás para un niño, pero quizás ni siquiera eso⁵¹.

Cuando el espectador mira por el agujero, ve el diorama mismo dentro de la pared. Pfeiffer explica "estás mirando por la mirilla y en la dirección contraria a la parte de debajo de las escaleras y la entrada de la casa, hacia arriba, hacia la segunda planta", que es el punto de vista proyectado en la pared. *Dutch Interior* elimina la narrativa inmersiva de la película y la reemplaza con la retórica de la *mise en abîme*, una sala de espejos. El título de la obra empieza a recordar las puertas que llevaban a otras puertas, propias de los cuadros de Pieter de Hooch.

También podemos plantearnos cuál es la diferencia entre *Dutch Interior* y *Terror en Amityville*. La película es una obra de la cultura popular, que debe de tener algunas características destacables, teniendo en cuenta que hay una nueva versión de 2005. *Dutch Interior*, por otra parte, es una obra de arte seria. Es una pregunta importante porque tiene que ver con la relación entre el arte y la vida cotidiana. El

objetivo de la película es conseguir que estemos inmersos en una situación terrorífica⁵². Y también es relevante el hecho de que se publicase una secuela no oficial en 3D, *Amityville 3D*, porque nos muestra que la inmersión es una característica crucial de la película. Pero en este caso, la inmersión se da en un simulacro teatral del terrible asesinato que ocurrió en la vida real en Long Island en 1974.

El hecho de que se adorne la tragedia humana del asesinato con cuentos de posesión demoníaca coloca las versiones cinematográficas en el campo de la fantasía. Es el efecto de distanciamiento de la cobertura fantástica lo que le da al espectador el permiso para disfrutar de los ecos de una tragedia real. *Dutch Interior*

⁵⁰ PBS, "Art 21, Art in the Twenty-First Century: Paul Pfeiffer", Public Broadcasting Service (Estados Unidos), Alexandria (Virginia), 2004. Consultado en diciembre de 2004: <http://www.pbs.org/art21/artists/pfeiffer/clip2.html>

⁵¹ Ibid.

⁵² *Terror en Amityville*, 1979, fue un éxito teatral y tuvo una serie de secuelas: *Amityville II: La posesión*, 1982, *Amityville 3D*, 1983 y *Terror en Amityville*, 2005, basada en el libro escrito por Jay Anson.

entra en un dominio totalmente distinto, porque se centra únicamente en el punto de vista como manera de representar al *otro*. Se podría decir que “lacaniza” *Terror en Amityville*. Se elimina el componente de terror o, lo que es lo mismo, el aspecto dionisiaco de este espectáculo teatral. Lo que nos queda es la mirada despersonalizada. Entonces notamos también que esta mirada parece inherentemente estética cuando se la contrasta con la inmersión lasciva asociada al hecho de ver una película como ésta. Llegamos así a la conclusión algo sorprendente de que las experiencias estética y de inmersión no tienen por qué coincidir. Empezamos a valorar la elegancia del aforismo de Adorno: “la distancia es la condición primera para acercarse al contenido de una obra”.

Inmersión lasciva: Gregor Schneider

No deberíamos aplicar el aforismo de Adorno como una regla absoluta, sino como una general, capaz de cambiar según la ocasión. Esto es preciso cuando llegamos a las instalaciones de inmersión de Gregor Schneider que pueden, en cierto modo, tener un efecto similar al de *Terror en Amityville*. Mientras que Pfeiffer introduce una distancia, Schneider parece querer crear una inmersión narrativa tan poderosa que el espectador pierda la distancia a la que está acostumbrado cuando ve una actuación teatral o de cine. Quiere empujarnos más allá del borde entre lo imaginario y lo real implícito en toda inmersión narrativa.

La inmersión cinematográfica es un punto de contacto entre lo imaginario y lo real. Para la mayoría de la gente esto es algo trivial. Cuando entramos en una inmersión narrativa cinematográfica, tratamos a los actores en todo momento como si estuviéramos viendo gente real en situaciones cotidianas reales. Y a pesar de esto, podemos volver sin esfuerzo a la realidad. También podemos salir de la inmersión interpersonal imaginaria para pasar a identificar las maneras en que la cámara está construyendo la ilusión mediante los primeros planos, los travelling, edición de perspectivas, etc. El único momento en que la inmersión en el cine se hace más profunda es cuando por cualquier motivo (desequilibrio psicológico, enfermedad, drogas) los límites del ego se ven debilitados; entonces se puede empezar a ser intensamente empático y esa frontera entre lo real y lo imaginario se hace ciertamente muy pequeña⁵³.

Pero, como explica Gregor Schneider, los límites también pueden hacerse más estrechos si el espectador puede entrar en la película o en el escenario.

Schneider empezó su carrera convirtiendo su casa de Rheydt, Alemania, en una obra de arte en 1985 a los dieciséis años. *Totes Haus ur* [Casa muerta ur] consistía en un grupo de habitaciones dentro de otras habitaciones, paredes falsas, puertas falsas, ventanas falsas, una sala de estar rotatoria y una sala de gritos que recuerda a las elaboraciones pseudoesquizoides de John Bock del Expresionismo Alemán. *Totes Haus ur* es un ejemplo perfecto de trastorno post-surrealista de lo cotidiano. Esta casa también recuerda a Kurt Schwitters y su *Merzbau*, que también era una alteración del espacio doméstico de todos los días. Al igual que *Totes Haus ur*, *Merzbau* contaba con una

⁵³ En estados mentales tan extremos, entramos en la película a través de lo imaginario y empezamos a entender en retrospectiva hasta qué punto el imaginario construye el ego.

dimensión de extrañeza dada por el hecho de que era un santuario fetichista para sus amigos. Schwitters estaba dispuesto a mendigar o birlarles objetos personales (la llave de Hannah Hoch, el pelo de Hans Richter, el sujetador de Sophie Tauber Arp, etc.) y colocarlos en lugares especiales en *Merzbau*. Se convirtió en un baúl de los recuerdos caligariano.

En 2004, Schneider creó una instalación inmersiva ambiental, *Die Familie Schneider* [La familia Schneider], en Londres, bajo el auspicio de la fundación de arte Artangel. Esta fundación merece una mención especial aquí porque se dedica al arte que opera fuera de los límites del museo. Sin embargo, en el caso de *Die Familie Schneider* había unas restricciones similares a las de una galería. Pero en este caso el límite de tiempo impuesto al espectador parece motivado menos por un deseo de preservar un objeto valioso que por el de hacer la experiencia más emocionante de lo que hubiera sido de haber tenido más tiempo de familiarizarse con ella.

Die Familie Schneider consistía en dos casas vecinas abandonadas en una calle del este de Londres, que el artista convirtió en completas puestas en escena teatrales con actores. Al igual que en *Totes Haus ur*, Schneider manipuló el espacio y el ambiente para crear un entorno desorientador y perturbador. La principal diferencia con esta obra es que en *Die Familie Schneider* los actores ignoran los intentos de los espectadores de comunicarse con ellos, lo que hace que tanto unos como otros parezcan fantasmas. La experiencia resulta desconcertante cuando uno da con un hombre masturbándose en una ducha y otra persona atada y metida en una bolsa de basura, aparentemente muerta, en una habitación sórdida y sofocante. Sin duda es más desconcertante que ver *Terror en Amityville*, porque no es que uno se imagine que está en el lugar: uno está realmente ahí. Quizás uno de los elementos más escalofriantes de esta puesta en escena sean las referencias a niños: barandales de seguridad infantiles en la escalera, un armario lleno de caramelos, un colchón pequeño... Y son muchos los comentaristas que han recordado los terribles crímenes que han ocurrido tras las aparentemente inocentes fachadas de las casas británicas. Todo esto nos sirve para destacar una comparación con la observación lasciva de *Terror en Amityville*.

Schneider confiaba en trucos surrealistas para desestabilizar el día a día, pero hay algo que acaba por resultar decepcionante en estas alteraciones de lo cotidiano, algo infantil e inútil; Patrick Waldberg cita los siguientes ejemplos:

Philippe Soupault, con aspecto algo demacrado, tocaba los timbres de las puertas y preguntaba a los conserjes si "Philippe Soupault no vive ahí". Benjamin Péret insultaba a los curas por la calle [...] Jacques Préver, vestido de hooligan por la noche, llevaba a la perdición a algún inocente transeúnte de los barrios burgueses. Tanguy cazaba arañas y se las comía vivas para aterrorizar al vecindario⁵⁴.

La transformación de Schneider de dos entornos domésticos británicos arquetípicos en un escenario de película de terror se acerca ya más al espectáculo de la lascivia. Pero la obra obtiene la distancia estética requerida gracias al recurso de la duplicidad.

El interior de ambas casas estaba elaborado de manera idéntica e incluso los actores parecían gemelos. A primera vista, esto intensificaba la rareza de la experien-

⁵⁴ Patrick Waldberg, *Surrealism*, Thames & Hudson, Londres, 1997, págs. 34-35.

cia, pero después creaba una distancia al recordar el análisis freudiano de los sueños en función de mecanismos como la duplicidad, la condensación y el desplazamiento. Desde un punto de vista estético, esta duplicidad dio una dimensión conceptual, intelectual, a lo que de otro modo podría haberse descartado como una experiencia meramente "aterradora". Esto también tiene relación con la manera en que acabamos inmersos en el cine narrativo. T. Jefferson Kline da una cita de Christian Metz:

Lo imaginario combina por definición una cierta presencia y una cierta ausencia. [...] El acto de la percepción es real (el cine no es una ilusión), pero lo que se percibe no es realmente el objeto, sino su sombra, su espectro, su doble, su reflejo en una clase nueva de espejo. [...] La ficción cinematográfica se percibe [...] como una experiencia cuasi real de [...] la irrealidad misma⁵⁵.

Esta presencia cuasi real que es también una ausencia hace del cine no sólo una analogía del espejo sino también del imaginario lacaniano que puede convertirse en una fuente de alteración del orden simbólico, puesto que lo imaginario — en forma de mito, metáfora y narrativa— ayuda a crear este orden⁵⁶. Y lo que es más significativo sobre el uso del doble en *Die Familie Schneider* es que el artista logra extrapolar un efecto de extrañeza a la realidad física. Pero las instalaciones de Schneider no coinciden con el argumento de Bishop sobre la activación del espectador mediante la inmersión cuando dice que: "Además, esta activación se percibe como emancipadora, dada su analogía con el compromiso del espectador en el mundo. Una relación transitiva pasa a ser tácita entre la "expectación activa" y el compromiso activo en el ámbito sociopolítico"⁵⁷.

La casa de los horrores de Schneider tiene poca relevancia social expresa. Se puede describir más bien como una analogía intelectual de la versión 3D de *Terror en Amityville*. Resulta intelectual porque su sistema de afecto y sus ataques a los límites del ego van acompañados de una dislocación cognitiva producida por la duplicidad. Si hay algún tipo de valor "emancipador" en la obra de Schneider, tiene que ver con su demostración de cómo un sistema de inmersión narrativa puede desequilibrar el ego. Se puede trazar una analogía, por ejemplo, entre la casa de los horrores de Schneider y la política del miedo que se despliega actualmente a favor de la "guerra contra el terrorismo". Y esta analogía no es ninguna exageración si tenemos en cuenta que la propuesta de Schneider para la Bienal de Venecia de 2005 fue *Cube Venice* [Venecia al cubo]. Iba a ser un cubo negro de 15,24 metros de alto hecho de un andamiaje cubierto por una tela, que debía erguirse en medio de la Piazza San Marco. El cubo estaba inspirado en la Kaaba de La Meca, el lugar sagrado del Islam. Pero en el contexto de la "guerra contra el terrorismo", se rechazó la obra y en su lugar se presentó un vídeo del proyecto. Si *Cube Venice* se hubiera construido, habría sido una instalación escultórica con un componente dramático y político enorme. Habría tenido un poder considerablemente mayor a la visión de Jason Rhoades de un atún nadando alrededor de la Kaaba real, que ya ha sido mencionada en este capítulo, y resultaba paranoicamente crítica, solipsista y más propia de Dalí.

⁵⁵ T. Jefferson Kline, *Bertolucci's dream loom: a psychoanalytic study of cinema*, University of Massachusetts Press, Amherst (Massachusetts), 1987, pág. 14.

⁵⁶ Como guardián principal del *Id* cinematográfico, Hollywood, el estudio de la realidad del imperio estadounidense, se encarga de mantener la bestia más o menos bajo control. El arte no está sometido a estas condiciones.

⁵⁷ Bishop, op. cit., pág. 11.

La narrativa de Rhoades se encuentra a salvo fuera de las licencias que se dan a los artistas particulares para trazar cualquier red de absurdas interconexiones que se les ocurran. *Cube Venice*, por el contrario, habría penetrado por completo en la vida cotidiana, desbaratando el orden simbólico.

Otro logro significativo de *Die Familie Schneider* reside en su contribución a la intersección del arte con el teatro, especialmente al sacar la instalación teatral de la galería a la calle. Pero esta no era una casa abierta; ya se ha mencionado el límite de tiempo, y había también una entrevista telefónica previa, había que recoger las llaves en Artangel y las fotografías estaban prohibidas, lo que reflejaba el régimen panóptico del museo.

En definitiva, lo interesante de *Die Familie Schneider* es la manera en que transforma el punto de vista de Adorno de "la distancia es la condición primera para acercarse al contenido de una obra". El contenido de esta obra es precisamente la *experiencia* de lo extraño. Y en este sentido, se acerca mucho a la definición de instalación que da Bishop: "en lugar de representar textura, espacio, luz y demás, las instalaciones presentan estos elementos directamente para que los experimentemos"⁵⁸. Literalmente entramos en el cuadro y esta es la mejor manera de describirlo ya que *Die Familie Schneider* no es realidad. El espectador es como un fantasma incapaz de interactuar con los actores. El espectador es muy consciente de que se encuentra en un escenario sin guión y esta sensación de dislocación sirve para intensificar la experiencia de extrañeza. Se podría comparar la sensación de esta obra con la retórica de la ausencia evidente en *The Four Horsemen of the Apocalypse* [Los cuatro jinetes del Apocalipsis], de Paul Pfeiffer, 2001, una serie de fotografías de partidos de baloncesto en los que Pfeiffer borró la pelota. El juego se transforma así en una partida mística en la que los jugadores juegan con la nada. Hay una carencia similar en *Die Familie Schneider*, y es el punto en el que la distancia lo convierte en una experiencia estética y no real.

Realidad virtual

Las variantes de instalaciones de inmersión que hemos examinado hasta ahora entran en su mayoría en la categoría de "escultura expandida". Pero la capacidad de inmersión de una instalación puramente escultórica tiene sus limitaciones materiales y es esclarecedor señalar que expandir el repertorio de variedad en los medios que se utilizan, incluidos la luz, la fotografía, el sonido y el vídeo, puede mejorar significativamente las cualidades inmersiva y narrativa de una instalación escultórica. Se ha conseguido mucho mediante la estrategia de la instalación, pero hay aún terreno para más exploración. En particular, es posible investigar los efectos de inmersión y narratológicos de los medios digitales.

Hay herramientas de inmersión muy poderosas disponibles en el ámbito del arte digital en forma de tecnologías de realidad virtual. Actualmente los dos sistemas principales son el *Head mounted display*, o HMD, y CAVE. El HMD es un dispositivo que se coloca en la cabeza y mediante unas gafas de vídeo estereográficas brinda al espectador un campo de visión totalmente inmersivo. El HMD también está

⁵⁸ Ibid., pag. 11.



Paul Pfeiffer, *Dutch Interior* [Interior holandés], 2001, detalle. Diorama insertado en una pared, mirilla, vídeo en directo. Dimensiones variables, únicas. Cortesía del artista y de la Sammlung Goetz

Paul Pfeiffer, detail *Dutch Interior*, 2001. Wall, recessed diorama, peep hole, live video feed. Dimensions variable, unique. Courtesy of the artist and Sammlung Goetz





Gregor Schneider, *Die Familie Schneider*, 2004. Un hombre parece estar masturbando en la ducha. Obra encargada y producida por Artangel. Cortesía de Artangel

Gregor Schneider, *Die Familie Schneider*, 2004. A man appears to be masturbating in the shower. Commissioned and produced by Artangel. Courtesy Artangel

dotado de sonido estéreo y, lo que es más importante, de un dispositivo de detección del movimiento que permite a los gráficos computarizados que se muestran adaptarse a la dirección y la inclinación de la cabeza del espectador. Se integra en la imagen la información sobre la posición exacta de la persona de modo que se produce la inmersión corporal más profunda posible a día de hoy. Y la razón por la que se la puede describir como corporal es que la visión no se puede separar del cuerpo, aunque sea posible establecer una dicotomía entre la observación encarnada y la no encarnada y ésta sirva justamente a la teoría posmoderna, especialmente la de Lacan.

La relación entre el cuerpo y la visión puede experimentarse fácilmente “conduciendo” un coche de carreras virtual en un videojuego de alta definición de Playstation o Xbox; el realismo de la escena es tan pronunciado que el efecto del coche girando bruscamente en una curva cerrada crea una respuesta de lo más visceral, como si uno estuviera en un coche de verdad. Este efecto es considerablemente más potente cuando el campo de visión está totalmente tomado por la escena y los movimientos de la cabeza están coordinados con las imágenes que uno recibe del espacio virtual. Oliver Grau afirma que en uno de los primeros experimentos de realidad virtual con HMD, uno de los participantes “se aterrorizó cuando vio imágenes de una calle tomadas desde lo alto de un rascacielos en su HMD, aunque estaba perfectamente a salvo dentro del edificio”⁵⁹. Sin embargo, el HMD no ha tenido un impacto generalizado en el ámbito de las artes visuales, ni siquiera en el arte digital.

⁵⁹ Grau, op. cit., pág. 163.

El principal problema de esta tecnología es que sólo puede usarla una persona a la vez, además de que esta persona resulta excluida del mundo que la rodea. CAVE da una alternativa a esto, una instalación de gráficos por ordenador en la que un pequeño grupo de personas puede compartir la ilusión. Pero aun así, sigue siendo una sola persona la que puede controlar el movimiento por las escenas que se muestran. CAVE consiste en una habitación con paredes translúcidas en las que se proyectan imágenes generadas por ordenador y cuidadosamente coordinadas. Se proyecta en toda la habitación, incluidos el techo y el suelo. Se consigue así un efecto tridimensional mediante la ya vieja estrategia de proyectar dos imágenes desplazadas en una pantalla, que se separan mediante el uso de unas gafas⁶⁰. El resultado es que las imágenes saltan de las pantallas hacia el espectador y se tiene la desconcertante impresión de ser "golpeado" por objetos que se mueven hacia uno desde la pantalla.

Se puede entender por qué las bellas artes no han usado estas nuevas tecnologías y puede incluso que estos artistas no sean conscientes de su existencia. Seguramente sean pocas las facultades de arte que den acceso a este equipo por su complejidad técnica y el gasto que supondría. Por otra parte, la tecnología HMD fue suficientemente accesible para que se la usara en videojuegos durante los noventa (como *Virtuality*) y también los ordenadores son mucho más potentes hoy en día. No cabe duda de que algunos lectores habrán probado los videojuegos de realidad virtual con HMD, pero pocos afines a las bellas artes habrán experimentado obras con HMD o CAVE puesto que éstas están actualmente recluidas al universo paralelo del arte digital que ha desarrollado espacios de exposición diferentes y muestras internacionales alternativas. Por lo tanto, tenemos a principios de este nuevo milenio, dos mundos del arte, dos vanguardias y dos modelos de deconstrucción, y desafortunadamente hay cierta escisión entre ellos.

La falta de conciencia de esta tecnología en el mundo de las bellas artes puede explicarse también si tenemos en cuenta que la tradición artística se centra en los individuos. Sería difícil para una persona utilizar estos recursos dados sus requisitos técnicos. Se lleva mejor, como el hacer una película, si se trabaja en equipo y/o con el apoyo de una institución. Esto se da más en CAVE, que actualmente sigue siendo una tecnología cara y elaborada.

La distancia entre los usos de la realidad virtual de última generación de HMD y CAVE en la comunidad del arte digital y la tecnología relativamente rudimentaria de las bellas artes se hace evidente en *The Forest* [El bosque] de Carsten Höller, 2002, que es un ejemplo de un enfoque sin florituras de la realidad virtual utilizando dispositivos no tan costosos. Para esta instalación, Höller se sirvió de unas gafas de vídeo Eye-Trek de Olympus con auriculares integrados. Con ellas, se simulaba una gran pantalla de televisión panorámica que se veía a unos metros de distancia. Aunque no brindaban una inmersión como la de un HMD, se comercializaban en lugar de esto como el equivalente visual de los auriculares.

En *The Forest* se proyectaban dos películas: una para el ojo izquierdo y otra para el derecho. Eran imágenes tomadas por Höller de un bosque nevado en la

⁶⁰ CAVE no utiliza los económicos filtros polarizadores, sino unas gafas de obturación más elaboradas que dan a uno u otro ojo las imágenes adecuadas, ligeramente distintas, que posteriormente el cerebro une de la manera habitual.

penumbra. Al principio, las dos imágenes son idénticas pero a medida que la cámara se acerca a un árbol, se van diferenciando poco a poco, una va hacia la izquierda del árbol, otra hacia la derecha, una hacia adelante, otra hacia atrás. Los desplazamientos espacio-temporales resultantes parecen diseñados para hacer ver al espectador la naturaleza cognitiva y construida de la percepción. Puede que *The Forest* sea algo rudimentario comparado con CAVE o HMD, pero es sin duda efectivo a la hora de crear una experiencia cuasi inmersiva que desestabiliza las maneras habituales de ver a la vez que mantiene una distancia crítica. La alta tecnología no produce buen arte, es la gente creativa la que lo hace y en ocasiones la baja tecnología puede dar mejores resultados que la alta.

The Forest también indica que la definición de la alta tecnología en el mundo de las instalaciones de los noventa y principios de este siglo empieza y termina con el vídeo. No pretendo con esto criticar las bellas artes, especialmente teniendo en cuenta que la idea que se persigue en este capítulo es que el éxito de una experiencia de inmersión no debería juzgarse únicamente en función de su capacidad de sumergir la distancia reflexiva. Partiendo de esa base, sería útil presentar unos ejemplos de inmersión de alta tecnología, uno con HMD y otro con CAVE.

Inmersión sensorial absoluta: Char Davies

Osmose [Ósmosis] de Charlotte Davies, 1995, es una obra de arte que utiliza el HMD y da un primer ejemplo de la interrelación entre visión y encarnación. La obra consiste en un mundo virtual hecho de unas estilizadas representaciones de tierra, cielo y agua generadas por ordenador. Oliver Grau da una elocuente descripción de la experiencia de *Osmose*:

Como un buceador, solitario y ligero, el participante interactivo escapa de un tejido de coordenadas cartesianas y entra en un escenario virtual: un abismo oceánico infinito, filamentos de relucientes nubes opacas, pasando suavemente junto a brillantes gotas de rocío y translúcidos enjambres de insectos generados por ordenador, hacia la densa maleza del bosque⁶¹.

Grau también defiende que el "participante interactivo" puede entrar perfectamente en la zona "subterránea, y dar ahí con intensas rocas y raíces" así como "penetrar en el microcosmos de las refulgentes hojas opalinas de un árbol"⁶². La evaluación de Grau de la capacidad de inmersión de la experiencia nos indica que en varios niveles es más poderosa que los ejemplos típicos de instalación. De los entornos tratados aquí, sólo las instalaciones de niebla de Janssens, *Die Familie Schneider* de Schneider y quizás *The Weather Project* de Eliasson se acercan al impacto de la inmersión de *Osmose*.

Uno de los puntos clave de la argumentación de Grau es que el poder de inmersión y el interés exploratorio empático generado por esta obra llevan a la ilusión de una "inclusión de cuerpo completo"⁶³. Describe esta experiencia en términos de una emoción de "éxtasis" y "regresión".

Grau señala que a pesar de que la representación de Davies consiste en elementos gráficos (si bien es cier-

⁶¹ Grau, op. cit., pág. 193.

⁶² Ibid., pág. 195.

⁶³ Ibid., pág. 200.

to que son tridimensionales, multicapa y fluidos) más que en realismo de alta fidelidad, las imágenes pueden inducir unas respuestas fisiológicas. Por ejemplo, la gente tenga respuestas fóbicas al estar bajo el agua puede experimentar esa misma sensación en este entorno gráfico de animación. Grau cita el testimonio de un participante sobre la experiencia: "incluso cuando el agua es simbólica, la sentí visceralmente como agua y todo lo asfixiante que el agua implica para mí"⁶⁴. Una vez más nos hallamos ante la delgada línea que separa la imaginación y la realidad.

Estas observaciones son muy interesantes porque señalan no sólo a la coordinación de la visión con la sensación corporal, sino también porque implican la percepción, la cognición, la memoria y la imaginación (realidad física y realidad ficticia). Es muy difícil que entendamos el hecho de que *todo* lo que experimentamos, incluido el cuerpo, está construido en el universo sináptico del cerebro. Pero la realidad virtual, como las drogas psicomiméticas, nos acercan un poco a la aceptación de que esto es así.

De todas formas, si nos alejamos por un momento del factor asombro de *Osmose*, el único comentario crítico de Grau está en la siguiente pregunta: "¿Por qué ese inmenso esfuerzo tecnológico para volver, tras un enorme rodeo, a lo real?"⁶⁵. Es una respuesta crítica bastante floja dada la cantidad de espacio que dedica a la descripción de la capacidad de inmersión lírica de *Osmose*. Se podría contradecir su comentario diciendo que esta obra no es real, es *hiperreal*. Y, al menos para Baudrillard, lo hiperreal es perturbadoramente más real que lo real, lo cual amenaza la realidad de lo real⁶⁶.

Pero quizás *Osmose* no sea un ejemplo de seres humanos dedicando un inmenso esfuerzo tecnológico a recrear la realidad: puede entenderse como una extensión tecnológica de *lo Imaginario*. Esta es la *duplicidad* que vio Metz en el cine dando así un enorme paso adelante⁶⁷. En las manos de Davies, el arte entra en el ámbito de la alucinación y esto puede plantear problemas desde un punto de vista ético-estético.

Teniendo esto presente, se puede decir que en su descripción evocativa de *Osmose* Grau parece haber olvidado sus reflexiones anteriores sobre la distancia crítica. Tenemos que abordar la falta de crítica de Grau sobre *Osmose* reincorporando al debate la idea de distancia. La obra de Davies es principalmente una experiencia de los sentidos. Para la mayoría de la gente sería preciosa, y el componente de inmersión corporal refuerza el efecto sensual. Pero lo más importante en el contexto de este libro es que *Osmose* no es arte crítico, lo que no significa que no sea arte, simplemente le falta el componente de *deconstrucción*⁶⁸.

Sin embargo, el caso de *Osmose* es útil para el repaso al conjunto de la práctica artística contemporánea. Nos damos cuenta de que a pesar de que sus creadores son individuos, la práctica de las bellas artes está definida fundamentalmente por su historia: sus prácticas discursiva y material. Una obra como *Osmose* parece repre-

⁶⁴ Ibid., pág. 200.

⁶⁵ Ibid., pág. 201.

⁶⁶ Jean Baudrillard, *Simulacra and simulation*. Ann Arbor, University of Michigan Press, 1994.

⁶⁷ Quizás sea positivo que el uso masificado de la tecnología HMD se haya visto dificultado, no tanto por la dificultad de costearlo sino por lo poco popular que resultar cerrar los ojos al mundo. Ver a alguien con un HMD haciendo gestos en el vacío sigue siendo una imagen extremadamente extraña que quizás active el instinto de supervivencia para censurar este tipo de exclusión del mundo.

⁶⁸ Se puede mencionar por ejemplo que Char Davies fue director fundador de Softimage, la empresa responsable de los efectos especiales de *Parque Jurásico*. Lo que empezamos a ver es que tanto en el arte como en los medios de comunicación de masas se recurre a la disolución de los límites en un ámbito del arte digital, ya que utilizan la misma tecnología y las mismas imágenes generadas por ordenador, si bien no la misma realidad virtual.

sentar una ruptura radical con esa historia. Podemos descartarla como mera sensación pero al mismo tiempo tendríamos que preguntarnos por qué no aplicamos la misma lógica a las instalaciones de niebla de Janssens o a *The Weather Project* de Eliasson. El argumento que se presenta en este capítulo es que estas obras dirigen la atención al poder de la ilusión. Se podría aplicar el mismo marco de referencia a *Osmose*. Si entráramos en esta obra con la distancia crítica en mente, nos veríamos reflejados en su seducción. A la vez que disfrutamos del lirismo de la obra, podríamos ser conscientes del potencial de esta tecnología de escapismo auténtico.

Aunque Grau no establece la comparación, es posible hallar una conexión entre su análisis de *Osmose* con su reflexión sobre el concepto de Stereokino del pionero director de cine Sergei Eisenstein. Grau explica que Eisenstein imaginó que el cine se desarrollaría hacia una experiencia tridimensional con un espectador "inmerso", "envuelto", "atrapado"⁶⁹. Grau añade: "obviamente, Eisenstein no está buscando facilitar una distancia interna en el espectador ni construir una zona de recepción manejable, controlada"⁷⁰.

La consecuencia es que se podría asociar un mayor interés en la inmersión y el goce en el ámbito de los medios de comunicación de masas con el deseo de aumentar la capacidad de sugestión del público para que adopte formas construidas de percepción. Eisenstein estaba trabajando en un régimen comunista, pero incluso sin obligaciones políticas, el resultado es que una inmersión sensorial acarrea una disminución de nuestras facultades críticas evidentes en la regresión a la fascinación infantil y a los sentimientos cercanos a la felicidad y el éxtasis.

Aun así, aunque *Osmose* es altamente sensorial, debería recordarse como un entorno gráfico. Las imágenes generadas por ordenador pueden ser tan informativas como hiperreales; y efectivamente, en muchos aspectos, la realidad virtual puede entenderse como una expansión de la interfaz gráfica de usuario que vemos todos los días en nuestros ordenadores. La capacidad de integrar una amplia variedad de medios en el entorno de realidad virtual indica que no precisa ser una experiencia puramente sensorial. Se puede encontrar otro antídoto a la disminución de la distancia crítica en la interactividad, y es justamente en este ámbito donde más éxito tiene el arte digital. *Osmose* no es una obra interactiva, pero sí lo es la obra maestra de realidad virtual de Maurice Benayoun, *World Skin*, 1997.

Inmersión interactiva: Maurice Benayoun

En *World Skin* [Piel mundial], Benayoun utiliza CAVE para presentar al espectador una inmersión en una zona de guerra de realidad virtual. Recordemos que CAVE consiste en una habitación en la que las paredes, el techo e incluso el suelo son pantallas de proyección. Al contrario que el HMD, limitado a un solo usuario, CAVE permite que

todo un grupo de personas entre en el entorno de imagen en tres dimensiones. El único problema es que los espectadores tienen que llevar unas gafas de obturación de cristal líquido para asegurarse de que cada ojo recibe una imagen ajustada estereográficamente. Grau explica que el "espacio es un compuesto de imágenes de muchos escenarios de guerra que se unen en un panorama virtual"

⁶⁹ Grau, op. cit., pág. 155.

⁷⁰ Ibid., pág. 155.

mediante un ordenador de Silicon Graphics⁷¹. Se da a los visitantes unas "cámaras" interactivas y cuando sacan una foto a una zona concreta con ella, desaparece un segmento rectangular de la proyección tridimensional y deja "una zona monocromática con siluetas negras"⁷². A los visitantes se les da una copia de la foto a la salida. Benayoun explica: "el espectador/turista contribuye a una amplificación de la dimensión trágica de los sucesos dramáticos. Sin él, este mundo está desolado, abandonado en su dolor. El espectador sacude el dolor, lo despierta y lo expone"⁷³. Grau, en cambio, parece tener un punto de vista opuesto cuando sugiere que:

En *World Skin*, la ubicuidad de las imágenes fotográficas crea una segunda capa visual que cubre la realidad y, en nuestra memoria, la reemplaza. Poco a poco, el collage panorámico de fragmentos de imagen de *World Skin* se va borrando, neutralizando. Las acciones de los visitantes hacen aparecer un espacio de información limpio y no simbólico. Arrancan esa capa del espacio de la imagen y en su lugar no dejan nada⁷⁴.

Ambas interpretaciones parecen igualmente válidas porque la idea es que la obra estimula la reflexión crítica, mientras que *Osmose* recurre principalmente al cuerpo mediante una ilusión de inmersión física. *World Skin*, por el contrario, ofrece una inmersión que sin embargo no llega a hacernos perder distancia crítica. Benayoun señala que *World Skin* es una "inmersión en un cuadro, pero al mismo tiempo es una performance teatral"⁷⁵; y esta teatralidad significa que no debemos olvidar que nos encontramos en una construcción.

Lo que diferencia a *World Skin* de *Osmose* no es sólo el elemento político, sino también que el hecho de sacar una foto establezca una relación activa entre el espectador y la obra, que puede contrastarse con la experiencia pasiva, onírica y flotante de *Osmose*. El acto de fotografiar, el hecho de que esto deje un vacío plano en la capa tridimensional del campo de imagen dinámico, y que el espectador se lleve esta foto como recuerdo sirven para hacer de la experiencia de *World Skin* no un mero acto de observar sino uno de hacer o, lo que es lo mismo, un compromiso con la obra verdaderamente encarnado, raro en el ámbito de las bellas artes.

Resumen

Las obras analizadas en este capítulo nos hacen ver que la inmersión en sí misma es insuficiente para sacar al espectador del régimen de consumidor pasivo. Con demasiada frecuencia, las instalaciones que se centran en la inmersión pueden llevar a una experiencia momentánea de gozo regresivo, un eco de la infancia que es el denominador común de la participación del espectador. Por otra parte, obras como *The Weather Project* de Eliasson, 2003, y *Klutterkammer* de Bock, 2004, pueden dislocar el régimen panóptico del museo y dar al visitante una muestra de una experiencia de museo más orientada al espectador. Estas experiencias pueden llevar a una respuesta polémica por parte del lector, como queda de manifiesto en este libro. Pero estas respuestas invariablemente llevarán a un tema que llegue más allá del compromiso pasivo de la inmersión hacia la participación activa que es la interacción. Y este será el tema del próximo capítulo.

⁷¹ Ibid., pág. 238.

⁷² Ibid., pág. 239.

⁷³ Ibid., pág. 239.

⁷⁴ Ibid., pág. 240.

⁷⁵ Maurice Benayoun. Página web del artista consultada en diciembre de 2005: <http://www.benayoun.com/Worskieng.htm> [Énfasis del autor].

ALGUNOS TEXTOS, COMO *LA MUERTE DEL AUTOR* de Barthes¹, *Teoría de la vanguardia* de Bürger², *Estética relacional* de Bourriaud³ o *Installation Art: A Critical History* [Instalaciones: una historia crítica] de Bishop⁴ apuntan todos hacia la importancia del concepto de deconstruir la barrera entre el espectador y la obra de arte, que está estrechamente unido al antiguo objetivo vanguardista de incorporar el arte en la vida cotidiana. La idea principal que se resalta en este libro es que la institucionalización del arte transgresivo está ralentizando la evolución hacia este objetivo crucial. El arte de los ochenta era rico en crítica teórica y práctica; al de los

3. INTERACCIÓN: el difícil nacimiento del lector

noventa le ha faltado teoría. El texto teórico más importante de los noventa es la *Estética relacional* de Bourriaud, un intento de actualizar el concepto de arte integrado en lo cotidiano. Aunque la aspiración que motiva este libro es loable, los ejemplos que cita Bourriaud son poco convincentes en vista de que sólo el trabajo de uno de los artistas, Rirkrit Tiravanija, puede definirse como un ejemplo continuo de estética relacional. Otros la incluyen en su obra pero moldean su práctica fundamentalmente mediante una matriz institucional que requiere objetos valiosos e individuos extraordinarios.

Lo más destacable del arte relacional de Tiravanija es que esa desterritorialización continua del museo sigue siendo poco frecuente. No obstante, Tiravanija y Bourriaud han abierto las puertas a un asunto importante, que conforma la crítica de este libro, y esperamos que haya artistas con el ingenio suficiente para tomar su relevo.

En este capítulo trataré la obra de Tiravanija y de otros artistas que también intentaron conseguir un mayor nivel de interacción del espectador. Bishop argumenta que el elemento revolucionario de la instalación reside en que "activa" al espectador. Puede que eso sea así en algunos de los principales ejemplos que cita Bishop (como Alan Kaprow, Dan Graham o Hélio Oiticica) pero si analizamos las instalaciones institucionalizadas a principios de este siglo, tenemos que considerar excepcionalmente individual esta supuesta nueva liberación del espectador ante la intensa concentración de la atención, que es característica del enfoque tradicional del artista.

En la introducción se dijo que *La muerte del autor* de Barthes apunta a que "la crítica clásica nunca ha

¹ Roland Barthes, "The Death of the Author", en *Image-Music-Text*, trans. Stephen Heath, Fontana, Londres, 1977, págs. 142-148. Edición original: "La mort de l'auteur", París, 1968 [Ed. cast.: "La muerte del autor", en *El susurro del lenguaje*, Barcelona, Paidós, 1987, págs. 65-71].

² Peter Bürger, *Theory of the Avant-Garde*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 1984 (orig. 1974) [Ed. cast.: *Teoría de la vanguardia*, tr. Jorge García, Ediciones Península, Barcelona, 1997].

³ Nicolas Bourriaud, *Relational Aesthetics*, Les presses du reel, Dijon, 2002 [Ed. cast.: *Estética relacional*, Adriana Hidalgo Editora, Buenos Aires, 2007].

⁴ Claire Bishop, *Installation art: a critical history*, Tate Publishing, Londres, 2005.

prestado atención al lector; para ella, el escritor es la única persona de la literatura"⁵, y que esto se puede reformular diciendo que "el sistema del arte nunca ha prestado atención al espectador, el artista es la única persona que importa". A día de hoy, las bellas artes se encuentran en una posición mucho más atada a la tradición que la que se imaginó en los días de la teoría posmoderna y la práctica de los ochenta o la experimentación radical de los sesenta y los setenta. Por lo tanto, nuestras afirmaciones de un nuevo enfoque merecen que se las revise de cerca.

Juegos de artistas

Las cordiales reuniones de Rirkrit Tiravanija

El texto teórico más sofisticado que surgió del arte de los noventa es *Estética relacional* de Bourriaud, del que Rirkrit Tiravanija es protagonista. Este artista es conocido por instalaciones como *Untitled (Free) [Sin título, (gratis)]*, 1992, con la que preparó *pad thai* todos los días durante un mes en la 303 Gallery de Nueva York. El lugar se convertía así en una casa abierta a la que podía entrar y comer con Tiravanija y cualquier otra persona que se acercase. Katy Siegel y Paul Mattick señalan que el hecho de que el espectador consumiera la comida es en sí parte de la obra de arte⁶. Tiravanija declaró que su obra tiene "menos que ver con cosas de la galería y más con la gente que conocí, con la que charlé, con la que hablé de cosas y con la que miré cosas"⁷. Su obra se ha convertido en el principal ejemplo de una forma de arte que aparentemente se centra en las interacciones humanas más que en objetos de valor.

Cabría esperar que Claire Bishop aprobase la ingeniosa estrategia de Tiravanija para traer la vida cotidiana al interior del museo e involucrar al espectador, pero por el contrario es muy crítica con esta obra. Lo acusa de crear situaciones artificialmente armoniosas en lugar de centrarse en un compromiso más crítico con lo cotidiano. Dice: "En última instancia la obra de Tiravanija, más que desestabilizar nuestros mecanismos autoidentificatorios, tiende a reafirmarlos, y se desploma en nuestro día a día"⁸. Efectivamente, es cierto que la mera involucración del espectador no lleva a una situación de "expectación activada"⁹, pero son pocos los ejemplos de instalación contemporánea canónica los que podría inspirar "un compromiso activo en el ámbito sociopolítico"¹⁰. Y quizás no lo necesiten: el hecho de que el espectador se involucre es de por sí un gran avance en el contexto de la política estética. Pero una de las características de la estrategia de Tiravanija que se le pueden criticar es que el juego creativo es del artista y no del espectador-participante. En cualquier caso, antes de continuar, me gustaría incorporar algunas obras de Angela Bulloch al debate.

Las obras de pufs de Angela Bulloch

Las obras de pufs de Bulloch son otro ejemplo en el que el artista ofrece un papel participatorio al espectador. En *Flexible*, 1997, en el Art Club Berlin preparó enormes y

⁵ Barthes, op. cit., pág. 148.

⁶ Katy Siegel y Paul Mattick, *Money*, Thames & Hudson, Londres, 2004, pág. 164.

⁷ Rirkrit Tiravanija, *Artist and Polar Bear*, 2006. Consultado en marzo de 2006: <http://www.artistandpolarbear.com/Artist27.htm>

⁸ Bishop, op. cit., pág. 119.

⁹ Ibid., pág. 11.

¹⁰ Ibid., pág. 11.

brillantes pufs, un reproductor de CD y auriculares para que los visitantes se relajaran sentados mientras escuchaban música. En otra instalación de este tipo, en el Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris, colocó los pufs ante unos monitores con imágenes de películas recientes. En ninguno de los casos se da al espectador una obra de arte, sino que se lo coloca en una situación que cuestiona radicalmente nuestra relación tradicional con el entorno expositivo.

Se pueden entender estas zonas de relajación como una deconstrucción de la autosuficiencia de estos ambientes y de la manera en que encasilla al espectador como alguien que debería contemplar sumiso y respetuoso lo que se expone. También se pueden interpretar estas obras de Bulloch como una manera de dar poder al espectador. Justamente, Bulloch dice que "Me resultó interesante que la persona que miraba la pieza se viera envuelta en un nivel de poder que se les daba de manera inesperada o que podían utilizar. Esta renegociación del poder atrajo mi interés"¹¹. Lo que parece importante en el caso de las obras mencionadas es que el poder que se da al espectador "de manera inesperada" es la capacidad de *no* mirar arte. Es sin duda un alejamiento del condicionamiento a centrar la atención respetuosamente en grandes obras de arte, pero no es participativo. El espectador continúa en un papel de consumidor pasivo. Más aún, es el artista y no el espectador quien participa del juego creativo. A lo que juega Bulloch es a destacar el poder que recibe el artista. Pero esto sólo es posible porque ella misma es la artista, un estatus paradójicamente definido por el hecho de que su deconstrucción del papel decisivo de la galería de arte está expuesta justamente en una galería de arte.

Damos con un problema similar en las obras de Tiravanija. Es difícil ver un compromiso creativo por parte del espectador en comer *pad thai*. Naturalmente esa es la idea. El ingenio de Tiravanija está en su facilísima solución del problema de traer el arte a la vida cotidiana. Lleva el arte encontrado de Duchamp a su conclusión lógica y declara que la vida cotidiana es arte de por sí. Pero esta solución falla porque, al igual que con las piezas de descanso de Bulloch, no hay un juego creativo además del *artista*. El espectador se limita a comer *pad thai*, pero el artista hace una declaración que se sitúa en el juego del lenguaje¹² que es el arte "encontrado" [*ready-made*] de Duchamp.

Marcel Duchamp jugaba con el concepto tradicional de genio artístico declarando que cualquier cosa que el artista decidiera que fuera una obra de arte lo sería. Pero esto no es todo. Para los sesenta se hizo claro que lo que realmente revelaba el *ready-made* de Duchamp era que no era el artista quien enmarcaba un objeto como obra de arte, sino el lugar en el que se exhibe. Sólo cuando el objeto se expone en una galería o, mejor, en un museo de arte, se convierte en obra de arte. El hecho de que las cordiales reuniones de Tiravanija se situaran siempre en una galería da una muestra del tipo de juego artístico que se practica en estos lugares.

La estrategia del arte encontrado puede entenderse como un juego creativo, como son la mayoría de estrategias fundamentales del Dadaísmo y el Surrealismo. En su obra clave *Teoría de la vanguardia* Peter Bürger dice:

¹¹ MCA, *Performance Anxiety: Angela Bulloch*, Museum of Contemporary Art, Chicago, 1997. Consultado en julio 2004 [actualmente no disponible]: <http://www.mcachicago.org/MCA/exhibit/past/anxiety>

¹² Jean-François Lyotard, *The postmodern condition: a report on knowledge*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 1984 [Ed. cast.: *La condición postmoderna*, tr. Mariano Antón Rato, Ediciones Altaya, Barcelona, 1999].

Dada la intención vanguardista de librarse del arte como esfera separada de la praxis vital, es lógico eliminar la antítesis entre productor y receptor. No es casualidad que tanto las instrucciones de [Tristan] Tzara para hacer un poema dadaísta y las de [André] Breton para escribir textos automáticos tengan ambos forma de receta. Esto no representa sólo un ataque polémico a la creatividad individual del artista: la receta debe tomarse bastante al pie de la letra, como si sugiriese una posible actividad del receptor. Los textos automáticos también deberían leerse como guías para la producción individual. Pero esta producción no debe entenderse como una de carácter artístico, sino como parte de una praxis vital liberadora. A esto se refiere la sugerencia de Breton de que la poesía debería practicarse [*pratiquer la poésie*]¹³.

Bürger nos lleva de vuelta a los orígenes del discurso de la deconstrucción y así ayuda a aclarar el proyecto iniciado por el Dadaísmo de incorporar el arte en la vida. Es crucial para esto el concepto de cruzar la praxis vital con el proceso creativo. Se suponía que cualquiera tenía que poder participar en los juegos que se crearon, como el arte encontrado, el automatismo y el montaje; eran una puerta a lo cotidiano, pero los artistas se hicieron con ellos de forma exclusiva. O, más precisamente, el sistema del arte, que es siempre la condición para que el arte continúe existiendo, se aseguró de que se tratara a los productos de estos juegos como objetos valiosos creados por genios individuales del arte. ¿Y quién puede resistir una adulación así? No es por casualidad que, como la mayoría de las instalaciones, las intervenciones diarias de Tiravanija tuvieran lugar invariablemente en el santuario de una galería de arte.

¹³ Bürger, op. cit.

¹⁴ La idea proviene de un experimento realizado en la década de 1890 por el psicólogo George Stratton, que utilizó unas gafas similares para invertir su campo de visión. Tras usar estos dispositivos durante un tiempo y experimentar unas distorsiones perceptivas cada vez mayores, el cerebro de Stratton finalmente aprendió a reprocesar el montón de información y a volver a enderezar el mundo. Este experimento apoya la teoría de que los procesos cognitivos (inferenciales) inconscientes tienen un papel muy activo en la construcción de la realidad. Desafortunadamente, el experimento completo requiere mucho tiempo y mucho dolor para ser ejecutado en el contexto de una exposición. En cierta manera, esto hace que la instalación de Höller resulte algo incompleta. Pero por lo menos lleva la atención del espectador al experimento de Stratton y su consecuencia: que la realidad que damos por buena —incluida la sensación corporal— está construida en el cerebro.

Museo de ciencia: Carsten Höller

La principal crítica que se puede hacer a las tácticas tanto de Bulloch como de Tiravanija sería que siguen colocando al espectador en un papel de consumidor pasivo. El próximo paso sería obviamente darle algo que hacer, que le facilitara un mayor nivel de compromiso creativo. Pero antes de embarcarnos en un análisis de los esfuerzos que se hacen para lograr esto, podemos ver que una característica principal de la obra de Tiravanija y de Bulloch es la ausencia de una obra de arte tradicional. Lo que tenemos en lugar de esto es un sistema a la disposición del espectador/participante. Este concepto de sustitución de la obra de arte tradicional es también evidente en la obra de Carsten Höller.

Höller ha creado una serie de obras que se centran en dar al espectador experiencias que fomenten en ellos nuevas formas de ver. En *Umkehrbrille* [Gafas invertidas], 2001, estos espectadores pasaban a ser participantes a los que se invitaba a llevar unas gafas que le daban la vuelta al mundo¹⁴. También creó un arnés en el brazo giratorio de una grúa que da vueltas al espectador por toda la galería casi a nivel del techo, lo que le da una perspectiva muy diferente de la habitual cuando

se visita una exposición. Estas obras son enormemente divertidas pero también están marcadas por la profesión original de Höller como científico. La ciencia adquiere toda su belleza cuando no se da nada por sentado y todo se cuestiona. Esa es la cara de la ciencia que dio fuerza a la Ilustración y provocó un cambio contra la dictadura de la doctrina de la religión. Estas observaciones deberían ayudarnos a entender por qué Höller utiliza el concepto de "duda" para explicar su obra; dice:

La duda y su primo semántico, la perplejidad, que para mí son igual de importantes, son antiestéticos estados de la mente que preferiríamos dejar apartados, pues los asociamos con la desazón, con un fracaso de los valores. Pero ¿no sería más acertado afirmar lo contrario, que la certeza en el sentido de una afirmación insostenible y descarada es mucho más patética? Es sólo su asociación con la noción de bienestar lo que le da a la afirmación su estatus actual¹⁵.

La duda es desde luego una característica pertinente del proyecto de la deconstrucción, que trae menos a colación lo que se sabe que lo que no, y que cuestiona constantemente lo que se sabe partiendo de la base de que el conocimiento es una elaboración cultural. Uno de los enfoques estéticos más interesantes de Höller —que tiene cierto parecido con el encuentro del arte y la ciencia en el arte digital interactivo— está en su conversión de experimentos científicos en obras de arte. Pero en el contexto de este capítulo preferiría llamarlos "juegos artísticos", donde el término "juego" se refiere a la manera en que el sistema da un papel activo al espectador.

Volviendo a *Umkehrbrille*, esta instalación interactiva hace referencia a un experimento científico que llevó a cabo el psicólogo George Stratton en la década de 1890, con unas gafas similares que invertían su campo de visión. Tras usar estos dispositivos durante un tiempo y experimentar unas distorsiones perceptivas cada vez mayores, el córtex visual de Stratton finalmente aprendió a reprocesar el montón de información y a volver a enderezar el mundo. Este experimento apoya la teoría de que los procesos cognitivos (inferenciales) inconscientes tienen un papel muy activo en la construcción de la realidad. Desafortunadamente, el experimento completo requiere mucho tiempo y mucho dolor para ser ejecutado en el contexto de una exposición. En cierta manera, esto hace que la instalación de Höller resulte algo incompleta; pero por lo menos lleva la atención del espectador al experimento de Stratton y su consecuencia: que la realidad que damos por buena —incluida la sensación corporal— es el resultado de una serie de procesos mentales autónomos.

En *Phi Wall* [Pared fi], 2002, Höller se sirve de otro experimento psicológico histórico. Esta obra está basada en el descubrimiento del psicólogo de la Gestalt Max Wertheimer de 1910-12, de que si se proyectan dos puntos en una secuencia rápida uno junto al otro, con un breve momento de oscuridad entre ellos, la mayoría de los observadores lo percibirá como un único punto que se desplaza de un lugar al otro. Al igual que *Umkehrbrille*, *Phi Wall* es un juego científico con consecuencias filosóficas relevantes para el fomento de formas creativas de ver. La importancia del efecto fi está en que muestra que no percibimos lo que ocurre en realidad —una luz que se enciende y luego otra que se apaga— sino que percibimos la luz como un objeto que se mueve de un lugar a otro. La

¹⁵ Hans Ulrich Obrist, Obrist, "A Conversation between Carsten Hoeller and Hans Ulrich Obrist", *Feed Magazine*, 1999.

razón por la que no percibimos lo que sucede realmente es que toda percepción está condicionada por una serie de procesos inferenciales (cognitivos) inconscientes. *Phi Wall* demuestra que no hay ningún ojo inocente o percepción directa. Al igual que el experimento de Stratton, apunta a los sorprendentes poderes del procesamiento inconsciente de información en el cerebro. En última instancia, estos experimentos hacen ver que el cerebro reconstruye el mundo que experimentamos (incluidas todas nuestras sensaciones corporales): todo un milagro. La realidad virtual que habitamos está tan minuciosamente entretejida, que nos resulta terriblemente difícil entenderla como una proyección a menos que nos sirvamos de aparatos o químicos que rompan el sistema perceptivo-cognitivo (Höller remite a sustancias enteogénicas en sus obras *Pealove Room* [Habitación de amor de feniletilamina], (1993) y *Upside Down Mushroom Room* [Habitación invertida de setas], (2000)¹⁶.

Al igual que los surrealistas, Höller explora los efectos de toquetear los mecanismos mentales inconscientes pero da el paso decisivo de invitar al espectador a participar en ello. En *Light Wall* [Pared de luz], 2000, construyó una máquina alteradora de la conciencia que consistía en una pared de 19 metros en una galería, que llenó con 3.552 bombillas de 25 vatios que emitían destellos de luz con una frecuencia de 8,5hz (8,5 ciclos por segundo). Para esta obra, Höller se inspiró en el neurólogo alemán Hans Berger, que descubrió las ondas cerebrales, particularmente la onda alfa y sentó así las bases para el desarrollo del electroencefalograma. Pero a Höller le interesa más el fenómeno de la respuesta neurológica en el que nuestra percepción de ciertas frecuencias puede inducir la actividad mental para sincronizarse con la frecuencia del estímulo. En el caso de *Light Wall* la frecuencia

de 8,5hz es parecida al ritmo alfa (8-12 Hz), que se asocia con la calma y la relajación. Con sus 3.552 bombillas, *Light Wall* es muy brillante y por lo tanto la idea es cerrar los ojos para sincronizarse con la pulsación.

Höller es excepcional entre los artistas de instalaciones contemporáneas en lo que se refiere a su capacidad para crear sistemas que aborden temas relacionados con el funcionamiento de la conciencia. Pero él es la excepción que confirma la regla de que la mayoría de las instalaciones contemporáneas resultan más bien flojas en sus intentos de involucrar al espectador, dada la tendencia tradicional de demostrar el ingenio individual del artista. Si queremos más ejemplos de un compromiso creativo y efectivo del espectador, debemos prestar menos atención a las bellas artes y dirigirla más al arte digital interactivo.

Instalación interactiva fundamental: The Legible City, 1989

Los medios digitales interactivos deberían verse como revolucionarios del mismo modo en que la invención de la perspectiva fue un hito del Renacimiento. En el caso

¹⁶ La obra de Höller *Pealove Room*, 1993, es más extrema pero también menos práctica, porque hay pocas posibilidades de que se acepte su invitación a la interacción en el marco de la galería. La *Pealove Room* vacía parece un experimento clínico (potencialmente sádico). Consiste en dos arneses sin entrepierna blancos colgando de un techo sobre un colchón cubierto por una sábana blanca. Sobre la cama hay una bandeja con una botella de feniletilamina (PEA, en inglés), una forma de anfetamina (como el éxtasis, que es 3,4-metilendioximetanfetamina). Se supone que los cerebros de las personas enamoradas producen feniletilamina, entre otros químicos. La idea es que las parejas puedan tomar la droga y a continuación suspenderse en los arneses para practicar sexo aéreo. Si hubo algún visitante lo suficientemente desinhibido para hacerlo es otra cuestión. *Upside Down Mushroom Room* de Höller, 2000, hace referencia al hongo "matamoscas", *Amanita Muscaria*, que contiene el químico psicoactivo muscimol.

del arte tradicional tenemos al espectador y la obra de arte. En el caso del arte digital interactivo, tenemos el espectador, el dispositivo de entrada y la obra de arte. Uno de los primeros y sofisticados ejemplos de instalación interactiva digital es la ya clásica obra de Jeffrey Shaw (con Dirk Groeneveld) *The Legible City* [La ciudad legible], 1989; y resulta reconfortante ver que un colaborador es reconocido por el artista. En *The Legible City* uno se monta en una bicicleta fijada al suelo con una velocidad y orientación que repercuten en la dirección en la que uno se desplaza en una ciudad generada por ordenador y hecha de letras en tres dimensiones proyectadas en una gran pantalla delante del participante. El efecto principal de esta obra es el de una *personificación* en la "ciudad legible". Uno tiene una sensación palpable de relación *física* con la imagen de la pantalla hasta un punto poco frecuente cuando se trata de multimedia en las bellas artes, cine o televisión.

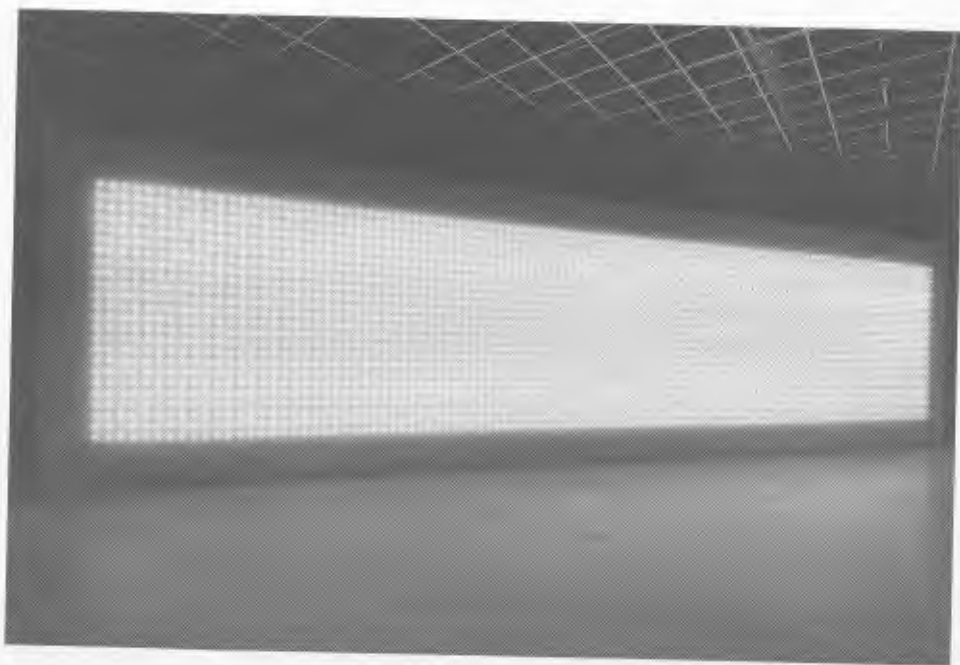
The Legible City crea un efecto de inmersión pero lo más importante de esta obra es el cruce que hace de ésta con la interacción. Además, cabe destacar que este es un aspecto que no se ha tratado en la literatura actual sobre instalaciones. Sin embargo, se puede criticar el contenido de *The Legible City* partiendo de la base de que toda la interacción consiste en andar en bicicleta por una ciudad hecha de letras tridimensionales. Como máximo se convierte en una forma personalizada de leer un texto no lineal. Pero desde luego la obra es importante como una demostración fenomenológica de que uno puede alcanzar la participación corporal con una imagen en movimiento sobre una pantalla plana si se la coordina con un dispositivo de entrada que utilice el cuerpo. *The Legible City* nos muestra que la diferencia crítica entre una instalación interactiva digital y una instalación escultórica reside en la presencia de un dispositivo de entrada interactivo; en el caso de *The Legible City*, esta función la cumple la bicicleta.

Los dispositivos de entrada digitales interactivos, de los que hay gran variedad, son *herramientas* (por ejemplo, un ratón, un joystick, un mando u otro aparato diseñado a medida) y no obras de arte. Son accesorios reemplazables de las obras de arte y por lo tanto no es un problema que se los toque; de hecho no tienen más que esa función. El espectador también puede convertirse en un participante personificado sin necesidad de un contacto directo, mediante sensores que detectan el cuerpo humano. Se está produciendo un avance constante en el alcance que tienen estos dispositivos, como por ejemplo las cámaras de vídeo, que pueden escanear el cuerpo humano y permitirle participar de una forma directa¹⁷. A principios de este siglo, el arte digital está evolucionando en su propio universo paralelo¹⁸ que esperamos que finalmente se encuentre con el mundo de las bellas artes, aunque podría pasar una generación antes de que ocurra esto¹⁹. La actual generación que surge a principios de esta década y toma el relevo de los artistas que lo hicieron a finales de los ochenta y durante los noventa no supone un cambio relevante hacia los nuevos medios digitales. Sin embargo, es importante

¹⁷ En el momento de redacción de este libro (2006), Eyes Web ofrece uno de los sistemas de encarnación mediante cámaras más sofisticados.

¹⁸ La mayoría del arte digital se sitúa en los sectores académico y comercial con su propia infraestructura, que consiste en departamentos y fundaciones de Universidades (por ejemplo, el MIT CAVS, MIT Media Lab, ZKM, i-DAT, The Banff Centre, Experimenta, etc.) y exposiciones (Ars Electronica, Isea, Siggraph etc.).

¹⁹ Actualmente, los artistas más jóvenes que entran en este mundo del arte nacieron en torno a 1980 y no son especialmente radicales en sus respuestas a la formación artística estándar, aunque sí están produciendo un trabajo interesante en el ámbito del vídeo.



Carsten Höller, *Lichtwand / Light Wall*, 2000/2007. Bombillas, controladores Digital MultipleX, tablero de DM, aluminio, cables. Vista de la instalación de Carsten Höller: One, Some, Many / Deux, Plus, Tout, en la National Gallery of Canada, Shawinigan Space, Shawinigan 2007. Fotografía: Terrence Brennan, VG Bild Kunst, Bonn. Cortesía de Esther Schipper, Berlin

Carsten Höller, *Lichtwand / Light Wall*, 2000/2007. Light bulbs, dmx control units, mdf, aluminium, cables. Installation view Carsten Höller : One, Some, Many / Deux, Plus, Tout, National Gallery of Canada, Shawinigan Space, Shawinigan 2007. Photograph: Terrence Brennan, VG Bild Kunst, Bonn. Courtesy: Esther Schipper, Berlin



Angela Bulloch, *Flexible* en el Art Club Berlin, 1997. Tres pufs, un reproductor de CD, auriculares y una mesa acrílica

Angela Bulloch, *Flexible*, at Art Club Berlin, 1997. Three beanbags, CD-player, headphones, acrylic table. Courtesy Art Club Berlin



Carsten Höller, *Upside Down Goggles*, 1994/2001. Polyethylene (PE), Polypropylene (PP), Nylon, aluminium, steel, optic glass prisms, leather, rubber foam, ca. 11,5 x 41 x 21 cm (variable). Courtesy: Esther Schipper, Berlin

Carsten Höller, *Upside Down Goggles*, 1994/2001. Polyethylene (PE), Polypropylene (PP), Nylon, aluminium, steel, optic glass prisms, leather, rubber foam, ca. 11,5 x 41 x 21 cm (variable). Courtesy: Esther Schipper, Berlin

observar que el videoarte sigue siendo el campo más emocionante e inspirador visible en el mundo de las bellas artes; y esto es importante porque el paso más lógico después del videoarte es el vídeo interactivo.

Place: Rhur, 2000

Hablando de videoarte interactivo, en *Place: Ruhr* [Lugar: Ruhr], 2000, Shaw ofrece un entorno de pantallas con una inmersión similar a la de *The Legible City*, pero con un contenido y un modo de interacción más complejos. La obra es un sistema videográfico computacional que permite al espectador explorar el paisaje del Ruhr, que una vez fue el centro industrial de Alemania y ahora sufre las vicisitudes de la regeneración posindustrial.

Esta instalación interactiva digital es más elaborada que *The Legible City*. Se trata esencialmente de un panorama interactivo. El espectador se sitúa en una plataforma con mandos en el medio de una pantalla panorámica de 360°. Se proyecta una imagen de un campo de visión de 120° en la pantalla. Sirviéndose del panel de controles, el espectador, desde la plataforma rotatoria, puede colocar la imagen de 120° en la superficie de 360°. Si ve algo que le interesa, puede acercarse a la imagen. Las once imágenes panorámicas del entorno del Ruhr se presentan en la pantalla en forma de cilindros gráficos que el espectador puede escoger. Estos cilindros tienen que ver con la forma de la pantalla panorámica y también, para Shaw, tienen una relación con los once círculos interconectados del Árbol Sefirótico de la Vida que, en el contexto de su obra, sugiere la exploración de varias realidades y de unas realidades dentro de otras. Tras seleccionar uno de los cilindros con los mandos se abre una imagen panorámica de 120° que el espectador puede explorar gráficamente. Mark Hansen sigue la descripción que hace Peter Weibel, director del ZKM (Centro de Arte y Tecnología) de Karlsruhe, del uso de Shaw de la interactividad como "una mayor capacidad de ver y usar el mundo según las ideas propias, más individualmente, más subjetivamente"²⁰. Hansen, por su parte, sugiere que la participación física del espectador en el proceso hace de la "tecnología un accesorio del cuerpo"²¹.

Se puede argumentar que esta personificación es ilusoria pero hay que matizar esa observación diciendo que todos nuestros sentidos, incluidos los corporales como el tacto y los sentidos sinestésicos, están interrelacionados en los sistemas de procesamiento del cerebro. Las últimas investigaciones sobre inteligencia artificial también indican que el mismo lenguaje está personificado, es decir, integrado en los sentidos internos y externos²².

Esa interrelación del sentido y los sentidos es necesaria para que tengamos un punto de apoyo en el mundo. Por una parte, nuestra consciencia de nuestro propio cuerpo se produce en el universo sináptico del cerebro. Por otra, las redes de aprendizaje interrelacionadas del cerebro se basan por definición en el hecho de que tenemos un cuerpo físico en un mundo físico. O

²⁰ En Mark B. N. Hansen, *New philosophy for new media*, MIT Press, Cambridge (Massachusetts), 2004, pág. 51.

²¹ *Ibid.*, pág. 51.

²² Deb Roy, "Semiotic Schemas: A Framework for Grounding Language in Action and Perception". *Artificial Intelligence*, 2005. Artículo en prensa (mayo de 2006) facilitado por el MIT Media Lab, Cambridge (Massachusetts).

lo que es lo mismo, que el cuerpo y el cerebro están íntimamente relacionados, desde el punto de vista cognitivo y de la percepción. Francesco Varela acuñó el término "mente encarnada" para referirse a esta situación²³.

En su historia de las instalaciones Bishop menciona la obra del brasileño Hélio Oiticica, pionero en una forma de encarnación en estas obras, que se hacía en forma de una red de espacios que se invitaba al espectador a explorar. La construcción de tales entornos es también evidente en las instalaciones contemporáneas de Mike Nelson, Gregor Schneider y John Bock. Pero en las pantallas inmersivas de *Place: Ruhr* se da un proceso de exploración encarnada paralelo que está presente también en videojuegos comerciales que tienen que ver con la exploración creativa.

Alcanzar la meta de la interacción: Alzado Vectorial

Si Jeffrey Shaw (nacido en 1944) representa la primera generación pionera de instalación digital interactiva, Rafael Lozano-Hemmer (nacido en 1967) es un referente destacado de la segunda generación. Es el creador de muchas obras excepcionales, pero me centraré en una: *Alzado Vectorial*, 1999-2000, paradigma de instalación que facilita el compromiso creativo por parte del espectador y trae el arte a la vida cotidiana.

Alzado Vectorial se organizó en varias ocasiones, pero me centraré en la presentación del Zócalo de la Ciudad de México, una de las mayores plazas del mundo. Ha tenido un papel importante en muchas de las revueltas políticas de la historia mexicana y es también un lugar de conciertos y celebraciones. Lozano-Hemmer colocó dieciocho reflectores a control remoto en los techos de los edificios que rodean la plaza. El movimiento de las luces estaba controlado por ordenador y la gente podría programarlos mediante una aplicación gráfica desde cualquier parte del mundo, a través de internet. En el vídeo informativo del proyecto, Lozano-Hemmer afirma que *Alzado Vectorial* introduce "nuevas relaciones creativas entre las herramientas de control, terribles paisajes urbanos y un público local y remoto"²⁴. Señala que "el tamaño monumental del Zócalo hace la escala humana insignificante, una observación hecha por algunos eruditos mejicanos como emblema de un entorno rígido, monolítico, homogeneizador"²⁵. Esto quiere decir que la plaza flanqueada por edificios gubernamentales se convierte en una encarnación arquitectónica de la alienación y el arrebato del poder, que el artista pretende "desterritorializar".

Lozano-Hemmer también defiende que "los reflectores mismos han sido asociados a los regímenes autoritarios" y respecto a esto podemos mencionar a Albert Speer, arquitecto y diseñador habitual de Adolf Hitler, que, con motivo de un espectacular rally nazi en el estadio de Nuremberg en 1936, se sirvió de una fila de focos apuntando al cielo para simular una columnata romana.

La diferencia esencial entre el espectáculo fascista de Speer y el uso de Lozano-Hemmer de los reflectores

²³ Francisco Varela, E. T. Thompson, E. Rosch, *The Embodied Mind: Cognitive Science and Human Experience*, MIT Press, Cambridge (Massachusetts), 1991.

²⁴ Rafael Lozano-Hemmer, Vídeo sobre *Alzado vectorial*, 2000, Zócalo de ciudad de México. Consultado en enero de 2006: <http://www.fundacion.telefonica.com/at/r/h/video/alzado.html>

²⁵ *ibid.*

es que este último deja el significado de la representación en manos del espectador. Por lo tanto, su obra va más allá de la colocación del arte en espacios públicos. Eso únicamente consigue ampliar el público en potencia, pero no le ofrece un papel más activo. Además, en *Alzado Vectorial*, el espectador no sólo controla las luces sino también la plaza pública. Si vemos el Zócalo como un lugar de tensión entre el poder del estado y el de su ciudadanía, mientras dura su instalación, Lozano-Hemmer da el control de la plaza al público.

La importancia de *Alzado Vectorial* reside en la manera en que Lozano-Hemmer crea una situación en la que el público tiene el control de los medios de producción del espectáculo. Si éste es, como dicen Guy Debord y Jean Baudrillard, uno de los principales métodos mediante los que el sistema capitalista se asegura la hegemonía, se puede decir que *Alzado Vectorial* posee una dimensión emancipadora.

Alzado Vectorial es el juego artístico por excelencia, uno en el que no hay ganadores ni perdedores; está orientado al compromiso creativo y a dar el poder al público. Esta obra realmente alcanza las altas aspiraciones a las que alude Bishop en el siguiente fragmento:

Muchos artistas y críticos han defendido que esta necesidad de moverse en torno a la obra y en su interior con el objetivo de experimentarla *activa al espectador*, en contraste con el arte que simplemente precisa contemplación óptica (lo que se considera una actitud pasiva y despegada). Además, esta activación se percibe como emancipadora, dada su analogía con el compromiso del espectador en el mundo. Una relación transitiva pasa a ser tácita entre la "expectación activa" y el compromiso activo en el ámbito sociopolítico²⁶.

Alzado Vectorial es evidentemente excepcional por el hecho de que la consecución de estos objetivos es extremadamente poco común. También es increíble que los textos actuales sobre instalaciones se centren tanto en las bellas artes que hayan pasado por alto el desarrollo de instalaciones interactivas digitales como *Alzado Vectorial*.

Telerrealidad

La principal característica de *Alzado Vectorial* es que marca una diferencia con los ejemplos de bellas artes que se tratan en este libro es su estructura de juego. Como un diseñador de juegos, Lozano-Hemmer deja el uso activo de la obra de arte en manos del participante.

Alzado Vectorial es un ejemplo paradigmático no sólo de interactividad sino también de la incorporación del arte en la vida diaria. Es importante la afirmación de Lozano-Hemmer de que *Alzado Vectorial* sería una "intervención efímera sin narrativa lineal". Este tipo de narrativa es uno de los principios clave de la deconstrucción hasta el punto de que si una obra de arte no sigue esta norma, deja de ser deconstructiva. Esto no supone un problema cuando la meta fundamental es crear juego pero sí cuando uno se centra en el objetivo de crear un diseño que funcione o en transmitir un mensaje ético. La belleza de *Alzado Vectorial* está en que demuestra que un juego creativo puede lograr lo imposible y transmitir un mensaje ético a la vez que renuncia a la linealidad.

²⁶ Bishop, op. cit., pág. 11.

Esto es todo un logro ya que, en definitiva, la narrativa no lineal ha hecho más mal que bien a las bellas artes. En concreto, alejó la deconstrucción de la relevancia social y la llevó a la dimensión del juego puro y de los lenguajes solipsistas privados.

Por tanto, podríamos añadir el concepto de juego creativo al de continuum narrativo con sus dos extremos de linealidad y no linealidad. Si representamos este continuum con un eje horizontal *x*, podemos añadir un eje vertical *y* que consista en los dos extremos del juego creativo opuesto al tradicional. La diferencia entre estos dos tipos de juego es que el tradicional implica ganadores y perdedores mientras que el creativo tiene más que ver con la exploración y la experimentación.

La dedicación doctrinal del arte deconstrutivo a la narrativa no lineal ha contribuido a su fracaso en el objetivo de conseguir una mayor integración del arte en la vida cotidiana. Por lo tanto, me gustaría tratar ahora un ámbito de la cultura popular, la telerrealidad, que se ha alejado de la narrativa lineal clásica sin perder por ello popularidad. Cabría pensar que este es un ejemplo excesivamente popular pero he de decir que en algunos casos la telerrealidad tiene una importancia social mayor que las bellas artes²⁷.

En las obras dramáticas, la lógica de la historia, la lógica narrativa, está por encima de los elementos cotidianos. En el caso de la telerrealidad, lo que se impone es un juego lógico, a menudo en forma de un simple modelo en el que hay ganadores y perdedores (un microcosmos del juego de la vida). Desde el punto de vista de la interacción, lo importante es que este juego puede combinar el papel de espectador con el de participante.

Al igual que en la literatura y el cine, la telerrealidad se centra en el comportamiento humano. En términos de Bourriaud, es esencialmente "relacional". Esto contrasta fuertemente con la tendencia clara de la esfera del arte moderno-posmoderno de centrarse en objetos inanimados, formalismos y obsesiones autobiográficas. No pretendo sugerir necesariamente que la deconstrucción debería convertirse en telerrealidad —aunque este podría ser un camino interesante y productivo como es la obra del artista británico Phil Collins—, sino que hago referencia a un fenómeno en el que la forma no narrativa del juego puede encontrarse con la vida cotidiana de una forma creativa.

Podríamos citar también el deporte, con su popularidad de masas. Pero mientras esta actividad requiere una gran habilidad, la mayoría de los juegos de la terrealidad están diseñados para que cualquiera pueda participar, aunque suele haber alguna tarea de mayor o menor complejidad que superar²⁸. Los participantes de uno de estos programas pueden experimentar así un "crecimiento" de su "personaje", uno de los elementos del desarrollo narrativo del cine clásico.

²⁷ Pensemos por ejemplo en el coro de Ivor, un proyecto en el que un director prepara a un grupo de habitantes de unas viviendas sociales. El objetivo era representar dos obras corales en el Albert Hall de Londres. Este programa en particular es más importante que la mayoría de ejemplos de bellas artes tratados en este libro en lo que se refiere a la importancia y al impacto sociales de un colectivo desfavorecido.

²⁸ EN 2003 hubo un programa de telerrealidad en Channel 4 en el Reino Unido llamado *The Salon*, que introducía la participación del público. El plató era un salón de belleza, e iba acompañado de una página web y un correcto electrónico mediante los cuales el público podía pedir cita para hacerse cortar el pelo en televisión. Este programa en particular era extraordinario por su autorreferencia. Cuando la gente iba al lugar, hablaban con los peluqueros sobre el programa y estos les comentaban los mensajes de correo electrónico que iban llegando. Se creaba así un bucle natural entre el espectáculo de un salón de belleza televisado y los mensajes que recibía éste del público.



Rafael Lozano-Hemmer, *Vectorial Elevation*, 1999–2000. Instalación de luz interactiva con dieciocho reflectores por control remoto instalados en los tejados de los edificios circundantes a la plaza del Zócalo en México DF. El público podía programar las luces a través de una página web

Rafael Lozano-Hemmer, *Vectorial Elevation*, 1999–2000. Interactive light installation with eighteen remote controlled searchlights on the roofs of the building surrounding Zocalo square, Mexico City. The public could program the lights via a website

Es revelador comparar y contrastar la deconstrucción de las bellas artes y la telerrealidad. Se puede ver, por ejemplo, que la posición de privilegio social de los artistas de éxito supone una barrera importante en sus intentos de interactuar en la realidad social. En este sentido, los productores de telerrealidad cuentan con una ventaja, ya que están libres de valores tradicionales como la genialidad intrínseca del artista. Los primeros se limitan a crear un producto, no están aportando una contribución excepcional a la Alta Cultura. Además, la telerrealidad da a sus participantes más que dinero: les da acceso a la fama, más de lo que en ocasiones se consigue con auténticos logros o expansiones de los propios horizontes. La gente que participa en supuestas obras relacionales de las bellas artes, por su parte, no pasa de ser un elemento más de las creaciones.

El realista social como empresario: Thomas Hirschhorn

Al contrario de lo que ocurre con los productores de telerrealidad, cualquier cosa que haga un creador exitoso de bellas artes estará enmarcada por su posición dentro del sistema. El artista se convierte así en lo que Miwon Kwon describe como "delegado", un representante oficial del sistema del arte²⁹. Kwon cita al historiador y crítico de arte Grant Kester, que defiende que el arista, entendido como delegado del sistema burgués del arte, "confirma y legitima su poder político mediante el acto de representar literalmente o exponer un colectivo [... de las bellas artes]"³⁰. Este colectivo da al artista el espacio y el poder y finalmente éste no puede escapar de esa situación al mundo exterior.

Tomemos como ejemplo la obra de Thomas Hirschhorn *Bataille Monument* [Monumento a Bataille], 2002. Se trata de un ejemplo clave de proyección "colaborativa" y "participativa" que constituye un espacio de juego principalmente del artista, dada la presión de la convención artística. Con motivo de la documenta 11, Hirschhorn decidió construir una instalación grunge que fuera un monumento al filósofo surrealista George Bataille. Más aún, decidió que su obra se situaría fuera de uno de los principales lugares de celebración de la documenta, el festival de clase media de las bellas artes que toma la ciudad de Kassel cada cuatro o cinco años. Eligió como emplazamiento el Friedrich-Wöhler Siedlung, un complejo de viviendas sociales turco-alemán en un suburbio de bajo nivel socioeconómico de la ciudad.

Parece evidente que Hirschhorn buscaba la esencia de la credibilidad callejera, pero sorprendentemente declara: "Nunca hubiera pensado que se hablaría y criticaría *Bataille Monument* como un proyecto de arte social"³¹. Sin embargo, matiza esta afirmación diciendo "sí creo que se pueda abordar problemas sociales mediante un proyecto artístico. Es cuestión del entorno, el ambiente, la *realidad*. Ese es el objetivo de *mi* obra"³². Como cualquier otro artista que se inspire en el discurso de la creatividad individual, Hirschhorn busca marcar una diferencia. Y el bajo nivel socioeconómico de la comunidad turca y alemana de este complejo de viviendas pudo dársele. Se convirtieron en parte de la paleta de Hirschhorn y la dedicación del artista a su obra queda manifiesta cuando declara, a pesar de su interés por las situaciones sociales auténticas, que "siempre he tenido clara una cosa: soy artista, no trabajador social"³³.

Podría parecer que estamos ante una contradicción aquí: por una parte, Hirschhorn quiere "realidad", que en el caso de *Bataille Monument* significa el entorno de gente marginada socialmente que necesita trabajo; por otra parte, declara que es artista y no trabajador social, lo cual indica que reconoce y comprensiblemente valora su posición extremadamente privilegiada como gran figura de las bellas artes. Ese comentario merece su atención porque remite directamente a la estrategia de traer el arte a la vida diaria.

Cuando Hirschhorn declara que "soy artista", confía en un puñado de suposiciones convencionales sobre el papel del artista. Desde un punto de vista creativo de deconstrucción, no hay razón para que el artista no sea también trabajador social. Después de todo, Tiravanija

²⁹ Miwon Kwon, *One place after another: site-specific art and locational identity*, MIT Press, Cambridge (Massachusetts), 2002, pág. 139.

³⁰ *Ibid.*, págs. 139-140.

³¹ Claire Doherty, *From Studio to Situation*, Black Dog Publishing, Londres, 2004, pág. 137.

³² *Ibid.*, pág. 137. [Énfasis del autor]

³³ *Ibid.*, pág. 137

tiene estas suposiciones en mente cuando equipara la tarea de crear arte con la cocina. Es más, en el capítulo final, trataremos el caso del colectivo artístico indio Sarai, que adoptó su práctica creativa con un objetivo similar al "trabajo social".

Volviendo al proyecto de Hirschhorn para la Documenta 11, su elección del lugar fue acertada porque pudo reunir a un equipo de residentes de Friedrich-Wöhler Siedlung dispuestos a trabajar en el monumento por los ocho euros por hora que les pagaba. Y para supervisar la construcción, Hirschhorn se mudó a un apartamento del barrio. Gestionar la fuerza de trabajo necesaria para construir su obra de arte fue todo un logro empresarial por parte de Hirschhorn. Llegó a convencer a la gente que trabajaba para él de que le devolvieran sus pertenencias cuando alguno de ellos entraba en su apartamento y le robaba el portátil, el vídeo, la minicadena o la cámara. El simple hecho de que hicieran eso es representativo de la línea divisoria social entre ellos y el artista. Como muchos otros de los noventa y de esta década, este artista actúa como empresario o, lo que es lo mismo, como jefe, si bien es cierto que es un jefe más o menos progresista (algo menos en el caso de Santiago Sierra). Elige un grupo social necesitado para darle a su obra elementos de *realidad*, y en este sentido su enfoque no difiere del de los productores de telerrealidad. Aun así, tachamos la telerrealidad de realismo basura. Hirschhorn, por el contrario, es un artista y su *Bataille Monument* es una importante obra de arte que entrará en los anales de la historia; y desde 2002 en adelante, la entidad cotidiana anteriormente invisible que es el barrio de Friedrich-Wöhler Siedlung será recordada junto con la "escultura social de Thomas Hirschhorn", aunque la gente que lo ayudó permanecerá oculta.

Comparemos el *Bataille Monument* de Hirschhorn con el proyecto de telerrealidad apoyado por el Arts Council England, *The Singing Estate* [El barrio cantante] 2006. Este programa reclutaba a sus participantes en un distrito de Oxford similar al barrio Friedrich-Wöhler Siedlung. El objetivo del proyecto era constituir un coro con los habitantes del lugar para que actuaran en el Royal Albert Hall de Londres. El artista que estaba detrás de esta iniciativa era el director Ivor Settlefield. Pero a diferencia del *Bataille Monument*, *The Singing Estate* se centraba no en el artista como individuo sino en las personas de las viviendas sociales. La tarea de Settlefield era entrenar a sesenta habitantes del lugar hasta que alcanzaran el nivel necesario para el objetivo. Tras las vicisitudes comprensibles, se alcanzó lo que se buscaba y los participantes obtuvieron un gran beneficio personal. Esto contrasta enormemente con los "participantes" del proyecto de Hirschhorn, que fueron relegados a un segundo plano, como trabajadores manuales, asalariados y pasivos, y quedaron fuera de la atención que se centró en el genio artístico de Thomas Hirschhorn.

Todo lo que Hirschhorn tenía que hacer era citar los nombres de las personas que lo ayudaron a construir su *Bataille Monument* en los créditos y la crítica que acabo de dar desaparecería. Pero el hecho de que no lo haga no es tanto culpa suya como de las normas institucionales del juego del arte, que entiende que es propiedad del artista. Podemos apreciar lo puramente convencional que es esta forma de ver si nos fijamos en el cine, donde lo establecido es citar a todas las personas involucradas en la producción de la película.

Pero el caso de Thomas Hirschhorn es útil porque identifica un problema esencial de las bellas artes de principios de siglo: al arte le resulta muy difícil asumir

una dimensión "política" cuando el sistema sigue siendo manejado por la apoteosis tradicional del artista como individuo y la elevación de la obra de arte al estatus de objeto valioso.

También podemos comparar y contrastar el *Bataille Monument* de Hirschhorn con *Alzado Vectorial*. En ambos casos, hay un artista particular detrás de la obra, pero mientras en *Bataille Monument* ese individuo toma el control, en *Alzado Vectorial* se lo cede al público. También cabe señalar que el término "obra" sugiere algo concluido, y eso no es lo que ocurre en *Alzado Vectorial*. En lugar de esto, cuenta con una de las características principales del juego, que es la posibilidad de que haya muchas variantes. Además, en *Bataille Monument* el papel de los participantes se reducía al de un trabajador, mientras que en *Alzado Vectorial* estos están directamente involucrados en el proceso de construcción creativa. Pero no sin cierta provocación, me gustaría sugerir que *The Singing Estate* podría considerarse el ejemplo de más éxito de los tres.

El diseño, una necesidad: *Body Movies*, 2001

La próxima obra que me gustaría analizar da fe de las considerables dificultades que supone la construcción de juegos artísticos, incluso para talentosos artistas digitales, como Lozano-Hemmer. La obra en cuestión es *Body Movies* [Películas corporales], 2001. Lo que es especialmente interesante de esta obra es que el juego interactivo que diseñó Lozano-Hemmer no acabó de tener éxito a la hora de ponerlo en práctica. Lo que está claro es que el artista se complica en sus propias preocupaciones y no presta toda su atención al papel del espectador. Cuando los espectadores participan en este juego según las normas establecidas por el autor, la interacción resultante no es especialmente creativa. Pero mediante este sistema, el artista permite involuntariamente que los espectadores más creativos dejen de lado las normas e ideen juegos mucho más interesantes.

Lozano-Hemmer afirma que la inspiración inicial de *Body Movies* era la obra del pintor neerlandés Samuel Van Hoogstraten, un maestro del "engaño perceptivo, como el trampantojo y la anamorfosis"³⁴ y en particular su grabado *The Shadow Dance* [El baile de las sombras], hecho en Rotterdam en 1675. Esta obra muestra una fuente de luz situada al nivel del suelo y "las sombras de los actores, que adoptan características angelicales o demoníacas según su tamaño"³⁵. Cito el comentario del autor sobre *Body Movies* porque la simple idea de un juego de sombras gigantes acabó siendo el aspecto más efectivo de la instalación.

Al igual que *Alzado Vectorial*, *Body Movies* es una instalación interactiva situada en una plaza pública, en este caso la Schouwburgplein de Rotterdam. Lozano-Hemmer se sirvió de la gran fachada del Pathé Cinema, que habitualmente es de cristal. Para esta obra, se la cubrió con un material blanco de manera que se pudiera usar como una gran pantalla de proyección y se colocaron luces a nivel del suelo a cierta distancia para que se proyectaran las sombras de los caminantes en la pantalla gigante. La gente que estaba alejada de la pantalla

³⁴ Rafael Lozano-Hemmer, Video sobre *Body Movies*, 2001, Plaza Schouwburgplein, Rotterdam. Consultado en julio de 2006: <http://www.fundacion.telefonica.com/at/rh/video/bodymovies.html>

³⁵ Ibid.

parecía muy grande, mientras que los que se encontraban más cerca eran de menor tamaño.

Visto en retrospectiva, si Lozano-Hemmer se hubiera limitado a producir una réplica moderna de *The Shadow Dance* de Van Hoogstraten, entonces *Body Movies* habría sido un gran ejemplo de instalación interactiva minimalista. Pero como el artista creativo que es, Lozano-Hemmer está entrenado y condicionado para manipular y transformar, más que para reproducir. Así pues, creó un sistema mucho más complejo en el que se presentaban imágenes de gente de las calles de Rotterdam, Madrid, Ciudad de México y Montreal en un lado del Pathé Cinema de Rotterdam (90 x 20 metros), mediante proyectores conectados a un ordenador. Después, se velaban estas imágenes con dos lámparas de xenón de 7000 vatios colocadas al nivel del suelo. En cuanto la gente llegaba a la plaza por la noche, se proyectaban sus sombras y se veían las imágenes de la gente en su interior. El juego que ideó Lozano-Hemmer consiste así en que el espectador alinee su sombra de manera que encaje con la foto fija de algún paseante de otra ciudad del mundo. Para fomentar esta actividad, se oye un sonido en toda la plaza cada vez que una sombra descubre una de las imágenes de detrás.

Estos efectos se consiguen mediante un complejo sistema digital. Esta dificultad se hace evidente en la propia descripción de Lozano-Hemmer:

Hay tres ordenadores en red que controlan la instalación: un servidor de cámara de vídeo, un detector de vídeo y un mando robótico llevado por señales midi. El primero envía imágenes de vídeo por Ethernet a un ordenador veinte veces por segundo. Un programa de Delphi hecho a medida analiza el vídeo detectando los bordes de las sombras. El sistema de visión por ordenador determina si las sombras cubren los retratos de la escena actual y cuando se descubre uno, esa zona se vuelve blanca y permanece activada unos segundos. También se activa un archivo de sonido como respuesta a los participantes de la plaza³⁶.

En este pasaje se puede ver que Lozano-Hemmer da con una de las trampas del arte digital, que es la obsesión por la tecnología. Cuando ésta se convierte en un fin de por sí, la cualidad estética tiende a sufrir. Al no darse cuenta de este problema, Lozano-Hemmer instaló un monitor de vídeo y un altavoz detrás de una de las ventanas expuestas del Pathé Cinema para que los espectadores pudieran leer las instrucciones de su juego.

El vídeo de la instalación³⁷ muestra los problemas de la obra muy claramente. Se puede ver a la gente que obviamente leyó las instrucciones y/o respondió a los sonidos que sonaban de la forma más pavloviana retorciéndose para encajar sus cuerpos en las fotografías fijas de la gente proyectada en la pantalla. Pero una vez logrado esto, no parecen saber qué hacer después. Las mejores respuestas que vemos en el vídeo son las de gente moviendo los brazos o meneando la cabeza arriba y abajo

para intentar infundir algo de animación al mortal estancamiento de la imagen fotográfica. No parece demasiado inspirador tampoco para los participantes o el resto de gente que observa desde la plaza. En su comentario sobre la obra, Lozano-Hemmer deja clara su intención de que la gente pudiera "encajar o "encarnar" un retrato andando por la plaza y cambiando la escala de su sombra"³⁸ pero

³⁶ Ibid.

³⁷ Ibid.

³⁸ Ibid.

en este caso el encanto teórico del concepto de "encarnación" no llega a la práctica. Más bien resulta aburrida. El juego no funciona, no facilita el compromiso creativo como lo hace *Alzado Vectorial*.

Pero *Body Movies* no termina aquí. Si miramos el vídeo, vemos otra gente que ni lee las instrucciones ni presta atención a los sonidos pavlovianos sino que se dedica a jugar a sus propios juegos, que se acercan más al más sencillo modelo de Van Hoogstraten que a la compleja elaboración de Lozano-Hemmer. Y lo mejor es que estos juegos son mucho más creativos. En otras palabras, ¡la instalación sí funciona! Sólo que no en la manera en que pretendía el artista.

Vemos por ejemplo un hombre y una mujer boxeando. La pequeña mujer golpea al agrandado hombre, que cae dramáticamente mientras el juego de sombras intensifica los movimientos para el entretenimiento de la gente de la plaza. Entonces el hombre propina a su amiga unos convincentes y rápidos puñetazos a modo de dibujo animado. Hay otro ejemplo de creatividad cuando la gigantesca sombra de una mujer empuja al suelo a un diminuto hombrecito y luego lo pisotea con su enorme pie. Esto causa una carcajada que resuena en toda la plaza, lo que contrasta fuertemente con el silencio sepulcral que acompaña las actuaciones de quienes siguen el juego del artista. Las interacciones creativas de *Body Movies* se sirven de dos sencillas características del sistema: en primer lugar, su capacidad de cambiar la escala y, en segundo, cómo el juego de sombras, a modo de caricatura, facilita un juego de imaginación creativa.

Puede que este juego de sombras parezca simple, y desde luego está lejos de la complejidad técnica del juego creado por Lozano-Hemmer, pero hay dos elementos que son más importantes que las ideas del artista: en primer lugar, más interés y más participación por parte del resto de gente de la plaza y, en segundo lugar, el hecho de que se nos dé un ejemplo perfecto de creatividad humana espontánea sin el control de un artista.

Quizás lo más destacable de *Body Movies* sea que los espectadores no sólo dejan de lado las normas del juego fijadas por el artista, sino que además, las cambian. En este sentido, *Body Movies* muestra una estrategia del juego del arte que va incluso más allá que *Alzado Vectorial*. Queda la duda de si Lozano-Hemmer tiene un don de genialidad innato, porque incluso cuando fracasa, sus producciones son extraordinarias.

En *Alzado Vectorial*, Lozano-Hemmer desterritorializa el lado dictatorial del espectáculo al darle el poder al público. En *Body Movies*, sin embargo, había un elemento, si bien involuntario, dictatorial en el complejo juego que formuló el autor originalmente. Parece ser un juego para el propio disfrute del artista más que para beneficio del espectador. Si se hubiera limitado a colocar luces a nivel del suelo, su contribución al juego estético habría sido mínima. Pero esto, desde el punto de vista de la estética conceptual, no supondría un problema. Podemos citar por ejemplo las exposiciones de ondas de radio de Robert Barry, la exposición del aire acondicionado de una galería de Art & Language, la obra de Ben Vautier *Personne* [Nadie], durante la cual la galería permaneció cerrada, el uso que Ian Burn hace de los espejos como obras de arte y, como obra más reciente, *The Lights Going On And Off* [Luces que se encienden y se apagan] de Martin Creed, que ganó el prestigioso premio Turner el mismo año en que se instaló *Body Movies* en Rotterdam.

The Lights Going On and Off, 2001, consistía precisamente en colocar un temporizador en las luces de la Tate Britain, Londres, para que se fueran encendiendo y apagando. Por lo demás, la sala estaba vacía. No había más participación del público que la supuestamente extraordinaria experiencia sobrenatural de ser testigo de los cambios en las luces. Este juego era, de una manera solipsista, propiedad exclusiva del artista, y ganó el premio Turner dada su referencia a los tipos de deconstrucción que he mencionado. La gran parte de este trabajo mostraba el aislamiento autorreferencial y autoafirmación, lo que constituye el menos productivo de los logros de la deconstrucción desde que se convirtió en la tendencia dominante.

Si Lozano-Hemmer hubiera decidido optar por el Minimalismo conceptual también en *Body Movies* y se hubiera limitado a unos focos y una gran pantalla blanca, se podría haber hecho una comparación directa entre esta obra y *The Lights Going On And Off*. Más aún, podría haberse dicho que *Body Movies* es considerablemente mejor dada su combinación de elegancia minimalista con un sistema que da al transeúnte carta blanca para jugar y crear de una manera que integre el arte en la vida cotidiana, que trascienda los logros de Rirkrit Tiravanija.

Cabe destacar el contraste entre risas de alegría y aprecio del público general en la Schouwburgplein con el desdén y el desprecio de la prensa británica respecto de *The Lights Going On And Off*. Si seguimos el razonamiento de Jürgen Habermas, podríamos decir que esta obra es un caso claro de juego creado para una élite estética socialmente aislada y que se trata, sin exagerar, de arte para la institución artística. Por el contrario *Body Movies* se convierte, aun con sus fallos, en un ejemplo esencial del éxito del despertar del juego y la creatividad en un contexto cotidiano.

Escultura social cínica: Santiago Sierra

Soy crítico con Thomas Hirschhorn pero también quiero destacar que esta crítica no va tan dirigida a él como al sistema discursivo que lleva detrás. Se puede decir lo mismo de Santiago Sierra, otro célebre artista contemporáneo que, al igual que Hirschhorn, parece ser alabado por las ramificaciones sociopolíticas de su obra. Pero a Sierra se le puede criticar también por promulgar lo que podríamos llamar política de cinismo. Su obra se centra claramente en atacar la complacencia de la institución artística, y hace lo mismo con cualquier injusticia social fuera del museo, pero, al igual que Maurizio Cattelan, se da cuenta de que como creador de las bellas artes, sus críticas sociales tienen un fuerte compromiso: algo que Hirschhorn parece pasar por alto.

Si seguimos el registro periodístico sobre arte de los noventa y principios de este siglo, podríamos considerar la obra de Hirschhorn y Sierra "escultura social". Este término fue acuñado por Joseph Beuys y lleva consigo el romanticismo contrarracional post-duchampiano. Esto quiere decir que el arte hace algo por la sociedad, cuando la pregunta real es qué puede hacer la sociedad por el arte. Así pues, los artistas tienen que explorar el mundo más allá de las puertas del museo, para escapar del ensimismamiento autorreflexivo del *arte por el arte* que mina gran parte del arte deconstructivo contemporáneo.

Puede parecer que Sierra consigue ser transgresivo en una época en que la transgresión aparece abrumada por el retorno encubierto a los valores tradicionales. Parte de su credibilidad aparente reside en el hecho de que no se hace ilusiones con ser una estrella del arte cuyas obras se traten como objetos valiosos. También podemos ver que Sierra no hace uso de la táctica grunge, al estilo de Hirschhorn, que su propia omnipresencia en el contexto de las instalaciones escultóricas contemporáneas ha reducido a una mera condición de elegancia.

Las tácticas de Sierra son relativamente excepcionales. Su método más efectivo hasta la fecha ha sido el de encontrar trabajadores ocasionales sin empleo dispuestos a hacer prácticamente cualquier cosa por el mínimo dinero. Una vez contratados, reciben instrucciones de Sierra para tareas principalmente sin sentido y degradantes. A continuación, una lista de estas actividades:

1. Pagó a prostitutas drogadictas para que se tatuaran la espalda por el precio de un chute de heroína.
2. Contrató a 200 inmigrantes africanos, asiáticos y de Europa del este, todos ellos con pelo oscuro para una "acción" en la que se les aclaraba el pelo.
3. Contrató a un grupo de hombres desempleados para que empujaran bloques de cemento de un extremo de una galería al otro.
4. En una exposición en el P.S.1 de Nueva York, llamada *Persona remunerada durante una jornada de 360 horas consecutivas*, Sierra contrató a una persona para que viviera tras una pared de ladrillo 24 horas al día durante 15 días (del 17 de septiembre al 1 de octubre de 2000), sin más instrucciones ni obligaciones. El personal del centro le pasaba comida por una estrecha abertura en la base de la pared. Por lo general, esta persona era invisible para el público, pero sí se le permitía relacionarse con el otro lado a través de ese agujero.

En una entrevista con Stuart Jeffries, le preguntaron a Sierra por qué sus empleados nunca se rebelaron contra su explotación y respondió: "No entiendo cómo la gente no me ataca a mí o, muy a menudo, a mis obras. Sí que me da rabia cuando hablamos de esta gente como 'ellos'. Los artistas no somos mejores. Joseph Beuys dijo una vez que había dinero limpio y dinero sucio y que sólo deberíamos aceptar el primero. Yo no lo creo: sólo hay dinero sucio. Y como artista, tomo ese dinero sucio. Me pagan por crear bienes de lujo para coleccionistas de arte"³⁹.

Como se ha dicho, el sistema del arte es capaz de transformar *cualquier* forma de producción en un objeto valioso. En el caso de la obra de Sierra, estos objetos incluyen fotografías de edición limitada de sus actividades. Un ejemplo específico de esto es una foto en la que se ve una línea de 2,44 metros tatuada en la espalda de ocho remunerados. La fotografía se convierte en el objeto valioso y la persona que la expone —como la que compra en Benetton—, compra algo más que una fotografía artística: compra una especie chic de credibilidad ética, así como un tema de conversación. Por el contrario, las personas que participaron en la obra permanecerán marcadas de por vida por su sometimiento al arte de la Alta Cultura.

Cuando Jeffries le preguntó por qué permitía que sus actividades se convirtieran en este tipo de objetos,

³⁹ Stuart Jeffries, "Provocative? Me?", en *The Guardian*, viernes 11 de octubre de 2002. Consultado en febrero de 2004: <http://arts.guardian.co.uk/features/story/0,11710,809796,00.html>

Sierra respondió: "Tengo que ganarme la vida ... esa es la verdad que mucha gente, incluidos los artistas conceptuales de los sesenta y los setenta, no llegó a reconocer. Todos tenemos las manos sucias"⁴⁰. Tenemos que admirar la sinceridad de Sierra. Y sí, por supuesto que los artistas tienen que ganarse la vida, como todos los demás.

Explotar a personas en un entorno expositivo es una de las principales estrategias de Sierra y constituye además una deconstrucción brillante de la supuesta separación del arte y la vida. Las actividades de Sierra ciertamente destacan que el mundo del arte está inevitablemente emparentado con el sistema capitalista.

Otra táctica de Sierra es prohibir a la gente que entre en sus exposiciones. En Corea del Sur, pagó a 68 personas el doble del salario mínimo del país para que bloquearan la entrada principal a la inauguración del Festival Internacional de Arte Contemporáneo de Busán. En la Bienal de Venecia de 2003, construyó una pared que bloqueaba la entrada al pabellón español. Los visitantes tenían que presentar un pasaporte español para que se les permitiera entrar, eso sí, por la puerta trasera. Pero incluso así, se encontraban con una sala vacía.

Y con motivo de una exposición de Sierra para celebrar la inauguración de una expansión de medio millón de libras de la Lisson Gallery de Londres, el artista prohibió la entrada al lugar con una plancha de acero ondulado. Sierra comenta la considerable frustración de los londinenses famosos que acudieron invitados a la inauguración: "Era como si dijeran: 'Déjame entrar y dame algo de beber. Es para lo que he venido'"⁴¹.

Como muchas otras instalaciones, esta pieza tiene una dimensión narrativa que supone una parte necesaria de su apreciación. Durante la crisis económica de Argentina (1999-2002) los bancos cerraron y protegieron sus fachadas con acero ondulado. La gente se manifestaba usando una forma de protesta conocida como *cacerolazo*, que consistía en golpear ollas y sartenes con planchas de acero. En 2002, Sierra grabó estos sonidos y los envió en CD a galerías de Londres, Nueva York, Viena, Frankfurt y Ginebra⁴². En la carátula del disco se indicaba que había que poner los altavoces en la ventana y subir el volumen al máximo a unas horas locales determinadas.

Se puede entender esto como una especie de juego. En otras palabras, Sierra extrapola un acontecimiento político al ámbito del divertimento. Es agresivo, pero es un juego de la misma forma en que lo era cerrar el paso a la gente en la Lisson Gallery. Otro aspecto de esta última actividad es la dimensión narrativa: el acero ondulado que prohibía la entrada era una referencia a las barreras que cerraban los bancos de Argentina. , al igual que en gran parte de los ejemplos de instalacionismo, esta dimensión narrativa está oculta al espectador de la misma manera

en que no se ponen los precios a los productos muy caros. Es como si no hiciera falta saber nada de la obra, porque el público está tan formado y es tan sensible, que sencillamente no lo necesita. Esta pedantería artística es la antítesis de la participación. Creíamos que habíamos superado las pretensiones aristocráticas del entendido para pasar a una noción de *lectura* de las obras de arte. Pero a medida que el arte deconstructivo

⁴⁰ Ibid.

⁴¹ Ibid.

⁴² Ibid.



Santiago Sierra, *3 Cubos de 100cm de lado, desplazados 700cm*, Kunsthalle Saint Gallen, Suiza, abril de 2002. Seis refugiados albaneses, sin permiso de trabajo, fueron contratados para mover a pulso tres cubos de cemento de una pared a la de enfrente en una sala de exposiciones. Cortesía de la Galería Helga de Alvear, Madrid

Santiago Sierra, *3 Cubes of 100cm On Each Side, Moved 700cm*. Kunsthalle Saint Gallen, Switzerland, April 2002. Six Albanian refugees, without the right to work, were hired to move by hand three cement cubes from one wall to its opposite in an art space. Courtesy Galería Helga de Alvear, Madrid

se hace más susceptible a las fuerzas de la tradición, la interacción con el espectador se va dificultando y llega incluso a ser superflua, incluso en lo que se refiere a la interpretación⁴³.

Si se hubiera informado a los asistentes a la inauguración de la Lisson Gallery sobre el origen de la pieza, se habrían sentido menos frustrados. Y si se les hubiera

⁴³ Estos términos se refieren al análisis de Claire Bishop de las instalaciones.

dado ollas y sartenes, el juego podría haber sido mucho más interactivo. Por tanto, a pesar de su postura transgresora, Sierra encaja bastante bien en el modelo tradicional de artista creador como un individuo especialmente privilegiado, que puede hacer lo que quiera en pro de la libertad de expresión individual.

Según su marco de referencia, el espectador puede estar o bien subordinado o bien ciego de admiración, que en cualquier caso viene a ser lo mismo. Se puede ver el desdén por los espectadores en el comentario de Sierra, cuando dice que los invitados pensaban “déjame entrar y dame algo de beber”. Y su burla es también evidente cuando añade que “la experiencia estética estaba delante de sus narices. El acero ondulado era precioso. Es sólo que no estaban preparados para mirarlo”⁴⁴. El espectador es alguien de quien burlarse. Conociendo la narrativa que hay detrás de la elección de Sierra del metal ondulado, verlo como un objeto escultórico estándar sería una manera particularmente obtusa de entender esta obra en particular. Así, Sierra adopta una actitud arrogante y desdeñosa hacia su público, que se refleja en la postura que toma con los desafortunados que usa como objetos para sus instalaciones.

La alternativa del arte digital: diversidad en la documenta 2002

Quizás esté siendo un poco duro con Sierra porque, como en el caso de Hirschhorn, la culpa no es suya sino del marco en el que trabaja. Por lo menos Sierra es bien consciente de ello. Pero en cualquier caso, me enfurece el punto muerto en el que claramente se encuentran los intentos de las bellas artes contemporáneas de alcanzar una relevancia social. El arte moderno empezó a existir con la llegada de la revolución social, la revolución capitalista industrial, que el marxismo llamó *revolución burguesa*, y uno de sus grandes adelantos fue darle al artista lo que parecía ser una libertad total para expresarse. Antes del patrocinio burgués, el artista estaba al servicio de la Iglesia, la monarquía o la aristocracia. De este modo, es terriblemente decepcionante ver el alcance del cinismo de la obra de Sierra porque en cualquier otro momento de la historia del arte moderno él habría sido un excepcional artista político. Entonces, ¿qué es lo que les pasa a las bellas artes en este comienzo de siglo? En esencia, ya he respondido a esa pregunta. Se puede ver en una capitulación ante la riqueza y sus valores.

Pero mientras Sierra es resueltamente cínico, de un modo muy similar al de Maurizio Cattelan —“todos estamos corruptos en cierta manera; la vida misma lo está, y así es como nos gusta. Sólo intento llevarme mi trozo del pastel, como todos los demás”⁴⁵—, yo no lo soy. Sí que hay una alternativa y la premisa básica de este libro es que se encuentra más allá de las bellas artes en el ámbito emergente

que caemos en la tentación de llamar “arte digital”. Este término no es perfecto porque recuerda a los medios digitales de masas, pero al mismo tiempo esta alusión es útil porque aboga por una integración del arte digital con las tecnologías visuales que dominan la cultura del capitalismo actual. Este término también es adecuado porque con la llegada y el poder cada vez mayor de los ordenadores personales a finales del siglo XX,

⁴⁴ Jeffries, op. cit.

⁴⁵ Maurizio Cattelan en Siegel, op. cit.

la tecnología que antes sólo estaba al alcance de las empresas más acaudaladas ha llegado al público general, al menos en el primer mundo. Uno de los aspectos interesantes del arte digital es que ya no es manual y por tanto no hay necesidad de un objeto valioso de trabajo. Esta no es una idea nueva: ya fue esbozada por el teórico pionero del arte digital Walter Benjamin en 1936. En el régimen del espacio expositivo, se castran las disciplinas como la fotografía o el vídeo y se convierten en ediciones limitadas. Se podrían hacer miles de copias de cada una de las fotografías de Andreas Gursky, pero en lugar de eso, se limitan a ediciones de cinco cada una y se venden por lo menos a 100.000 dólares⁴⁶, lo que se acerca al precio de las obras de cualquier pintor contemporáneo de renombre. Hay buenas razones para esta castración, y es que la restricción en la oferta incrementa el valor del producto y, lo que es más importante, se enmarca en los enormes aumentos de valor que llevamos viendo durante décadas en el arte más tradicional. Aunque cabe preguntarse si nadie ha tenido en cuenta que la calidad de las fotografías de archivo de Gursky está limitada a setenta y cinco años, un siglo como máximo... pero el capitalismo es básicamente eso, riesgo y ganancias de corto a medio plazo.

Pero, saliendo por un momento del sistema de las bellas artes, ¿qué pasaría si el arte no tuviera que tener un objeto valioso, excepcional? ¿Qué pasaría si tener algo fuera sólo cuestión de costumbre, una contingencia de la creencia continuada de que el arte es fundamentalmente un objeto hecho a mano, propia de la tradición de la pintura y la escultura? Para encontrar una forma alternativa de arte, volvemos al fenómeno del arte digital. Y sabemos que esta nueva clase de arte se puede considerar cercana a las bellas artes porque van apareciendo, aunque a un ritmo lento, cada vez con más frecuencia en las muestras más importantes a nivel internacional. Por ejemplo, en 2002, el director de la exposición internacional documenta 11, Okwui Enwezor, incluyó una potente instalación de arte digital, *Solid Sea 01: The Ghost Ship* [Mar sólido 01: El barco fantasma], de Multiplicity.

Multiplicity es un colectivo italiano afincado en Milán que se define como una "agencia de investigación territorial", en el sentido deleuziano de *territorial*, de modo que conlleva una aspiración filosófico-política de *desterritorialización*, la ruptura de límites y fronteras. Multiplicity, activa en los campos de la urbanización, la arquitectura, las artes visuales y la cultura general, inicia y desarrolla proyectos en diferentes partes del mundo. Este colectivo multidisciplinario está formado por arquitectos, geógrafos, artistas, urbanistas, fotógrafos, sociólogos, economistas, directores de cine, etc. Esta colaboración interdisciplinaria es bastante típica de la esfera emergente del arte digital, y en el último capítulo hablaré de los beneficios de este campo en más detalle.

Solid Sea 01: The Ghost Ship se presentó en documenta en forma de una simple pero impresionante instalación de vídeo. Consistía en una habitación a oscuras con pantallas y proyecciones con varios tipos de información (mapas, entrevistas, noticiarios) sobre la historia de la noche del 26 de diciembre de 1996, cuando se hundió un "barco fantasma" con 283 solicitantes de asilo cingaleses a bordo, a unas millas del sur de Sicilia, cuando iban de Malta a Italia. La mayoría de los ocupantes del barco murieron. Lo más revelador de esta tragedia es que fue ignorada

⁴⁶ Cf. <http://www.artprice.com>

por las autoridades italianas. Se trató a estos fallecidos del tercer mundo como si no fueran personas, como si no fueran humanos.

Aunque no dejaban de aparecer cuerpos en las redes de los barcos pesqueros de Portopalo y a pesar de los ruegos de familiares y supervivientes, las autoridades negaron la existencia de lo que fue la tragedia marítima más importante ocurrida en la costa italiana desde la Segunda Guerra Mundial. Durante los cinco años siguientes, el mar fue revelando poco a poco más detalles de la tragedia, de los que las autoridades se fueron deshaciendo en silencio. No hubo nadie en la comunidad pesquera o el gobierno local con el valor suficiente para denunciar el engaño, hasta que se recuperó una tarjeta de identidad de un joven de Sri Lanka. Al parecer, el hecho de ser humano o no depende en el mundo organizado de si uno tiene documentación o no. Empezaron así las investigaciones sobre la tragedia, dirigidas en gran parte por el meticuloso trabajo de Giovanni Maria Bellu, un periodista del diario italiano *La Repubblica*.

Podríamos llamar a *Solid Sea 01: The Ghost Ship* una instalación-documental. Lo que le dio tanto éxito fue la combinación de un análisis potente sobre la relación del primer y el tercer mundo y una presentación no lineal a modo de montaje. La información no se presentaba de manera continua, sino a través de la forma indirecta típica de las instalaciones. Además, la teatralidad de la habitación a oscuras con filas de monitores titilantes en el suelo creaba un ambiente en el que al espectador no le quedaba duda sobre la gravedad de la historia.

No supone ningún problema llamar a lo que hace Multiplicity "arte" o, más concretamente, "instalación", ya que produce artefactos visuales importantes y estéticamente sofisticados diseñados para ser expuestos. Por lo tanto, obras como *Solid Sea 01: The Ghost Ship* consiguen tanto subir el listón para el arte digital más tradicional de principios de este siglo como destacar la distinción entre el arte ético-estético y el arte puramente estético (*l'art pour l'art*, el arte por el arte).

La distinción esencial entre *Solid Sea 01: The Ghost Ship* y el trabajo de Santiago Sierra es que éste último es un artista en el sentido tradicional de la palabra, mientras que Multiplicity son un fenómeno nuevo: el colectivo artístico. Los miembros de Multiplicity trabajan en su mayoría en universidades o campos de las artes aplicadas como la arquitectura. De esta forma, no dependen del mismo sistema del que lo hace Sierra.

Lo que muestra la comparación entre Sierra y Multiplicity es la interrelación que hay entre la estructura internacional de las bellas artes y sus productos. Una persona que empieza una carrera de artista depende en última instancia del sistema comercial de las galerías; y es que la galería comercial y el creador de bellas artes van prácticamente de la mano: no puede haber uno sin el otro. Noventa años de deconstrucción no han conseguido quitarle lo "bello" a las bellas artes porque es ese mito de belleza —con lo que ello conlleva, la genialidad— lo que ha reforzado la sobrevaloración de los objetos artísticos.

Aun así, al menos desde un punto de vista teórico sobre el arte, nos damos cuenta de que esta característica es innecesaria en cuanto entendemos la tesis de la obra de arte de Walter Benjamin (1936). Las sofisticadas actividades colectivas de creación de Multiplicity muestran que tampoco es preciso un artista individual.

No cabe duda de que la calidad de la obra producida por Multiplicity es como mínimo buena, siguiendo el criterio de las bellas artes, como el de Sierra. Y,

desde el punto de vista de un encuentro entre la ética y la estética, su falta de cinismo juega a su favor.

Valor práctico

Otra característica principal del arte digital es su incorporación del diseño, que recuerda a la época histórica en que el arte moderno adquiría una importancia social considerable. Era la época de De Stijl, el Constructivismo y la *Bauhaus*, cuyo vínculo con la arquitectura y el diseño alcanzó, durante un tiempo, el objetivo de traer el arte a la vida cotidiana. Desde luego había problemas, pero el alejamiento de estas disciplinas que acompañó a la deconstrucción de los sesenta se puede considerar un significativo paso atrás.

La deconstrucción se caracteriza por desplazamientos deliberados de la razón, la narrativa y el sentido común y por una falta esencial de preocupación por la funcionalidad. Estas orientaciones, originalmente revolucionarias a nivel social, como el Dadaísmo, el Surrealismo y el arte radical de los sesenta y los setenta, han llevado a la larga a una forma autorreflexiva y ensimismada de bellas artes que también fracasa en el encuentro con la vida cotidiana y, aunque sin pretenderlo, resalta el establecimiento de una élite y una autoridad que en principio debía desafiar.

Por supuesto, el impacto social del movimiento clásico del arte moderno no se dio sin sobresaltos. En concreto, había en el campo de la arquitectura moderna una tendencia a suponer que la gente tenía que adaptarse al purismo del cubículo moderno minimalista y no la arquitectura a la cultura local de la gente a la que servía. Según las concepciones populistas —como la serie de televisión de Robert Hughes *The Shock of the New* [El impacto de lo nuevo], 1979— la dictadura moderna del estilo se centró en flagrantes fracasos, como el proyecto para un complejo residencial llamado Pruitt-Igoe en San Luis, Missouri, en Estados Unidos, diseñado en 1951 por el arquitecto Minou Yamasaki, que más tarde diseñaría las desafortunadas Torres Gemelas del World Trade Center.

Se construyó como un proyecto de viviendas sociales de posguerra, y sus muchas plantas se terminaron en 1956. En unos años se convirtió en una zona de vandalismo y delitos tan sonada que nadie quería vivir allí. En 1972, la St. Louis Housing Authority, competente en esta materia, derribó tres de los edificios. Las fotografías del Pruitt-Igoe sucumbiendo entre una nube de polvo se convirtieron en un símbolo de la caída del sueño moderno de arquitectura de masas diseñada racionalmente. Pero fue más bien un fracaso de las autoridades de San Luis, que no consiguieron crear estructuras de apoyo viables para las comunidades predominantemente afroamericanas que fueron alojadas en este lugar.

Estamos ante unos problemas pragmáticos y racionales y esto supone un inconveniente para el arte, especialmente para la deconstrucción, que a menudo asume lo otro de la razón como si fuera una posición política. Sin embargo, hay aspectos del juego deconstrutivo que aspiran a ampliar el concepto de lo que podríamos considerar racional si añadimos el juego creativo a los problemas de la vida real. Más adelante examinaré la obra de gran importancia social del Atelier Van Lieshout y de Dan Peterman, pero antes me gustaría citar un ejemplo de combinación de arte con diseño, que pone de relieve la forma dadaísta en la que la deconstrucción puede valorar el juego puro por encima de la funcionalidad.

Diseño dadaísta: Andrea Zittel

Andrea Zittel es una artista afincada en Nueva York cuya forma de combinar el arte y el diseño se puede definir en términos de individualismo. Esta es la clave del "sueño americano" y también uno de los objetos de la crítica de este libro. Deberíamos recordar también la famosa frase de Margaret Thatcher, con tintes de la teoría del libre mercado sobre la libertad individual, que decía: "¿Quién es la sociedad? ¡No



Multiplicity, *Solid Sea 01, The Ghost Ship*, Documenta 11, Kassel, 2002.
Fotografía de Graham Coulter-Smith

Multiplicity, *Solid Sea 01, The Ghost Ship*, Documenta 11, Kassel, 2002.
Photo: Graham Coulter-Smith

hay tal cosa! Hay hombres y mujeres individuales y hay familias"⁴⁷. En la era de la desintegración de la familia, estas palabras pasan a significar simplemente que estamos solos. A falta de conceptos de sociedad y comunidad esa viene a ser la definición de *libertad*. Pero, por supuesto, la gente que crece en entornos de clase media se forma rodeada de familia, compañeros e instituciones con las que está asociada. Esta gente puede formarse y prepararse para tener un papel más importante en el juego social que los menos privilegiados. En términos de Foucault, hay infraestructuras sociales que marcan cuerpo y mente, creando entidades a las que nos referimos como "individuos", pero que podríamos definir mejor en términos de sus conexiones sociales como nodos de una trama social.

Zittel asegura que sus diseños son producciones en masa y a primera vista puede parecernos que su enfoque es comparable a la estrategia de la Bauhaus de crear prototipos para la producción a gran escala, con el fin de abastecer de ayudas valiosas para la vida a una sociedad masificada. Pero si miramos con un poco más de atención, daremos con que el arte de Zittel son juguetes para el colectivo de los coleccionistas. Lo que produce son obras de arte que no podemos llamar funcionales más que en el sentido estético de expresar la creatividad individual.

Tomemos como ejemplo, *Escape Vehicles* [Vehículos de escape], de Zittel, 1996, conocidos también como EVs. Zittel señala que en sus viajes por Estados Unidos notó que la mayoría de las caravanas de los cámpings estaban ahí de manera permanente. Sus propietarios habían "añadido elaborados jardines o 'faldas' para disimular la movilidad de sus vehículos"⁴⁸. Dice haberse sentido decepcionada en un primer momento sobre la "idea romántica de que las caravanas son el medio para conseguir una mayor libertad" pero finalmente se dio cuenta de que los propietarios encontraban esta libertad "en la intimidad del pequeño y totalmente controlable universo que construyen en el interior de sus caravanas"⁴⁹.

Centrarse en la idiosincrasia de la gente es un concepto muy revolucionario en el contexto del diseño moderno clásico, en el que el estilo ideal es una expresión de la esencia pseudomatemática de la razón más que de las peculiaridades individuales. Cuando comprendió esto, tan importante, Zittel se embarcó en su plan del *A-Z Escape Vehicle*. La idea detrás de este dispositivo era "escapar el 'mundo interior' de uno mismo, como oposición al viaje a un destino del mundo exterior"⁵⁰. La pieza se convirtió en una especie de instalación de inmersión personalizada. Zittel afirma que se construyeron tres vehículos de escape idénticos en una compañía de remolques del sur de California: "A medida que se vendía cada remolque, el nuevo propietario construía su fantasía de escape ideal en el interior. Algunas iban desde la construcción de un tanque flotante hasta un carruaje de cenicienta con limusina, pasando por la recreación de un entorno a lo Joseph Cornell"⁵¹.

En sus vehículos, Zittel crea un diseño en el que la fantasía hace pasar la funcionalidad a un segundo plano. La correlación más cercana que se me ocurre es la casa del árbol de un niño o una casita de muñecas. Puede que Pruitt-Igde haya sido un gran fracaso, pero al

⁴⁷ Margaret Thatcher, "Aids, education and the year 2000!" en *Women's Own*, 31 de octubre, 1987, págs. 8-10. Consultado en mayo de 2006: <http://www.margaretthatcher.org/speeches/displaydocument.asp?docid=106689>

⁴⁸ Zittel, A. 2003. *A-Z Travel Trailers*, 2003, <http://www.zittel.org>.

⁴⁹ Ibid.

⁵⁰ Ibid.

⁵¹ Ibid.

menos era parte de un proyecto mayor de integración del arte y el diseño con la realidad de la vida de la gente en una sociedad masificada. Lo que vemos en la obra de Zittel no es una explosión del arte hacia la realidad social de la arquitectura y el diseño, sino una implosión del diseño en la idiosincrasia y el elitismo del arte por el arte.

Entre las ventajas, sin embargo, se podría mencionar que Zittel crea zonas artísticas diseñadas para combinar su creatividad artística con la del particular que compre el producto. Esto implica que su trabajo es sin duda participativo, pero sólo en el nivel de los compradores.

Otro ejemplo del diseño artístico de Zittel son sus *A-Z Living Units* [Unidades de vivienda A-Z]. Se trata de espacios personales desmontables que "pueden montarse en el interior de casas que habitaron otras personas". Obviamente, esto no es funcional en el sentido moderno. La idea tiene que ver con la idiosincrasia y su "función" la define completamente el juego; por lo tanto, uno supone que su clientela forma parte en su totalidad de la comunidad artística (*l'art pour l'art*). Cuando uno compra una de estas unidades de vivienda, en realidad se está comprando una obra de arte que pretende ser funcional. Su utilidad actual es la de ser excéntrica e idiosincrásica de una forma que destaque la individualidad, la libertad y el capital disponible del comprador. Este es el tipo de diseño dadaísta que ha reemplazado el diseño racional moderno.

Diseño real: Atelier Van Lieshout

El fenómeno europeo del Atelier Van Lieshout (AVL) ofrece una solución más efectiva para lograr un juego creativo interactivo con los problemas del mundo real. En 1995 Joep van Lieshout fundó el AVL, pero este individuo creativo se mantiene en un segundo plano al resaltar el aspecto común de esta forma de producción. Al hacer esto elimina una de las barreras, de las que hablamos anteriormente, que supone problemas para la interacción artística con lo cotidiano. Los textos sobre el AVL dicen que se eligió el nombre de Atelier Van Lieshout para "destacar el hecho de que las obras de arte no surgen únicamente del cerebro creativo de Joep van Lieshout, sino de un equipo creativo"⁵². El taller empezó con los muebles que éste creaba y vendía bien. Contrató más personal y finalmente su iniciativa fue evolucionando hacia una especie de comuna.

En 2001, el Atelier Van Lieshout estableció AVL-Ville, llamada ambiciosamente "estado libre" del puerto de Rotterdam, aunque obviamente se encontraba bajo la jurisdicción de la ley neerlandesa. Más moderadamente, se podría considerar este lugar una comuna. La propaganda de AVL-Ville describe el proyecto como "la mayor obra de arte del Atelier van Lieshout hasta la fecha. Este estado libre es una agradable mezcla entre un entorno artístico y un santuario, lleno de obras nuevas y conocidas del AVL, con el aliciente adicional de que todo es completamente funcional. No es sólo arte que mirar, sino arte con el que vivir, en el que vivir y junto al que vivir"⁵³. Se puede notar cierta afinidad aquí con la idea de Andrea Zittel,

⁵² AVL-Ville. Página web del Atelier Van Lieshout, consultada en diciembre de 2005: <http://127.0.0.1:800/Default/www.avl-ville.com/corporate3/index-b.html>

⁵³ Ibid.

que parece buscar la venta no únicamente de productos funcionales sino también de una filosofía de vida.

En el manifiesto del AVL se puede ver una interesante mezcla de capitalismo y anticultura. Y lo que es aun más interesante es la adición de un diseño funcional y neosurrealista que parece más dirigido al mercado del arte que al del diseño. Lo que da de comer al AVL son los muebles, especialmente copias *shaker** o muebles sencillos, hechos de espuma de poliuretano, que el AVL describe como "primitivo" o "simple y directo", lo que sugiere una falta intencionada de estilo. Pero sus reproducciones de piezas *shaker* sugieren que la filosofía social de este grupo podría servirles de inspiración para sus propios muebles funcionales. Después está la faceta más surrealista de sus producciones, como por ejemplo "una serie completa de órganos humanos internos, desde el corazón hasta el cerebro, pasando por el hígado, el recto o los órganos sexuales masculinos y femeninos"⁵⁴.

Esta comunidad tiene más éxito en sus diseños cuando cumple la difícil tarea de combinar lo surrealista y lo funcional. Un ejemplo clave es *Bar Rectum* [Barra-recto], 2005, obra en la que AVL consiguió adaptar la estética surrealista de este órgano interno a un diseño práctico-funcional de barra de bar móvil y desmontable, con la forma de un recto gigante. Estas manifestaciones contribuyen a la imagen anticultural del AVL y así se han convertido en mucho más que una mera fábrica de muebles. Por ejemplo, en 2001, una organización pro-aborto llamada Women on Waves (WOW) les encargó el diseño de una clínica de aborto portátil. En su boletín informativo, AVL explica que unas 70.000 mujeres mueren cada año como consecuencia de prácticas abortivas ilegales y falta de higiene"⁵⁵. En respuesta, construyeron *A-Portable* [A-Portátil], 2001, una clínica completamente funcional equipada con todo lo necesario y aprobada por las autoridades sanitarias neerlandesas.

AVL explica su metodología: "Con un barco alquilado a bordo del cual va la clínica de aborto, WOW viaja a los países en los que el aborto es ilegal. Una vez atracan en el puerto, la organización da información sobre planificación familiar, sexo seguro y aborto. Las mujeres que deseen un aborto en condiciones de seguridad pueden embarcar y ser tratadas en aguas internacionales bajo la ley neerlandesa"⁵⁶.

Lo impresionante de este proyecto es que AVL parece tener capacidad para diseños racionales así como para esas evocaciones antirracionales de sus diseños más surrealistas. Está claro que lo que expresan con construcciones como *Bar Rectum* es una filosofía anticultural que utiliza los mismos términos que utilizan el Surrealismo y desde luego el Expresionismo. El mensaje de una obra como esta parece ser que el cuerpo está reprimido en un imaginario social dominado por el racionalismo instrumental. El cuerpo se convierte así en una figura de la subversión de lo instrumental, del control gubernamental. También ocurre esto en el proyecto de WOW, en el que se ofrece una solución de la vida real para el control de los cuerpos de las mujeres, que se manifiesta en las jurisdicciones que no permiten el aborto.

* N. de T.: Nombre que se le da a un grupo religioso protestante establecido en EE.UU. y conocido entre otras cosas por su fabricación de muebles.

⁵⁴ Ibid.

⁵⁵ AVL. Atelier Van Lieshout Newsletter No. 3, Marzo, 2004. Consultado en enero de 2005: <http://www.ateliervanlieshout.com/corporate3/newsletter-no3.htm>

⁵⁶ Ibid.

Podemos trazar una línea de conexión entre la obra del AVL y las actividades teatrales de artistas como Paul McCarthy y John Bock. Pero estos últimos se mantienen en el ambiente *jet set* de la institución artística mientras que el AVL al menos tiene un pie en el mundo real. Es mérito del AVL haber sabido combinar un discurso subversivo del cuerpo con contribuciones racionales a la sociedad, en lugar de haberse alejado de la función social por una dependencia total al marginado elitismo del sistema del arte.

Los logros de este colectivo también dirigen nuestra atención al hecho de que el museo es una zona socialmente aprobada para la expresión subversiva que pone en práctica una serie de métodos para hacer socialmente aceptable lo que realmente no lo es. Así podemos entender que la función de las barreras, los vigilantes y los circuitos cerrados de televisión en los espacios expositivos no es únicamente proteger los valiosos objetos que hay en su interior sino además crear una situación de observación incorpórea que anule el contenido subversivo de las piezas que se exponen.

Así pues, los museos de arte contemporáneo se parecen a los vidrios espejados que separan a los espectadores en los espectáculos eróticos. Por lo tanto podríamos considerar la deconstrucción una forma de pornografía política, una expresión de lo socialmente inaceptable puesta a disposición del régimen de la mirada incorpórea.

Sugerir que las instalaciones de museo pueden traspasar esa barrera es totalmente ingenuo. No pueden hacerlo porque son la clave del contrato no escrito entre el arte y la sociedad en general. Hago esta digresión para destacar que AVL se ha acercado al objetivo de llevar a las calles la subversión propia del juego deconstructivo. En concreto, su proyecto para WOW deja clara la distinción entre el modo ya cosificado de las instalaciones y el concepto más reciente y productivo de *arte situacional*.

Desviando la riqueza artística: Dan Peterman

La obra de Dan Peterman nos da muestras adicionales de cómo el arte puede interactuar con el mundo real en formas que pueden ser prácticas. Un ejemplo de esto es su obra *Store (Cheese)* [Reserva, queso], 1991-93. En 1991, Peterman leyó un artículo en un periódico sobre cincuenta y cinco vacas que habían ingerido Aldrin accidentalmente, un insecticida tipo DDT, en una granja lechera de Hillsboro, en Wisconsin. Al igual que el DDT, esta sustancia se esparce muy rápidamente por la cadena alimentaria. En el artículo se decía que los granjeros tendrían que continuar alimentando y ordeñando las vacas para que el nivel de Aldrin bajara a un nivel aceptable y, hasta ese momento, habría que desechar la leche. A Peterman le llamó la atención la paradoja de que incluso el hecho de tirar la leche fuera un problema, porque el gobierno estatal estaba poniendo trabas a esta granja mediante mayores restricciones en el proceso de eliminación.

Peterman vio esto como una "vía útil de investigación" en la que el aporte creativo podía llevar a unos programas más efectivos de gestión de residuos tóxicos para las granjas de Wisconsin. La propuesta de Peterman fue la de fabricar queso con esa leche. Señaló que "el queso es una manera de preservar la leche" y de

esta manera superar algunos de los problemas de la contaminación. Además, el hecho de que el queso se produzca en porciones, permitía que se las expusiese como obras de arte al estilo estético minimalista que utiliza Peterman para la mayor parte de sus obras.

Se podría sugerir que *Store (Cheese)* era más alegórica que práctica, pero sí había un elemento pragmático en el hecho de que Peterman lograra recaudar suficientes fondos para interesar a la afligida granja lechera. La manera en que Peterman utiliza el sistema del arte también es importante: recibe dinero para sus proyectos de instituciones que otorgan becas y, además, recauda dinero vendiendo sus productos ecológicos como obras de arte. Este es uno de los aspectos más fructíferos de la obra de Peterman, porque en lugar de entrar en el callejón sin salida que es la "transgresión" institucionalizada, adopta una postura interactiva muy positiva en la que no sólo interactúa con la realidad social sino que además conecta con el flujo de dinero del sistema del arte, y lo redirige hacia el beneficio social⁵⁷.

Tampoco deja de sorprendernos la manera en la que el enfoque de Peterman consigue esa delicada interconexión entre funcionalidad y bellas artes. Tomemos como ejemplo su *Running table* [Mesa corrida], una mesa de picnic de treinta metros de largo extensible hasta el infinito, montada en el jardín de la A. Montgomery Ward, en el Grant Park de Chicago. La obra consiste en tablas hechas con un compuesto de madera y plástico, un material reciclado que tiene muchos usos industriales y comerciales. En el caso de *Running Table*, la obra funciona tanto como una escultura moderna clásica de tipo minimalista y como una mesa de picnic funcional para los ciudadanos y visitantes de Chicago.

Resumen

La interacción es la clave del proyecto de deconstrucción de este principio de siglo. Es una estrategia fundamental y desafía a hacer frente a los artistas que se atreven a entrar en esta difícilísima vía de producción artística. Están los que aceptan el reto, pero la mayoría de los creadores de bellas artes no están preparados para ello. El arte digital parece estar en mejor situación y con el tiempo irá adquiriendo una posición en el campo de las bellas artes, como lo hicieron la fotografía y el vídeo. Sin embargo, el ámbito más prometedor por el momento para las instalaciones contemporáneas es el de la narrativa no lineal. Puede que esta estrategia no involucre al espectador en la medida en que lo hace un juego que fomente la creación, pero sí aumenta su implicación al presentar rompecabezas creativos. En los dos capítulos siguientes, exploraremos algunas de las incursiones de más éxito de las instalaciones en la narrativa no lineal. Además, valoraremos estos ejemplos según el nivel de implicación que den al espectador en el proceso creativo.

⁵⁷ Se podría sugerir, con la importante perspectiva que da la experiencia, que Peterman podría haber continuado este proyecto del queso vendiendo una escultura monumental del queso con Aldrin de Wisconsin a alguna exposición de arte (la Saatchi Gallery habría sido una buena opción) basándose en que actualmente están muy acostumbradas a objetos escultóricos con materiales perecederos (por ejemplo, la comida de Sarah Lucas). La granja de Wisconsin podría haberse asegurado que recurriesen a su gran almacén de queso de Aldrin cada cierto tiempo durante los años siguientes.



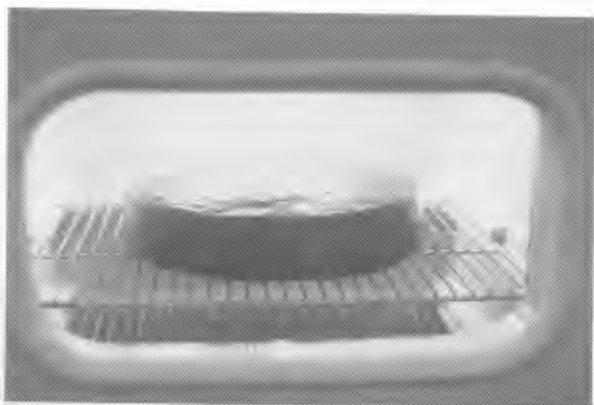
Atelier Van Lieshout, *BarRectum*, 2005. Fotografía y derechos: Atelier Van Lieshout

Atelier Van Lieshout, *BarRectum*, 2005. Photo and copyright: Atelier Van Lieshout



Atelier Van Lieshout, *A-Portable*, 2001. Una clínica abortista para la Fundación Women on Waves. Fotografía y derechos: Atelier Van Lieshout

Atelier Van Lieshout, *A-Portable*, 2001. An abortion clinic for the Women on Waves Foundation. Photo and copyright: Atelier Van Lieshout



Dan Peterman, *Store (Cheese)*, 1991. Cortesía y derechos de Andrea Rosen Gallery, Nueva York

Dan Peterman, *Store (Cheese)*, 1991. Courtesy and copyright Andrea Rosen Gallery, NY



Dan Peterman, *Running Table*, 1997, mesa de plástico reciclada, 28 x 36 x 1200 pulgadas. Cortesía y derechos de Andrea Rosen Gallery, Nueva York

Dan Peterman, *Running Table*, 1997. Recycled, post-consumer plastic, 28 x 36 x 1200 inches. Courtesy and copyright Andrea Rosen Gallery, NY

ESTE CAPÍTULO Y EL PRÓXIMO cuestionarán el mito del genio creativo, que ya ni siquiera defienden los miembros más entendidos de la comunidad de las bellas artes. Pero si examinamos las raíces del arte deconstructivo en el Surrealismo y el Dadaísmo, daremos con que hay un elemento de mistificación del proceso creativo que tiene su origen en la estética romántica. Un nuevo modelo de creatividad, basado en la concepción del arte como un lenguaje, se enfrentó a esta mistificación a finales de los sesenta y con ello surgió el concepto del espectador como "lector". Sin embargo, no hubo una renovación comparable del concepto de artista.

4. RECOMBINACIÓN desmitificando la creatividad

Es preciso cuestionar profundamente las afirmaciones de que las instalaciones pueden "activar" al espectador. Puede parecer que la posibilidad de más o menos entrar andando en la obra de arte ofrece más implicación e interacción, pero no siempre es así. A menos que la instalación disponga de un dispositivo de interacción, como en el caso del arte digital, o incorpore sonidos como se puede hacer en las instalaciones digitales o de vídeo, la principal forma de percepción sigue siendo la observación; y la principal forma de interacción no deja de ser el papel convencional del espectador en el que éste "lee" una obra de arte. Los conceptos del espectador como "lector" y del arte como un "lenguaje" surgieron con el auge de los marcos de referencia semióticos estructuralistas y posestructuralistas en los setenta y los ochenta, que ya habían tenido un impacto concreto en el Arte Conceptual de finales de los sesenta y de los setenta. Aunque se teoriza bastante menos sobre el arte de después de 1990 que sobre sus precursores, estos marcos de referencia siguen vigentes, y en este capítulo y el próximo se analizará el paradigma del "lenguaje", teniendo en cuenta la dimensión narrativa de las instalaciones.

La narrativa es una metáfora útil porque describe la manera típica en que los lectores dan un sentido a las obras de arte y al mismo tiempo la estructura típica de las instalaciones. Lo especial de las obras "por las que se puede andar" es que la observación se puede dividir a través de una distribución espacial extendida de los objetos, en lugar de centrarse en uno único como unidad. Esta forma de exposición se enfrenta al espectador, desafiándolo a darle un sentido a todo ello. Este proceso se puede entender en base a un rompecabezas narrativo no lineal.

No estamos hablando de un puzle cuyo objetivo sea reconstituir un objeto integral. Tampoco se parece al puzle narrativo clásico en el que el lector busca pistas e intenta averiguar cómo se atarán todos los cabos al final. Los artistas que examinaremos en este capítulo (Simon Starling, Jennifer Pastor y Andreas Slominski) invitan al lector ya no a buscar una solución sino a comprometerse en un proceso meditado de creación.

Para Immanuel Kant, la experiencia estética consiste en un reflejo fenomenológico sobre la actividad de los procesos perceptivos del individuo. Esta es desde luego una característica importante, pero es totalmente formal a nivel del significante. Su idea de la percepción se vería reflejada en el desarrollo de la abstracción de finales del siglo XIX y principios del XX. El argumento aquí es que la estrategia de la deconstrucción, de la que fueron pioneros el Dadaísmo y el Surrealismo, complementa la reflexión estética sobre los procesos perceptivos con una repercusión en el proceso meditado de creación, en particular lo que llamaba David Hume, de gran influencia en Kant, la "asociación de ideas" y J. S. Mills "flujo de conciencia".

Una de las características que definen la deconstrucción es la atención central que se da al proceso creativo (cognición creativa) que puede llevar a la formulación de juegos de este tipo. Pero la pregunta principal sigue siendo si este proceso creativo es o no exclusivo del artista o si puede participar también el espectador. Todas las obras que analizaremos en este capítulo están en deuda con el legado de la deconstrucción que se remonta al Dadaísmo y al Surrealismo. Las metodologías fundamentales de la estética deconstructiva, como la escritura automática, el montaje, la alegoría y la narrativa no lineal pueden entenderse como tecnologías diseñadas para explorar la creatividad mediante la ostratene de lo cotidiano y romper con los procesos meditados de costumbre.

Teóricamente, cualquiera podría utilizar las técnicas como el automatismo o el montaje. Pero en la práctica, esto son metodologías y no fines en sí mismos: son herramientas. El objetivo es crear una obra de arte que, aunque sea deconstructiva, no deje de ser una "construcción". Para conseguir esto, inevitablemente se someten los efectos del azar o el montaje a hechos de selección consciente y recombinación por parte del artista y todo ello se convierte en un proceso que lleva su tiempo y finalmente precisa de años de práctica. A menudo estas herramientas suponen un método menos sencillo de crear arte que el juego obsesivo.

Al mismo tiempo, desde el Dadaísmo y el Surrealismo se ha centrado la atención en la idea de que se puede implicar o "activar" al espectador en el proceso creativo. La lógica de esta ambición está en que el arte puede mitigar los aspectos alienantes, homogeneizadores y masificadores de la sociedad. Por lo tanto, implicar al espectador en el proceso creativo le da al arte el potencial para una relevancia social crítica, que llega a su punto máximo cuando el artista crea juegos creativos para otras personas. Pero actualmente esto es extremadamente infrecuente en el ámbito de las bellas artes. Lo más que el público puede esperar de ellas es que se le dé un papel de "lector". Pero, como veremos, incluso este papel se ve amenazado por una mistificación romántica evidente en la teoría posestructuralista.

Volviendo al tema de la narrativa, una de las características importantes del Dadaísmo y el Surrealismo es que fueron movimientos artísticos tanto literarios como visuales. Su enfoque de la narrativa era deconstructivo, pero se mantenía dentro de la visión general de lo que estamos llamando "continuum narrativo", con sus extremos lineal y no lineal. Este concepto de continuum parece útil si hablamos del espectador como lector, ya que la narrativa totalmente no lineal puede ser ilegible.

En el ámbito de las artes populares del cine y la literatura, el espectador se compromete con la obra mediante la inmersión en una narrativa más o menos lineal. No cabe duda de que los procesos de identificación y proyección efectiva-

mente implican al espectador, pero podemos decir que en muchos casos se trata de una participación pasiva. En *S/Z*¹, Barthes introduce una distinción entre el texto "escribible" y el "legible". Andrew Milner y Jeff Bowitt explican que estos últimos sitúan al lector en un papel de "consumidor pasivo", mientras que los primeros "requieren que el lector participe activamente como *coautor* del texto"². En comparación con un texto no lineal, el lector tiene que hacer un pequeño esfuerzo adicional para dar sentido a la obra. Pero la pregunta de si esto constituye una "coautoría" del lector depende de la definición que tengamos de creatividad.

Si se le da un sentido romántico como de algo que nace de la inefable nada, el acto de leer una obra de arte no se puede definir como creativo si implica la reflexión analítica y la formulación de una narrativa coherente sobre el texto. Curiosamente, esta manera de entender la creatividad sigue teniendo una influencia en la producción artística. Por ejemplo, al analizar la interactividad del espectador, la artista contemporánea Renée Green señala el "potencial político de la 'movilidad participativa', que es el proceso mediante el cual el espectador trabaja para unir las piezas de la obra, más que intentar absorberla y dominarla"³. En otras palabras, el papel del espectador es el de "unir las piezas" sin tener que darles un sentido. Volvemos así al formalismo abstracto de la estética de Kant. La afirmación de Green indica que la postura antinarrativa es una característica permanente y definitoria del arte deconstructivo presente en el montaje dadaísta y surrealista, en el arte radical de los sesenta y los setenta y en el instalacionismo de este principio de siglo. Pero desde el punto de vista del lector, formular una *narrativa* a partir de las partes de una obra de arte deconstructiva es un componente importante del compromiso creativo que supone "leer" una obra de arte.

Si, como Green, consideramos que el lector no debería crear una narrativa más o menos coherente de la obra de arte, entonces sí estamos sugiriendo que la participación del lector no debería ser intelectual. También cabe señalar aquí la ridícula insinuación de que si el proceso creativo es la antítesis de la narrativa, crear una no es creativo: eso es absurdo. El proceso de construcción narrativa supone una combinación de cognición creativa y analítica. Y si pretendemos ser sinceros, esto es lo que ocurre en la gran parte de la producción artística, a menos que pensemos que los artistas trabajan únicamente en estado de trance.

La interpretación del espectador-lector de una obra de arte sólo puede considerarse creativa si incluimos el intelecto en la definición de creatividad. Y puedo decir que esta es una de las características que definen y separan la estética deconstructiva correctamente planeada de su predecesora romántica. Esto se ve implícito, por ejemplo, en la crítica que hace Marcel Duchamp del "arte retiniano", según la cual el arte no puede ocuparse de ideas. En otras palabras, no se puede pensar y ser creativo a la vez.

Ante una obra de arte con una narrativa bastante directa, el espectador no ejercita especialmente sus

¹ Roland Barthes, *S/Z*, trad. R. Miller, Hill and Wang, Nueva York, 1974 [Ed. cast.: *S/Z*, tr. Nicolás Rosa, Siglo XXI de España Editores, Madrid, 2001].

² Andrew Milner y Jeff Browitt, *Contemporary Cultural Theory*, Allen & Unwin, Crows Nest (Nueva Gales del Sur), 2002, pág. 113. [Énfasis del autor].

³ Renée Green, "Site-Specificity Unbound: Considering Participatory Mobility", pág. 3. Documento disponible en línea en la CEPA Gallery (the art of photography), Buffalo, Nueva York, 1999. Consultado en marzo de 2005: <http://www.cepagallery.com/cepa/exhibits/EXHIBIT.19981999/ruinsinverse/graphics.art/reneegreen.pdf>

facultades, pero los textos no lineales requieren una participación creativa mayor. El proceso de leer o dar sentido a una obra de arte no lineal se puede describir como una reconstrucción o recombinación narrativa, que consiste sin duda en un acto tanto creativo como crítico-reflexivo.

El proceso de "dar sentido" a la obra puede considerarse creativo, pero sólo si reconocemos que los razonamientos creativos y analíticos están interconectados más que diametralmente opuestos. Sin embargo, llegados a este punto damos con un problema fundamental porque, históricamente, la estética deconstructiva desciende de la estética romántica⁴ y esta genealogía es evidente en el hecho de que tanto una como otra son críticas con la razón. Más precisamente, la estética deconstructiva critica el racionalismo, mientras que el romanticismo lo rechaza de lleno (cf. Expresionismo). Pero la consecuencia lógica de excluir la razón de la creatividad es imaginar la creatividad como un estado similar al trance o a la intoxicación, y queda de manifiesto la delgada línea que separa el romanticismo de la deconstrucción en el hecho de que los surrealistas se suscribían a menudo al modelo creativo del trance. También se pueden ver vestigios de la estética romántica en algunos elementos del posestructuralismo francés. Recordemos las reflexiones de Derrida sobre el potencial creativo de la nada:

El libro puro, el libro en sí mismo, debe ser, en virtud de lo que es más irremplazable de él, ese "libro sobre nada" con el que soñaba Flaubert. Rousset nos enseña hasta qué punto unas mentes tan diversas como la de Delacroix, Balzac, Flaubert, Valéry, Proust, T. S. Eliot, Virginia Woolf y muchos otros tenían conciencia de esto. Habría que mezclar entre estas voces la de Antonin Artaud, que daba menos rodeos: 'empecé en la literatura escribiendo libros para decir que no podía escribir absolutamente nada. Mis pensamientos, cuando tenía algo que decir o que escribir, eran lo que más lejos tenía. Es la conciencia de nada, a partir de la cual cualquier conciencia de algo se puede enriquecer, puede tomar sentido y figura. Y a partir de la cual puede surgir cualquier discurso⁵.

Este pasaje se puede interpretar de varias maneras; por ejemplo, tomando la "nada" en el sentido de la *tabula rasa* propia de la concepción de Jean-Paul Sartre del "ser y la nada" o del "bloc mágico" de Freud, del que Derrida hace mención expresa. Sin embargo, incluso entonces la nada se parece al concepto romántico de creatividad que alimenta los conceptos tradicionales sobre lo valioso (como oposición a lo ingenioso) del objeto estético y sobre la genialidad individual (como oposición a la ingeniosidad individual).

Creatividad cotidiana: la estética de Hume

Desde los ochenta, el marco de referencia de rigor para tratar el arte deconstructivo es el posestructuralismo francés. Pero aunque son muchos los beneficios de esto, los rastros de la mistificación romántica indican que un enfoque más empírico del proceso creativo podría ser útil. En este capítulo, intentaré alejarme de la ortodoxia de la teoría francesa y utilizar un modelo alternativo de creatividad, en la forma de la destacada asociación autónoma de ideas de David Hume.

⁴ Peter Bürger, *Theory of the Avant-Garde*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 1984 (orig. 1974), pág. 22 [Ed. cast.: *Teoría de la vanguardia*, tr. Jorge García, Ediciones Península, Barcelona, 1997].

⁵ Jacques Derrida, *De la Grammatologie*, Editions de Minuit, Paris, 1967 [Ed. cast.: *De la gramatología*, tr. O. Del Barco y C. Ceretti, Ediciones XXI, México, 2003].

Este concepto de "asociación de ideas" surgió en la filosofía empírica de Thomas Hobbes⁶ (1588-1679) y fue Hume (1711-1776) quién la elaboró y aclaró a través de la filosofía de John Locke (1621-1704). Además, esta noción había tenido una repercusión importante en la evolución de la disciplina moderna de la psicología gracias al contemporáneo de Hume, David Hartley (1705-1757). Y en lo que se refiere al arte deconstructivo, también hay un encuentro entre la asociación de ideas y el desarrollo del automatismo en el Surrealismo. André Breton era médico antes de convertirse en el líder del movimiento surrealista y los test de "asociación libre" de palabras de Freud parecen haber contribuido a inspirar la técnica del automatismo. Louise Tythacott apunta: "Freud reemplaza la hipnosis con su propia técnica de 'asociación libre' como clave para desbloquear el inconsciente y desentrañar el misterio de los sueños. También los surrealistas utilizaron la idea de 'asociación de palabras' trazar a su manera las irrupciones aleatorias de la mente inconsciente"⁷.

Lo que es particularmente útil del pensamiento de Hume es que sugiere que la asociación autónoma de ideas (un proceso cognitivo inconsciente) está íntimamente relacionada con nuestros procesos de razonamiento habituales. Esto tiene mucho sentido, a menos que seamos de la idea del trance durante la creatividad.

Un primer ejemplo de creatividad cotidiana, mencionado a menudo por los filósofos, es nuestro uso del lenguaje. Durante la escritura o el habla es posible crear combinaciones de ideas únicas. Tomaré el ejemplo de una asociación de ideas que apareció en un primer borrador del capítulo cinco, en forma de la frase "social locus of self" ["lugar social del yo"]. Una búsqueda en Google de esta frase no arrojó ningún resultado en miles de millones de páginas. Eso quiere decir que esta frase en concreto es única y original (en Google), y por lo tanto creativa. La frase "lugar social del yo" también sirve de ejemplo de una asociación de ideas, lo que implica que la creatividad cotidiana, como opuesta a la exagerada y mitificada es evidente no sólo en la estética romántica sino también en el posestructuralismo francés. Podemos citar también la manera en que se recopila la narrativa de un libro como este a lo largo del tiempo, mediante una acumulación de asociaciones de ideas. Cada una es un acto microcreativo, pero su acumulación puede llevar a una construcción más compleja. Estamos viendo cómo la creatividad tiene que ver con tiempo, reflexión consciente y selección, y este es un aspecto importante porque señala una diferencia crítica entre el compromiso creativo del artista y el del espectador, puesto que el de este último tiene una duración considerablemente menor.

En este capítulo y el próximo, se defenderá que resulta esencial un cambio hacia un concepto de creatividad más práctico y cercano que el ofrecido por la estética romántica, si se quieren conseguir los antiguos objetivos de activar al espectador y traer el arte a la vida. De otra forma, la mistificación de la genialidad seguirá separando el arte de lo cotidiano. Tenemos que reconstruir nuestro concepto de creatividad artística, alejándonos de la estética romántica hacia un marco semejante al concepto de espectador como lector.

* La filosofía de Hume es útil para esto por la importancia que da a la *imaginación* cotidiana como me-

⁶ Richard Lowry, *The Evolution of Psychological Theory: A Critical History of Concepts and Presuppositions*, Aldine de Gruyter, Nueva York, 1982, pág. 14.

⁷ Tythacott, Louise, *Surrealism and the Exotic*, Routledge, Londres, 2002, pág. 52.

canismo principal de la mente. Su asociación de ideas también tiene que ver con el concepto de narrativa ya que las cadenas de asociación que produce la imaginación se acaban fusionando en construcciones narrativas contingentes como las que hace el lector para darle sentido a una obra de arte.

Pero antes de seguir con el estudio teórico de la importancia de la filosofía de Hume para la estética deconstructiva, me gustaría examinar un caso real de instalación que destaca los aspectos interrelacionados del papel del lector: la creatividad, la asociación de ideas, la narrativa y el "dar sentido".

La metáfora perfecta: Jennifer Pastor

La obra de Jennifer Pastor *The Perfect Ride* [La vuelta perfecta], 2003, es una instalación que consta de tres partes: dos esculturas y una película animada. Sinceramente, la sensación que provoca esta obra es de desconcierto. Nos encontramos ante unas configuraciones escultóricas fascinantes pero es imposible entender su interrelación basándonos en su presencia visual-corporal.

A continuación daré una explicación basada en una conversación que tuve con Pastor, en la que me contaba la historia que había detrás de la obra. Me impresionó porque era un ejemplo especialmente lúcido de proceso creativo. Entender los antecedentes de *The Perfect Ride* mejoró sin duda mi apreciación de la obra, pero es preciso señalar que sigue habiendo un prejuicio en el mundo de las bellas artes, según el cual demasiada información sobre una obra va en contra de su fuerza misteriosa. Esta ideología estética en concreto parece diseñada para mistificar el proceso creativo y hacer al artista parecer más extraordinario y por lo tanto más valioso.

El único sentido en el que el misterio es estéticamente válido es cuando el artista juega deliberadamente a mostrar y ocultar, como en un juego narrativo. Pero en la literatura, estos métodos tienen en cuenta al lector, por ejemplo mediante las pistas. En las bellas artes contemporáneas no hay convenciones que rijan la atención al lector, aunque solía haberlas, antes de la llegada del movimiento moderno, cuando el arte tenía una dimensión marcadamente narrativa. Y puesto que el espectador no suele comprar las piezas, no hay una dinámica económica de oferta y demanda que relacione al espectador con las obras, como se da en otros tipos de arte. De hecho, las bellas artes son únicas en este sentido. Incluso los coleccionistas adquieren la gran parte de su conocimiento de las galerías, los museos y los libros.

El rompecabezas que plantea *The Perfect Ride* resalta los problemas que acarrea la aparente ausencia de narrativa en el arte deconstructivo contemporáneo, porque no se lo puede resolver simplemente mirando las partes de la obra: necesitamos que nos cuenten una historia para desbloquear el puzle. Cuando se expuso

en el Whitney en Nueva York en 2004, esta obra iba acompañada de un libro⁸, pero lo importante para el razonamiento que estoy presentando es que la historia que desbloquea *The Perfect Ride* no se encontraba en esa publicación. El texto de Jan Tumlir aborda este asunto de una manera tremendamente delicada y abstrusa, como si fuera algo que hay que evitar por si estropease

⁸ Jennifer Pastor, *The Perfect Ride*, Whitney Museum of American Art, New York, 2004.

la experiencia estética. Según esta curiosa lógica, podríamos considerar hasta qué punto el conocimiento de la Biblia estropea la apreciación de los espectadores del arte del Renacimiento.

La principal característica de *The Perfect Ride* consiste en una configuración escultórica surrealista que parece una mezcla entre una máquina y un órgano corporal. Este aspecto escultórico de la instalación es un rompecabezas en sí, dada su abstracción y deformación, pero cuenta también con un aspecto pictórico que puede llevar al lector a determinar que se trata de una especie de representación surrealista de una presa. Un segundo aspecto de la instalación tiene forma de película animada, hecha de líneas que trazan un vaquero de rodeo. En este elemento no hay problemas de identificación.

El inconveniente surge cuando el espectador intenta buscar una relación entre estos dos elementos de la instalación. *The Perfect Ride* se convierte en un primer ejemplo de la manera en que la expansión del lenguaje visual más allá del objeto como unidad colocar al espectador ante un rompecabezas. También desvela los problemas que supone en ausencia de pistas sobre la constitución narrativa de la obra. Hay una tercera parte de la instalación, que es una escultura del oído interno, pero esto lleva la cadena de asociaciones más allá del límite y no voy a tratarlo aquí. Sopesar las diferentes conexiones entre la película animada del rodeo y la representación escultórica surrealista de una presa es desafío suficiente.

El problema con este rompecabezas es que es tremendamente difícil intuir cuáles son las conexiones entre los dos elementos principales de la obra, y el tercero realmente empeora la cosa. Si la artista tuviera formación sobre práctica literaria, quizás habría hecho del tercero una pista sobre cuál es la relación que hay entre los otros dos, pero no estamos tratando con literatura: estamos ante una creadora de las bellas artes que juega con la narrativa no lineal sin convenciones sobre cómo tomar en consideración al espectador-lector. Lo que es más destacable es que el marco institucional e ideológico en el que se apoya la producción de las bellas artes realmente anima al artista a crear estos rompecabezas insolubles, dada la falta de interés por el lector que está ya institucionalizada. Esto no es culpa exclusivamente de la estética deconstructiva: se trata de un mal endémico en el arte moderno en su totalidad y proviene de la importancia que se da a la libertad total del genio creativo individual. Paradójicamente, esto es una consecuencia de la democracia que a menudo provoca arte no democrático y el efecto que los esteticistas marxistas llamaron "autonomía" de las bellas artes, es decir, su separación de la vida cotidiana.

La atención que se da a la libertad artística total y la falta de linealidad en el arte deconstructivo en realidad van en contra del objetivo básico de traer el arte a la vida. La literatura y el cine, por el contrario, tienen un problema mucho menor con esto, puesto que se centran en el lector, razón por la cual son mucho más populares y tienen un impacto social más marcado⁹.

The Perfect Ride es un ejemplo perfecto del debate actual porque tipifica los problemas que afectan a las bellas artes en general. En concreto, se da a menudo que

⁹ Aquí entra en juego un imperativo económico, y es que si el escritor o director de una película no complace al consumidor de su obra, esto supondrá un fallo de su trabajo. Ocurre lo mismo con la música y las artes escénicas. Sin embargo, no existe este imperativo económico para el artista que sólo tiene que complacer a la institución artística: un sistema cerrado con su propio engranaje económico, en forma de coleccionistas, museos estatales y casas de subastas.

se deja información crucial fuera de la presentación de las obras de arte, en ocasiones deliberadamente, para aumentar el misterio de la pieza. Sin embargo, la omisión no era intencionada en el caso de *The Perfect Ride*. Cuando conocemos la historia que hay detrás de *The Perfect Ride*, la relación entre la presa y el rodeo se hace clara.

Los que adoptan una postura romántica afirman que revelar la historia echa a perder la obra. Un ejemplo como *The Perfect Ride* indica que esto no es así, que realmente ayuda al lector en su compromiso creativo, como demostraré a continuación.

Los antecedentes de *The Perfect Ride* se encuentran en otro proyecto que la autora descartó e iba a estar basado en las estructuras que fabrican los artesanos para las ferias de muestras estatales en Estados Unidos. Pastor asistió a muchas y habló con la gente implicada, pero se fue desalentando cada vez más sobre la validez del proyecto: el tema le parecía absolutamente funcional y, como sabemos, las bellas artes no se interesan por la funcionalidad. Su frustración fue en aumento hasta que una noche vio un rodeo en la televisión de la habitación de su hotel. Le sorprendieron enormemente los movimientos del toro: dice que en su imaginación "el toro se convertía en un único punto en movimiento como un espirógrafo"¹⁰. También señaló que los borrosos movimientos de la mole que era el toro borraban cualquier trazado claro entre su cuerpo y la tierra sobre la que se movía tan frenéticamente.

Esta observación supuso para Pastor una excelente muestra de la capacidad de la imaginación sobre los enormes saltos cognitivos que conectan una idea con otra de una forma que los surrealistas llamaron "una yuxtaposición de dos realidades más o menos distantes"¹¹. La imagen-movimiento del toro/suelo hicieron a Pastor recordar la experiencia de haber visto la presa Hoover, en la que le llamó la atención la forma en que las bravas aguas parecían fundirse con la configuración mecánica y estructural de la presa. En un sentido metafórico, esto significaría que la fuerza de la naturaleza, que es el flujo del agua, inundaba el sistema hecho por el humano. En su imaginación, la fusión de la figura en movimiento y el suelo estático, evidentes en su experiencia de la presa, se hizo comparable a la fusión de la figura y el terreno que vio en el rodeo. En nuestra conversación, Pastor comentó que la "relación del toro con el suelo es como la de la presa con lo que la rodea"¹²: ambos están en movimiento, ambos están "vivos" e interconectados.

Ahora tenemos suficiente información para apreciar la esencia de *The Perfect Ride* y explicarlo no ha llevado demasiadas palabras. Tenemos la clave que desbloquea el núcleo de la obra y podemos plantear la pregunta de si *The Perfect Ride* es el tipo de rompecabezas que facilita el compromiso creativo del espectador o no. Para responder a esto, utilicé deliberadamente la explicación de Pastor tan fidedignamente como me fue posible, omitiendo cualquier adición creativa propia.

A partir de mi experiencia de comprender el puzzle narrativo no lineal que es *The Perfect Ride*, me atrevería a sugerir que sólo cuando el lector está en pose-

* N. de T.: Se trata de una herramienta de dibujo, utilizada también como juego infantil, que permite trazar figuras geométricas circulares con diseños en el interior de la circunferencia.

¹⁰ Pastor, op. cit.

¹¹ Cita que André Breton hace de Paul Reverdy en el primer manifiesto surrealista.

¹² Pastor, op. cit.

sión de la historia de fondo se puede hacer algún tipo de interpretación creativa. Tras oírla hablar sobre la "incrustación fluida" y su descripción de una escultura anterior en términos de fecundidad floreciente, empecé a ver el sistema de la presa extrañamente sexual. Esto no resulta especialmente creativo porque Pastor da grandes pistas. Pero pasé a conectar esta presa-fluido sexual con las nociones de Deleuze y Guattari de "máquina deseante" que deriva a su vez de la asociación de Freud entre maquinaria y genitales¹³. También incorporé a la cadena de asociaciones creativas la obra de Marcel Duchamp *The Large Glass* [El gran vidrio], 1915-1923, porque, al igual que la presa de Pastor, es una construcción metafórica del deseo. La descripción de Pastor de la borrosidad de la figura y el terreno cuando veía los movimientos del toro me recordó la sugerencia de Henri Bergson de que el movimiento de un objeto en el tiempo no puede entenderse mediante la cognición social, sino únicamente mediante la intuición, puesto que no se puede dividir en segmentos analizables. Entonces, noté que ciertos fotografías, especialmente Étienne-Jules Marey, eran capaces de capturar lo que Deleuze llamó imagen-movimiento (*image-mouvement*)¹⁴. Por último, reconsiderando la descripción de Pastor del movimiento del toro en términos de un punto en movimiento, observé que Marey había sido pionero en la técnica de capturar imágenes en movimiento aplicando líneas y puntos a las articulaciones y a los miembros de sus sujetos antes de fotografiarlos.

Habitualmente, al escribir sobre arte se combinan las ideas propias con las de los artistas y con características importantes de la obra para crear así una narrativa interpretativa más o menos coherente. Aquí he separado deliberadamente ambas partes y he dejado mi cadena de pensamientos como retales finales en lugar de incorporarlas en una estructura más coherente y narrativa, con el fin de responder mejor a la pregunta de si *The Perfect Ride* es un texto "escribible". Y partiendo de la base de que estimulaba una línea de pensamiento creativo por parte del lector, considero que efectivamente podemos decir que sí lo es, o, lo que es lo mismo, que su lectura es activa y creativa. Pero lo que es más importante destacar es que el compromiso creativo lo provoca la narrativa que hay detrás de la obra más que la obra de por sí; esto viene a subrayar la naturaleza conceptual, como opuesto a la puramente sensorial, de la instalación escultórica con narrativa no lineal¹⁵.

El próximo problema que me gustaría abordar es si mi compromiso creativo con *The Perfect Ride* consti-

¹³ Esto se ve claramente en su análisis de Daniel Paul Schreber, un juez alemán que padecía esquizofrenia. Cf. John O'Neill, *Freud and the Passions*, Pennsylvania State University Press, University Park, Pennsylvania, 1996, pág. 224.

¹⁴ Bergson continúa la mistificación del proceso creativo que quizás fomentó Freud con su declaración de que desde un punto de vista cualitativo la cognición consciente era completamente diferente del pensamiento racional. La idea en esto es que la cognición es un continuum y que la cognición no lineal (la creatividad, la intuición) complementa la lineal y viceversa.

¹⁵ Desde que se empezó a valorar a Duchamp, el Dadaísmo y el Surrealismo en la década de los sesenta, hablamos de "Arte Conceptual". Es un término interesante porque debilita la presunción de que la obra de arte es primordial. Esta es una observación particularmente importante en el caso de las instalaciones, ya que se dice que esta forma de arte necesita la presencia del espectador, puesto que no se puede volver a representar. En mi opinión, no hay mucha diferencia entre hacer esto con una instalación y hacerlo con una película. En la mayoría de los casos, el video da una idea muy buena de las características de una instalación, pero lo que es todavía más interesante es que en muchos casos la experiencia inmediata que tenemos de la instalación es de perplejidad, dada la naturaleza de rompecabezas de la narrativa no lineal. Y sólo cuando se lee algo sobre la obra, se empieza a valorarla de verdad. Los únicos casos en los que una instalación no se puede volver a representar son aquellos en los que la importancia esencial está en la sensación; y en el capítulo segundo se dijo que si una obra se centra totalmente en esto, no es deconstructiva, porque tiene poca dimensión conceptual. Se puede añadir también que las obras que se centran en la sensación no dan al lector la oportunidad de desarrollar una asociación creativa de ideas.

tuye una "coautoría". No me atrevería a decir que eso es así. A Pastor le llevó varios años crear esta pieza. "Coautoría" es un término demasiado fuerte. Se podría describir mejor el proceso creativo-interpretativo sugiriendo que el lector contribuye a la obra de arte. Sin embargo, lo más importante es que este compromiso creativo es posible, y si ello requiere información adicional, no debería entenderse que se "echa a perder" la obra. De otro modo, caeríamos de nuevo en la mistificación romántica del proceso creativo y daríamos al artista el estatus de genio que nos condujo a olvidar al espectador-lector.

Asociacionismo y creatividad: Hume y Freud

Es destacable que la cadena de asociaciones de Pastor sobre *The Perfect Ride* fuera visual, mientras las conexiones que establecí yo eran de carácter verbal. Ella trabaja con materiales visuales y yo lo hago con palabras, pero ninguna de estas posibilidades es mejor o peor que la otra, especialmente según la concepción de Hume. Para él, las formas tanto verbal como visual o cualquier otra de lo que él llama "ideas", son todas útiles para la asociación autónoma que es, según su perspectiva, el mecanismo fundamental de la mente. Para él, la principal facultad de la mente es la imaginación, lo cual hace su enfoque especialmente apropiado para la estética.

En el análisis de *The Perfect Ride*, mencioné la máxima surrealista sobre la "yuxtaposición de realidades distantes" y en este capítulo también trataré la obra de Simon Starling, quien describió su obra en términos de una "conexión con lo anteriormente inconexo". Esta referencia al Surrealismo es oportuna en dos niveles: en primer lugar, porque la referencia a la yuxtaposición y la conexión son similares a lo que Hume denominó "asociación" y, en segundo lugar, por la relación que existe entre el Surrealismo y el psicoanálisis freudiano.

Las valoraciones de la creatividad en el mundo del arte contemporáneo siguen estando formadas esencialmente por la combinación del psicoanálisis freudiano con el desarrollo que hace el Surrealismo de las técnicas como la escritura automática, la pintura y el montaje. Pero surgen problemas a la hora de utilizar a Freud como base para una teoría de la creatividad, ya que él creía que la imaginación estaba conducida por deseos primarios y potencialmente "salvajes". Esto lleva a Freud a plantear una clara dicotomía entre el inconsciente "primitivo" y la razón "civilizada". Robert Bockock hace la siguiente observación:

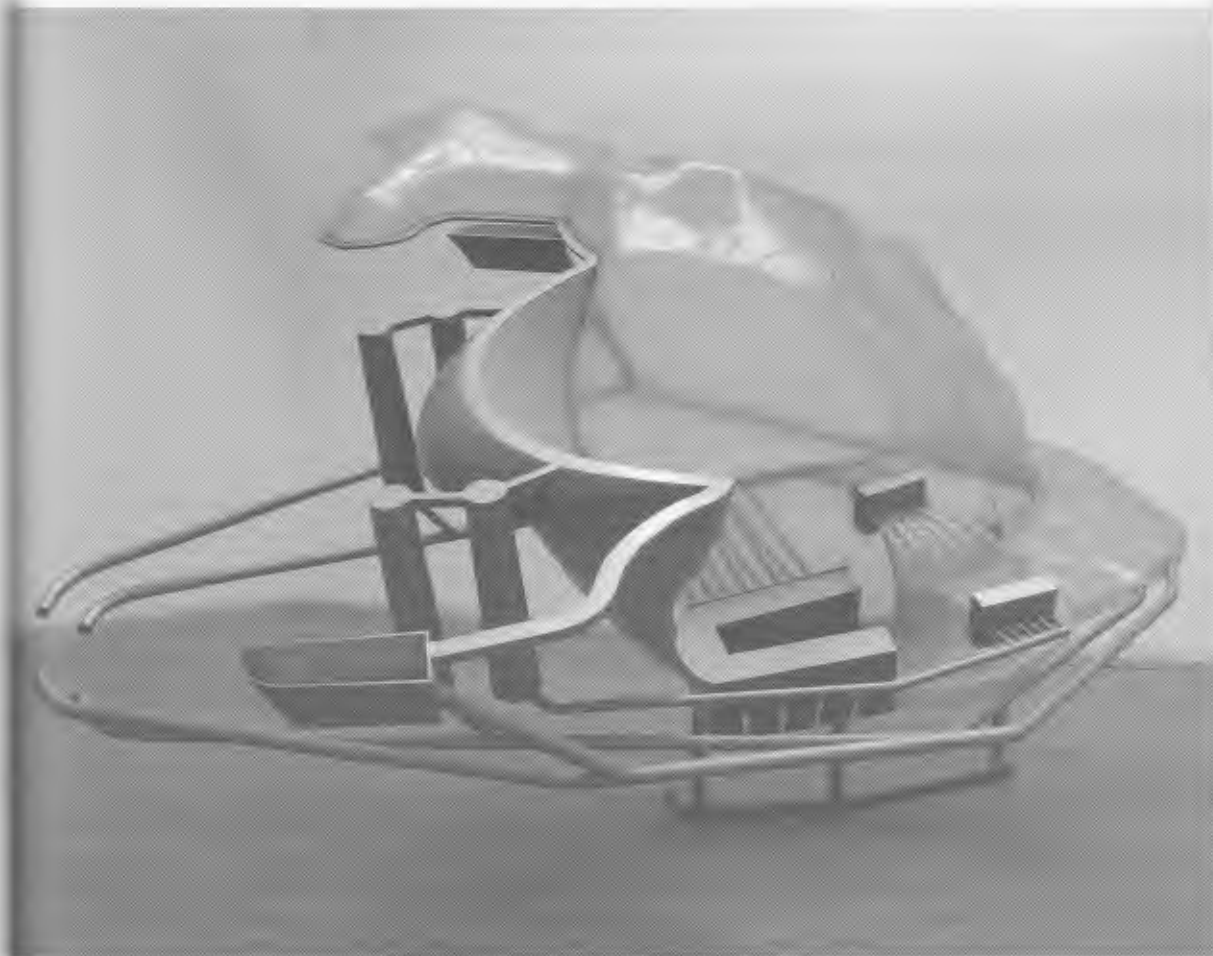
Freud asume que ha habido algún tipo de progreso en el pensamiento racional por parte de los pueblos occidentales, y comparte con Max Weber un interés por esta forma única de racionalidad. No supone que sea algo fácil de alcanzar o de mantener, ya sea por individuos o en sociedades enteras, pero sí que hay una diferencia cualitativa importante entre el pensamiento salvaje (*la pensée sauvage*) y el pensamiento racional¹⁶.

Para Freud, la asociación autónoma de imágenes-ideas cargadas emocionalmente en los sueños señala a la naturaleza primitiva de la mente inconsciente. En contraposición a esta mente salvaje se encuentra el lenguaje con su capacidad para clasificar el mundo, promover las relaciones sociales y tejer formaciones discursivas.

¹⁶ Robert Bockock, *Sigmund Freud*, Routledge, Londres, 2002, pág. 82.

sivas culturales. Pensar con imágenes —para Freud, algo tipificado en los sueños— pasa a entenderse como algo menos evolucionado que el lenguaje. Se puede extrapolar esta premisa y sugerir así que los seres superiores a nosotros mismos pensarían totalmente en términos matemáticos; pero también es posible observar que muchos matemáticos piensan en imágenes. Tomemos, por ejemplo, las reflexiones de Albert Einstein sobre el tema:

¿Qué es exactamente “pensar”? Cuando durante la recepción de impresiones sensoriales, emergen imágenes, eso no es aún “pensar”. Y cuando esas imágenes forman series, y cada parte de ellas remite a otra, tampoco eso es “pensar” todavía. Sin embargo, cuando una *imagen* concreta aparece en muchas de esas series, entonces, y justamente a través de ese retorno, se convierte en un elemento de ordenación de las



Jennifer Pastor, *The Perfect Ride*, 2003. Aspecto escultural de la obra expuesta en la Bienal de Venecia, 2003. fotografía: Graham Coulter-Smith

Jennifer Pastor, *The Perfect Ride*, 2003. Sculptural aspect of the work exhibited at the Venice Biennale 2003. Photo: Graham Coulter-Smith

series, en tanto que las conecta cuando de por sí están inconexas. Ese elemento se convierte en un instrumento, un concepto¹⁷.

Einstein claramente incluye en su proceso de razonamiento "imágenes" en el sentido de una imagen recurrente que "aparece en muchas de esas series" y por lo tanto establece una relación entre estas cadenas de imágenes-ideas. Einstein reconocía una deuda con la filosofía de Hume y justamente en este pasaje se perciben ecos claros de este autor. Comparémoslo, por ejemplo, con la afirmación de Hume de que:

TODAS las percepciones de la mente humana se reducen a dos clases distintas, que denominaré IMPRESIONES e IDEAS. La diferencia entre ambas consiste en el grado de fuerza y vivacidad con que inciden sobre la mente y se abren camino en nuestro pensamiento o conciencia. A las percepciones que entran con mayor fuerza y violencia las podemos denominar impresiones; e incluyo bajo este nombre todas nuestras sensaciones, pasiones y emociones tal como aparecen por primera vez en el alma. Por ideas entiendo las imágenes débiles de las impresiones, cuando pensamos y razonamos¹⁸.

Hume cobra relevancia en el debate sobre la creatividad cuando subraya el papel de la imaginación en la formación de ideas a partir de impresiones sensoriales. Para Hume hay dos formas de ideación: las ideas de la memoria y las de la imaginación¹⁹. Y lo importante sobre esta separación es que Hume sitúa el mecanismo del pensamiento firmemente en el campo de la imaginación. David Owen señala que la "concepción" de Hume "de la razón explica el razonamiento en términos de *un subconjunto* de características de la imaginación"²⁰. Para Hume, la imaginación es el motor del pensamiento, no el lenguaje. Esto es particularmente importante si tenemos en cuenta que la estética deconstructiva se basa en una crítica de la hegemonía del racionalismo. Hume concuerda con esta crítica sin llegar a la mistificación evidente en la estética romántica y en ciertos aspectos de la posestructuralista. Así pues, Hume hace una crítica razonable de la razón.

Desde esta perspectiva, las interconexiones autónomas entre los materiales del almacén multimedia de la mente se convierten en la infraestructura necesaria para la formación de conceptos verbales. También se puede señalar una analogía entre el carácter encadenado del lenguaje y el proceso de asociación de ideas: como entre la mayoría de los procesos cerebrales, entre estos dos puede establecerse un diálogo. Pero a menos que permanezcamos alerta y reflexivos, podemos dejar pasar estas ocasiones en las que las conexiones, o recombinaciones, de ideas originales provienen de procesos inconscientes autónomos más que de la cognición consciente.

Puede parecer que analizar problemas del arte contemporáneo según la teoría de un filósofo preeminento del siglo XVIII es anacrónico, pero nada más lejos de la verdad: Hume hace referencia a un proceso que subyace a lenguaje, pero que aun así está muy relacionado con él. El estructuralismo y el posestructuralismo se caracterizan por una obsesión con el lenguaje

¹⁷ Gerald Holton, *Einstein, History, and Other Passions: The Rebellion of Science at the end of the Twentieth Century*, Addison Wesley (current publisher Perseus Publishing), Reading MA, 1996, pág. 197 [Ed. cast.: *Einstein, historias y otras pasiones*, tr. José J. García Sanz, Taurus Ediciones, Madrid, 1998]. [Énfasis del autor].

¹⁸ David Hume, *The Philosophy of David Hume*, selección de escritos de Hume por V. C. Chappell (ed.), Modern Library, Nueva York, 1963, pág. 25.

¹⁹ David Owen, *Hume's Reason*, Oxford University Press, Oxford, 1999, pág. 67.

²⁰ *Ibid.*, pág. 11. [Énfasis del autor].

que es problemática desde el punto de vista de la teoría del arte visual. Hume ofrece una alternativa interesante y potencialmente más personificada.

El comentario de Hume sobre la imaginación, en el sentido de asociación de ideas, también sirvió como antecedente al movimiento conexionista de la ciencia cognitiva contemporánea. Desde la llegada de los ordenadores, el modelo dominante de actividad mental inconsciente ha sido el del "procesamiento de información" que hacia el final del siglo XX se fue modelando cada vez más en torno a la asociación autónoma de datos, a la que ahora nos referimos con el término de conexionismo en los ámbitos de la inteligencia artificial, la ciencia cognitiva, la psicología y la filosofía de la mente²¹.

Aunque la genealogía del conexionismo se puede seguir hasta el interés de Hume por la asociación de ideas, esta última difícilmente podemos considerarla anticuada. En algunos aspectos muy importantes el modelo de Hume es más productivo que la representación dual de Freud de inconsciente como mente "salvaje" que puede causar estragos si se sobrepone a la razón y al sentido común. Si Descartes separaba la mente del cuerpo, Freud trazaba una imagen aún más fragmentada de la humanidad. Sin embargo, no sería útil meterse en un discurso de uno y otro: las ideas de Freud son enormemente valiosas y sería mejor ver las de Hume como complementarias de éstas, y viceversa.

A diferencia de Freud, Hume no considera que el pensamiento mediante imágenes esté necesariamente unido a las pasiones apremiantes y los deseos primarios. Por el contrario, se refiere al poder de la asociación como una "fuerza suave", "una forma de atracción con unos poderes tan extraordinarios en el mundo de la mente como en el natural, y que se manifiesta de muchas y muy variadas formas"²². Para Hume, obviamente, las fuerzas de la naturaleza que se encuentra en la psique humana no se pueden reducir a lo salvaje (Freud) ni a la locura (Locke, véase más abajo). Su concepto de imaginación, como una fuerza sutil o delicada de atracción, sirve para complementar los estados más patológicos de la mente a los que se refiere Freud. Y, aunque Hume no utiliza este concepto, se puede apreciar una similitud, al menos en el tono, entre el concepto de la "fuerza suave" de la imaginación y el concepto contemporáneo de creatividad como juego²³.

Esta "fuerza suave" de Hume también sirve para complementar algunas de las representaciones más dramáticas de la lucha entre la disciplina linealizadora de la sociedad y el flujo de deseo que se promulga en algunos aspectos de la filosofía francesa de autores como Georges Bataille, Jacques Lacan, Gilles Deleuze y Félix Guattari. La metáfora del rizoma de Deleuze y Guattari, por ejemplo, describe el flujo del deseo, que es el motor de la creatividad, como cercano a la esquizofrenia²⁴.

²¹ Cf. Daniel Dennet, *Kinds of Minds: Towards an Understanding of Consciousness*, Weidenfeld & Nicolson, Londres, 1996 [Ed. cast.: *Tipos de mente: hacia una comprensión de la conciencia*, tr. Francisco Páez de la Cadena Tortosa, Editorial Debate, Barcelona, 2000].

²² Hume, *The Philosophy of David Hume*, op. cit., págs. 35-36.

²³ Jacques Derrida, 1981. "Structure, Sign and Play in the Discourse of the Human Sciences", en *Writing and Difference*, Routledge & Kegan Paul, Londres, 1981, págs. 351-370 [Ed. cast.: "La estructura, el signo y el juego en el discurso de las ciencias humanas" en *La escritura y la diferencia*, tr. Patricio Peñalver, Anthropos, Barcelona, 1990, pág. 385].

²⁴ Gilles Deleuze y Félix Guattari, *Anti-Oedipus: Capitalism and Schizophrenia*, The Athlone Press, Londres, 1984 [Ed. cast.: *El anti-Edipo: capitalismo y esquizofrenia*, tr. Francisco Monge, Ediciones Paidós Ibérica, Barcelona, 2004]. Gilles Deleuze y Félix Guattari, *A Thousand Plateaus: Capitalism & Schizophrenia*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 1987 [Ed. cast.: *Mil mesetas: capitalismo y esquizofrenia*, tr. U. Larraceleta y J. Vázquez Pérez, Editorial Pre-Textos, Valencia, 2008].

Estas son formulaciones convincentes y dramáticas que se hacen eco del drama de la experiencia humana pero también pueden usarse como una apoteosis ideológica del genio creativo individual hasta un nivel superior al de lo que Nietzsche llamaba la "manada". Anteriormente también cité a Derrida y señalé que la noción de que la creatividad artística surge de una nada inefable es esencial para la mistificación romántica de la genialidad artística. Esta idea pertenece a un período de la historia en que los artistas se rebelaban contra la mecanización, y parece totalmente anacrónica en la era de los ordenadores, especialmente cuando estas máquinas se están convirtiendo en una herramienta enormemente creativa para músicos, animadores y artistas de vídeo interactivos, y cuando internet está empezando a ser un entorno para la formación de comunidades creativas digitales en línea, como ocurre con YouTube y Flickr.

Peter Bürger señaló²⁵ que el arte deconstructivo surgió como una reacción contra el esteticismo del siglo XIX y su doctrina de *l'art pour l'art* [el arte por el arte]. Por lo tanto, resulta irónico que, reforzado por ciertos aspectos de la teoría francesa, este movimiento parezca estar moderando con el cambio de milenio su postura hacia el esteticismo y la mistificación de la creatividad. El objetivo de incorporar a Hume al debate de la estética deconstructiva es defender que no hay ninguna necesidad de apoyar la teoría romántica de que la creatividad surge de una nada misteriosa. Este principio no es un componente clave del arte deconstructivo, y de hecho parece que le resulta totalmente perjudicial. El argumento esencial de este capítulo es que la mistificación neorromántica de la creatividad desmerece la antigua consideración del papel creativo del lector, así como esta relación, que serviría para que comprendamos el proceso creativo del artista.

La filosofía de Hume se basa en la de su predecesor, Locke, que resaltaba el fenómeno mental que es la asociación autónoma de ideas. Es un hecho relevante que la posición de Locke respecto a este fenómeno cognitivo no diste de la de Freud respecto a los sueños. Charles William Hender Jr. Señala que en 1700 Locke se centraba en:

ideas complejas que surgen en la mente independientemente de nuestra voluntad. Parece marcado por lo que [Nicolas] Malebranche [1638-1715] describió como la conexión habitual o aleatoria de ideas. Estas nociones compuestas eran la raíz de la mayoría de nuestros errores. [...] Locke la llamó "la asociación de ideas". Es "una especie de locura", "algo irrazonable en la mayor parte de los hombres", una "conexión de ideas que se debe totalmente al azar o a la costumbre"²⁶.

Cabe destacar la referencia de Locke a la "locura", que sería una premisa central de la estética romántica evidente en el arte moderno bajo la forma del Simbolismo y el Expresionismo. Lo sorprendente de Hume es que adopta una postura totalmente distinta. Hender señala que Hume estaba muy influido por la noción de Locke sobre la asociación de ideas.

²⁵ Bürger, op. cit.

²⁶ Charles Hender, *Studies in the Philosophy of David Hume*, Princeton University Press, Princeton, New Jersey, 1925, p. 100.

Hume aprovechó el concepto de "asociación de ideas". Parecía una denominación acertada para cualquier actividad de la mente que no fuera voluntaria, [...] Lo que a Locke le parecía decididamente una anomalía era en realidad la norma misma en todo el ámbito del entendimiento humano. No es nuestra

voluntad deliberada como seres racionales la que producía nuestras concepciones más importantes, sino nuestra imaginación natural o instintiva²⁷.

La posición de Hume no sólo difiere radicalmente de la de Locke, sino también de la de Freud, que, al igual que este último, entendió la asociación autónoma de ideas como intrínsecamente irracional. Por ejemplo, Kaja Silverman cita a Freud sobre lo que él llama "elaboración onírica"

La elaboración onírica no es sólo más descuidada, más irracional, más olvidadiza y más incompleta que el pensamiento de la vigilia: es absolutamente distinta desde el punto de vista cualitativo [...] No piensa, calcula ni juzga de manera alguna; *se limita a dar una nueva forma a las cosas* [...] Se presta poca atención a las relaciones lógicas entre los pensamientos²⁸.

La frase "dar una nueva forma a las cosas" es significativa porque implica un proceso creativo y, en efecto, esta noción se convierte en el centro de las teorías de la creatividad basadas en el psicoanálisis, como el automatismo surrealista. El concepto clave es que existe una misteriosa fuerza moldeadora (libido o deseo), que podría entenderse como sustituto de Dios tras su muerte, consecuencia de la publicación de *El origen de las especies* de Charles Darwin en 1859. Este Dios suplente consiste en unas poderosas fuerzas primarias que pueden someter el ego racional. El drama humano de la narrativa de la "mente salvaje" de Freud apela de tal manera a la sensibilidad romántica que ignora hasta qué punto entendía Freud la mente, al igual que Hume, en términos de procesos cognitivos.

Como Freud, Hume señalaba la relación existente entre la imaginación y la emoción, pero es imprescindible tener en cuenta que el objeto de su investigación no eran las personas con dificultades psicológicas. La suya era una investigación fenomenológica de su propio estado mental, que, según todo el mundo, gozaba de un extraordinario equilibrio. Como se ha dicho, Hume contrastaba fuertemente con Freud en su descripción del poder afectivo que conduce la asociación autónoma de ideas como una "fuerza suave"²⁹. Evidentemente, para él la fuerza de la naturaleza presente en la psique humana no era necesariamente salvaje; hoy podemos describirla como propensa al "juego", además de capaz de una expresión más agresiva.

Asimismo es importante que el término "suave", según el uso que le da Hume, implique también que las ideas que el mecanismo de la mente combina de forma autónoma no están necesariamente unidas de forma permanente. Freud, por el contrario, se centraba en la ideación neurótica y psicótica, en la que la asociación de ideas es extremadamente difícil de disolver, si no imposible, dado el poder de su vínculo catéxico. Hume, por su parte, señala que el "principio unificador de las ideas no debe considerarse una conexión inseparable"³⁰. Esto tiene sentido si redirigimos nuestra atención de la ideación neurótica y supersticiosa hacia los procesos de razonamiento.

La explicación de Hume de la imaginación como proceso cognitivo fundamental contradice la idea romántica de que la creatividad es dominio exclusivo de individuos excepcionalmente sensibles o atormentados. No sorprende que los artistas muestren la misma varie-

²⁷ Ibid., pág. 101.

²⁸ Kaja Silverman, *The Subject of Semiotics*, Oxford University Press, Nueva York, 1984, pág. 61. [Énfasis del autor]

²⁹ Hume, op. cit., pág. 34.

³⁰ Ibid., pág. 34.

³¹ Tomemos por ejemplo el caso de la "Máquina de Creatividad" de Stephen Thaler. En su experimento inicial, Thaler plasmó la influencia de reportajes sobre experiencias cercanas a la muerte y se preguntó qué le ocurriría a una red neuronal artificial si estuviera muriendo. Tina Hesman expone que Thaler diseñó un programa llamado Grim Reaper [Cosechadora macabra] que "desmonta las redes neuronales, cambiando los pesos de las conexiones. Es el equivalente biológico de matar neuronas" y continúa: "En Nochebuena de 1989, Thaler escribió la letra de algunos de sus villancicos favoritos en una red neuronal. Cuando hubo enseñado las canciones a la red, activó el Grim Reaper. A medida que el programa iba destruyendo las conexiones, la vida digital de la red empezó a pasar ante los ojos de ésta. El programa escupía aleatoriamente villancicos que recordaba perfectamente, a medida que el programa iba dañando las primeras conexiones. Pero según las heridas se iban haciendo más profundas y la red se va apagando, empezaba a alucinar. La red unía los hilos de memoria que le iban quedando y producía lo que algunos podría interpretar como recuerdos dañados, pero Thaler reconoció como ideas nuevas. En su camino hacia la muerte, el programa soñaba nuevos villancicos, cada uno de ellos creado de retazos de sus memorias destruidas. Según Thaler, su última frase en el lecho de muerte fue "All men go to good earth in one eternal silent night" ("Todos van a la tierra buena una entera noche de silencio"). Pero no fue la elocuencia de estas últimas palabras lo que capturó la imaginación de Thaler: fue lo ruidoso y creativo que era el proceso de morir". Lo importante sobre el funcionamiento de la red neuronal "creativa" de Thaler es que se describe la creatividad como varias recombinaciones posibles de fragmentos de información. Cf. Tina Hesman, 2004. "Computer Creativity Machine Simulates the Human Brain" en *St Louis Dispatch*, 24 de enero de 2004. Consultado en septiembre 2006: http://www.umsl.edu/~sauter/DSS/creativitymachine_12504.html

³² Walter Benjamin, "The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction", en *Illuminations*, Fontana, Londres, 1973 (orig. 1936), pág. 236 [Ed. cast.: *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, Editorial Taurus, Madrid, 1973].

dad de tipos de personalidad que cualquier grupo de seres humanos. Otra característica fundamental del mecanicismo de la imaginación ideado por Hume es que no sólo une ideas sino que también desintegra ideas complejas (por ejemplo, impresiones de objetos o rastros de la memoria) en componentes más simples. El concepto atomista de la memoria y la cognición de Hume puede compararse con el del juego libre de significantes dentro de un universo de la diferencia que conforma la teoría posestructuralista, concretamente, la idea de Derrida de deconstrucción. En el modelo mental de Hume, la imaginación deconstruye las impresiones sensoriales en fragmentos de memoria que se convierten en fracciones sueltas de ideas que pueden *recombinarse* para formar ideas nuevas. La belleza de este modelo reside en que lo respaldan algunas investigaciones muy actuales en el campo de la ciencia cognitiva³¹.

Si aceptamos la idea de la imaginación como proceso de ruptura de ideas complejas y recombinación de los fragmentos resultantes, estamos antes un modelo cognitivo que viene a ser un precursor del siglo XVIII de la deconstrucción de finales del XX. Pero la noción de la deconstrucción y reconstrucción de ideas también es un elemento intrínseco de la primera etapa del movimiento moderno del arte, como se puede ver en el elogio de Walter Benjamin al milagro del cine en su célebre ensayo de 1936, *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*:

Las tabernas y las calles metropolitanas, las oficinas y las habitaciones amuebladas, las estaciones de tren y las fábricas parecían tenernos encerrados sin esperanza. Entonces llegó el cine y partió esta prisión en dos con la dinamita de la décima de segundo, de modo que ahora, en medio del paisaje de ruinas y escombros, vamos viajando con ánimo tranquilo y aventurero³².

Benjamin también se centró en la capacidad del montaje, una característica esencial del medio cinematográfico. La realidad se divide en miles de fragmentos fotográficos que se pueden recombinar en multitud de maneras diferentes. El placer que Benjamin recibe del cine resuena en su marxismo revolucionario y en la noción de que las maneras antiguas de entender la naturaleza de la sociedad pueden deconstruirse y recombinarse para crear una nueva. Pero la noción de que la tradición y la convención son construcciones sociales que

deben ser destruidas y reconstruidas está clara también en la teoría de Hume sobre la mente. Como señala V. C. Chappell,

Hume se da cuenta de que la postura filosófica que ha estado desarrollando no sólo es destructiva con las visiones metafísicas de algunos filósofos, que después de todo es un punto a su favor. También trastoca, o amenaza con trastocar, el sentido común, las creencias comunes que poseemos todos y los principios comunes que utilizamos todos y que no podemos evitar emplear en nuestros tratos cotidianos con los demás³³.

Los sistemas de creencias, al igual que las fijaciones neuróticas, no son fáciles de destruir, dado el poder emotivo que une sus formaciones de ideas. En lo que se refiere a creencias religiosas y políticas, ya no estamos ante una "fuerza suave": estamos tratando con una obsesión. Pero en principio la teoría de Hume de que cualquier complejo de ideas es posible y capaz de recombinarse es extremadamente moderna; es, efectivamente, posmoderna, destacando si aún fuese necesario que la posmodernidad no es más que una forma acentuada de modernidad.

Sueños cotidianos

Freud ha tenido una influencia mayor en la teoría de la estética deconstructiva que Hume, especialmente en Francia, donde el Surrealismo continúa siendo una fuerza filosófica (se puede citar la importancia que sigue teniendo Georges Bataille en la filosofía francesa). Pero teniendo en cuenta que este capítulo intenta moderar la tendencia al énfasis irracional del modelo mental intrínsecamente patológico de Freud, cabe señalar que las ideas que éste usa para analizar los procesos oníricos son extremadamente parecidas a los principios básicos que Hume identificó como constituyentes de la asociación de ideas.

Freud planteó dos procesos: la condensación y el desplazamiento. La "condensación" hace referencia a la conexión de elementos convencionalmente inconexos y el "desplazamiento" se caracteriza por la sustitución. En estos procesos se aprecia un paralelismo con dos de los tres principios de la asociación cognitiva identificados por Hume: la contigüidad y la similitud³⁴. El tercer principio de Hume es la causalidad, en apariencia racional; sin embargo, de una manera que se adelanta a Friedrich Nietzsche, según el cual la metáfora sería el sustrato del lenguaje³⁵, Hume sostiene que nuestra percepción de la causalidad es un efecto de la imaginación. En un período de la historia abrumado por la rebuscada filosofía francesa, es extraordinario encontrarse con que algunas de las nociones más fundamentales que forman el posestructuralismo fueron planteadas de antemano en la obra de un empirista de razonamiento transparente del siglo XVIII. La descripción de Hume de la asociación autónoma de ideas es un ejemplo clave de cómo se puede ser a la vez racional y creativo. Desde una perspectiva estética de este autor, el aspirante a artista no tiene que rebuscar en el amor profundo, la esquizofrenia o las drogas al modo de los surrealistas, porque la asociación autónoma de

³³ V. C. Chappell (ed.), *The Philosophy of David Hume*. New York: Modern Library, Nueva York, 1963, pág. xxxiii.

³⁴ James Fieser, *Early Responses to Hume*, Thoemmes Press, Londres, 2004.

³⁵ Gregory Moore cita a Nietzsche: "no es que de vez en cuando se añadan los tropos a las palabras, sino que constituyen su naturaleza más propia [...] Lo que se llama habitualmente lenguaje no es más que figuración". Gregory Moore, *Nietzsche, Biology and Metaphor*, Cambridge University Press, Cambridge, 2002, pág. 10.

ideas es simplemente una operación cotidiana de la mente. Según Hume, es un mecanismo fundamental de la mente hasta el punto de que sirve de abastecimiento a la razón.

Olvidamos que esto es así porque, al igual que la metáfora, los productos de la imaginación que se aceptan socialmente pasan a tratarse con el tiempo como si fueran naturales e innatos y no el resultado de un proceso creativo. Por lo tanto, el razonamiento no debería equipararse necesariamente al tipo de racionalismo que está sujeto a la convención. El razonamiento, en tanto que proceso, puede ser tan creativo como los sueños o la fantasía, tan apreciados por los estéticos románticos.

El análisis que hace Hume de la asociación autónoma de ideas —especialmente, su descripción de la causalidad— es útil para este debate porque difumina la distinción que existe entre el pensamiento creativo y el razonamiento. En efecto, acaba con la ortodoxia de la deconstrucción francesa condensando la oposición binaria entre creatividad y razón implícita en las obras de teóricos como Jacques Lacan, Derrida, Gilles Deleuze y Félix Guattari. Mientras Lacan, Derrida, Deleuze y Guattari arrojan la herramienta de la razón que es el lenguaje al romántico abismo del inconsciente (Derrida llega a usar el término “abismo” al describir la deconstrucción)³⁶, el empirismo directo de Hume saca la creatividad a la claridad de lo cotidiano.

Por consiguiente, es importante señalar que la dicotomía que Freud intentaba trazar entre el pensamiento “primitivo” con imágenes (los sueños) y la lógica del lenguaje acabó por implosionar en poco tiempo. Los principios de Freud de con-

densación y desplazamiento pronto se fusionaron con el discurso de la semiótica que surgió a principios del siglo XX y condujeron a la famosa observación del sucesor de Freud y compañero de viajes surrealistas, Jacques Lacan, de que “el inconsciente está estructurado como un lenguaje” (en la que Joël Dor detecta “raíces en la teoría freudiana de los sueños”³⁷). El hallazgo de que la condensación y el desplazamiento tienen su paralelismo en los procesos lingüísticos se vio reforzado por la cita que Silverman hace del semiótico y teórico de cine Christian Metz: “la base de la frecuente asociación de los términos ‘condensación’, ‘metáfora’ y ‘paradigma’ parece ser que los tres derivan de la percepción de la *similitud*. Del mismo modo, el desplazamiento, la metonimia y el sintagma se ven como elementos del principio de *contigüidad*”³⁸. Es preciso destacar que aun sin hacer ninguna referencia a Hume, la reflexión de Silverman sobre las ramificaciones semióticas de la condensación y el desplazamiento de Freud llevan a dos de los tres “principios de asociación” que identificó el inglés: la similitud y la contigüidad.

Los paralelismos entre la metáfora y la similitud y entre la metonimia y la contigüidad ayudan a identificar una conexión entre el lenguaje y el proceso creativo.

³⁶ En *De la gramatología* Derrida escribe: “Toda una teoría de la necesidad estructural se constituirá poco a poco en nuestra lectura; el proceso indefinido de la suplementariedad ha lastimado desde siempre a la presencia; desde siempre ha inscripto en ella el espacio de la repetición y del desdoblamiento de sí. La representación en abismo de la presencia no es un accidente de la presencia; el deseo de la presencia nace, al contrario, del abismo de la representación, de la representación de la representación, etc.”. Derrida, *De la Grammatologie*, op. cit., pág. 208.

³⁷ Joël Dor, Judith Feher Gurewich y Susan Fairfield, *Introduction to the reading of Lacan: the unconscious structured like a language*, The Lacanian clinical field, Other Press, Nueva York, 1998, pág. 11 [Ed. cast.: *Introducción a la lectura de Lacan: El inconsciente estructurado como lenguaje en psicoanálisis*, tr. Margarita Mizraj, Editorial Gedisa, Barcelona, 1994].

³⁸ Silverman, op. cit., pág. 87. [Énfasis del autor].

Este es un paso importantísimo para establecer un concepto posmoderno de creatividad artística que sea congruente con el de espectador como lector. Al pasar del espectador-lector al artista, se puede considerar que el proceso creativo ocurre en el universo sináptico del cerebro, donde procesos autónomos, fundamentalmente inconscientes, fragmentan y recombina la información. Esta explicación esquemática de la creatividad artística es una fusión del atomismo cognitivo de Hume y el concepto de Freud de la mente inconsciente.

El cerebro es un ordenador biológico que apareció por primera vez en los reptiles de hace 500 millones de años. Incluso ahora sabemos poco sobre el funcionamiento del cerebro humano, y esa es la razón por la que filósofos como Hume siguen siéndonos de utilidad. Pero si sabemos que este órgano consiste en un universo sináptico dividido masivamente en módulos e interconectado, dentro del cual se almacenan enormes cantidades de información multimedia (lingüística, visual, auditiva, olfativa, táctil, cinestésica, etc.), en un sistema dinámico y no lineal. Es dentro de este extraordinario colector sináptico, cuya dimensión inconsciente está formada por la realidad y a la vez separada de ella, donde tiene lugar la asociación autónoma de ideas.

Pero para el modelo deconstructivo de creatividad es muy importante el hecho de que el inconsciente debe estar formado y cargado de información antes de que pueda tener lugar el proceso de descomposición y recombinación. Mientras la estética romántica entiende la creatividad como proveniente de la nada, la deconstrucción requiere unos sistemas preexistentes que puedan destruirse y recombinarse.

Sobre la creatividad artística, también es necesario reconocer que no se encuentra contenida exclusivamente en el inconsciente. Para que conduzca a un producto creativo, la asociación autónoma de ideas que tiene lugar en la cognición inconsciente debe pasar al ámbito de la consciencia. Y cuando esto ocurre, los conjuntos de ideas del proceso inconsciente pasan a ser juzgados de acuerdo al género o juego lingüístico en el que esté trabajando el artista. Y este proceso sigue repitiéndose porque una obra de arte se va creando a lo largo del tiempo. Consiste en una serie de actos microcreativos, sujetos al razonamiento y al juicio conscientes, que se unen en un todo.

Juegos artísticos

Llegados a este punto, podemos unir el debate sobre la congruencia del concepto posmoderno de espectador como lector con la idea del juego artístico mencionada en la introducción y desarrollada en el capítulo tercero. Si entendemos el espectador como "lector", podremos considerar al artista tanto un diseñador de juegos artísticos como un participante de éstos. Para definir este juego con más precisión, podemos compararlo con el deporte. La diferencia esencial entre el arte y el deporte es que en éste último, el atleta participa en un juego con normas determinadas. El deportista es famoso por su destreza en jugar a un juego en concreto según las reglas. En el arte, la situación es bien distinta ya que las normas no están establecidas. En ocasiones, algunos artistas apenas cambian las reglas: entonces decimos que su obra es "derivativa". Es una crítica basada en el hecho de que esperamos cierta alteración de las convenciones de los juegos o los géneros por parte de

los artistas. Pero, en esencia, parece adecuado sugerir que cuando hablamos de creatividad, hablamos de juegos artísticos o de juegos lingüísticos artísticos.

La creatividad artística no debería entenderse únicamente como la yuxtaposición de realidades distantes dentro del universo sináptico de la mente inconsciente. Es preciso incluir también los procesos de razonamiento y juicio que unen los actos microcreativos para formar un todo, para construir una esfera de juego concreta formada por ideas: descolocar y recolocar sus componentes. En otras palabras, el proceso cognitivo no lineal de asociación autónoma de ideas se complementa con un proceso de construcción de encadenamiento más lineal.

Y este último se puede entender en términos del tercer principio de asociación de Hume, que es la causalidad. Podríamos suponer que se trata de la quintaesencia de los modelos cognitivos racionales, pero para Hume la causalidad es el producto de la imaginación y no de la razón; una conclusión que remite a la contingencia intrínseca de nuestros modelos causales universales³⁹. David Owen señala que para Hume la asociación autónoma de ideas es el fundamento de lo que llamamos "razón":

Mientras Locke, para completar su explicación, parecía confiar en la facultad de la razón, de origen divino en aras de la búsqueda de la felicidad, Hume se da cuenta de que *todo lo que hay es causalidad*⁴⁰.

En otras palabras, las cadenas lineales de ideas, las construcciones narrativas que usamos para explicar el mundo que nos rodea, se forman en las arenas cambiantes de la imaginación. Owen continúa, diciendo que Hume

niega que la razón sea una facultad de funcionamiento independiente. Por el contrario, explica el razonamiento y la formación de creencias en términos de *principios causales de la imaginación*⁴¹.

La imaginación según Hume es el complemento adecuado para el oscuro abismo que es el inconsciente de Freud. Desde el punto de vista del inglés, la creatividad es parte del día a día. Para él es simplemente el mecanismo esencial de la mente, el sustrato del lenguaje y la razón. Esto no quiere decir que sea el mecanismo principal de la mente, porque el sentido común convencional y los procesos de pensamiento determinados consciente y convencionalmente parecen superar nuestras inspiraciones creativas. Estas iluminaciones parecen requerir más energía mental para activar el proceso asociativo (la yuxtaposición de realidades distantes) que la que necesita la forma más estereotípica y convencionalizada de cognición consciente, en la que sólo es preciso recordar las asociaciones. La imaginación no consiste sólo en re-memorar combinando fragmentos de memoria en una narrativa coherente: por el contrario, la imaginación supone colocar esas piezas en una nueva combinación, unirlas en una nueva narrativa.

Como se dijo anteriormente, la atención que centra Hume en la imaginación como asociación de ideas

³⁹ Hoy podemos dar más valor a las ideas de Hume si señalamos que desde el punto de vista de los estudios de complejidad, la causalidad no es directa, hay sistemas dentro de otros sistemas y efectos de comunicación entre los sistemas, que dificultan la tarea de especificar las relaciones causales. Sin embargo, necesitamos la simplificación que ofrecen los modelos causales para darle sentido a nuestro entorno tan complejo.

⁴⁰ Owen, op. cit., pág. 63. [Énfasis del autor].

⁴¹ Ibid., pág. 63. [Énfasis del autor].

concuera con las investigaciones actuales sobre inteligencia artificial y creatividad artificial (por ejemplo, la "Máquina de creatividad" de Stephen Thaler). La principal diferencia entre el conexionismo contemporáneo y el asociacionismo de Hume es que la ciencia cognitiva contemporánea acepta la intervención del azar o, mejor dicho, la probabilidad, mientras que Hume la descartaba. En este sentido, el Dadaísmo y el Surrealismo fueron notablemente adelantados. Y en lo que respecta a mi recurso de un filósofo del siglo XVIII para reconstruir la estética de este comienzo de siglo, se puede señalar que fue un matemático de esa época, Thomas Bayes (1702-1761), contemporáneo de Hume, quien concibió uno de los sistemas más efectivos de inferencia probabilística usados actualmente por los colectivos de la ciencia cognitiva o la inteligencia artificial. El motor de búsqueda de Google utiliza la inferencia de Bayes. Es una pena que Hume no conociera sus ideas.

Asociacionismo y narrativa

Volviendo al tema de la estética, otro aspecto importante del hecho de que Hume incluya la causalidad en la imaginación es que apunta a la posibilidad de crear cadenas y series de pensamiento. Owen cita a Hume, destacando que la asociación ocurre no sólo entre dos ideas aisladas sino también entre secuencias:

Para entender el alcance real de estas relaciones [de asociación entre ideas] tenemos que tener en cuenta que dos objetos están conectados en la imaginación no sólo cuando uno es inmediatamente similar, contiguo o causa del otro, sino también cuando entre ellos se interpone un tercer objeto que tiene con ambos cualquiera de estas relaciones. Esta asociación puede darse a gran escala, aunque al mismo tiempo podemos observar que cada paso debilita considerablemente la relación⁴².

Owen defiende que este pasaje es "extremadamente importante" porque "el razonamiento, tanto para Hume como para Locke, es una cadena de ideas". Más concretamente, el lenguaje es en esencia una forma encadenada de construir un sentido, al igual que la narrativa. La importancia de estas observaciones radica en que puede que la estructura encadenada del lenguaje tenga su origen en la asociación autónoma de ideas. Roy Harris y Talbot J. Taylor explican esto citando al filósofo francés, contemporáneo de Hume, Étienne Bonnot Condillac (1715—1780), que abordó el tema del lenguaje directamente:

Si un pensamiento no es lineal en la mente, tiene un orden lineal en el discurso, donde es analizado dividido en tantas partes como ideas lo compongan. Mediante este proceso, podemos observar e incluso entender lo que hacemos al pensar; y por lo tanto, podemos aprender a controlar nuestras reflexiones. Pensar se convierte pues en un arte, y es el arte de hablar.

Condillac asocia claramente el pensamiento y el lenguaje, lo que supone una noción en cierto modo restringida de la cognición, pero lo interesante es el uso que hace de los términos "lineal" y "no lineal": el último describe lo que ocurre en la mente y el primero lo que sucede cuando construimos un objeto discursivo, sea literal o metafórico. Las observaciones de Condillac indican que la construcción lineal de ideas en un lenguaje

⁴² Ibid., pág. 78.

(y, podemos añadir, en una narrativa) permite a la mente consciente comparar y contrastar los productos del proceso (creativo) no lineal con el edificio del conocimiento convencional, con el fin de evaluar si estos productos suponen una contribución al saber existente y son meras mutaciones inservibles. En el arte visual se da un proceso similar.

Los procesos cognitivos inconscientes descritos por Hume y Freud (aunque le dieran un énfasis diferente cada uno) tienen la habilidad de destruir ideas y recombinarlas, lo que constituye un proceso no lineal, deconstructivo. Las facultades conscientes, por el contrario, parecen ser lineales y "constructivas", en el sentido de que parecen ocuparse principalmente de evocar y mantener la imagen estable (si bien inherentemente contingente) de la realidad que ofrece la convención.

Como se dijo al principio, el objetivo de este debate sobre la creatividad es el de establecer paralelismos entre el compromiso creativo del espectador-lector y el del artista. Por lo tanto, examinaré ahora algunos estudios sobre artistas cuya práctica puede entenderse en términos de juego lingüístico-artístico.

El sistema de Simon Starling

La obra de Simon Starling ofrece un primer ejemplo de proceso creativo en el que la asociación autónoma de ideas colabora con el conjunto del razonamiento: sistema, normas y convenciones. Starling describe su método de trabajo como "la conexión de lo anteriormente inconexo", que recuerda la idea surrealista de "yuxtaposición de dos realidades más o menos distantes". Pero la obra de Starling no pone de manifiesto ninguna prueba obvia de influencia surrealista. De hecho, su obra no se inscribe en la suposición surrealista de que la creatividad proviene de un inconsciente "primitivo" freudiano, un concepto que sí se explotó, por ejemplo, en la obra de artistas contemporáneos como John Bock, Paul McCarthy, Jason Rhoades y Elke Krystufek.

La obra de Starling sí da muestras en cambio de un proceso creativo, y de hecho podemos decir que lo representa. Pero su enfoque es especialmente interesante para el tema de este capítulo porque marca una intersección entre la asociación autónoma de ideas y los procesos racionales-analíticos.

Por tanto, en *Inverted Retrograde Theme* [Tema retrógrado invertido], 2001, Starling crea una conexión entre los procesos escultóricos y un ejemplo de sistema artístico bajo la forma de la técnica dodecafónica de Arnold Schönberg para la composición musical, que utiliza la escala cromática en lugar de la más armoniosa escala diatónica. La partitura de la fig. 1 es del *Concerto* de uno de los estudiantes de Schönberg, Anton Webern, que utiliza la técnica mencionada⁴³. Las primeras tres notas son el tema "original", las tres siguientes su *inversión retrógrada* (de adelante hacia atrás e invertidas). La tercera variación es su *retrogradación* (de adelante hacia atrás) y la cuarta, su *inversión* (invertidas únicamente).

Curiosamente, la atonalidad vanguardista de Schönberg no supuso el fin de la tonalidad. Y a pesar del hecho de que los tonos y las escalas imponen un sistema de limitaciones —con el que Schönberg quería

⁴³ Artículo de la Wikipedia sobre "dodecafonismo": <http://www.wikipedia.org>

acabar—, ese sistema parece no obstante capaz de facilitar una enorme creatividad. En efecto, la tonalidad en la música se puede tomar como un ejemplo que apoya la tesis de Michel Foucault de que la disciplina y el sistema pueden ser tanto productivos como restrictivos, una noción diametralmente opuesta al concepto romántico de creatividad. Además, incluso el desarrollo de la atonalidad requería la tonalidad como base para su creación: Schönberg necesitó algo que deconstruir para crear su forma recombinante.

Para dejar esto claro, podemos destacar que el proceso creativo en la música puede interactuar con sistemas lineales, y de hecho lo hace, ya que las escalas diatónica y cromática lo son y sirven como base para permutaciones armónicas y melódicas, así como para la cacofonía deliberada. Cabe señalar que, en un momento de su carrera Marcel Duchamp dejó el arte para dedicarse al ajedrez, otro ejemplo de un sistema basado en normas que es capaz de permutaciones a varios niveles prácticamente infinitas.

Volviendo a Starling, el análisis que hace en la Secesión de *Inverted Retrograde Theme* dice que: “hay aspectos de emulación, inversión y transposición, todas ellas características de la música dodecafónica, transferidos a la instalación”. Lo interesante de esto es que se está conectando el proceso creativo con lo que podría llamarse metafóricamente “procesos de formación”, que reflejan el interés de tipo matemático por la estructura y el modelo que son evidentes en la composición musical.

El enfoque de Starling sobre la instalación escultórica encaja muy bien con la tesis sobre la interrelación del proceso creativo y el razonamiento que está implícita en análisis de Hume de la imaginación y la asociación de ideas. El sólo hecho de que Starling haga referencia a un sistema, ya histórico y convencionalizado, traslada la concepción de su proceso creativo de un enfoque romántico de las profundidades incognoscibles de la mente inconsciente hacia un punto de encuentro del saber, el discurso, la convención, la intuición y el sistema.

El sistema dodecafónico en la música surgió del deseo de la modernidad de escapar de la música que se centraba jerárquicamente en la tonalidad. Se puede comparar la deconstrucción de la tonalidad de Schönberg con la que hace el cubismo del Renacimiento y su punto de atención correspondiente, que era el punto de fuga. En lugar de una única perspectiva totalizadora y estructuras jerárquicas, la estética moderna/posmoderna promulga una visión basada en múltiples perspectivas y estructuras no lineales, no jerárquicas.

Pero el sistema de permutación de Schönberg no deja de ser un sistema, como el armónico con sus tonos impuestos en las escalas diatónicas y cromáticas. Del mismo modo, el cubismo es sistemático, como se puede ver en el hecho de que supusiese la semilla que dio lugar a la abstracción geométrica racional, que definirían De Stijl y el Constructivismo.

Ahora es el momento de reconocer, tras Hume y Foucault, que no puede haber un acercamiento entre el proceso creativo y el razonamiento, entre lo no lineal y lo lineal. De otro modo, el arte deconstrutivo caería en la trampa de las dicotomías simples (lineal = racional vs. no lineal = creativo), que es el destino de todo pensamiento ideológico rígido.

El hecho de que cualquier acto deconstrutivo sea posible supone la existencia de un sistema de convenciones. No es posible que se dé una recombinación

a partir únicamente de la nada. Es más, la destrucción y la recombinación de estos sistemas llevan inevitablemente a un nuevo sistema, esto es, a una nueva convención.

Poca gente se atrevería a decir que los compositores no son creativos por que trabajen con *sistemas* de anotación. Así pues, la música que se basa en estos medios se convierte en un ejemplo paradigmático de un proceso creativo y una materialidad sensual (la sensualidad del sonido, la sensualidad de la interacción corporal con los instrumentos) que se combinan con procesos de permutación de sistemas que permiten una cantidad prácticamente infinita de movimientos complejos.

La técnica dodecafónica de la música atonal tiene que ver con la transposición y la transformación, y lo mismo ocurre con el enfoque que da Starling a la instalación escultórica, no sólo en *Inverted Retrograde Theme* sino en toda su obra hasta la fecha (2006). En la instalación mencionada, apreciamos el sistema en el despiece que hace Starling de un piano de cola para reconstruirlo posteriormente invertido. Se exponen las partes del piano como esculturas y se reproducen mediante moldes y vaciado. También se exponen los moldes como imágenes en negativo de las partes del piano de una manera que recuerda a los moldes de moldes de objetos y espacios domésticos de Rachel Whiteread.

Lo que hace Starling aquí no es surrealista ni místico; es transformacional en el sentido semiótico de transponer una técnica de una forma de arte hacia otra: en este caso, utiliza un método musical en un proceso escultórico.

Una de las características principales del montaje situacional de Starling es que se puede incluir casi cualquier cosa. Así, en lugar de dar por hecha la presencia de la luz fluorescente de las salas de exposiciones de la Secesión, la incorporó en su obra como un acompañamiento cinético-visual. Starling hizo que el museo reorganizase sus tubos fluorescentes de manera que hubiera doce filas, cada una de ellas de siete tubos (las siete notas de la escala diatónica: do, re, mi, fa, sol, la, si). Las hizo bajar del techo para que colgaran sobre las mesas en las que exponían los componentes del piano y a continuación se sirvió de interruptores con temporizadores para convertir una simple composición suya de doce tonos en una rítmica secuencia de luces encendiéndose y apagándose.

Un persona que comentó la obra de Starling señaló perspicaz que "cada objeto desencadena un proceso de desplazamiento, vueltas circulares y saltos violentos en el tiempo y el espacio"⁴⁴, lo cual parece acertado. Pero la misma persona también sugirió que este proceso lleva a que "nuestra percepción del significado de objetos sufre una revisión despiadada"⁴⁵. La palabra "despiadada" es con la que no estoy de acuerdo. Implica cualidad transgresiva, cuando la obra de Starling es más bien considerada y dada al juego. El marco estético de referencia de esta persona no parece encajar en el enfoque de Starling, más cercano a la descripción de Hume de la asociación de ideas como "fuerza suave" que a la transgresión violenta del Dadaísmo, el Surrealismo y ciertas variedades del Expresionismo. Se puede parafrasear la misma observación añadiendo que el proceso creativo de Starling pone de manifiesto una concepción que podemos llamar cognitiva, en un sentido similar al razonamiento de Hume y Freud sobre la mente en términos de procesos como la sustitución y el desplace-

⁴⁴ Uta Grosenick y Burkhard Riemschneider (eds.), *Art Now: 137 artists at the rise of the new millennium*, Taschen, Colonia, 2002.

⁴⁵ *Ibid.*

miento. En otras palabras, al igual que el “juego” estético que es la composición musical, la obra de Starling señala la relación entre la creatividad y los procesos de razonamiento.

No se pueden negar la inteligencia y el ingenio de la obra de Starling, pero si somos de la idea de que la instalación debería acarrear una “activación del espectador”, debemos plantearnos si esta obra provoca un compromiso creativo por parte del espectador. Como en el caso de *The Perfect Ride* de Pastor, la respuesta es que el artista no sólo idea los juegos artísticos sino que además es el único que participa en ellos. En ese sentido, como la mayoría de las bellas artes contemporáneas, la obra de Starling se presta al modo de recepción convencional, que es la *lectura* de la obra de arte.

Sin embargo, al igual que ocurre con *The Perfect Ride*, la obra de Starling es un texto escribible porque tiene el formato de un rompecabezas especialmente gratificante para el asiduo lector que se toma el trabajo de resolverlo. Pero hay otra característica de esta obra que merece nuestra atención: su estrategia transformacional, transposicional, no se limita a *Inverted Retrograde Theme*, sino que es evidente en toda su obra hasta la fecha. Esto significa que cuando resolvemos una de sus producciones, es mucho más fácil apreciar las siguientes que nos encontremos. Sin embargo, como la obra de Pastor, suele ocurrir que es absolutamente necesario conocer la narrativa que hay detrás de la obra, hasta el punto de que si la galería o el museo no nos da esa información, nuestra apreciación de la obra cae en el prejuicio.

Música visual interactiva: Toshio Iwai

Puede que el enfoque de Starling en *Inverted Retrograde Theme* sea “escribible”, pero no es interactivo. Comparemos el encuentro de Starling con la música con la obra de Toshio Iwai, un japonés creador de instalaciones interactivas cuyo trabajo surgió en los noventa y ha expandido el arte visual a la dimensión del arte sonoro. La exploración que hace de la instalación visual-sonora interactiva empezó con su fascinación por una caja de música tradicional que reproducía música mediante agujeros hechos en una tira de cartulina. Uno de los rollos era el de *Cumpleaños Feliz*, pero Iwai se preguntó qué pasaría si lo invertía. Lo giró en el sentido opuesto a las agujas del reloj y al hacer esto impuso una inversión retrógrada. La melodía resultante es muy bonita, pero suena como si se la hubiera transpuesto a un tono menor, dándole un aire melancólico. Iwai llama a su melodía retrógrada invertida *Cumpleaños infeliz*⁴⁶. Como artista interactivo, Iwai se interesa en esta actividad como en un juego. No sabía leer música, como no sabe la mayoría de las personas que no son músicos, y le interesaba la relación entre el atractivo patrón visual de los agujeros practicados en el rollo de la caja de música y su capacidad para producir construcciones tonales que agradaran al oído, independientemente del orden por el que pasaran por la caja de música.

Iwai estudió informática, y desde una perspectiva matemática se puede considerar que la relación que hay entre los agujeros en su orientación “correcta” y en su “inversión retrógrada” es la de un isomorfismo. El ma-

⁴⁶ Toshio Iwai, “Inside Toshio Iwai”, *Featured Artist* en el Ars Electronica, Linz, Austria, sábado 15:45-18:00, Monasterio Stift St. Florian, 2006.

temático Douglas Hofstadter, autor del libro ganador del Premio Pulitzer *Gödel, Escher, Bach* define el isomorfismo como “una transformación que mantiene la información”⁴⁷. Esta capacidad de “preservar la información” es lo que Iwai vio en su experimento del rollo de la caja de música. Además, para él esta información en concreto tiene carácter “estético”, es agradable tanto a la vista como al oído.

En tanto que artista visual, Iwai entendía el diseño de los agujeros en el rollo como arte abstracto. Pero le causó una mayor impresión el hecho de que la “belleza” inherente a la estructura de los agujeros se mantuviera cuando lo usaba “mal”. Iwai hace referencia a la manera en que un cuadro moderno sigue siendo a menudo atractivo incluso cuando se le da la vuelta. Justamente, Wassily Kandinsky sostiene que una de las experiencias que lo llevaron a la abstracción fue ver uno de sus primeros cuadros fauvistas dado la vuelta y manteniendo la validez de su composición⁴⁸. Podríamos apelar a la gestalt que es la composición “narrativa”, usando el término en un sentido amplio, que conecta con conceptos como la composición, la estructura, el sistema, la información, el juego, el organismo, la máquina, la forma discursiva o la construcción cultural. Podemos también volver a la relación que establece Einstein entre el pensamiento y lo que él llama “imagen”:

¿Qué es exactamente “pensar”? Cuando durante la recepción de impresiones sensoriales, emergen imágenes, eso no es aún “pensar”. Y cuando esas imágenes forman series, y cada parte de ellas remite a otra, tampoco eso es “pensar” todavía. Sin embargo, cuando una *imagen* concreta aparece en muchas de esas series, entonces, y justamente a través de ese retorno, se convierte en un elemento de ordenación de las series, en tanto que las conecta cuando de por sí están inconexas. Ese elemento se convierte en un instrumento, un concepto⁴⁹.

La “imagen” de Einstein no es “pensamiento” hasta que se repite en numerosas series. En términos semióticos, estas imágenes se convierten en un signo, un símbolo, que conecta los procesos combinatorios cognitivos con elementos del mundo exterior. También se puede entender la misma “imagen” mental desde diferentes puntos de vista. Si invertimos la imagen, adquiere un sentido diferente. Si hacemos que una caja de música toque su melodía al revés, la misma “imagen” abrirá una nueva perspectiva. Considerar la cognición y la construcción cultural como una repetición y una transposición es propio del estructuralismo y el posestructuralismo, y representa una de sus contribuciones más valiosas al concepto de arte como juego lingüístico.

Sin embargo, como el artista que es, Iwai siguió desarrollando la combinación de un diseño visual y música mediante sus conocimientos de programación, para crear instalaciones interactivas que combinaran formaciones visuales y sonoras. A diferencia del enfoque más tradicional de Starling del arte en el que el espectador se centra en cómo el artista construye y juega con su propia creación, la obra de Iwai adopta la forma de una

⁴⁷ Douglas Hofstadter, *Gödel, Escher, Bach: An eternal Golden Braid—A Metaphorical Fugue on Minds and Machines in the Spirit of Lewis Carroll*, Penguin Books, Londres, 1980, pág. 8 [Ed. cast.: *Gödel, Escher, Bach: un eterno y grácil bucle*, tr. A. López Rousseau y Mario A. Usabiaga Bandizzi, Tusquets Editores, Barcelona, 2007].

⁴⁸ Wassily Kandinsky, *Concerning the spiritual in art*, Dover Publications, Nueva York, 1977 (orig. 1912) [*De lo espiritual en el arte: contribución al análisis de los elementos pictóricos*, tr. Genoveva Dieterich, Ediciones Paidós Ibérica, Barcelona, 2007].

⁴⁹ Gerald Holton, *Einstein, History, and Other Passions: The Rebellion of Science at the end of the Twentieth Century*, Addison Wesley, Reading, MA (editorial actual Perseus Publishing), 1996, pág. 197 [Ed. cast.: *Einstein, historias y otras pasiones*, tr. José J. García Sanz, Taurus Ediciones, Madrid, 1998]. [Énfasis del autor].



Simon Starling, *Inverted Retrograde Theme*, 2001, vista de la instalación en Secesión, Viena. Cortesía de The Modern Institute, Glasgow

Simon Starling, *Inverted Retrograde Theme*, 2001, Installation view Secession, Vienna. Courtesy The Modern Institute, Glasgow

instalación interactiva. Su brillantez está en la capacidad de ir más allá del juego del artista hacia la construcción de juegos creativos que involucren al espectador en un proceso creativo. En *Piano As Image Media* [Piano como medio de imagen], 1995, el espectador-participante usa un ratón de bola para construir un rollo (virtual) para una caja de música, representado como una lámina de material transparente con un entramado de puntos de luz que se mueven hacia el teclado de un piano. Cuando estos puntos llegan al lugar, activan las estructuras de creación tonal sin necesidad de saber utilizar el teclado. Había también una pantalla vertical que subía del piano al techo, generando diseños abstractos tridimensionales como interpretaciones de la imagen tonal. *Piano As Image Media* se expuso en la Play Zone [Área de juego] del Millenium Dome de Londres, 1999-2000. Actualmente (2006), la obra de Iwai sigue sin recibir el reconocimiento del sistema del arte.

Para otra instalación, Iwai creó un juego de abalorios musicales similar al juego chino Go. Se pone ante los espectadores una mesa con una cuadrícula de agujeros en la que pueden mover bolas de cristal. Los diseños que se forman se proyectan en una pared y el programa de Iwai los convierte en música tonal digital diatónica. Se escanea la mesa con una luz similar a la de una fotocopidora que representa el elemento de juego del aparato.

El enfoque de Iwai es totalmente distinto al de Starling. Mientras éste se preocupa fundamentalmente de ser artista y crear objetos ingeniosos para la admiración del formado espectador, Iwai se centra en involucrar al público general. Y habría que mencionar aquí que, como todo trabajo interactivo digital, sus obras pueden implicar a los espectadores en actividades creativas incluso dentro del espacio de máxima seguridad del museo de arte.

El tablero musical de Go de Iwai no es simplemente una escultura: es algo diseñado para ser usado, preferiblemente por dos personas, con el fin de crear una composición colaborativa. Pero el objetivo de los objetos de Iwai es el juego creativo.

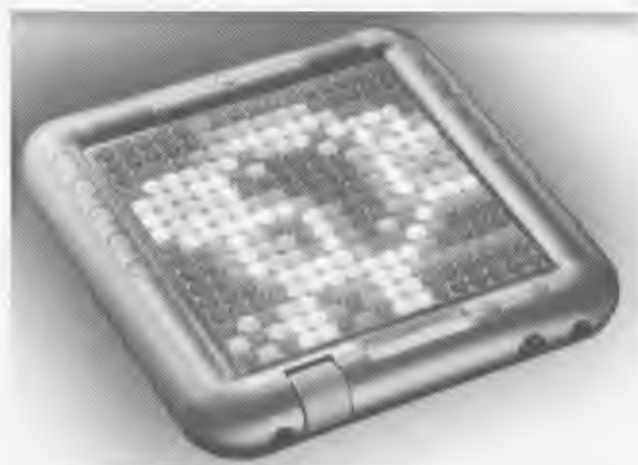
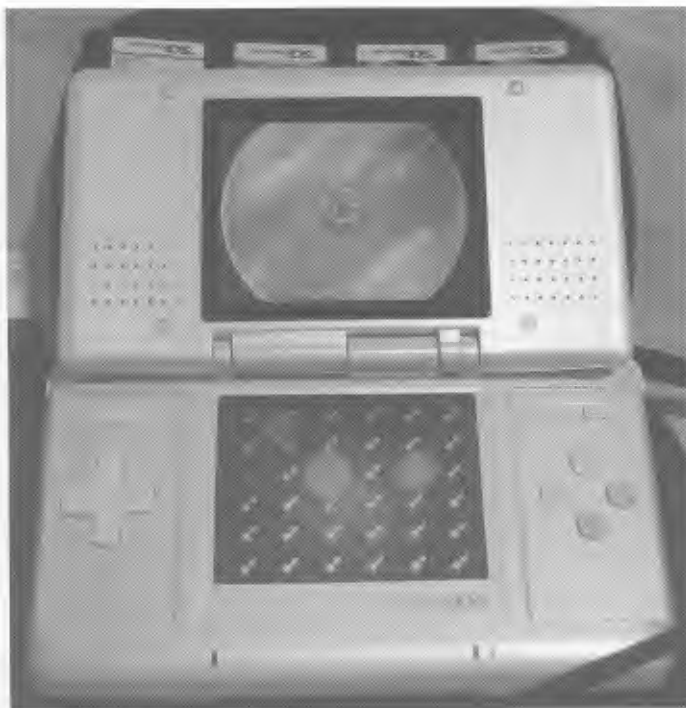


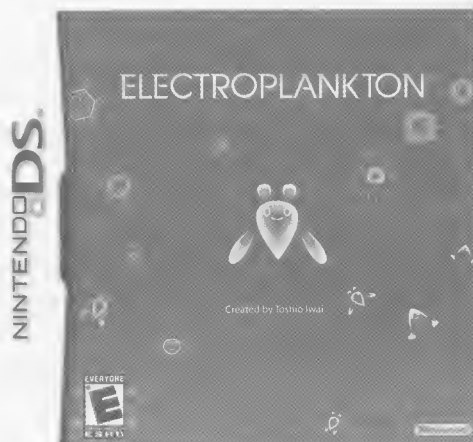
Imagen publicitaria de Tenori-On, un nuevo instrumento musical digital diseñado por Iwai en colaboración con Yamaha y comercializado por Yamaha en 2006

Advertising image of the Tenori-On a new digital musical instrument designed by Iwai in conjunction with Yamaha and brought into the mass market by Yamaha in 2006



Vista del videojuego musical *Electroplankton* de Toshio Iwai en una consola Nintendo DS. Fotografía de evil latte

Toshio Iwai's *Electroplankton* visual music game displayed on a Nintendo DS console. Photo: evil latte



Toshio Iwai, *Electroplankton*, 2006 (copia en Inglés). Iwai creó una compilación de las obras de su galería para el Nintendo DS portátil. El resultado es un ejemplo muy contemporáneo de las artes visuales que penetra la vida diaria. Parece que el arte mediático tiene una ventaja sobre las bellas artes en este ámbito debido a su capacidad de producción masiva

Toshio Iwai, *Electroplankton*, 2006 (English-speaking release). Iwai created a compilation of his gallery based works for the Nintendo DS portable gaming device. What results is a very contemporary instance of visual art entering into everyday life. Media art appears to have the edge over fine art in this respect, due to its capacity for mass production

Su obra se ocupa más de que el espectador “haga” que de que “lea”, es decir, su obra está más personificada, un objetivo al que aspiran las bellas artes pero que rara vez alcanzan.

Mientras la obra de Starling es relativamente difícil y por lo tanto confiere credibilidad intelectual no sólo a su creador sino también a quienes la entienden, el arte de Iwai es muy accesible. De hecho ha creado una recopilación de sus juegos musicales visuales para la compañía japonesa de videojuegos Nintendo (Electroplankton para la consola portátil Nintendo DS) y recientemente ha inventado un nuevo instrumento musical digital, el Tenori-On, comercializado por Yamaha a finales de 2006. Mientras las bellas artes se limitan a los medios de producción preindustriales, anteriores a la masificación, el arte digital va más allá. Mientras las bellas artes son del dominio exclusivo de coleccionistas con recursos, los productos como el Electroplankton y el Tenori-On están disponibles en el mercado de masas. Se podría plantear la pregunta de si el arte de Iwai implica una bajada del nivel intelectual del arte. Si comparamos su obra con la instalación de toboganes de Carsten Höller *Test Site*, expuesta como una pieza de bellas artes en la Sala de Turbinas de la Tate Modern en 2006, tenemos que decir que no. Es hora de que se reconozca a Iwai en el mundo de las bellas artes porque sus instalaciones interactivas accesibles consiguen los objetivos marcados por Bourriaud en su *Estética relacional* en mucha mayor medida que los artistas que trata ese libro.

Cómo hacer cosas con los espectadores: Andreas Slominski

El último artista del que me gustaría hablar en este capítulo es Andreas Slominski. A diferencia de Starling o Pastor, Slominski sí tiene en cuenta al espectador, pero no de la manera estética relacional evidente en la obra de Iwai: Slominski ha creado lo que podríamos llamar las instalaciones anti-interactivas, que sirven en cierta manera para destacar la falta de preocupación por el espectador-lector que se ha afianzado en el discurso dominante del arte deconstructivo. Su obra es de juego, ya que trae a colación el problema de la exclusión del espectador.

Podemos empezar con la instalación de Slominski *Bucket of Water* [Cubo de agua], 1998. El objetivo básico de esta obra es simple: colocar un cubo de agua en la tienda de un museo de arte. Pero Slominski busca llevar a cabo esta tarea de la manera más enrevesada. Encargó a un fontanero:

que instalara una tubería de 15 metros desde el baño más cercano hasta el cubo. En muy poco tiempo estuvo hecho, incluso con un grifo, y el artista pudo llenar el cubo. Cuando eso estuvo hecho, se retiró la tubería y se eliminaron todos los rastros de lo que había ocurrido, de forma que quedó únicamente el cubo lleno de agua. Es importante mencionar que esto tuvo lugar sin ningún público. Lo único que se pudo ver después fue la reliquia que se había producido, un cubo de agua, perdido y aparentemente olvidado en la tienda de un museo, como si el personal de limpieza se lo hubiera dejado ahí por accidente. [...] la única documentación de la actividad fueron las fotografías de la publicación⁵⁰.

⁵⁰ J. Hoffmann, “Andreas Slominski: adventures”, *Flash Art International*, no 228, 2003.

La respuesta inmediata a esta explicación sería que la instalación habría tenido un impacto escultural

mucho mayor si se hubiera dejado la tubería. Habría constituido una escultura surrealista o dadaísta. Pero por esa misma razón Slominski no lo hizo así. Habría sido demasiado fácil de entender y valorar para el público. *Bucket of Water* es ciertamente muy enrevesado, pero al igual que en *The Perfect Ride* de Pastor, Slominski presenta un rompecabezas imposible de resolver.

En *Bucket of Water*, lo que no se dice, no se ve, no se sabe, es más importante que lo que está en evidencia. Esta obra tiene muchos niveles y en uno de ellos Slominski juega con la noción de Arte Conceptual, un subconjunto del arte deconstructivo. Más concretamente, está mostrando el absurdo al que se puede llegar en el género conceptual-minimalista. Esto recuerda a la famosa afirmación neorromántica de Sol LeWitt: "Los artistas conceptuales son místicos más que racionalistas. Dan saltos a conclusiones a las que no llega la lógica"⁵¹. El artista es tan distinto de la persona normal que se parece más a un "místico", a un visionario, uno que sobresale de la multitud. Esto también recuerda el absurdo metafísico del lienzo en blanco, o de la sala vacía que, a pesar de ser un tópico de este comienzo de siglo, le supuso a Martin Creed el prestigioso Premio Turner en 2001, simplemente porque había añadido un temporizador a las luces de la galería para lograr el efecto de *The Lights Going On and Off*, 2001. A diferencia de éste, Slominski parece más consciente del ridículo total de una forma de arte que premia al artista por sus juegos caprichosos que no tienen en absoluto en cuenta al público general sino que se centran totalmente en los entendidos de arte. Esta no es una observación nueva; Jürgen Habermas la ha hecho ya en más de una ocasión.

Mientras que el sentido de juego de Creed se acomoda en la *Realpolitik* del "arte para la institución de arte", el enfoque de Slominski es más auténticamente deconstructivo porque destaca lo absurdo de la transgresión institucionalizada y las defensas neorrománticas y estéticamente conservadoras de la naturaleza "mística" del proceso creativo. En este sentido, su visión es comparable a las iniciativas deconstructivas como *The 6th Caribbean Biennial* de Maurizio Cattelan, 1999, comentada en la introducción.

Al igual que él, Slominski tiene como principal arma de deconstrucción el sentido del humor. Freud señaló⁵² que el sentido del humor puede tomarse en serio. Más en relación con este capítulo, podemos decir que el ánimo lúdico de la mente, en particular su capacidad de pasar de una idea a otra y hacer conexiones no lineales entre ideas puede y debería tomarse en serio, al igual que su capacidad para crear construcciones coherentes y funcionales. Tras los avances de Hume y los adelantos posteriores en materia de ciencia cognitiva contemporánea, podemos sugerir con certeza que no hay nada místico en el proceso creativo, quitando lo "místico" que hay en todos nosotros: el milagro de la consciencia que sigue sin explicación para la filosofía y la ciencia. Al señalar a la imaginación y la creatividad como mecanismo fundamental de la mente, la filosofía de Hume ayuda a democratizar nuestra idea de la creatividad. Y al mantener al público en la oscuridad, Slominski resalta la manera en que las bellas artes hacen de lo ordinario algo extraordinario: expone su estrategia de mistificación.

⁵¹ Sol LeWitt, "Sentences on Conceptual Art", en Alicia Legg, *Sol LeWitt*, Museum of Modern Art, Nueva York, 1978.

⁵² Sigmund Freud, *Jokes and Their Relation to the Unconscious*, Vintage, Londres, 2001 (orig. 1905) [Ed. cast.: *El chiste y su relación con lo inconsciente*, tr. Luis López-Ballesteros y de Torres, Alianza Editorial, Madrid, 2000].

Otro ejemplo de la deconstrucción de Slominski del concepto romántico de creatividad es *Self-Portrait with Sombrero* [Autorretrato con sombrero], instalado en la Kunsthalle Zurich en 1998. Patrick Frey comenta:

Los visitantes de la Kunsthalle se encontraban únicamente con un par de fotografías (una de la cara del artista tras una abertura circular; la otra, de su brazo, sacada desde la habitación contigua, cámara en mano y preparado para sacar la primera foto) y el sombrero en sí, con la parte superior y el ala cortadas para permitir al artista que colocara la cara para el "retrato". La única pista adicional sobre el elaborado proceso eran los agujeros todavía visibles en la parte superior de la pared⁵³.

En comparación con *Bucket of Water*, los espectadores de esta instalación de Slominski recibían una auténtica multitud de pistas. En este caso, estamos hablando casi con certeza de un rompecabezas que tiene en cuenta al espectador y que podría resolverse con algo de reflexión e ingenio. El único objeto clave que falta es la escalera. El espectador-lector necesitaría usar la imaginación o la inteligencia para incorporar este fragmento en el rompecabezas.

La narrativa que hay detrás de la obra es simple: Slominski decidió sacarse una foto con un sombrero. Un objetivo aparentemente sencillo, pero el autor lo complicó considerablemente al determinar que se sacaría la foto en la esquina superior de la habitación, subido a una escalera. El hecho de que se encontrara encaramado en una esquina requería una perforación en la pared para que se pudiera ver su cara desde el otro lado. Esto a su vez necesitaba un segundo agujero para que pudiera pasar el brazo con la cámara. Además, tuvo que cortar el ala del sombrero para que encajara en la esquina. Todo lo que hizo Slominski para esta ocasión tuvo un carácter funcional. Su construcción de este entramado forma un todo coherente. Tiene hasta un objetivo, que es el de sacarse una foto con un sombrero. El problema fundamental de esta idea es que es innecesaria. Pero el mismo hecho de que sea así se convierte en una aportación al arte deconstructivo de la misma manera en que lo es su total desdén por el espectador-lector en *Bucket of Water*.

Sin embargo, desde el punto de vista de un artista que construye un rompecabezas artístico que logra implicar al espectador en una interacción creativa, *Self-Portrait with Sombrero* cumple su objetivo. Da suficientes pistas para que el visitante atento desentrañe la narrativa excéntrica que conforma la obra. El hecho de que la historia sea extraña es una característica necesaria de la obra, porque desafiaba al espectador a juxtaponer realidades distantes o conectar lo que anteriormente estaba inconexo. Cuando uno coloca las piezas del rompecabezas en su lugar y se dice "debe de haber hecho esos agujeros para sacarse una foto", uno ha entrado en cierta medida en el ánimo creativo del juego artístico de Slominski. Más concretamente, se ha logrado salir de los límites del sentido común para adentrarse en el terreno de la imaginación. Se ha entrado en un mundo de juego en el que la tontería, los accidentes y los errores son de ayuda para la fábrica creativa.

Con el análisis de *Cough Syrup Transport System* [Sistema de transporte de jarabe para la tos], 1998, empezaremos a ver la forma no lineal, o el *sistema*, de la obra de Slominski. Esta instalación consistía en colocar una cuchara con una dosis de jarabe para la tos en un

⁵³ Patrick Frey, "Andreas Slominsky-Kunsthalle Zurich, Switzerland", en *ArtForum*, Noviembre 1998. Version en red consultada en Marzo de 2006: http://www.findarticles.com/p/articles/mi_m0268/is_3_37/ai_53286435.

sistema de suspensión cardán, utilizado para mantener horizontales las brújulas de los marineros. Esto se colocaba a su vez en una caja fuerte con sistema vibroshock, diseñado para soportar mejor los golpes y las vibraciones. La caja se colocaba en una furgoneta (una ambulancia podría haber sido mejor) y se llevaba de una punta de Berlín a la otra, para concluir su trayecto en el Deutsche Guggenheim, en la avenida Unter den Linden.

Como en el caso de *Self-Portrait with Sombrero*, una acción simple como llevar jarabe para la tos a un lugar (¡se suele llevar en la botella!) se vuelve extremadamente compleja y elaborada. Como *Bucket of Water*, esta obra es esencialmente un juego del artista: todo lo que ve el espectador es la cucharada de jarabe. En *Self-Portrait with Sombrero*, el artista dejaba al espectador implicarse en el juego al dejarle pistas que hacían de la obra un rompecabezas que se podía solucionar. Pero en la mayoría de las ocasiones abusa de su permiso artístico y mantiene al espectador fuera de escena.

Entonces, ¿qué dice esto del juego del artista? En el caso de Slominski, podemos permitirle este exceso porque, a diferencia de muchos otros artistas, parece muy consciente de lo absurdo que es prescindir del espectador. De hecho, esta se ha vuelto la clave de sus instalaciones lúdicas. Y es bueno para nosotros, espectadores, porque al menos aquí es el artista el que hace ver el problema. Justamente está intentando provocar una respuesta por parte del espectador como la que propongo aquí. Pero más que con él, la obra de Slominski me hace sentirme molesto con los artistas que no parecen darse cuenta de que están ignorando al espectador. Parecen ofuscados por un resurgimiento mercantilista de convenciones conservadoras neorrománticas de este principio de siglo, en fuerte contraste con la necesidad que señala Bourriaud de una vuelta al objetivo de traer el arte a la vida cotidiana mediante la "estética relacional".

Bucket of Water, *Self-Portrait with Sombrero* y *Cough Syrup Transport System* cuentan los tres con un componente de ocurrencia o broma. Pero una broma produce risa, mientras que las acciones de Slominski causan reflexión intelectual o incluso político-estética. Aun así, el hecho de que no solamos hacer disecciones intelectuales de bromas se debe en gran parte a la convención. Del mismo modo, también es la costumbre lo que sitúa a las obras de arte en un marco que requiere observación seria y análisis, como se está haciendo aquí. Si pusiéramos las ideas de Slominski en un programa de televisión con un título llamativo como "¡Hagámoslo difícil!" tendríamos una comedia en la que la reacción principal sería la risa y no la valoración intelectual. Como en el ejemplo esencial del urinario de Duchamp *La fuente*, 1917, vemos que la importancia de una obra de arte está definida no por el contenido de ésta sino por cómo esté enmarcada institucionalmente.

Como en el caso de *Self-Portrait with Sombrero*, los complejos procedimientos que acompañan a *Cough Syrup Transport System* son innecesarios. No tienen ninguna finalidad pragmática, aunque la obra sí tiene un objetivo estético. Por ejemplo, señala cómo es habitual, mecánico y esencialmente poco interesante el hecho de hacer las cosas de la manera correcta. Los artilugios de Slominski muestran que destruir las acciones cotidianas y volver a elaborarlas de formas más enrevesadas no sólo las hace más interesantes sino que puede usarse para construir un rompecabezas creativo que llegue a provocar el compromiso creativo por parte del espectador.

En los ejemplos citados aquí podemos ver que el nivel de implicación del espectador depende del número de pistas que se le den. Realmente creo que *Self-Portrait with Sombrero* es más sofisticado, desde un punto de vista estético y deconstructivo, que las otras obras de Slominski que hemos analizado, porque se acerca más a un juego artístico, que en el capítulo tres se explicó como una solución efectiva al problemático desdén por el espectador, que es evidente en el arte deconstructivo de este comienzo de siglo.

En el próximo capítulo continuaré explorando el concepto de las estrategias recombinatorias y su importancia para la relación entre el artista y el espectador-lector. Sin embargo, el enfoque estará más en la conexión entre la *autoría* y la narrativa.

ESTE CAPÍTULO CONTINUARÁ CON LA CRÍTICA a la teoría de que las instalaciones son intrínsecamente capaces de romper la barrera entre el espectador y la obra de arte. Me centraré en la mistificación de la identidad artística y la manera en que crea una separación entre las obras de arte y las personas que la observan. La tesis aquí es que se ha magnificado y mistificado la identidad artística hasta el punto de que el espectador-lector carece prácticamente de entidad. El hecho de que las instalaciones estén de por sí destinadas a un espacio de exposición indica que están enmarcadas en una institución de bellas artes con toda la carga ideológica que ha

5. DISOCIACIÓN: la crisis de la identidad artística

adquirido a lo largo de la historia. El concepto de identidad artística sigue alimentándose de una estética romántica que está actualmente desfasada con el mundo totalmente mediatizado que hay fuera del museo.

A primera vista, el concepto de identidad puede parecer esencialmente un fenómeno psicológico, algo inherente al individuo. Sin embargo, el término también tiene una dimensión sociológica importante. El estadio del espejo de Lacan, por ejemplo, es básicamente una descripción de la construcción social de la identidad. A través del espejo —o cualquier otra tecnología de representación— aprendemos a vernos a nosotros mismos como nos ven los demás. Aprendemos a ser autocríticos observándonos según los ojos de los demás, no simplemente en función de cómo nos vemos nosotros. La introspección, sin el espejo social, es esencialmente autoindulgente. Además, la idea del estadio del espejo no es una simple metáfora. Existe cierto apoyo científico a la teoría de Lacan tras el descubrimiento de las “neuronas espejo”¹.

Si analizamos la construcción social de la identidad artística, encontramos un problema: el aparato social —el sistema de las bellas artes— que construye la identidad artística está, en la mayoría de los casos, separado de la vida cotidiana. Los medios de comunicación de masas, el arte no manual, facilita una cultura visual del día a día. El arte está separado en un gueto exclusivo concentrado en las ciudades más grandes, como Londres, Nueva York, París o Berlín.

En su destacado ensayo, *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*², Walter Benjamin

¹ Las neuronas espejo constituyen una parte del cerebro que da a los humanos la capacidad adicional de la inteligencia social, que complementa el lenguaje verbal (Ramachandran 2006). Las neuronas espejo nos ayudan a entender las configuraciones corporales de los demás, lo que supone un valor de supervivencia en términos de comunicación (por ejemplo, la acción de señalar) y de los procesos de aprendizaje de habilidades al observar lo que hacen los demás. La imitación inconsciente de los gestos del otro también sugiere empatía y conexión personal. Lo que es particularmente interesante sobre el estado del espejo y las neuronas espejo es que en ambos casos se hace referencia a un modelo de identidad que implica la relación entre la introspección y la extrospección.

² Walter Benjamin, “The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction”, en *Illuminations*, Fontana, Londres, 1973 (orig. 1936) [Ed. cast.: *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, Editorial Taurus, Madrid, 1973].

señala que el valor de una producción de las bellas artes está basado en su singularidad y su originalidad, como un "aura" que surge del "valor de culto"³. A partir de la explicación de Benjamin, podemos añadir que el valor social de la obra de arte depende también de la mistificación del artista como genio creativo, que está fundamentalmente institucionalizada. Sin embargo, también es cierto que en los ámbitos modernizados de la producción cultural —que también han sido objeto de la masificación— es el consumidor quien determina si el profesional creativo alcanza su objetivo o no. Esto es lo que ocurre en la música y la literatura porque son medios de masas (efectivamente, la literatura fue el primero de ellos). Las bellas artes, por el contrario, permanecen en una fase preindustrial que es totalmente intrínseca a la definición institucionalizada de qué es una obra de arte y quién pertenece a las bellas artes. Por lo tanto, la valoración de la calidad está en manos de ese sistema que maneja los objetos exclusivos: el sistema de las bellas artes.

Mientras el consumidor tiene cierto poder a la hora de determinar el éxito o el fracaso del producto creativo en la literatura, la música o las artes dramáticas, en las bellas artes se juzga el mérito dentro del mismo sistema. Cuando éste permite que un artista en concreto entre en los cánones, el visitante normal del museo se limita a aceptar esa valoración como viene y visita diligente el santuario del arte para rendirle homenaje.

Benjamin previó el declive de las formas preindustriales de producción artística y la asimilación del arte en la vida cotidiana. Esta predicción se ha cumplido en lo que se refiere al enorme crecimiento de los medios de comunicación de masas, pero no en el ámbito de las bellas artes. Esta modalidad, lejos de estar en decadencia, ha florecido en el invernadero de la galería comercial y el sistema de los museos de arte. El fallo en el argumento de Benjamin está en que no tuvo en cuenta el mercado del arte en su ecuación.

A finales del siglo XIX y principios del XX, el arte vanguardista evolucionó de la mano del sistema de las galerías comerciales. Esta íntima relación perdura: es difícil ser un artista profesional sin una galería de este tipo. A lo largo de la historia, ha habido casos de artistas como Van Gogh y Paul Gauguin que han tenido la desgracia de ser vanguardistas en una época en que este sistema no había madurado lo suficiente para apreciar su trabajo: Van Gogh murió sin reconocimiento a los 37 años; Gauguin a los 55. Si hubieran vivido más, habrían recibido las alabanzas a su obra que se dieron a artistas igualmente revolucionarios como Claude Monet, Henri Matisse y Pablo Picasso que vivieron en el siglo XX.

Este último en particular nació en el momento exacto para disfrutar el surgimiento de un sistema de galerías comerciales más sofisticado; se pueden citar los retratos que hizo de sus marchantes Ambroise Vollard y Daniel-Henry Kahnweiler, 1910, pintados con el revolucionario método del cubismo analítico.

Si examinamos la carrera de un artista canónico contemporáneo⁴, podremos hacer un seguimiento de su progreso y descubrir que hacerse un nombre en el sistema del arte está ligado a la calidad de los espacios y exposiciones con las que se haya asociado al artista: cuanto mejor sea la institución que lo expone, mejor será el artista. Esta observación confirma la opinión de

³ Ibid.

⁴ Suelen estar accesibles en Internet.

que es el sistema del arte quien determina el éxito del artista y nosotros, como consumidores, tendemos a aceptar la lista de nombres que se nos da.

Hay dos libros recientes sobre arte, *Arte y artistas a principios del nuevo milenio*⁵ y *Arte de Hoy*⁶, que son muestras de la importancia de hacerse un nombre. Estos gruesos tomos consisten básicamente en una larga lista de nombres acompañados de una selección de reproducciones a color y de alta calidad. Se añade al artículo de cada artista un texto muy corto, que dista mucho del espacio que se dedica a las imágenes⁷. Este tipo de libros muestra claramente la importancia de estar en el registro institucional de nombres.

Sin una posición de poder en el sistema del arte, el espectador acepta que los nombres que se encuentran en esta lista de cánones merecen ampliamente nuestra consideración. Además, está la simple realidad de que cuanto más atención se le presta a algo, más importante parecerá ser. Por otra parte, si el espectador tiene mucho criterio y rechaza una obra de la lista, se puede decir que su opinión es insignificante comparada con el poder del sistema del arte. ¿Cómo iba a equivocarse el sistema internacional de las bellas artes con su ejército de colaboradores?⁸

En pocas palabras, el espectador-lector no tiene ningún poder a la hora de decidir qué artistas entran en los cánones. Los medios de comunicación de masas son más democráticos en el sentido de que están sujetos a las vicisitudes de la demanda del consumidor. Obviamente, hay promoción de algunos nombres en concreto; sin embargo, el consumidor sigue teniendo un poder considerablemente mayor del que maneja en el mundo de las bellas artes.

No obstante, es inevitable que este sistema se vea afectado por las fuerzas de la cultura de consumo mediatizada que lo rodea. Por ejemplo, se puede establecer una comparación entre la identidad artística y el fenómeno contemporáneo de la fama. El artista famoso, sin embargo, no pasa a la esfera social de la manera en que lo hace el famoso en los medios de comunicación de masas, que acaba por convertirse en una parte del día a día. Las masas no se identifican con los artistas como lo hacen con las estrellas de cine o los músicos. Hubo una campaña publicitaria de la cerveza Becks en 2006 que usaba miembros del grupo de Young British Artists [Jóvenes Artistas Británicos] como Tracey Emin. Fue retirada tras un par de semanas para no volver a emitirse. La fama en las bellas artes sólo brilla en los confines limitados de su sistema.

Por lo tanto, la persona que se tome en serio el objetivo de asumir una identidad artística debe hacer frente a la difícil tarea de penetrar en el mundo del arte para que se lo reconozca y, si es posible, se lo canonicé. Y aunque el reconocimiento que se adquiere así es menos extendido que el que se disfruta en la cultura popular, hay una imagen de que la celebridad artística es más duradera, dada la historia de la institución del arte. Por ejemplo, se puede citar el curioso ejemplo de la convención que existe en el mundo de las bellas artes de

⁵ Uta Grosenick, Burkhard Riemschneider y Lars Bang Larsen (eds.), *Art at the Turn of the Millennium*, Taschen, Colonia, 1999.

⁶ Uta Grosenick y Burkhard Riemschneider (eds.), *Art Now: 137 artists at the rise of the new millennium*, Taschen, Colonia, 2002.

⁷ Este tipo de libros es un recurso muy útil que sirve como un índice para profundizar la búsqueda. Pero la ausencia de análisis en una muestra del escaso interés por el comentario crítico. En este texto he intentado crear lo opuesto a este listado de nombres, introduciendo una dimensión crítica. El tiempo dirá qué enfoque tiene más influencia, me inclino a pensar que ganará el juego de los nombres.

⁸ Por supuesto, hay también ejemplos de movimientos en masa del siglo XX que se equivocan gravemente.

acompañar el nombre del artista con su fecha de nacimiento, como esperando su paso a la inmortalidad⁹. Pero con el crecimiento de los estudios culturales como disciplina académica, es bastante posible que los famosos de masas adquirieran un nivel similar de "inmortalidad". En otras palabras, la exclusividad del sistema de bellas artes puede sufrir el mismo destino que el sistema británico de clases, que la penetrante y destacable fuerza de la cultura de masas no ha conseguido eliminar.

Se mencionó en el capítulo tres un elemento del choque entre las culturas de masa y exclusiva, y es la falta de comunicación presente en gran parte de las bellas artes. Hasta la llegada de la abstracción, el arte utilizaba la representación narrativa. Con la modernidad y la competencia de la fotografía, las bellas artes pasaron de tener una orientación social, hacia el exterior, a una introspección egocéntrica evidente en el romanticismo, el Simbolismo y el Expresionismo. Se puede ver claramente otra característica del alejamiento de la orientación extrospectiva, social, en el auge de la antinarrativa en el arte. Esto empezó con el cubismo y su destrucción de la ventana de la perspectiva al mundo. Y con el cubismo apareció el nombre de "Picasso", que evolucionó hacia una forma temprana de identidad artística moderna. Al igual que Van Gogh, Picasso es la imagen del concepto de genio/artista burgués y moderno. Lo interesante es que Picasso adquiere este estatus aunque la gran mayoría de la gente no entiende ni aprecia su trabajo en absoluto. Su fama y sus imágenes se escaparon de los límites subculturales del sistema de las bellas artes para llegar a la vida real, pero poca *comprensión* de su trabajo salió con ellas¹⁰. Podemos plantearnos si esto se debe a la profundidad innata de su obra o a una ausencia de mayor importancia cultural.

Podemos contraponer el ejemplo de Picasso con un artista digital igualmente destacado como el director Sergei Eisenstein. Damos con que hay mucha menos dificultad para entender la obra de Eisenstein dado su compromiso esencial en la narrativa cinematográfica. Su legado está en el desarrollo del montaje en el cine como una herramienta de la narrativa posliteraria que se ha convertido en una característica intrínseca del cine narrativo. También se puede señalar que el legado del correspondiente literario de Picasso, evidente en la antinarrativa de James Joyce, no tuvo un impacto duradero en la literatura. Se volvió a la narrativa, mientras que las bellas artes siguen del lado de la fragmentación de la representación que se vio por primera vez en el cubismo. También la música popular se caracteriza por un renacimiento de la tonalidad que renuncia totalmente a la influencia del vanguardismo atonal, que es el correspondiente musical del cubismo¹¹.

Por tanto, hay al menos dos fuerzas que dan forma a la identidad artística contemporánea: en primer lugar, el sistema de las bellas artes y, en segundo, el dogma de la deconstrucción de la narrativa no lineal. El primero separa el arte del día a día y el segundo refuerza esta división.

Los libros, las películas y la música necesitan una masa de consumidores para sobrevivir; las bellas artes, por el contrario, no. Esto se debe en gran medida a que

⁹ El año de nacimiento también indica a los coleccionistas cuánto tiempo lleva trabajando la persona, y eso es algo que tener en cuenta a la hora de invertir en arte.

¹⁰ Duchamp, por otra parte, que era un artista mucho más influyente en el mundo del arte, no era conocido fuera de los círculos de entendidos. Pero lo interesante de Duchamp es que proponía, más que un estilo, ideas. Si acaso alguna novedad del arte encontrado se hubiese filtrado en la cultura de masas, lo habría hecho acompañada del concepto de antiarte.

¹¹ Howard Goodall, *Howard Goodall's 20th Century Greats*, Channel 4 television, junio de 2004.

su sistema se basa en los coleccionistas y en los gobiernos. Esta situación le da tanto poder que puede enmarcar casi cualquier cosa como arte. Y la masa de espectadores que visitan los museos de arte acepta generalmente estas elecciones y las racionalizaciones que dan las personas que escriben para el sistema¹².

No pretendo defender que todo el arte contemporáneo sea vacío: hay muchas obras de valor. Lo que intento decir es que a día de hoy no se presta la suficiente atención al espectador-lector dentro del sistema del arte. Lo más sorprendente es que las bellas artes pueden existir en un aislamiento tan espléndido en un complejo entorno posmoderno, en el que los límites culturales son cada vez más versátiles y el poder se distribuye progresivamente.

Más allá del nombre del artista

Aunque teóricos, ha habido intentos de dar poder al lector. Se puede citar la obra de Barthes *La muerte del autor*¹³ y la de Foucault *¿Qué es un autor?*¹⁴. En la primera, Barthes sostiene que la interpretación puede trascender la intención del autor y llegar a ser más productiva que ésta. Poca gente se ha dado cuenta de lo revolucionario de su propuesta. Una manera de entender esta idea es concebir la creación de objetos culturales en términos de una contribución a un entramado cultural, discursivo e interpersonal. Estas dos obras obligan a desplazar la atención del "nombre" hacia una red discursiva intertextual.

En términos de Foucault, el creador individual está formado ineludiblemente en un entramado discursivo, colectivo, y la creatividad viene a entenderse como una contribución a esta red. Tras Foucault, la teoría del discurso se puede ver como un complemento sociológico de las teorías psicológicas de creatividad presentadas por Hume y Freud y comentadas en el capítulo cuatro. Si pensamos según Foucault, hay cierta esperanza de que el espléndido aislamiento de las bellas artes no permanezca para siempre y vayan asimilándose lenta pero firmemente en el cada vez más complejo y poderoso entramado de la cultura de masas. La accesibilidad creciente a la información sobre arte contemporáneo a través de internet es síntoma de este proceso de asimilación.

El artista como espectador-lector

También hay que tener en cuenta que todo artista es también espectador-lector. En el capítulo cuatro se planteó la idea de que la obra de arte es el resultado de una acumulación de actos microcreativos que se unen en una construcción más o menos coherente. A menudo, cuando la persona que creó el texto vuelve a él, se sorprende de haber podido unir algo tan complejo. El creador individual lee su propio texto como una conciencia de que existe en el ahora con una esfera relativamente limitada de memoria y cognición. No se trata del autor deificado que podría darnos a entender la mistificación institucional del nombre del artista. Los artistas no son

¹² La disminución del contenido crítico de la literatura sobre arte de los últimos quince años señala a su evolución hacia una especie de publicidad. Esto no tiene por qué ser del todo negativo, si consideramos la posibilidad de que sea un signo del desarrollo hacia la cultura de masas.

¹³ Roland Barthes, "The Death of the Author", en *Image-Music-Text*, trans. Stephen Heath, Fontana, Londres, 1977, págs. 142-148. Edición original: "La mort de l'auteur", Paris, 1968 [Ed. cast.: "La muerte del autor", en *El susurro del lenguaje*, Barcelona, Paidós, 1987, págs. 65-71].

¹⁴ Michel Foucault, "What is an Author?", en Josué V. Harari (ed.), *Textual Strategies: Perspectives in Post-Structuralist Criticism*, Methuen, Londres, 1979, págs. 141-160 [Ed. cast.: *¿Qué es un autor?* Universidad Autónoma de Tlaxcala, Tlaxcala, 1985].

más que humanos, como todos los demás. Por el contrario, el texto es una acumulación de un puñado de “ahoras” y los envoltorios de memoria y cognición que los acompañan. El constructo o la composición textual podría describirse como una concentración de conciencia —así es también la maravilla de la inscripción (o “escritura”) que señaló Derrida¹⁵—. Cuando se enfrenta con sus propios textos, el artista-autor pasa al nivel del lector, un nivel en el que lo extraordinario es el texto, no el artista en sí. Además, el proceso de lectura se magnifica cuando nos alejamos del análisis de un trabajo individual y situamos esa obra en su contexto discursivo, intertextual. Entonces, el conjunto de actos microcreativos se multiplica considerablemente.

Creatividad colectiva: Las señoritas de Avignon

Tomemos un ejemplo como *Las señoritas de Avignon* de Picasso de 1907; un ejemplo excelente de originalidad creativa al ser la primera obra de arte del siglo XX en anunciar un cambio de la estética simbolista del siglo XIX que dio forma al primer “ismo” del siglo XX: el fauvismo. *Las señoritas de Avignon* es la personificación de la originalidad, pero este mérito no puede reducirse a un solo autor, ya que hay que tener en cuenta las influencias de Paul Cézanne, Georges Braque, el arte africano, el entonces marginado arte de El Greco, el arte clásico y los cuadros de harenas del siglo XIX. En un sentido muy real, *Las señoritas de Avignon* es una empresa colectiva, como lo es un texto académico, como el que tiene en sus manos, con su infraestructura de referencias a fuentes publicadas que apoyan —*construyen*— la autoridad de la voz del autor. El texto se enmarca, por tanto, en un sistema distribuido de autoridad, un sistema repartido de poder, que contrasta con la noción jerárquica y patriarcal del “gran hombre” de los conceptos conservadores de identidad artística.

Cualquiera con conocimiento suficiente del contexto discursivo en el que trabaja, capacidad de autocritica y tiempo para centrarse en una actividad creativa debería ser capaz de producir algo de valor. No es necesario que se considere a esa persona un genio. Si entendemos y aceptamos la tesis de Roland Barthes de *La muerte del autor* y la posición de Foucault en *¿Qué es un autor?*, podremos aceptar que los artistas no son más que personas informadas y habilidosas en un ámbito de actividad determinado que centran gran parte del tiempo en ello. Algunos, por supuesto, son mejores que otros en el mismo sentido en que algunos fontaneros son mejores que otros¹⁶.

En última instancia lo que es de una importancia crítica es la obra, el texto, y no el artista individual. Cen-

¹⁵ Jacques Derrida, *Of Grammatology*, trad. G. C. Spivak, Johns Hopkins University Press, Baltimore, Maryland, 1976 [Ed. orig.: *De la Grammatologie*, Editions de Minuit, París, 1967; ed. cast.: *De la gramatología*, tr. O. Del Barco y C. Ceretti, Ediciones XXI, México, 2003].

¹⁶ Uso el ejemplo de los fontaneros porque vi recientemente un video sobre la instalación de Andreas Slominski *Bucket of Water*, una obra tratada en el capítulo anterior. En el video se veían habilidosos fontaneros trabajando para instalar extensiones de cañerías desde el baño de la galería hasta la tienda. Lo interesante de este video es que es radicalmente distinto de las películas habituales de artistas, que mistifican el individuo. Pensamos, por ejemplo, en la película de Henri-Georges Clouzot *El misterio Picasso*, 1956, que muestra al pintor trabajando con láminas de cristal, de manera que no sólo vemos las marcas hechas por el genio-artista, sino también al gran hombre. *Bucket of Water* por el contrario es totalmente diferente, ya que nunca vemos al artista.

Hay cierta simetría aquí, porque el visitante que ve la instalación de Slominski no ve más que un cubo de agua en la tienda, sin toda la pantomima absurda que fue la construcción de la tubería de agua desde el baño hasta ese lugar. En la exposición real es el espectador a quien se deja en la oscuridad; en el video que acompaña esta obra es el artista quien sale de la imagen. En la película *El misterio Picasso* vemos a un “gran artista” demostrando su habilidad mientras que en el video de *Bucket of Water* vemos a un grupo de fontaneros exhibiendo su ingenio, sus conocimientos y su habilidad. El artista se limita a dar la idea absurda.

trarse en éste aleja la atención de lo socialmente importante, que es el contexto discursivo. Si el arte tiene que ser de valor para el lector, debería animarlo a pensar críticamente en el marco del contexto discursivo, más que a centrarse simplemente en el nombre. Foucault da una reveladora descripción del nombre del autor como un índice de clasificación para una forma concreta del entramado discursivo. Una obra de arte sólo penetra en la vida cotidiana cuando un espectador-lector hace un intento de comprenderla. Y el arte sólo podrá expandir su red de influencias más allá de los límites del sistema del arte (el arte para la institución artística) cuando fomenta y facilita la interacción del conjunto de espectadores-lectores.

Reconocimiento erróneo: Renée Green, *Partially Buried in Three Parts*

Durante el resto de este capítulo, seleccionaré ejemplos de instalaciones relacionadas con el concepto de identidad artística. El primero será la obra de Renée Green *Partially Buried in Three Parts* [Enterramiento parcial en tres partes]. Pero en lugar de tratar la obra directamente, me gustaría comentar el marco conceptual que aplica Green a esta obra en su ensayo *Site-Specificity Unbound: Considering Participatory Mobility* [Sin especificidad de lugar: sobre la movilidad participativa] de 1999.

Este encuadre se basa en la obra de Leo Bersani y Ulysse Dutoit *Arts of Impoverishment: Beckett, Rothko, Resnais* [Artes de empobrecimiento: Beckett, Rothko, Resnais] de 1993 y Green empieza diciendo que Bersani y Dutoit perciben un mismo factor en la obra de Beckett, Rothko y Resnais; una falta de responsabilidad de autor hacia la sociedad. Hace una cita de la descripción que dan de esto:

Mi obra carece de autoridad. No aprenderá nada de ella; no obtendrá ningún beneficio moral, ningún placer supremo que le han hecho creer que los artistas tienen la obligación de darle¹⁷.

Este fragmento da una variante de la tesis de Barthes de la "muerte del autor" al centrarse en una falta de preocupación por la repercusión social, que en la introducción a este capítulo se definía como particularmente importante para las bellas artes. Bersani y Dutoit sugieren explícitamente que los principales artistas modernos se niegan a servir de guía ética (social) para su público. Esto contrasta fuertemente, por ejemplo, con la propaganda social de las películas de Hollywood y las telenovelas americanas. El ensayo de Green da una explicación de por qué los artistas evitarían asumir su libertad de expresión política, que es su prerrogativa en la sociedad democrática. Señala, tras Bersani y Dutoit, que una orientación ética puede funcionar como calmante social, compensando, "remendando" y "explicando" los fallos de la realidad social¹⁸.

Analizar el papel social nos lleva a la clave de la diferencia entre una narrativa que esté diseñada para programar la opinión pública y una que no, una que apoye el statu quo y una que lo cuestione. Hollywood es

¹⁷ Green, Renée, "Site-Specificity Unbound: Considering Participatory Mobility", pág. 1. Documento disponible en línea en la CEPA Gallery (the art of photography), Buffalo, Nueva York, 1999. Consultado en marzo de 2005: <http://www.cepagallery.com/cepa/exhibits/EXHIBIT.19981999/ruinsinreverse/graphics.art/reneegreen.pdf>

Leo Bersani y U. Dutoit, *Arts of impoverishment: Beckett, Rothko, Resnais*, Harvard University Press, Cambridge MA, 1993, pág. 3.

¹⁸ Green, op. cit., pág. 2.

un modelo de parche social, la zona de cumplimiento de los deseos en la que los políticos pueden ser buenas personas, las familias pueden apoyarse mutuamente y la esencia del mal puede estar siempre fuera de la propia nación. Obviamente, ni siquiera Hollywood va siempre por el camino de la corrección ética, pero lo hace lo suficiente para merecer una reputación de estereotipos, mitos y colonización cultural.

Si volvemos al cineasta elegido por Bersani y Dutoit, Resnais, nos encontramos con un enfoque completamente distinto. También es importante señalar que el interés de Green por los escritos de Bersani y Dutoit proviene, en parte, de su admiración por el trabajo de Resnais. En su ensayo, admite que es "particularmente aficionada" a él. Y veremos que hay un elemento de la perspectiva de Resnais evidente en la instalación para la que el ensayo de Green sirve de prólogo: *Partially Buried in Three Parts*.

Resnais empezó como director de documentales y en su temprana obra *Noche y niebla*, 1955, mezclaba un documental en blanco y negro sobre los campos de concentración nazis con imágenes a color de los mismos lugares. Geoffrey Nowell-Smith defiende que Resnais "sugiere que el horror se ha distanciado, se ha hecho difícil de recordar vívidamente y en ocasiones incluso se lo ha cubierto. [...] La narración, escrita por Jean Cayrol, sobreviviente de los campos, sugiere que este horror no ha terminado, simplemente se ha movido a otro lugar, adoptado otra forma"¹⁹. El asunto principal es que *Noche y niebla* da más información implícita que explicaciones y desde luego no corrige los fallos de la civilización moderna.

Hiroshima mon amour [Hiroshima amor mío], 1959, escrita por Marguerite Duras, es una de las películas más famosas de Resnais. Es incluso menos explícita que *Noche y niebla*. En esta película, Resnais intercala la historia de una aventura amorosa en un Hiroshima contemporáneo con imágenes de la Francia en guerra en una narrativa no lineal temporalmente inconexa.

Resnais es una elección interesante para la tesis de Bersani y Dutoit, porque de los tres artistas que escogen, él es el que más se acerca con su obra a dar la posibilidad de un análisis sociopolítico. Rothko, por el contrario, cae en el ámbito psicológico de la autoexploración típica del Expresionismo. Beckett es un pionero del absurdisimo existencialista, y como tal una importante figura sobre la comprensión del ánimo absurdistas del arte moderno/posmoderno desde Duchamp, el Dadaísmo y el Surrealismo hasta el absurdisimo de este principio de siglo (Maurizio Cattelan, Peter Fischli y David Weiss, los hermanos Chapman, Jason Rhoades, Martin Creed, Malachi Farrell, Andreas Slominski etc.).

Pero tenemos que dar las gracias a Green por dirigir nuestra atención hacia Resnais, porque su obra puede entenderse como un ofrecimiento de un paradigma para los artistas, como Green, que busca dar una importancia social a su obra sin bajar al nivel del tópico y/o la propaganda

La clave del enfoque de Resnais está en que el autor renuncia a la posición de autoridad. Pero, incluso a partir de la breve descripción de la obra de Resnais que acabamos de comentar, es un error obvio sugerir que el espectador "no aprenderá nada de ella; no obtendrá ningún beneficio moral"²⁰. Lo que está claro, por el contrario, es que se da al espectador una narrativa

¹⁹ Geoffrey Nowell-Smith, *The Oxford History of World Cinema*, Oxford University Press, Oxford, 1997, pág. 332.

²⁰ Bersani y Dutoit, op. cit., pág. 3.

deíctica, que hace referencia a una situación sin ofrecer a la vez el mensaje ético prefabricado típico de Hollywood. Además, en el centro del enfoque de Resnais hay una importante elaboración de la técnica de montaje de la que fue pionero Eisenstein. Mientras éste lo utilizaba para comunicar un mensaje ético de componente ideológico, Resnais lo emplea para desplazar y desasociar la autoridad de la narrativa. Mientras Eisenstein rebosaba optimismo utópico inspirado por el incipiente comunismo soviético, Resnais trabajaba en un mundo que había sido testigo de la invasión nazi de Francia y de los horrores de Auschwitz e Hiroshima, con unas fotografías que representan gráficamente el aspecto más deleznable del comportamiento humano.

Aunque le falta la fuerza del contexto histórico en que se basó la importante contribución de Resnais al arte político posmoderno, Green hace un uso del montaje similar en *Partially Buried in Three Parts* cuando intercala el presente en el pasado. La tercera parte de esta obra, por ejemplo, se hizo para la Bienal de Qwangju en Corea, 1997. En la obra había entre otras cosas fotografías que Green hizo durante su visita a Qwangju y Seúl, mezcladas con imágenes de la Guerra de Corea, 1950-1953, con la que había entrado en contacto unos dieciocho años antes, suponemos que en Estados Unidos, dado que su país tenía un papel muy importante en lo que llamaron el "conflicto coreano". En la interconexión de las imágenes de Green no hay más estructura narrativa que la que pueda aportar el espectador, pero las fotos en sí tendrían un impacto similar en los estadounidenses que en los coreanos, puesto que fue básicamente su guerra, o conflicto. Podemos suponer que para muchos surcoreanos las imágenes contemporáneas de Seúl y Qwangju pondrían de relieve las ventajas de no haber perdido la guerra y no haber sido ocupados por las fuerzas comunistas norcoreanas. Pero la narrativa no tiene nada de clara o cerrada, con Corea del Norte relegada a una peligrosa reclusión tras este conflicto.

Como hemos dicho, se puede apreciar una falta de mensaje político definido como ocurre en Resnais en la obra de Green, y esto contrasta con el arte político de la generación anterior. Un ejemplo clave sería la obra de Barbara Kruger, en la que el mensaje de sus combinaciones de texto e imagen durante los años ochenta remite directamente al discurso de la segunda oleada de feminismo. Hay poca ambigüedad en la obra de Kruger, aparte su uso de los pronombres (un recurso deliberado para hacer su mensaje menos manifiestamente propagandístico). En el marco de este movimiento feminista, el uso que hace de los pronombres "yo" y "tú" —que resultarían de otro modo crípticos— se descodifican en unos mensajes muy explícitos sobre la hegemonía masculina. Se puede apreciar una asociación similar con un marco ideológico externo en el arte político de Hans Haacke.

El enfoque más distante que adopta Green, junto a una posición ética menos definida, parece más "poético". ¿Posee por lo tanto más valor estético que la obra de Kruger o de Haacke? Yo diría que no. Tanto la obra de uno como de otro tiene una gran fuerza de convicción y un impacto visual importante. Y en Kruger, esta fuerza se sirve de la extraordinaria revolución social que supuso la segunda oleada de feminismo de los sesenta y los setenta. Le debemos un gran respeto a este movimiento, ya que sin él no habría tantas artistas mujeres, como Green, por poner un ejemplo contemporáneo.



Renée Green, *Partially Buried*, 1996. Fotograma.
 Courtesia de la Galerie Christian Nagel, Colonia/Berlin

Renée Green, *Partially Buried*, 1996. Video still.
 Courtesy Galerie Christian Nagel, Köln/Berlin

Kruger adoptó una posición definida en su obra de los ochenta, mientras que Green evita posicionarse y en esto se ve una relación clara con el tema de la identidad. El posicionamiento, situarse en un discurso social, da identidad. Uno puede decir "soy feminista" o "soy lesbiana", pero en los noventa y principios de los 2000, se critican estas posturas por su propensión a convertirse en configuraciones sociales autoritarias²¹.

Una de las características más interesantes de obras de arte como *Noche y niebla* y *Hiroshima mon amour* es que parecen evitar el anclaje a una ideología externa existente. Y para el debate sobre la identidad artística de este capítulo, es aún más interesante que esta decisión lleve a una problemática de autoridad del creador. En un sentido metafórico, *Noche y niebla* y *Hiroshima mon amour* se pueden calificar como "disociados" o "autistas". También se puede describir el Expresionismo abstracto de Rothko en términos de una visión hacia adentro, en lugar de hacia afuera. Del mismo modo, podemos entender el absurdismo de Beckett en términos de una representación de la sociedad moderna como autista, o como una representación autista de la sociedad moderna. Green apoya esta observación en la descripción que hace en *Arts of Impoverishment* de Bersani y Dutoit, cuando señala que los autores ven "una concentración narcisista de sí mismos" en la obra de Beckett, Rothko y Resnais. Pero, y esto es de vital importancia, este es el narcisismo propio de quien se mira en un espejo roto para descubrir una personalidad disociada: una personalidad que no encaja con su cultura, una personalidad fragmentada.

Sobre la fragmentación, las películas de Resnais no son todos coherentes en el sentido narrativo clásico: muestran, en cambio, una disociación narrativa, una ruptura. Kent Jones señala que "Anatole Dauman, uno de los productores de *Hiroshima mon amour* le dijo a Resnais: 'He visto esto antes, en *Ciudadano Kane*, una película que rompe la cronología e invierte el discurrir del tiempo'. Resnais respondió: 'Sí, pero en mi película el tiempo se hace añicos'"²². Esto recuerda al destrozo del espacio mediante una integración explícita del tiempo en el cubismo analítico, así como a los excepcionales retratos del período cubista, ya que no presentaban un individuo integrado tradicional, sino una imagen del otro reflejado en un espejo roto.

En el estadio del espejo de Lacan, nos vemos como nos ven los demás, como contruidos por la mirada social, que sin embargo es múltiple: pensemos en el bombardeo penetrante e incesante de las imágenes de los medios de comunicación. En un contexto posmoderno como este, el término que más se ajusta es *reconocimiento erróneo*, ya que sugiere un sujeto no integrado porque se ve como otros muchos lo ven.

Parte de la belleza del estadio del espejo de Lacan es que proyecta un concepto psicológico del yo a una dimensión sociológica, a la esfera que Foucault describía usando la metáfora del panóptico, que está relacionado con nuestra sociedad de vigilancia y medios de comunicación de masas.

²¹ Cf. Judith Butler, *Gender trouble: feminism and the subversion of identity*, Routledge, Nueva York, 1999 [Ed. cast.: *El género en disputa: el feminismo y la subversión de la identidad*, tr. María Antonia Muñoz García, Ediciones Paidós Ibérica, Barcelona, 2007].

²² Kent Jones, "Time Indefinite", 2006, pág. 1. Consultado en línea en agosto de 2006: <http://www.criterionco.com/asp/release.asp?id=196&eid=317§ion=essay>

Es de esperar que estas metáforas ayuden a entender a Green, cuando hace referencia a la observación de Bersani y Dutoit de que a través del texto disociado (una elaboración del texto no lineal) los individuos pueden “encontrarse a sí mismos a través de un proceso de reconocimiento erróneo”²³. En otras palabras, la identidad fija se convierte en un estorbo en un entorno dinámico de capitalismo tardío que requiere una adaptación continua a circunstancias en cambio constante.

La modernidad puede entenderse como una etiqueta para el momento histórico en el que la sociedad se hizo demasiado masificada para abarcar cualquier tipo de mirada individual²⁴. Por ello, el estadio del espejo tuvo que revisarse, como queda en evidencia en el caso de la implosión/explosión cubista de la perspectiva del Renacimiento. En un sentido metafórico, el cubismo pasa por el espejo simple para enseñar el universo de espejos que hay detrás. Pero esto no hace que el mundo moderno sea más claro, al contrario, revela paradoja y equivocación. Y en lo que se refiere a las metáforas del espejo y el laberinto, podemos añadir la multiplicidad de puntos de vista en la fotografía y el cine. Un puñado de cámaras de vigilancia reemplaza el ojo único del panóptico en nuestra vida urbana cotidiana. Cada punto de vista da no una imagen mejor del todo, sino una disolución en muchas perspectivas de cualquier concepto de totalidad. Cuantos más puntos de vista hay disponibles, menos podemos reducir el “todo” a una interpretación simple y estática (o, lo que es lo mismo, clásica). Es bastante posible que la explosión de la visualización y el reflejo social que van de la mano de los medios de comunicación de masas se pueda entender como un aumento de la evolución biológica de la conciencia social, evidente en la aparición de las neuronas espejo.

Leer arte, implosión del reflejo social

La explicación que da Green de Bersani y Dutoit nos muestra que el “narcisismo” (quizás “autismo” sea una palabra mejor) que es evidente en la obra de Beckett, Rothko y Resnais es en última instancia “autoexplosivo”, es decir, disociativo, que el ser no se ve reflejado como un todo, sino como fragmentos refractados de muchos “otros”. Green describe este proceso como una situación en la que la obra de arte “se encuentra continuamente a sí misma en otras partes de sí misma, aunque lo que encuentra también es diferente”²⁵. Obviamente, una obra de arte es un objeto inanimado que no puede reflejarse en sí mismo. A lo que se refiere Green, metafóricamente, es a los procesos íntimamente relacionados e inseparables de crear y leer la obra de arte. Y cita a Bersani y Dutoit:

La obra entra en contacto con el mundo externo iniciando en sí misma el calco incierto de los límites (su aparición y desaparición). Da un modelo formal de cómo “se encuentran” los humanos a través de un proceso de reconocimiento erróneo²⁶.

El “calco incierto” y la “aparición y desaparición” de los límites sugieren una sala de espejos. Y la noción de que “nos encontramos” en una situación así puede entenderse en términos del estadio del espejo de Lacan

²³ Green, op. cit.

²⁴ Los antropólogos y los biólogos evolutivos nos explican que la imaginación social humana sólo puede tratar con grupos de hasta 150 personas.

²⁵ Ibid., pág. 3.

²⁶ Ibid., pág. 3. Bersani y Dutoit, op. cit., pág. 7.

en el que nos hallamos en la intersección de las miradas de los otros. Esto quiere decir que la construcción social de la identidad —que el marxismo criticaba como conspiración (hegemonía) capitalista y el feminismo como dominio del discurso masculino— no es un sistema estable ya que nunca habrá un punto de referencia único, o *centro*, parecido al punto de fuga de la perspectiva renacentista.

Se pueden ver intentos de imponer un único punto de vista en las prolijas respuestas que dan los medios de comunicación de masas, el consumismo y las narrativas de Hollywood. Son los “parches” sociales que se activan regularmente para calmarnos en nuestro sobresaltado viaje por la existencia posmoderna. La realidad social es mucho más ambigua, relativista y, lo que es más importante, evolutiva²⁷.

Las especulaciones de Green sobre el “autismo” de Beckett y la anomia de Resnais llevan a la conclusión general de que en lugar de tener un arte sociopolítico que transmita un mensaje ideológico “correcto”, cada espectador debería poder sacar sus propias conclusiones. Green hace referencia al argumento de Bersani y Dutoit sobre el

potencial político de [...] la “movilidad participatoria”, que es el proceso mediante el que el espectador trabaja para unir las partes de la obra, más que intentar absorberla y dominarla²⁸.

Mientras que el arte político de Hans Haacke, Barbara Kruger y Victor Burgin de finales de los setenta y los ochenta se preocupaba por transmitir un mensaje político más bien explícito, un mensaje relacionado con un discurso ideológico externo, Green propone una alternativa que se describe mejor haciendo referencia a la obra de Resnais. Por ejemplo, al hablar de *Hiroshima mon amour*, Kent Jones observa que cuando Resnais fue a Japón a grabar la película, estaba “convencido de que la película iba a fracasar”, pero añade:

Lo que crearon [Resnais y Duras], con gran delicadeza y precisión emocional y física, fue un objeto estético ansioso, como agitado por su propia identidad y su sentido de la dirección, al igual que estaba agitado el mundo sobre qué hacer tras el horror del cataclismo de la Segunda Guerra Mundial. [...] *Hiroshima [mon amour]* nunca se sitúa en un punto fijo hacia el que puedan gravitar la emoción, la moralidad y la ética²⁹.

Se puede sugerir que *Hiroshima mon amour* funciona como paradigma de la “movilidad participatoria” de Bersani y Dutoit, en la que el problema ético se distribuye entre un grupo de espectadores-lectores, entre una variedad de puntos de vista. Esto parece positivo, pero no es especialmente efectivo, porque los espectadores no tienen voz, es decir, el sistema no puede retroalimentarse porque se mantiene cerrado, a diferencia de la cultura de masas en la que el espectador tiene el poder de no consumir unas creaciones en particular.

Lo que nos queda pues es una conciencia del estatus académico del arte deconstructivo, que pasa por la involucración del espectador sin llegar a asumirla. Especialmente, la técnica de la narrativa no lineal, que es una característica clave que define el arte deconstructivo, no es particularmente efectiva si no se implica al espectador. Como señala Green, tras Bersani y Dutoit, el

²⁷ Evolutivo aquí se refiere al proceso de cambio causado por las redes dinámicas de poder/conocimiento (Foucault) que trasciende a todo individuo. Estas redes se autoorganizan de una manera similar al concepto de Niklas Luhmann de la sociedad como sistema “autopoietico”.

²⁸ Green, op. cit., pág. 3.

²⁹ Jones, op. cit., pág. 3.

objetivo del juego es crear una multitud de puntos de vista, pero no tenemos muchas formas de saber si esto ha ocurrido.

Lo sabríamos si el producto fuera una película o un libro, porque la gente lo compraría o no. Está claro que hay que pagar para ver las mayores exposiciones de ciertos artistas contemporáneos y también que la gente se agolpa para ver estas presentaciones. Hay terreno para un estudio sociológico serio sobre la recepción del arte contemporáneo en comparación con el enfoque de Pierre Bourdieu³⁰. Antes que más literatura sobre arte centrada continuamente en el artista como individuo, sería de agradecer una valoración sociológica sobre la recepción de las instalaciones narrativas no lineales por parte de los visitantes. Estoy seguro de que habría una disparidad importante entre el considerable entusiasmo teórico por esta estrategia y su efecto real. Tengo la intuición de que la mayoría de visitantes de muestras de arte aceptan la narrativa no lineal del mismo modo en que aceptan la última moda, sin ninguna dimensión crítica que presuponan teóricos como Bersani y Dutoit o artistas como Renée Green. Y esa observación no es un desprecio por los visitantes de exposiciones de arte, es mucho más una crítica del hecho de que la narrativa no lineal se haya convertido en dogma en el contexto del arte deconstructivo, sin ninguna preocupación por cómo funciona. Conocemos las obras narrativas como una poderosa forma de representación y reflejo sociales, pero realmente no sabemos si la narrativa no lineal funciona de la manera en que pensamos que lo puede hacer.

Identidad en la sala de edición: Candice Breitz

La próxima obra que examinaré, *Becoming* [Volviéndose], de Candice Breitz, 2003, es de interés por su combinación de una aplicación intensa de narrativa no lineal deconstructiva y una integración de las bellas artes en el ámbito de los medios de comunicación de masas. Lo interesante del resultado está en que se aleja del rechazo directo de los medios masivos evidente en la obra de artistas como Barbara Kruger y Hans Haacke y apunta en cambio a una interacción más fructífera entre el dogma deconstructivo de narrativa no lineal, que define las bellas artes contemporáneas, y la cultura cotidiana del mundo posmoderno marcado por la masificación de los medios de comunicación y el consumismo.

En esta obra, la noción de los puntos de vista múltiples pasa a primera plana, al igual que la idea de que el espectador recibe tantos puntos de vista que se le hace muy difícil adoptar cualquiera de ellos. *Becoming* también es interesante porque es casi un juego creativo narrativo no lineal en el que podrían participar los espectadores-lectores.

Para construir *Becoming*, Breitz seleccionó siete películas clave de Hollywood del género romántico en las que el papel principal —Cameron Diaz, Julia Roberts, Jennifer Lopez, Meg Ryan, Neve Campbell, Reese Witherspoon y Drew Barrymore— sea el de una mujer cuya identidad se ve enmarañada en su relación con un hombre. El método básico que tiene Breitz para procesar estas siete películas es similar al de sus obras anteriores *Soliloquy* [Soliloquio], 2000, y *Diorama*, 2002, en cuan-

³⁰ Pierre Bourdieu, 1991. [Bourdieu, P., Darbel, A. et al., *El amor al arte: los museos europeos y su público*, tr. Jordi Terré Alonso, Barcelona, Ediciones Paidós Ibérica, 2003].



Candice Breitz, *Becoming*, 2003. Instalación de 14 Canales: 14 discos duros con 7 instalaciones de doble canal. Vista frontal: Collection Lambert, Avignon. Fotografía: Pascal Martinez. Ed. 5 + 2 A.P.

Candice Breitz, *Becoming*, 2003. 14-Channel installation: 14 hard drives consisting of 7 dual-channel installations. Front View: Collection Lambert, Avignon. Photograph: Pascal Martinez. Ed. 5 + 2 A.P.

to a que extrae un fragmento en el que el actor pronuncia un monólogo de frente a la cámara. En todos los ejemplos se expresan sentimientos íntimos que intensifican los efectos de la empatía y la identificación por parte del espectador. Por supuesto, aun así somos testigos en cada fragmento de una fabulación absoluta, un hecho resaltado por los procesos de extracción y bucle que aporta Breitz.

En esta instalación, se muestra a los actores pronunciando sus monólogos en siete pantallas a color. Pero este conjunto de monitores se duplica con siete otros, en blanco y negro, que muestran las diferentes escenas representadas nuevamente por Breitz. La artista imita las expresiones faciales y los gestos de los distintos actores de las escenas pero, en todos los casos, mantiene el sonido original. Al igual que en las series *Film Still* [Imágenes fijas de películas] de Sherman, Breitz se pone en la piel de un actor borrándose así en parte a sí misma. Aún así, al contrario que las series que hemos mencionado, Breitz no se disfraza ni se maquilla para parecerse a la actriz que está imitando en cada momento. Por el contrario, vemos una hilera de imágenes que se pueden identificar como la misma persona (Breitz) y úni-

camente cambian la voz y los gestos. Con esta táctica, Breitz se sitúa como un *espectador-lector* que se resiste deliberadamente a la inmersión narrativa para apropiarse del ámbito de juego de Hollywood, cambiando las normas para hacer suyo el juego.

Se puede comparar la operación que Breitz hace sobre las películas con la muestra de Barthes de un enfoque radicalmente distinto a la hora de leer el relato de Balzac *Sarrasine*, que ofrece como ejemplo de texto "escribible" —un texto que desafía la capacidad creativa-interpretativa del lector—. Graham Allen describe este relato como una "perturbante historia de veintidós páginas que se encuentra entre la intriga gótica, el cuento humorístico de la ignorancia y el estudio psicológico de las ilusiones del amor"³¹. Barthes se toma en serio el desafío de este texto escribible y el resultado no dista cómo disecciona Breitz esta película. El análisis de Barthes del relato de Balzac ocupa más de doscientas páginas y supone la ruptura de *Sarrasine* en unidades de significado a las que Barthes se refiere con el término de "lexemas" y que clasifica según un grupo de "códigos". Su análisis de *Sarrasine* lleva la implicación creativa en el texto escribible a un nivel de obsesión comparable al trabajo creativo. Aún así cabe preguntarse si este análisis puede considerarse creativo.

Desde el punto de vista de la estética romántica, un análisis como el que da Barthes en *S/Z* no puede ser creativo porque la creatividad surge del inconsciente, mientras que el análisis es fundamentalmente un proceso de pensamiento consciente. Además, el análisis tiende a ser lineal, mientras que el flujo de deseo que teóricamente motiva la creatividad es rizomático³². Estamos ante un problema aquí porque no podemos considerar creativo el análisis que Barthes hace de *Sarrasine*, por lo tanto tampoco puede serlo *Becoming*, ya que tiene varias características analíticas: la extracción de información específica de un corpus, su disposición en series y una intervención crítica. En cierto sentido, podemos describirla como un ejercicio de cinematografía convertido en juego artístico. Pero podemos recordar también a Rirkrit Tiravanija y su descripción de la vida cotidiana como obra de arte. Si comer *pad thai* puede ser una obra de arte, quizás la cinematografía también pueda ser creativa.

Para que una obra de arte como *Becoming* pueda considerarse "creativa", tiene que permitir un elemento de análisis en el proceso creativo. Se dijo en el capítulo cuarto que, a menos que el proceso creativo se desarrolle en un trance hipnagógico, el juicio analítico consciente tendrá inevitablemente un papel impor-

importante en él. Un artista siempre tiene que considerar con su juicio bien fundado la calidad de lo que ha producido. Por tanto, todo artista es intérprete/lector de su propia obra. Más aún, si un artista utiliza las obras de arte encontrado apropiadas como material de origen, como es el caso de Breitz, la interpretación entra a funcionar tanto al principio como al final del proceso creativo. Se sirve de su criterio para seleccionar las materias primas, que de por sí son productos creativos, y luego interpreta la manera en que ella misma trabajó ese material. Lo que estamos examinando aquí es la interrela-

³¹ Graham Allen, *Roland Barthes*, Routledge, Nueva York, 2003, pág. 84.

³² Gilles Deleuze y Félix Guattari, *Anti-Oedipus: Capitalism and Schizophrenia*, The Athlone Press, Londres, 1984 [Ed. cast.: *El anti-Edipo: capitalismo y esquizofrenia*, tr. Francisco Monge, Ediciones Paidós Ibérica, Barcelona, 2004].

ción entre interpretación y creatividad. Y esto es de vital importancia para un análisis del texto escribible o lo que también podría llamarse (para recurrir menos a la literatura), un texto "creable"; es decir, que precisa un compromiso creativo por parte del lector.

Pero aunque podemos describir *Becoming* como un texto que precisa una respuesta tanto creativa como crítica por parte del espectador-lector, no se puede decir lo mismo de los textos cinematográficos de los que se sirve Breitz como fuente. En palabras de Barthes, son "legibles", es decir, requieren únicamente una inmersión pasiva, y poca crítica por parte del lector. Para aplicar el concepto literario de Barthes de "legible" al ámbito de la teoría del arte, podemos llamar a estos textos "espectoriales", porque no requieren un compromiso intelectual. Sin embargo, esto no significa que lo excluyan. Lo que muestra *Becoming* —y lo que mostraba Cindy Sherman en sus series *Film Still*— es que la lectura activa se puede aplicar a cualquier texto, sea legible o escribible, sea espectral o requiera un compromiso creativo y crítico. Todo el ámbito de los estudios mediáticos se basan en el hecho de que los textos aparentemente simplistas, legibles, pueden abordarse de una manera crítica e intelectual.

Lo que diferencia *Becoming* de un ejercicio de este campo es su distanciamiento del protocolo académico y el hecho de que es más práctico que teórico. La respuesta de Barthes a *Sarrasine* no se sale del género de la crítica literaria. Por el contrario, la respuesta de Breitz a las películas que escoge se articulan en una categoría diferente: la de obra de arte, más específicamente, la de instalación de vídeo. Empezamos a ver que la diferencia que hace que llamemos a una cosa creativa y a otra no depende en gran medida de las convenciones y del contexto institucional. Si quitamos del encuadrado las páginas de la obra de Barthes *S/Z* y las exponemos en las paredes de una sala de exposición, se convertirían en una instalación. *S/Z* es tan creativo como *Becoming*, pero no lo consideramos así porque reservamos esta palabra para artefactos que obedecen a normas de presentación formadas culturalmente.

Quizás muchos artistas podrían desafiar la idea de que la práctica creativa no puede ser intelectual. Sin embargo, es posible que exista arte que no sea intelectual, pero no es el caso del arte deconstructivo. Si adoptamos nuevamente una posición de estética romántica, podríamos aducir que *S/Z* no es un texto creativo porque utiliza una obra de arte que ya existía (no es original) pero este argumento cae por su propio peso tras el movimiento posmoderno de apropiación de finales de los setenta y de los ochenta, del que Sherman fue una figura clave. Este argumento carece de sustento tras la llegada del arte encontrado de Duchamp [*ready-made*] a principios del siglo XX.

Es pertinente además hacer referencia a este arte al comentar *Becoming*. Anteriormente, propuse que Breitz rompe con las narrativas de Hollywood y las reconstruye como un juego alternativo que hace propio. Sin embargo, sería más acertado señalar que toma estas narrativas y les aplica un juego de arte encontrado. En parte, *Becoming* halla su inspiración en la serie de la MTV del mismo nombre. En ella, se convierte a "fans comunes" en sus artistas favoritos (por ejemplo, Shakira, Enrique Iglesias, Nelly Furtado, B2K, *NSYNC). En un anuncio de este programa se dice que "nuestras 'estrellas' tendrán todos los lujosos detalles de los famosos y,

para rematar, incluso recrearán un videoclip clásico de sus artistas favoritos”³³. Breitz evita los “lujosos detalles” vistiéndose de una manera simple contra un fondo neutro y grabando en blanco y negro. Quita el *glamour* de su representación subrayando así el hecho de que su versión no carece de crítica y cuestionamiento al combinarse con la hiperrealidad de la fama. También hay un elemento de Surrealismo al ver a la misma persona “hablando” con tantas voces diferentes, lo que intensifica nuestra sensación de que todas las “personas” de *Becoming* son un simulacro. La forma normal de recepción de estas películas es de compromiso empático (identificación) con los personajes retratados en la pantalla. Breitz elimina esta posibilidad y obliga al espectador a asumir una forma de ver más intelectual, más reflexiva.

Al experimentar *Becoming*, empezamos a entender lo que implica un texto “escribible”: requiere un compromiso intelectual más que emocional. En 1846, el poeta esteticista Charles Baudelaire explicó: “Precisamente el romanticismo no se sitúa ni en la elección del sujeto ni en la verdad exacta, sino en una *forma de sentir*”³⁴. El cambio de una prioridad romántica por el compromiso emocional hacia una implicación intelectual es una de las características clave que distinguen el arte deconstructivo de su predecesor esteticista romántico.

Pero hay otro aspecto de *Becoming*, que tiene que ver con su relación con el juego del karaoke. *Becoming* es básicamente un karaoke de vídeo y esto se ve en otra instalación que creó en 2000, llamada justamente así, *Karaoke*. En la configuración actual de *Becoming*, Breitz es la única que participa en el juego; sin embargo, no es difícil imaginar un nivel adicional en el que el espectador se pusiera ante una “cámara de karaoke” y empezara también a jugar. Lo más interesante aquí es plantearse por qué un artista de las bellas artes *no* consideraría esto. Una razón es que el marco de referencia de las bellas artes centra la atención en el creador artístico individual. Esto es una herencia del patriarcado que requiere tanto cuestionamiento como la representación de los estereotipos femeninos en el cine de Hollywood. Podría parecer también que añadir una dimensión participatoria a *Becoming*, haría la obra menos “seria”, pero Breitz argumenta que utiliza los medios de comunicación de masas para crear accesibilidad³⁵.

Una de las razones por las que *Becoming* podría fácilmente ser un juego es que la tecnología que usa Breitz hace que la distancia entre videoarte y videoarte interactivo sea relativamente pequeña. El próximo ejemplo de instalación contemporánea que examinaré se acerca incluso más a este objetivo, gracias al uso que hace del vídeo por ordenador.

Human Race Machine de Nancy Burson

Si por un momento dejamos de centrarnos en las bellas artes para pasar al arte interactivo digital, no nos resultará difícil encontrar juegos creativos con la identidad que pueden resultar más interactivos. *Human Race Machine* [Máquina de la raza humana] de Nancy Burson es un ejemplo destacado de un juego creativo, simple y elegante que anima a la reflexión social. La idea es bá-

³³ MTV, *Becoming: About the Show*, 2006. Consultado en marzo de 2006: <http://www.mtv.com/onair/becoming/#>

³⁴ Hugh Honour, *Romanticism*, Westview Press, Boulder, Colorado, 1979, pág. 13. [Énfasis del autor]

³⁵ Candice Breitz, Entrevista en su estudio de Berlín. Agosto de 2004.

sicamente dar a la gente una imagen de cómo serían si fueran de otra raza (negra, blanca, asiática, hispana, india). El espectador mira un espejo de vídeo y alinea su cara con el sistema de detección de bordes de la pantalla. Cuando la imagen de vídeo de la cara del espectador está situada, digitalizada y cargada en el sistema, el espectador presiona un botón para ver su cara convertida en otra raza. Es un juego simple pero elegante, que provoca un grado importante de fascinación en el espectador, que se ve capaz de explorar su identidad más allá de la imagen de sí mismo que tiene en ese momento.

Human Race Machine dispone también de una dimensión narrativa política, que transmite el mensaje de que la raza es cuestión más de construcción social que



Candice Breitz, *Karaoke*, 2000, instalación de DVD: 10 DVDs en loop. Vista de la instalación: New York Center for Media Arts, Nueva York. Fotografía: Jason Mandella. Ed. 4 + 2 A.P.

Candice Breitz, *Karaoke*, 2000, DVD Installation: 10 looping DVDs. Installation view: New York Center for Media Arts, New York. Photograph: Jason Mandella. Ed. 4 + 2 A.P.

de genética. Pero lo más interesante de esta instalación es que brinda al espectador una confrontación encarnada de su concepto construido socialmente del yo, que sirve para fortalecer o ampliar nuestra reflexión y nuestra imaginación sociales. La pregunta que se puede plantear aquí es si el arte no interactivo puede tener un efecto de reflexión social similar si se da en forma de una narrativa no lineal "escribible" que presente al espectador un desafío interpretativo.

La máquina de Burson es fundamentalmente un espejo, un espejo de vídeo o informático. Y esto se pone de relieve en la adquisición de Burson de un programa que permite al espectador verse como serían de mayores. Es un software desarrollado por el FBI y el America's National Center for Missing and Exploited Children (Centro nacional estadounidense para niños desaparecidos y explotados), para ayudar en la localización de víctimas de secuestros. Existen también otros programas para anticipar el aspecto de los hijos o para explorar los límites entre la masculinidad y la feminidad.

Luc Courchesne, *Portrait Number One*

El espejo-vídeo transformacional que creó Burson recuerda a un pionero ejemplo de juego artístico interactivo de Luc Courchesne, llamado *Portrait Number One* [Retrato número uno], expuesto por primera vez en 1990. Se trata de una narrativa interactiva que consiste en un monitor de ordenador en el que se ve la cara de una mujer. A primera vista parece el típico retrato fotográfico estático. Sin embargo, cuando uno se acerca, puede ver que hay un ratón y al activarlo se muestra una lista de enunciados de conversación que el espectador puede dirigir a la cara aparentemente muerta. En cuanto uno elige una frase, el retrato cobra vida y responde. Para continuar la conversación, el espectador selecciona una respuesta de otra lista. El resultado era tan apasionante que el espectador se pasaba media hora en una "conversación" con el retrato. Esta es una obra con una inmersión muy profunda que implica un compromiso crítico y creativo por parte del espectador. En retrospectiva, no podemos evitar el plantearnos cómo alguien podría pasarse tanto tiempo hablando con una máquina. Para construir la obra, Courchesne se sirvió de la actriz Paule Ducharme y escribió una conversación imaginada con el espectador empezando por frases simples como "Hola", "¿Tienes un momento?", "¿Cómo te llamas?", "¿Qué haces aquí?", etc. Courchesne utilizó la HyperCard de Apple como software. Explica que los enunciados que se dirigían al retrato

se agrupaban en "tarjetas", de entre dos y cuatro; cada pregunta es un "botón" que lleva a otra "tarjeta", que define y ejecuta una secuencia de vídeo relacionada con la pregunta; esta "tarjeta" de vídeo está a su vez ligada a otra "tarjeta" que muestra un nuevo grupo de preguntas. Tras terminar un desarrollo concreto, podía volver unas tarjetas atrás e imaginar preguntas alternativas (actitudes) con su propio desarrollo. Por ejemplo, al formular la segunda o la tercera pregunta de una "tarjeta", imaginaba al visitante en un estado de ánimo distinto o directamente otro visitante³⁶.

³⁶ Luc Courchesne, "Experiential Art: Case Study", 2002. Disponible en la página web del artista, consultada en octubre de 2006: <http://www.din.umontreal.ca/courchesne/>

El retrato interactivo de Courchesne sufrió varias modificaciones para "afinar la interacción entre el per-

sonaje y los visitantes”³⁷ y la versión final de la instalación está disponible en seis idiomas. Lo sorprendente es que se pudo crear una obra interactiva con una inmersión tan profunda mediante un programa relativamente sencillo (HyperCard venía gratis con el Apple Macintosh cuando Courchesne desarrolló *Portrait Number One*) en una época en que los ordenadores eran considerablemente menos potentes de lo que son hoy.

Identidad artificial, creatividad sintética: Knifeandfork (Sue Huang y Brian House)

Las incursiones más recientes en identidad sintética y narrativa interactiva son quizás más elaboradas pero no necesariamente más sofisticadas desde un punto de vista estético que la elegante simplicidad de *Portrait Number One* de Courchesne. Un ejemplo reciente destacado es la instalación narrativa interactiva *5 'til 12* [Doce menos cinco], 2006, creada por la pareja de creadores de arte digital Knifeandfork (Sue Huang y Brian House) y expuesta en la Universidad de California, en el Beal Center for Art+Technology de Irvine.

Se invita al visitante a mirar cuatro personajes en cuatro monitores colocados en pedestales distribuidos por todo el espacio expositivo. Los cuatro personajes cuentan las trágicas circunstancias de un asesinato ficticio ocurrido en la noche de la inauguración de la exposición. La experiencia es única para cada visitante, ya que cada historia se genera mediante algoritmos informáticos que seleccionan partículas narrativas similares en cierto modo a los “lexemas” que utilizaba Barthes para descomponer *Sarrasine* de Balzac. Pero el ordenador no se limita a presentar variaciones aleatorias de lexemas, sino que esta selección se guía mediante las estrategias de la teoría del juego llamada el “dilema del prisionero”.

Al igual que *Becoming*, *5 'til 12* se basa en una narrativa cinematográfica, en concreto en la película de Akira Kurosawa *Rashomon*, 1950. En rasgos generales, esta película pertenece al género de las películas de juicios, pero no se desarrolla en un juzgado sino en el marco poéticamente dramático de la derruida puerta de Rashomon, donde la gente implicada en un crimen reciente —la violación de una mujer y el asesinato de un hombre, posiblemente a mano de un bandido— buscan refugio de una tormenta. En cada una de las cuatro versiones concuerdan los personajes y los detalles concretos, aunque hay también algunas diferencias importantes. El bandido se declara culpable del asesinato pero niega las acusaciones de violación, alegando que hubo consentimiento. La historia de la mujer confirma que el bandido la atacó, pero sugiere que puede haber sido ella quien asesinó al hombre. El relato del fallecido, a través de un médium, trata de violación y suicidio. El último testigo es el único que no está involucrado directamente en los hechos, pero cuenta la historia menos convincente, ya que parece mezclar elementos de las que ya se han narrado. Brian House señala que *Rashomon* trata: “de la subjetividad de las narrativas y cómo la verdad objetiva es esquiva [...] en realidad todas las historias son válidas en cierta manera. Nos fascinó eso”³⁸. House también comenta que otro aspecto de

³⁷ Ibid.

³⁸ Knifeandfork, Video con detalles de la instalación narrativa interactiva *5 'til 12*, 2006. Consultado en octubre de 2006: <http://knifeandfork.org/5til12/>

Rashomon que les atrajo fue que Kurosawa “utiliza al espectador como un personaje más. El espectador cumple el papel de un juez que recibe el testimonio de los personajes de la historia” (Knifeandfork 2006).

Uno de los aspectos que pueden resultar ligeramente decepcionantes de *5 'til 12* es que hay menos interactividad que en obras como *The Human Race Machine* o *Portrait Number One*. Pero tras pensarlo, se puede decir que *5 'til 12* está construido en un espacio muy interesante y potencialmente productivo entre la interactividad, la creatividad artificial y la autoría tradicional. Esto quiere decir que esta obra no es totalmente interactiva, pero tampoco es un juego pensado por artistas para artistas. Es semi-interactiva, pero dada la intervención “creativa” del programa informático, la autoría es también parcial; esto muestra que la obra entra en un nuevo territorio creativo.

Antes de examinar en más detalle la cuestión de la creatividad artificial, trataré el nivel de interactividad. Cada visitante de la exposición recibe un pequeño microchip único de identificación (RFID) que tiene que introducir en cada soporte de las pantallas para que empiece la narración. Esto asegura que el sistema reconoce a cada espectador individual y mantiene un registro de la historia que se cuenta a cada uno a medida que van paseando por la instalación de un personaje a otro. El registro de la identidad de cada espectador significa que el sistema puede generar un juego narrativo hecho a la medida del espectador, incorporando al espectador en la conversación de una manera similar a la perspectiva de primera persona de *Rashomon*. Pero mientras que la película cuenta la misma historia a todos los que la ven, *5 'til 12* cuenta tantas como espectadores hay. Esto requiere cierta capacidad informática y muchos fragmentos de vídeo suministrados por un potente servidor a cada uno de los ordenadores, que actúan como si fueran los cuatro personajes. El servidor incorpora al espectador como objetivo de lo que tiene que ser una narrativa internamente consistente.

Cada uno de los guiones de los personajes está formado por una cantidad de frases que van de 25 a 40 (según diría Barthes, “lexemas”), cada una de las cuales tiene entre tres y seis variantes. Como se ha dicho, el juego que se da con estas frases obedece al “dilema del prisionero”, en el que los individuos eligen cooperar para aumentar al máximo sus beneficios personales. Los personajes informáticos pueden “elegir” ser elogiosos, neutrales o vengativos con los demás. Un personaje que parece seguro de sí mismo e inocente al ilustrar las culpas de otro ganará en esa ronda de la narrativa. Sin embargo, en la siguiente ronda de testimonios, las reglas del juego indican que le puede llegar la venganza y deberá finalmente corregirse. Aunque lo estoy explicando en términos humanos, deberíamos recordar que la lógica interpersonal se presenta en realidad en forma de un programa informático basado en la teoría de juegos. También hemos de tener en cuenta que el programa dirige la narrativa hacia una persona: este complejo juego tiene como objetivo persuadir a ese individuo para que entienda lo que ha ocurrido. El hecho de que el programa funcione razonablemente bien es muestra de que se pueden establecer relaciones altamente productivas entre sistema y creatividad. Sue Huang comenta:

Lo que intentamos hacer fue crear personajes que fueran realmente complejos del modo en que lo son los seres humanos reales. Se les ha dado la oportunidad de sim-

patizar con los demás personajes y también la de ser críticos con la gente. Nos interesaba esta idea de la verdad y la capacidad humana de reconocerla o de decirla. De modo que esta pieza expresa realmente una verdad subjetiva, la idea de que la verdad es algo relativo. La narrativa es la manera en que los humanos crean un significado para el mundo que los rodea. El espectador mismo creará su propia verdad. Puede que sientan que su versión es completamente correcta; en realidad no importa porque todas las versiones lo son, en el sentido de que es lo que experimentaron³⁹.

Uno de los aspectos más revolucionarios de *5 'til 12* tiene que ver con el hecho de que no es un juego del artista que el espectador admire, sino que es el ordenador quien juega. *5 'til 12* contribuye al argumento de Barthes de la "muerte del autor"⁴⁰, destacando la relación productiva entre sistema y creatividad que es la antítesis de la estética romántica y supuestamente clave en la estética deconstructiva. Y sobre este aspecto en particular de *5 'til 12* Huang y House sostienen que otra influencia para esta obra fue el movimiento literario Oulipo, liderado por Raymond Queneau (1903- 1976). Este autor es famoso por sus *Ejercicios de estilo*, 1947, y su poema estructuralista variable *Cent Mille Millions de Poèmes* [Cien billones de poemas]. Este último consiste en diez sonetos limitados a la estructura clásica de catorce versos. Los cien billones vienen del hecho de que se puede reordenar los sonetos en diez columnas de catorce filas y el lector puede de esta forma seleccionar cualquier verso de cualquiera de los diez sonetos bajando por las catorce filas. Según Queneau, las permutaciones pueden llegar a un billón de sonetos. *Cent Mille Millions de Poèmes* es un ejemplo pionero de poesía interactiva y un excelente ejemplo de la superposición de estructura y proceso creativo, que es una de las características clave de la estética posromántica, desde el Dadaísmo, el Surrealismo y el Constructivismo⁴¹.

Aunque la interacción de *5 'til 12* sigue siendo pasiva, en el sentido de que es el ordenador y no el espectador quien la controla, es no obstante una obra muy interesante que posibilita una implicación creativa muy importante por parte del espectador, dados los temas que trata. Quizás el tema más controvertido tenga que ver con el aparente éxito de lo que esencialmente es una máquina de creatividad artificial. *5 'til 12* confirma sustancialmente la tesis posromántica de que la creatividad no es necesariamente un proceso misterioso incognoscible, sino que puede ser un sistema complejo, como los propios de la naturaleza.

Identidad artística y cultura de consumo

Antes de la llegada de los medios de comunicación de masas, la pintura y la escultura estaban al servicio del poder de la Iglesia y de la corte. En la cultura moderna/posmoderna, son estos medios los que sirven al sistema capitalista de poder. La diferencia entre estos dos sistemas sociales está en que bajo el capitalismo democrático cabe la *posibilidad* de ser crítico en la esfera de las artes creativas.

Además, tras el fracaso del comunismo soviético, tenemos que aceptar que el capitalismo es el único sistema

³⁹ Ibid.

⁴⁰ Barthes, op. cit.

⁴¹ Durante su juventud, Queneau se relacionó brevemente con el movimiento surrealista, pero como el matemático que era no se sintió impresionado por lo que entendía como el irracionalismo del Surrealismo. Al comentar su obra, señalaba que "puede que la apariencia sea surrealista, pero el método no lo es". BBC. "Raymond Queneau: Poet and Mathematician" en *h2g2* (proyecto enciclopédico), British Broadcasting Corporation, 2001. Consultado en julio de 2008: <http://www.bbc.co.uk/dna/h2g2/A538021>



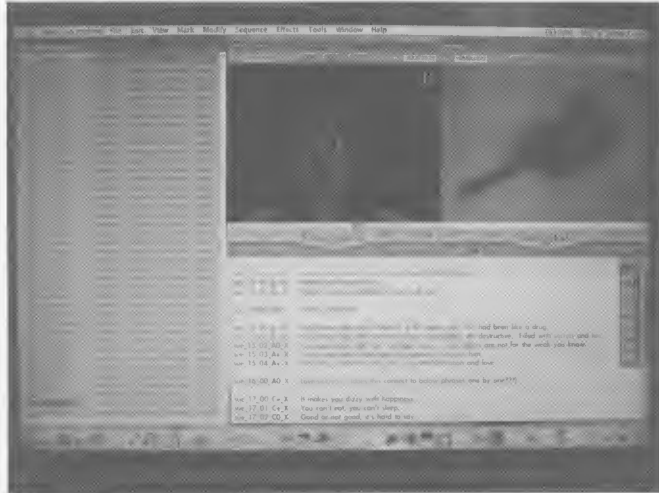
Luc Courchesne, *Portrait Number One*, 1990. Videoinstalación para ordenador, ratón táctil touchpad, reproductor laserdisc, monitor de vídeo. El espectador interactúa con un "retrato" animado en un monitor de ordenador a través ir eligiendo en una lista de preguntas. El actor es Paule Ducharme, el software empleado fue Apple Hypercard para Macintosh. En 1995 y 2001 se creó una versión CD-ROM/DVD. Una versión online (2001) es accesible en <http://www.din.umontreal.ca/courchesne/>. La imagen en la ilustración pertenece a la versión online

Luc Courchesne, *Portrait Number One*, 1990, Interactive video installation for computer, touchpad, laserdisc player, video monitor. The viewer interacts with an animated 'portrait' on a computer monitor by selecting from a list of questions'. The actor is Paule Ducharme, the software used was Apple's Hypercard for the Macintosh. A CD-ROM/DVD adaptation was created in 1995, 2001. An online version (2001) is available <http://www.din.umontreal.ca/courchesne/>. The image illustrated is from the online version



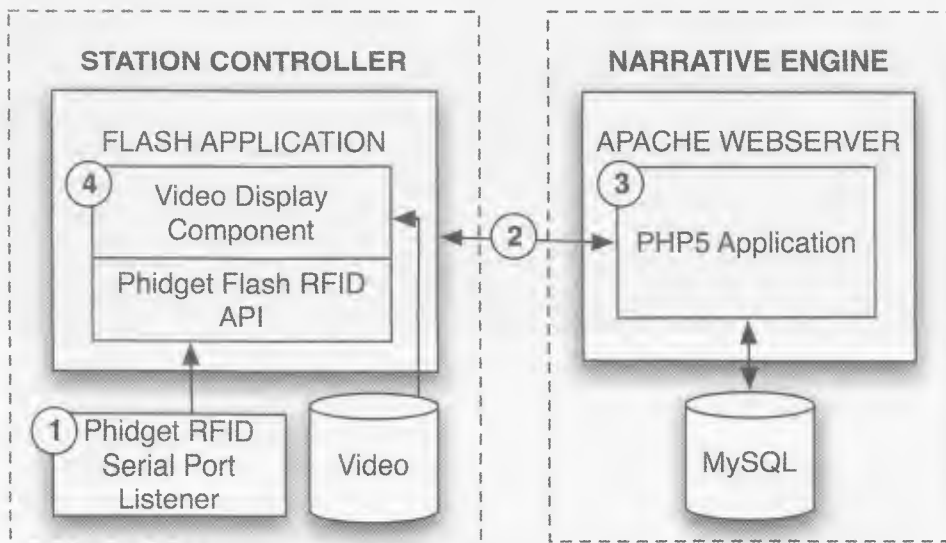
Knifeandfork (Sue Huang y Brian House), 5 'til 12, 2006. Una instalación inmersiva narrativa en la University of California, Irvine, Beall Center for Art+Technology. Cortesía de Knifeandfork

Knifeandfork (Sue Huang and Brian House), 5 'til 12, 2006. An immersive narrative installation at the University of California, Irvine, Beall Center for Art+Technology. Courtesy Knifeandfork



Knifeandfork, 5 'til 12, edición del vídeo: el trabajo consiste en un gran número de clips de vídeo que son etiquetados, almacenados en una base de datos y recuperados siguiendo las órdenes del ordenador de acuerdo con las reglas de un juego narrativo basado en el modelo de teoría de juegos del "dilema del prisionero". Cortesía de Knifeandfork

Knifeandfork, 5 'til 12, Video editing: the work consists of a large number of video clips that are labelled, stored in a database and retrieved by the command computer according to the rules of a narrative game based on the game-theoretical 'prisoners' dilemma' model. Courtesy Knifeandfork



Knifeandfork, 5 'til 12, Diagrama de sistema que muestra almacenamiento de vídeo Flash y base de datos MySQL con middleware PHP5 que busca en la base de datos los distintos clips de vídeo. Cortesía de Knifeandfork

Knifeandfork, 5 'til 12, System architecture showing Flash video storage and MySQL database with PHP5 middleware calling on the database for the various video clips. Courtesy Knifeandfork



Knifeandfork, 5 'til 12. Un espectador observando a uno de los personajes que relata una versión personalizada de la narrativa. Cortesía de Knifeandfork

Knifeandfork, 5 'til 12. A viewer watching one of the characters relate a personalised version of the narrative. Courtesy Knifeandfork

social que parece funcionar de una manera socialmente progresiva a gran escala. Por supuesto, siempre está la posibilidad de que los deshechos del capitalismo destruyan la vida en el planeta. Teniendo en mente este problema y otros (como la opresión del Tercer Mundo), uno no llega a celebrar el capitalismo. Sin embargo, se nos conduce a admitir que este sistema es productivo no sólo en términos de productos, sino también en cuanto al conocimiento y la cultura.

La caída del comunismo soviético en 1989 parece resonar por toda la producción cultural de la generación de artistas que emergieron en los noventa y muestra en la mayoría de los casos un alejamiento del concepto marxista de capitalismo como sistema de represión social. Lo que Foucault llamaba la "hipótesis represiva" parece menos convincente hoy que entendemos los sistemas sociales en términos de la teoría de la complejidad y de sistemas autoorganizados. Hoy tendemos más a pensar que no hay ningún individuo ni ningún grupo que tenga absolutamente todo el control sobre sí mismo. La sociología de Niklas Luhmann, por ejemplo, sugiere que los sistemas sociales son autopoieticos (autogenerados) al igual que la mayoría de sistemas ecológicos naturales. Y para Foucault, el poder está repartido por todo el sistema de la sociedad hasta el nivel de los individuos. Para él, no hay un "ellos y nosotros"; por el contrario, estamos todos involucrados en la red de poder y esto pasa a ser una característica crucial de su concepto de *resistencia* como acciones locales (e interminables). Se puede establecer un contraste entre la visión de Foucault de incesantes procesos micropolíticos y políticos en red con el concepto centralizado y totalizado de construcción social, propuesto por el comunismo soviético con consecuencias tan desafortunadas.

El grupo de artistas posteriores al feminismo, como Breitz, no representa los medios de comunicación de masas como un "estudio de realidad" que programa las mentes de las mujeres, sino que muestran un concepto posmoderno de identidad más flexible, menos fija y más capaz de jugar con el mecanismo social. Por el contrario podemos sugerir que la construcción social de identidad se concibe ahora menos como un opresor jerárquico y más como el mecanismo de la historia de Huang y House en *5 'til 12*: una máquina sin autor en la que el espectador se entremezcla en la historia. Para resumir, la construcción social de la identidad se entiende no como una forma de represión sino como un juego. También se pueden mencionar las ramificaciones sociológicas bastante profundas que tienen los juegos panópticos de la telerrealidad, como Gran Hermano, o las páginas de redes sociales como YouTube o Flickr. El problema actual al que se enfrentan las bellas artes es que no ha evolucionado hasta el mismo nivel de implicación del espectador que estos medios de masas.

El teórico cultural Gordon Matthews describe la identidad posmoderna como construida a partir de "la información y las identidades disponibles en el supermercado cultural mundial"⁴². Este autor ve esta forma de identidad como sustituta de la identidad personal o nacional: "La identidad de mercado [...] se basa en no pertenecer a ningún lugar en concreto, sino al mercado en los sentidos tanto material como cultural; en la identidad basada en el mercado, el hogar de uno es el mundo entero"⁴³. Este autor también cita las

⁴² Gordon Matthews *Global Culture/Individual Identity: Searching for Home in the Cultural Supermarket*, Routledge, Londres, 2000, pág. 4.

⁴³ *Ibid.*, pág. 9.

reflexiones de Madan Sarup sobre la identidad posmoderna, según las que, a través de la moda y bienes de consumo accesorios al estilo de vida, "se pueden reunir los elementos del 'Identikit' completo de un yo HUM (hágalo-usted-mismo)"⁴⁴. Esto tiene menos que ver con la alienación marxista que con el juego social en el que la combinación individualizada de ropa y accesorios se convierte en un acto *creativo*. Uno no es tanto una víctima de la moda como el participante de un juego creativo en el que se mezclan las prendas principales con las permutaciones individuales. En pocas palabras, el consumo no es necesariamente una actividad pasiva automática utilizada por una élite social opresiva para someter las mentes de sus sujetos, sino que en realidad estamos todos más o menos implicados en la red de la cultura de masas.

Compro luego no existo: Sylvie Fleury

La artista suiza Sylvie Fleury resulta interesante en este punto ya que, al igual que Breitz, se aleja de la crítica ideológica de los medios de comunicación de masas que caracteriza a los principales artistas de los ochenta, como Kruger, Haacke y Victor Burgin. En lugar de esto, Fleury crea una interrelación productiva entre la "identidad de mercado" y la identidad artística. Representa la identidad femenina en pleno auge de los logros del movimiento feminista, cuando se ha reescrito el guión social y las mujeres pueden ir de compras y al mismo tiempo ser artistas de éxito (o incluso ir de compras para ser artistas de éxito). Desde un punto de vista histórico, además de relacionar su obra con Sherman, podemos situar a Fleury en el discurso más amplio del arte pop⁴⁵, con personajes clave como Andy Warhol y Jeff Koons, cuyas obras parodian a la vez que celebran la relación entre identidad, celebridad, media y consumismo. Al igual que estos dos artistas, Fleury adopta una imagen posmoderna. Para Warhol, era la pantalla en blanco en la que el espectador podía proyectar cualquier cosa. Para Koons, era la hiperrealización del "ganador" como una encarnación del "sueño americano" consumista (que, para él, se hizo realidad). En el caso de Fleury, tenemos los productos creativos de la industria de la moda transformados en un juego de las bellas artes que no sólo abarca la parodia de la obsesión consumista, sino también el elitismo de las bellas artes, que se considera en cierta forma más "espiritual" o intelectual que el capitalismo global y la mediatización cada vez más compleja del día a día. Pero habría que considerar estas pretensiones en el marco de la casa de subastas y la capacidad del sistema del arte de crear sobrevaloraciones inconcebibles de los objetos de arte más "deconstructivos" como, por ejemplo, las latas de Coca-Cola firmadas de Fleury.

La imagen lúdica-paródica de la identidad femenina consumista que refleja Fleury no se parece a la dura crítica feminista de la construcción social de la identidad femenina presente en el arte de los setenta y los ochenta (especialmente en el caso de Kruger). Las instalaciones escultóricas de Fleury incluyen paquetes y bolsas, así como los objetos que compró. Además sus instalaciones se caracterizan por la proyección de una obsesión estereotípica femenina por las compras en el discurso de lo que ha sido hasta hace poco un mundo dominado por el hombre, el mundo del arte. Como señala Pierre-André Lienhard:

⁴⁴ Ibid., pág. 12.

⁴⁵ Por usar el término del fallecido crítico australiano de arte Paul Taylor.

En su primera exposición en 1990, presentó imágenes monocromáticas y diseños Mondrian en piel sintética, Fontanas de vaqueros rasgados, Rymans salpicados de esmalte de uñas: iconos emblemáticos del movimiento moderno en el arte que "bastardea" al relacionarlos con productos del mundo de la moda⁴⁶.

"Bastardear" es definitivamente una palabra poco acertada en el contexto de un debate sobre Fleury, pues proviene de la palabra *bastardo*, etimológicamente masculina. Fleury continúa la metodología feminista que se remonta a la apropiación posmoderna de Sherrie Levine y Julie Rrap. Al igual que ellas, Fleury lleva las preocupaciones femeninas al discurso masculino de la historia del arte moderno.

Esta estrategia demostró ser especialmente poderosa en una exposición en el Stadtmuseum Esslingen, donde desperdigó zapatos de tacón (con un diseño Mondrian) por encima de una escultura de cobre de Carl Andre a ras de suelo. Fleury comenta:

Desafortunadamente la pieza tuvo una vida corta, porque al señor Andre no le gustó. Hizo que la quitaran a los dos días. ¡Si tiene un catálogo con esa imagen debería guardarlo, porque después quitaron mi página de todos los catálogos!⁴⁷

Esto recuerda a *Carl Andre in Delft* [Carl Andre en Delft] de Sigmar Polke, 1968, en la que el artista deconstruye la estudiada seriedad de las piezas para pisar de Andre, al asociarlas con las artes decorativas aplicadas. Pero el comentario de Fleury es más poderoso porque tiene un componente político de género y la reacción a la defensiva de Andre ante la intervención de Fleury en el Stadtmuseum Esslingen es muestra de que lo que pensábamos que era arte progresista en los sesenta era en realidad un discurso de dominio del hombre. La retórica teórica que acompañaba la escultura minimalista estadounidense aducía que artistas como Judd o Andre simplemente creaban objetos que eran como cualquier otro del entorno urbano. Pero lo que Fleury hizo en el Esslingen indica que al menos Andre realmente entiende su obra en términos tradicionales como valiosos objetos "metafísicos" que deben ser protegidos de contaminaciones. La virulenta crítica de Anna Chave de la escultura minimalista estadounidense⁴⁸ me pareció un poco dura cuando la leí por primera vez en 1992, pero ahora tiene mucho más sentido; no sólo por el "señor Andre" sino porque toda la edificación del genio artístico, los valiosos objetos de arte, etc. son, como la guerra y el aspecto sociópata del capitalismo empresarial⁴⁹, una construcción esencialmente patriarcal.

La bastante patética respuesta de Andre a la instalación de los zapatos de Fleury también contradice a los teóricos patrióticos estadounidenses como Hal Foster y Rosalind Krauss, que defendían férreamente que el arte minimalista estadounidense se desarrolló más allá de la abstracción geométrica europea. Este ejemplo se basa en la opinión de que el arte minimalista recombina la abstracción geométrica con una deconstrucción poscartesiana del genio-artista⁵⁰ y una deconstrucción

⁴⁶ P. A. Lienhard, *Sylvie Fleury*, São Paulo, Brasil, 1998. XXIV Bienal de São Paulo, 2004. Versión en línea en portugués consultada en julio de 2008: <http://www1.uol.com.br/bienal/24bienal/nac/pnacsuifleu02.htm>

⁴⁷ Peter Halley, "Sylvie Fleury in conversation with Peter Halley", *Index Magazine*, Nueva York, 2002.

⁴⁸ Chave, Anna. "Minimalism and the Rhetoric of Power", *Art in Modern Culture: An Anthology of Critical Texts*, F. H. Frascina, Jonathan, Icon Editions, Nueva York, 1992 (orig 1990).

⁴⁹ Mark Achbar y Jennifer Abbott, *The Corporation*, película documental. Escrita por Joel Bakan; Distributor: Films Transit International. 2003.

⁵⁰ Krauss, Rosalind, "LeWitt in Progress", en *October*, n° 6, primavera de 1978, págs. 31-44.

duchampiana del límite entre el arte y la vida cotidiana⁵¹. La respuesta de Andre al juego de Fleury deconstruye ambos argumentos. También refuerza el argumento de este libro de que el proyecto de la deconstrucción corre un gran peligro de caer en los valores estéticos tradicionales.

Por último, es importante señalar que el Stadtmuseum Esslingen accedió a los deseos de Andre a pesar de que ya no es propietario de la pieza. Es una muestra perfecta de la manera en que lo que empezó como un gesto radical, una forma de escultura sobre la que el joven y revolucionario Andre quería que anduvieran, más que caminar a su alrededor, acabó por constituir un objeto valioso tradicional con todo el mito y el genio artístico (y el "gran hombre") que ello conlleva. Todo lo que ese "gran hombre" tuvo que hacer fue recordar al museo que el objetivo principal era preservar esos valores tradicionales.

Cuánto mejor sería si los centros de arte pudieran olvidar las convenciones institucionalizadas y tratar las obras de arte como cualquier otro producto. Este es, por supuesto, el objetivo que buscaba Fleury con su propuesta de los zapatos. El adulto, deificado "señor Andre" entiende ahora su obra como arte de la Alta Cultura: como algo que no debería recibir contaminación de las referencias a lo cotidiano como los tacones altos. Por el contrario, Fleury se abre totalmente a los objetos del día a día capitalista y a la noción de que las obras de arte son básicamente productos. Esto es a la vez sincero y efectivo desde un punto de vista creativo, porque si desmitificamos el arte, podremos jugar con él más que postrarnos a sus pies.

Resumen

Este capítulo ha abordado una serie de puntos de vista sobre la identidad artística con un enfoque en el argumento de que las construcciones clásicas (heroicas) y románticas (sublimes) de esta identidad están moribundas. Esperemos que algún día nos demos cuenta de que los artistas son unos profesionales como cualquier otro, para derrocar así estas construcciones esencialmente conservadoras de identidad artística. Aprenden prácticas discursivas y materiales y contribuyen a ellas. En última instancia lo importante no son los artistas como individuos sino los textos que tejen y el grado en el que éstos contribuyen a la evolución de la práctica artística visual. Y una de las características más esenciales de esa evolución es que el arte debería dirigirse al mundo en el que está situado más que sumirse en la obsesión por sí mismo.

Actualmente los medios de comunicación de masas son por lo menos tan interesantes como las bellas artes, aunque permanece la idea de que los primeros son menos elevados, cualquiera que sea el significado de eso en un contexto democrático contemporáneo. Pero también hay una posibilidad de que estos medios se vuelvan más sofisticados que las bellas artes en las próximas décadas. Me pregunto cuándo se darán cuenta las instituciones de las bellas artes de que están ante un competidor importante.

También es cierto que la institución de la historia del arte, que es el garante de la inmortalidad de la identidad artística, se ve cada vez más amenazada por los

⁵¹ Hal Foster, "The Crux of Minimalism", en H. Singerman, *Individuals: A Selected History of Contemporary Art*, Abbeville Press, Nueva York, 1986, págs. 162-83.

estudios culturales que miran más allá del arte de la Alta Cultura y realmente cuestionan la validez de esa cualidad de "alta". Sobre estas observaciones, cabe señalar que aunque los ejemplos de práctica artística examinados en este capítulo se basan en nociones sofisticadas y contemporáneas de identidad artística, pocos de ellos rompen la barrera entre el espectador y la obra. Tendremos que esperar al próximo y último capítulo para explorar el arte que consigue ir más allá de los límites del sistema de las bellas artes para adentrarse por completo en el complejo universo del día a día.



Sylvie Fleury, *Insolence*, 2007. Mix Media, Bolsas con contenido. Dimensiones variables, 42,5 x 113 x 90 cm. Cortesía de Monika Sprueth Philomene Magers, Berlin, Londres. Copyright: Sylvie Fleury

Sylvie Fleury, *Insolence*, 2007. Mixed Media, Shopping Bags with content. Dimensions variable 42,5 x 113 x 90 cm. Courtesy Monika Sprueth Philomene Magers, Berlin, London. Copyright: Sylvie Fleury

Repaso del problema

Quise hacer de este un libro crítico, pero no pesimista. Por lo tanto, he estado buscando obras de arte que realmente alcanzan el objetivo esencial del arte deconstructivo definido por Peter Bürger¹ y reforzado por textos recientes como la *Estética relacional* de Bourriaud² y la historia crítica de las instalaciones de Bishop³. El gran defecto de la *Teoría de la vanguardia* de Bürger es su incesante pesimismo. Si quitamos eso, tendremos un excelente análisis estético⁴. Mientras que Bürger centra la atención en los problemas a los que se enfrenta el proyecto de la decons-

6. CONCLUSIÓN resolver el problema

trucción, el objetivo de este capítulo final es buscar soluciones. Pero antes de hacer esto resumiré algunas de las ideas principales que he presentado en el libro.

El estudio de las instalaciones actuales de este libro ha mostrado que las bellas artes contemporáneas no están especialmente preparadas para alcanzar los objetivos ético-estéticos más difíciles y duraderos del proyecto de la deconstrucción: la interacción con el espectador y con la vida cotidiana. Se ha demostrado que hay dos tácticas principales mediante las cuales las instalaciones contemporáneas buscan la interactividad: en primer lugar, el texto “escribible”, la narrativa no lineal que ofrece al espectador un rompecabezas intelectual mediante el que puede admirar la originalidad del individuo-artista; en segundo lugar, la instalación inmersiva sensual. Estas instalaciones, como las nieblas de Janssens y *The Weather Project* de Eliasson no sólo dan al espectador una experiencia de inmersión visual espectacular sino que además —y esto es igual de importante— debilitan la máxima seguridad del régimen del espacio expositivo. Se puede decir lo mismo de la construcción de John Bock de una galería laberíntica dentro de un espacio expositivo en *Klutterkammer* en el ICA. Pero son pocas las instalaciones que logran una inmersión suficiente como para sobreponerse al régimen panóptico del museo de arte.

La mayoría de las instalaciones de las bellas artes toman la forma de un texto narrativo no lineal compuesto por objetos dispuestos en una galería, que el espectador tiene que reordenar. La relación de esta estrategia

¹ Peter Bürger, *Theory of the Avant-Garde*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 1984 (orig. 1974) [Ed. cast.: *Teoría de la vanguardia*, tr. Jorge García, Ediciones Península, Barcelona, 1997].

² Nicolas Bourriaud, *Relational Aesthetics*, Les presses du réel, Dijon, 2002 [Ed. cast.: *Estética relacional*, Adriana Hidalgo Editora, Buenos Aires, 2007].

³ Claire Bishop, *Installation art: a critical history*, Tate Publishing, Londres, 2005.

⁴ Hay otro problema clave en el análisis de Bürger, y es su devoción por la Alta Cultura y su desprecio por la cultura popular. Afirma: “La vanguardia pretende conseguir la abolición del arte autónomo, lo que viene a decir que el arte debería integrarse en la praxis vital. Esto no ha ocurrido y supongo que no podrá ocurrir en la sociedad burguesa, a menos que sea como una falsa asimilación del arte autónomo. La ficción barata y la estética materialista son muestra de que esta asimilación existe”. Bürger, op. cit.

con la historia de las bellas artes sale a relucir si entendemos estas instalaciones como proyecciones pictóricas en tres dimensiones que crean un "cuadro en el que se puede entrar andando". Pero, por supuesto, esta es una imagen moderna/posmoderna y por lo tanto nunca una narrativa directa (una ventana renacentista al mundo); es siempre una imagen no lineal (poscubista) en la que uno penetra.

Después están los casos muy excepcionales en que los autores de las bellas artes intentan alcanzar una interacción más directa con el espectador, de participación más que de observación. Los ejemplos que cité incluyen las zonas de descanso con pufs de Angela Bulloch y las cordiales reuniones de Tiravanija. Pero se ha dicho que incluso estos casos son ejemplos de juegos creativos deconstructivos en los que participa el artista. A pesar de que la implicación es más "encarnada", el espectador sigue estando en el papel de alguien que entiende y admira la ingeniosidad del artista. Para estos dos ejemplos el juego de deconstruir el santuario del espacio expositivo es fundamental⁵ y ese es un juego reservado a los que consiguen el estatus que da pertenecer a las bellas artes. Los espectadores permanecer fuera, incluso cuando comparten una cena con Tiravanija. Se pueden comparar estas tácticas "transgresivas" con los juegos que suponen un ataque al entramado del espacio de exposición, como *Water Table*, de Richard Wilson, 1994, para la que hizo un gran agujero en el suelo de la Matt's Gallery de Londres, o *Spaced Out/Powerless Structures* [Colocado/Estructuras impotentes], 2003, cuando dismantelaron las paredes del centro Portikus en Frankfurt.

Las instalaciones contemporáneas se caracterizan por un cambio de una crítica seria de la institución artística de los sesenta y principios de los setenta a lo que podríamos llamar transgresión institucionalizada: una deconstrucción cordial, de juego, del sistema del arte. Otro ejemplo esencial de este fenómeno que cité es *The 6th Caribbean Biennial*, de Maurizio Cattelan, 1999.

De todas las estrategias de las instalaciones contemporáneas, la más sólida, fiable y disponible es la de la narrativa no lineal, que es evidente no sólo en las instalaciones sino también en el videoarte contemporáneo. Los rompecabezas que plantea esta herramienta suelen ser gratificantes para el lector entendido, pero la dificultad de estos textos tiene también el efecto de hacer parecer las bellas artes distantes y elitistas. Por otra parte, esto se podría considerar una de las ventajas del texto no narrativo, en el sentido de que confiere credibilidad intelectual tanto al creador como al lector. Sin duda esta es una característica identificable que separa las bellas artes de la mayoría de la cultura de los medios de comunicación. He dedicado una parte de este libro a buscar una estrategia narrativa no lineal, pero aunque hay una "satisfacción" intelectual importante en esta preocupación, soy consciente de que puede que usar textos no lineales como una especie de lenguaje privado no sea la mejor manera de traer el arte a la vida cotidiana. Desde la perspectiva del artista habría que tener más en cuenta al lector. Realmente se puede comparar esta falta de preocupación, a menudo evidente en los textos no lineales, con la arquitectura geométrica, cuadriculada y fija propia lo moderno, que requiere que la gente se adapte a ella más que al contrario; y los sistemas inflexibles tienden a derrumbarse como el Pruitt-Igoue o el comunismo soviético.

A lo largo de este libro, mencioné la idea de un continuum narrativo con dos extremos, uno lineal y otro no lineal. En uno de ellos está lo altamente convencionalizado y genérico; en el otro, la deconstrucción total del sentido. La zona que hay entre estos dos polos ofrece un balance entre una consideración del espectador-lector y el alcance del juego creativo en la estructura narrativa. La mayoría de las películas y de la literatura sería trabajar en la zona intermedia; pero las bellas artes permanecen leales a las deconstrucciones más radicales del sentido. Y se puede señalar que el término "vanguardia" tiene una connotación de libertad artística total, en el sentido de libertad absoluta de cualquier consideración del espectador. Esa definición de vanguardia es radicalmente introspectiva y parece oponerse a la extrospección hacia lo social.

Uno de los pocos ejemplos que cité en los que el artista sí alcanza la interactividad con el espectador y la vida cotidiana es *Alzado Vectorial* de Rafael Lozano-Hemmer, 1999-2000. Logró la difícilísima tarea de evitar verse atrapado en una narrativa demasiado obvia, a la vez que preservaba la accesibilidad. Y lo hizo mediante la estrategia del juego creativo. Lo excepcional de *Alzado Vectorial* es que el artista no concibió un juego para sí mismo mientras los demás admiramos: Lozano-Hemmer diseñó un juego creativo participativo, lleno de connotaciones sociopolíticas. Podemos describir *Alzado Vectorial* como una instalación interactiva digital, un subconjunto de lo que podemos denominar "arte digital". Y dentro de este ámbito es relativamente habitual encontrar juegos creativos participativos. Además, estos compromisos llegan a menudo fuera de los límites de la institución artística, a la vida cotidiana. Para resumir, el arte digital interactivo puede lograr los objetivos más difíciles que las bellas artes se han visto inevitablemente incapaces de alcanzar. El arte digital, incluido el interactivo, está actualmente resolviendo los problemas más importantes a los que se enfrentan las bellas artes, mordazmente definidos por Bürger en *Teoría de la vanguardia*⁶.

Cabría preguntarse entonces por qué ninguno de los brillantes textos sobre las instalaciones contemporáneas⁷ tratan instalaciones *interactivas* como la obra de Lozano-Hemmer. La razón de esta exclusión es interesante, y es que no se percibe a este artista como parte de las bellas artes, no es miembro de ese exclusivo club. Por el contrario, trabaja en el universo paralelo del arte digital. Y del mismo modo en que un objeto sólo es arte si se acepta en un espacio de exposiciones, un individuo se convierte en profesional de las bellas artes únicamente cuando se lo acepta dentro del sistema.

La institucionalización de la transgresión dentro del mundo de las bellas artes ha llevado a una mayor rigidez de los límites discursivos, una exclusividad, que ha conducido a su vez a la evolución de un sistema artístico totalmente nuevo: el sistema del arte digital con sus propias instituciones y exposiciones, conferencias y talleres de trabajo internacionales a los que la comunidad de las bellas artes rara vez asiste. Como teórico cultural, puedo traspasar esos límites, y he estado en eventos de este universo paralelo. Puedo decir que están más marcados por un sentimiento de comunidad creativa y no

⁶ Bürger, op. cit.

⁷ Bishop, op. cit.; Mark Rosenthal, *Understanding Installation Art: From Duchamp to Holzer*, Prestel, Múnich y Londres, 2003; Nicolas de Oliveira, Nicola Oxley, Michael Petry y Michael Archer, *Installation Art*, Smithsonian Institution Press, Washington, 1994; Nicolas De Oliveira, Nicola Oxley y Michael Petry, *Installation Art in the New Millennium: The Empire of the Senses*, Thames & Hudson, Londres, 2003.

de exclusividad. También hay una ambiente de experimentación creativa e interdisciplinariedad en el que el arte, el diseño, el vídeo y la música pueden entremezclarse e interactuar.

El arte digital es más joven y está menos establecido que las bellas artes. No cuenta con el apoyo de las estructuras institucionales de estas últimas, que se han ido construyendo a lo largo del siglo XX (museos, exposiciones internacionales, premios, editoriales, escritores o las ferias internacionales de arte llenas de acaudalados cazadores de pequeñas joyas). Sin embargo, a menos que uno esté metido en la esfera arribista de las bellas artes, como la mayoría de sus artistas y galeristas, resulta imposible ignorar el éxito del arte digital en lograr la interactividad que tan extremadamente difícil le resulta a su competidor más tradicional.

Mientras que para las bellas artes la interacción con el espectador y la vida cotidiana es un problema insuperable, el arte digital se beneficia de ella. Se ha convertido en la nueva forma radical de arte, la nueva vanguardia, sin el desdén por el espectador que mostraba la anterior. El arte digital se ha convertido en *arte* sin el *bellas*, sin el peso de la tradición que Walter Benjamin señalaba de manera tan profética cuando hablaba del "aura" y el "valor de culto" de las bellas artes⁸. Lo que estamos presenciando en este comienzo de siglo es una bifurcación del arte en dos ramas.

Pero también es cierto que aunque las bellas artes y el arte digital siguen caminos distintos, todavía tienen mucho en común. Más concretamente, comparten la historia del arte deconstructivo, que se puede apreciar desde el arte de los sesenta, con Duchamp, el Dadaísmo y el Surrealismo⁹. Si miramos con detenimiento el arte digital, daremos con que tiene menos que ver con los medios digitales en sí como con la mediatización, con inclusividad y la incorporación del arte en la vida. Y este tipo de objetivos tiene importantes resonancias en los ámbitos más inteligentes de la comunidad de las bellas artes.

Es posible que en algún momento estas dos ramas —las bellas artes y el arte digital— se crucen, pero probablemente falten una o dos generaciones para que esto ocurra. La fusión parece inevitable dada la tremenda fuerza y el alcance de los avances de la tecnología visual digital. Estamos viviendo en una revolución posindustrial que tarde o temprano tendrá sus efectos sobre la "Alta Cultura" visual. De hecho, esto ya está ocurriendo puesto que el videoarte es, junto con la instalación escultórica, una de las formas prominentes de la práctica contemporánea de las bellas artes. Uno se pregunta entonces por qué se acepta el vídeo en las bellas artes, mientras que se rechaza el llamado "arte digital".

Una razón es que una cantidad importante de artistas de vídeo comparten la opinión de que las bellas artes son esencialmente una demostración del ingenio del individuo-artista. El arte digital, por el contrario, parece preocuparse menos por la autoría y más por involucrar al espectador y la vida cotidiana. El arte digital es fundamentalmente interactivo, mientras que las bellas artes (incluida su variante videográfica) se basa en la autoría: autor-céntrico, como contraposición a espectador-céntrico (lo que implica socio-centrismo).

⁸ Walter Benjamin, "The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction", en *Illuminations*, Fontana, Londres, 1973 (orig. 1936) [Ed. cast.: *La obra de arte en la época de su reproducibilidad técnica*, Editorial Taurus, Madrid, 1973].

⁹ Se puede añadir también el discurso de la fragmentación introducido por el cubismo y la ambición de vincular el arte con la vida cotidiana, propio del Constructivismo y de De Stijl.

Restablecer el vínculo entre el arte y el diseño

Estas observaciones nos llevan a considerar otra diferencia esencial entre el arte digital y las bellas artes. Mientras que estas últimas aborrecen la *funcionalidad* de este comienzo de siglo, el arte digital tiene fuertes vínculos con el diseño. Si pensamos que esto es un poco demasiado práctico o pragmático para que los artistas se ocupen de ello, deberíamos recordar que la fase de mayor importancia social de las bellas artes de la primera mitad del siglo XX se dio cuando los movimientos como De Stijl, el Constructivismo y la *Bauhaus* disolvieron los límites entre el arte, la arquitectura y el diseño. Por todos los problemas que tuvo esta época (y siempre los hay cuando se trata con el mundo real) este fue un punto álgido de la historia de las bellas artes modernas/posmodernas. Desde el Dadalismo y el Surrealismo, la estética deconstructiva renunció a la relación productiva entre el arte y el diseño a favor de una exploración del juego creativo puro, la no-funcionalidad y los juegos para el artista y para que se lo admire. Los juegos como el *ready-made* y la "transgresión" en el contexto del espacio de exposiciones produjeron una multitud de variaciones desde los sesenta, hasta el punto de que se podría escribir todo un libro sólo sobre ese tema¹⁰. Por lo tanto es extremadamente interesante ver que una parte del arte —el arte digital— marginada por el sistema contemporáneo de las bellas artes no sólo logra los objetivos de implicar a los espectadores y traer el arte a la vida, sino que además vuelve al vínculo entre el arte y el diseño, que caracteriza la fase de mayor importancia social del arte moderno.

Así pues ¿cómo involucra el arte digital al espectador y trae el arte a la vida cotidiana? El resto de este capítulo final lo dedicaré a esbozar algunas de las maneras en que el arte digital logra los objetivos que he demostrado que las bellas artes contemporáneas encuentran tan difíciles de abordar.

Bellas artes y arte digital: diferencias fundamentales

Se pueden identificar tres diferencias básicas entre el arte digital y las bellas artes. En primer lugar, en el arte digital los autores tienden a abogar más por la colaboración. Mientras que el sistema de las bellas artes mantiene fijos a sus artistas con el enfoque tradicional del genio-artista individual y la obra de arte valiosa, los que se mueven en el arte digital trabajan en el contexto de una estructura institucional más reciente¹¹, mucho menos condicionada por estos valores tradicionales. En segundo lugar, se da a menudo que no hay un producto de arte único. Lo que tenemos más bien es un acontecimiento o una serie de acontecimientos. La tesis de Walter Benjamin en *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica* sigue teniendo vigor hoy en día: sólo los medios visuales producibles en masa pueden romper la barrera del objeto valioso que asegura la segregación social continua de la producción de las bellas

¹⁰ Y si fuéramos vengativos y quisiéramos alguien a quien culpar, podríamos centrarnos fácilmente en Duchamp como el principal responsable de la difícil situación en la que se encuentran las bellas artes actualmente.

¹¹ Instituciones como el Ars Electronica, ISEA, V2 Institute for Unstable Media, Eyebeam, Banff New Media Institute (BNMI), Upgrade, etc. Es interesante que otro agente clave, Rhizome, se encuentre enmarcado en una institución de las bellas artes, el New Museum de Nueva York, lo que indica un solapamiento emergente entre los dos mundos artísticos paralelos. También ocurre esto, aunque en menor medida, en el Whitney Museum con el Artport: Portal to Net Art.

¹² Obviamente, esto no es posible cuando se utilizan determinadas técnicas, como la escultura o la pintura, pero no todo el arte tiene por qué ser situacional. Además, la producción artística visual en masa no es una forma de evitar el capitalismo. La industria musical que floreció en la segunda mitad del siglo XX ha demostrado que una mayor difusión social implica un mayor comercialismo. Cabe preguntarse por qué los marchantes de arte se centran tanto en la tradición de las ediciones limitadas, teniendo en cuenta los beneficios potenciales de la producción artística expandida.

¹³ La representación en vídeo de la acción social se convierte en un posible objeto artístico, pero la obra de arte sigue siendo la intervención social. Y como hay un objeto artístico en potencia, es bastante posible que el arte digital se acabe por asimilar en el sistema de las bellas artes, porque éste tiene más capacidad intelectual para reconocer el valor de este trabajo que el público en masa, condicionado por el capitalismo de consumo. Lo que tenemos aquí es una especie de optimismo paradójico que apunta al hecho de que no podemos reducirnos a una antítesis simplista de bellas artes = malo y arte digital = bueno. La situación es mucho más compleja que eso. Además, se puede apreciar que si el público general está condicionado por el capitalismo de consumo, los tipos de productos que dé el arte digital no podrán venderse a modo de libros o de música. Se podrían ofrecer estos artículos en páginas como Amazon, pero entonces uno tiene que encargarse de comercializarlo. Puede que esta no sea una propuesta válida, ya que sugiere que quizás el arte digital tenga que acabar por rendirse ante el sistema de las bellas artes y su estrategia de ediciones limitadas para sobrevivir económicamente. Aunque no tiene por qué ser necesariamente así, estas consideraciones pueden deconstruir algunas de las presunciones subyacentes en la tesis de este libro.

Esto supone un problema fundamental, inherente al arte digital, y que señala su estrecha relación con las bellas artes. Se han producido libros en masa durante cientos de años, música durante un siglo, películas y fotografías desde que se inventaron. Pero cuando analicemos los ejemplos reales de arte digital de este capítulo,

[pasa a pág. siguiente]

artes¹². Pero sobre la etiqueta “arte digital”, es preciso destacar que la acción artística en sí no depende a menudo de las herramientas digitales propiamente dichas, sino que simplemente se graban y presentan con ellas, como en el caso del vídeo o de internet¹³. En tercer y último lugar, el arte digital a menudo se centra fijamente en el mundo de más allá de las puertas de la sala de exposiciones, en lugar de quedarse anclado en ésta o de hacer constante referencia a sí mismo (por ejemplo, el eterno retorno del síndrome del objeto encontrado). Ahora podemos abordar algunos ejemplos del mundo real de arte que finalmente hacen frente directamente a los problemas de traer el arte a la vida.

Graffiti Research Lab

El Graffiti Research Lab (GRL) es un proyecto patrocinado por la fundación Eyebeam para nuevas tecnologías de Nueva York. La financiación institucional para un proyecto así es en cierto modo paradójico, ya que GRL es un ejemplo de lo que podríamos llamar “movimiento artístico de resistencia”. Tenemos que entender Eyebeam como una institución muy distinta de la galería comercial o de los museos nacionales, porque su orientación principal es el arte digital, más que las bellas artes.

El hecho de que GRL tenga apoyo institucional lleva a cierta falta de credibilidad en la calle, pero cuando se lo compara con la práctica contemporánea de las bellas artes, este trabajo resulta revolucionario. En una exposición en el OK Centrum für Gegenwartskunst (Centro OK para arte contemporáneo), Linz, Austria, 2006, se acompañó un vídeo de las actividades de GRL con vitrinas de plexiglás de las herramientas que utilizaron. Se incluía un proyector de vídeo conectado a la batería de un coche mediante un potente transformador, de modo que el grupo podía “bombardear” los espacios públicos con grafitis en vídeo. Hubo ejemplos de esto en rascacielos de Nueva York y en el Arco del Triunfo en París.

Una de las invenciones más conocidas de GRL son sus *LED throwies* (proyectiles LED), una especie de juego relacional-interactivo. Un proyectil LED consiste en una batería plana de unos 1,5 centímetros de diámetro, el tipo de batería que hace funcionar el reloj de un ordenador de sobremesa. Estas baterías están disponibles en el mercado y no son costosas, pero sí duraderas.

Además, hay un pequeño disco de imán, como los que se usan para poner notas u otros objetos en las puertas de las neveras. Por último, se añade un diodo LED de gran tamaño (1 centímetro de alto) que están disponibles en muchos colores, se unen los cuatro elementos y se aíslan con una potente cinta adhesiva resistente impermeable (se recomienda fibra de vidrio reforzada). Cuando está terminado, se puede arrojar este dispositivo luminoso a cualquier superficie magnética, como un autobús, un edificio o una estatua pública. GRL organiza fiestas de *LED throwies* en las que la gente fabrica sus propios proyectiles y luego sale por la noche a cubrir con ellos la ciudad. Los resultados son visualmente muy buenos y, además, tiene una dimensión social importante. Esto no es sólo un ejemplo de "cordialidad" al modo de Bourriaud; es además una afirmación de la presencia colectiva en un entorno urbano administrado en el que la gente está rodeada de monumentos al poder empresarial interpersonal y eclipsada por ellos.

Las noches en que se lleva a cabo esta actividad resultan amenas, pero también son una expresión de lo que Foucault llamó "resistencia" al poder institucional. Además, no constituye vandalismo porque los proyectiles son fáciles de retirar. Se podría pensar que esto no es "arte", pero veamos antes una cita de Bourriaud sobre una obra de Félix González Torres: "la aparición de la fila de luces eléctricas está relacionada con una visión secreta que ocurrió en París en 1985: 'Miré hacia arriba e inmediatamente saqué una foto, porque era una vista feliz'"¹⁴. Si la atracción de González Torres por una fila de luces eléctricas puede ser una "visión secreta" ¿por qué no iba a serlo la de GRL (y, por cierto, ¿por qué en las bellas artes los artistas tienen siempre una "visión secreta" cuando los demás sólo tenemos una visión?)

Lo más importante de los proyectos de GRL es que involucran a la gente, no dentro del santuario de un espacio expositivo, sino en el entorno urbano. Esto evita la estrategia hasta ahora conocida en la que el artista organiza acontecimientos dentro de espacio formalizado para poder explotar el hecho de que cualquier cosa que se apruebe ahí pasa a ser una obra de arte. En cierto sentido GRL hace lo mismo porque están avalados por Eyebeam, pero este contexto institucional resulta muy positivo cuando se compromete con la concienciación de un público, en un contexto social.

Y si el lector todavía quiere cuestionar por qué el trabajo de GRL es *arte*, podemos mencionar que adquiere ese estatus del hecho de que se expuso una instalación arqueológica de la obra de GRL en el Centro

[viene de pág. anterior]

veremos que no son artículos. Y quizás por este motivo nunca puedan ser una fuente de ingresos para los artistas. Por lo tanto, el arte digital depende de instituciones culturales. Y esta es la razón por la que probablemente al final sea necesario que se integre en el sistema de bellas artes, porque es éste quien puede comercializar literalmente cualquier cosa como "bello". Esto no pretende ser una observación cínica, es meramente pragmático. De hecho, es bastante probable que deconstruya la noción de que el mercado del arte es en cierta manera "malo" por hacer lo que hace. Rara vez las cosas son tan directas. Quizás este proceso de convertir cualquier cosa en objeto valioso pueda redirigirse a fines loables. Desde luego, sin este sistema no habría bellas artes, aunque quizás sí "arte digital".

Sobre el toque de Midas que conforma el sistema de las bellas artes, tenemos poco de lo que quejarnos si da valor a objetos poéticos de poco valor material, por ejemplo, una pila de caramelos (González Torres), una bola de arcilla pasada por las rejillas de las calles (Gabriel Orozco) o barcos de papel que aparecen en un parque (Rivane Neuenschwander). El sistema de las bellas artes les puede dar a estas cosas un valor económico por casualidad, porque en última instancia es el único valor que se le reconoce en el sistema social en el que están enmarcadas. Los objetos de este capítulo tienen también poco valor material intrínseco, pero una relevancia cultural considerable que, desafortunadamente, se mantiene fuera de las necesidades programadas del mercado de masas. Es poco probable que se lleguen a comercializar los documentos de vídeo de los colectivos creativos o los eventos relacionales que voy a comentar en este capítulo como se hace con la música o las películas. Y quizás este sea el vínculo que conecta el nuevo arte con el arte antiguo.

¹⁴ Bourriaud, op. cit., pág. 55.

OK para Arte Contemporáneo. Además, la actividad de este grupo no es un juego simple en el que unos iluminados artistas colocan un montón de trastos en el suelo de la galería para darle una vuelta de tuerca más al credo del arte encontrado. GRL es una empresa mucho más sofisticada desde el punto de vista ético-estético.

Valoramos las bellas artes por la belleza o el interés del objeto estético, pero valoramos el arte interactivo-relacional por su capacidad de involucrar a las personas e intervenir en la vida cotidiana. Pero esto supone un problema, y es que yo, por ejemplo, nunca he participado en un acontecimiento real de GRL; solamente lo he visto en vídeos y he mirado los dispositivos, así que he tenido lo que podríamos llamar una experiencia de museo de este trabajo. No obstante, la diferencia es que los objetos que miré no son poéticos, metafóricos, alegóricos ni ficticios; son documentales. La obra de arte no es inherente al objeto, como en el caso de las obras de las bellas artes; es inherente a la acción social documentada.

Sobre la cuestión de si el sistema de las bellas artes podría llegar a asimilar el arte como el de GRL, creo que es relativamente fácil que sí. No me cuesta imaginarme a un marchante de arte vendiendo una de las vitrinas del Centro OK para Arte Contemporáneo como escultura "conceptual" o "de situación". Si el dinero que generase se derivase a más proyectos de concienciación, habría poco de lo que quejarse.

Otro trabajo de GRL que merece nuestra atención es su proyecto de *Postal Chairs* [Sillas postales]. Se basa en el descubrimiento de que hay espacios públicos en Nueva York que no se usan por la falta de servicios. En el vídeo de GRL se cita la página del gobierno de la ciudad:

La resolución sobre la zonificación de Nueva York de 1916 instaba a los emprendedores particulares a que habilitaran lugares para el público [...] como compensación por las alturas de ciertos edificios y las restricciones de retranqueo: "el 41% es de funcionalidad mínima" e "inaccesible o carente del tipo de servicios que atrae el uso público"¹⁵. Este espacio público inutilizable en Nueva York supone el equivalente a 21 campos de fútbol¹⁶.

La táctica de GRL era sencilla: consiguieron una serie de cajas de correo exprés, hechas de un cartón duro, y las unieron con cinta de embalar para hacer sillas pequeñas y económicas, pero firmes y funcionales, que pudieran colocarse en los lugares públicos indicados, dentro de la legalidad, para que la gente se sentara. El vídeo de GRL muestra la escultura *Love* de metal rojo de Robert Indiana en la Sexta Avenida de Nueva York rodeada por sillas de cajas de correo exprés, y gente sentada en ellas, comiendo bocadillos y leyendo periódicos. Es una intervención tremendamente simple, pero que dice mucho sobre la falta de preocupación por la comunidad que se ve en la mentalidad empresarial obligada por ley a centrarse en el beneficio económico de los accionistas.

Antoni Abad

Antoni Abad es un artista digital que vive en Barcelona. Lo puedo llamar artista porque su obra se ha expuesto en la Bienal de Venecia. Y aquí se podría argumentar que las megaexposiciones como las florecientes bienales internacionales y las documentas son actualmente una

¹⁵ <http://www.nyc.gov>.

¹⁶ GRL, Graffiti Research Lab video mostrado en el OK Centrum für Gegenwartskunst (Centro de Arte Contemporáneo OK), Linz, Austria, 30 agosto-8 septiembre de 2006.



Graffiti Research Lab, proyecto Postal Chairs, Nueva York. Patrocinado por Eyebeam. Fotografía: urban data

Graffiti Research Lab, Postal Chairs project, NYC. Sponsored by Eyebeam. Photo: urban data



Graffiti Research Lab, LED Throwies en el tranvía número 3 en Linz con motivo del festival Ars Electronica en 2006. Cortesía de Graffiti Research Lab

Graffiti Research Lab, LED Throwies on the number 3 tram in Linz on the occasion of the Ars Electronica festival 2006. Courtesy Graffiti Research Lab

fuerza muy positiva para deconstruir el concepto tradicional de bellas artes mediante la expansión de sus límites. Suelen ser considerablemente más inclusivas y accesibles que los espacios expositivos.

Abad es un artista que trabaja con colectivos marginados y les da voz a los interesados. En México trabajó con taxistas marcados por su mala reputación. También ha trabajado con discapacitados, prostitutas y gitanos. En 2005 el Centre D'Art Santa Mònica de Barcelona le encargó un proyecto en esa ciudad. Tenía que conseguir para ello el patrocinio de Nokia y de la empresa de telefonía móvil Amena, para poder dar a cuarenta personas con discapacidad unos teléfonos móviles con cámara. Esto les permitía sacar una foto a cada obstáculo con el que se encontraran en las calles de la ciudad. Cada fotografía se entregaba a Abad con una dirección lo más aproximada posible del lugar en el estaba el obstáculo, de modo que Abad pudiera marcarlo en un plano facilitado por el Ayuntamiento de Barcelona (el GPS no funciona en muchas calles de la ciudad). El resultado es un mapa de las zonas inaccesibles de Barcelona, que resulta de gran valor práctico para la comunidad de discapacitados. Pero el proyecto tiene también una dimensión sociopolítica y llamó la atención del ayuntamiento a problemas que anteriormente había pasado por alto. La ciudad habilitó una página alternativa en la que muestran zonas accesibles para discapacitados, que también es útil para esta comunidad, pero el valor principal del proyecto sigue siendo el de dar más visibilidad y voz a un grupo marginado. Thomas Hirschhorn, que se ve como un artista de las bellas artes, miraría quizás por encima del hombro a Abad como un "trabajador social" (ver capítulo tres), pero eso ya pasa a ser más un comentario sobre Hirschhorn que sobre Abad.

La historia del arte deconstructivo trata sobre la expansión de la definición de arte, lo que nos lleva a una situación en la que la mejor manera que tenemos de saber si algo es una obra de arte o no depende de si está enmarcado en una institución artística. En el caso de Abad, el hecho de que el encargo fuera del progresista Centre d'Art Santa Mònica (CASM) y que, además, su obra se expusiese en la Bienal de Venecia, nos indica que efectivamente podemos llamarlo arte. Pero hay algo más allá de este contexto institucional, que es una idea estética permanente: la idea de romper la barrera entre el arte y la vida. Realmente es este concepto, que yace en el centro del arte deconstructivo, lo que nos permite decir que lo que Abad hace es "arte". Sin embargo, también podríamos llamarlo simplemente "diseño", situándolo fuera del contexto del urbanismo. Aquí podemos ver

la poca distancia que hay entre el arte digital y el diseño y hasta qué punto esto recuerda la relación, perdida hace mucho tiempo, entre el arte, el diseño y la arquitectura, que era el centro del movimiento del arte moderno utópico. Ya no tenemos mucha esperanza en la utopía mecanicista, pero mantenemos el deseo de mejorar nuestra sociedad. Y Abad demuestra que un artista puede contribuir a alcanzar esta meta, una contribución que viene de antiguo, si pensamos en De Stijl, el Constructivismo y la *Bauhaus* ¹⁷.

¹⁷ El proyecto de Abad para el Centre d'Art Santa Mònica recibió el apoyo del Departamento de Cultura de la Generalitat de Catalunya, Nokia y Amena, así como el Prix Ars Electronica. Tanto patrocinio por esta obra puede verse como parte de la orientación social y la naturaleza colaborativa de su enfoque.

Se puede acceder a la página web de Abad en <http://www.zexe.net>

Institute for Infinitely Small Things

El Institute for Infinitely Small Things (Instituto de cosas infinitamente pequeñas) y los proyectos Kanarina son iniciativas creativas colaborativas coordinadas por la artista digital Catherine D'Ignazio. En lugar de trabajar como artista individual, D'Ignazio colabora con grupos en "arte de investigación" situacional, a través del Instituto y los Proyectos. Los intereses del Instituto están en los ámbitos de la psicogeografía, el espacio público, las ciudades performativas, el urbanismo experimental, la cartografía social y las "cosas infinitamente pequeñas"¹⁸. El Instituto lleva a cabo investigaciones mediante el contexto, la colaboración y la "microactuación". D'Ignazio define estas "microactuaciones" como acciones liberadas de las estructuras figurativas de las artes interpretativas tradicionales como los actores, el público, el escenario, la duración específica, el guión, etc. El Institute for Infinitely Small Things explica:

La microactuación no permite un exterior ni un público: requiere siempre que los participantes (cualquiera) representen una política, una ética y una socialidad directamente en la realidad. El objetivo de la microactuación es la transformación social a través de la generación de afecto: expandir y reposicionar la realidad, para lograr un cambio político y/o para inventar nuevas formas de convivir en el mundo¹⁹.

La microactuación lleva la interpretación de su enfoque de bellas artes en el actor individual hacia una modalidad más participativa, más interactiva. En este sentido, la microactuación pone de manifiesto los paralelismos con el concepto de Foucault de micropolítica. Esta idea se refiere a la manera en que se exhiben las relaciones de poder en las interacciones humanas cotidianas, de una manera que indica las formas en que estamos todos involucrados en la red de poder, concebida como un entramado interpersonal y subliminal de normas que influyen en nuestro comportamiento²⁰ y en nuestra forma de pensar.

La micropolítica ofrece un nuevo giro al concepto de expansión de la conciencia social, que es una de las características más valiosas de la teoría marxista. La diferencia es que en términos de Foucault sería imposible llegar a entender cómo son las cosas en realidad a escala global, porque el observador, más que trascender el sistema que observa, forma siempre parte de él. Esta falta de certeza distingue la posición de Foucault de la marxista. En lugar de una utopía, hay falta de certeza y de predictabilidad.

Desde la perspectiva de Foucault, los planes para provocar cambios sociales a gran escala son altamente imprevisibles, y debería haber más conciencia de este hecho en estos intentos, algo que a menudo no ocurre. Foucault fomentaba la micropolítica a nivel local, puesto que es en éste en el que podemos entender y manipular mejor las situaciones sociales. Y se puede apreciar que esta forma descentralizada de gobierno es la antítesis del modelo comunista. Se podría hablar aquí de un "comunitarismo" local, pragmático, en lugar de un comunismo utópico globalizador.

Una de las performances del Institute for Infinitely Small Things fue *Corporate Commands@Dudley Square* [Órdenes comerciales en la Plaza Dudley], 2005²¹.

¹⁸ Kanarinka, Proyectos Kanarinka, 2006. Página del artista consultada en mayo de 2006: <http://www.turbulence.org/studios/kanarinka/index.html>

¹⁹ Ibid.

²⁰ Cf. la teoría de Judith Butler sobre la identidad performativa.

²¹ Kanarinka, op. cit.

Una
acción
Depuis
Catherine
b
34
et
un
if
il
on
te
pe
re
-la
-Dudley

Necesitaba de la colaboración del Berwick Research Institute (Instituto de investigación Berwick) y Arts in Progress (Artes en progreso). El primero es un espacio de artistas sin ánimo de lucro ubicado en la Dudley Square, en Roxbury, Massachusetts. Facilita una programación alternativa y un espacio de exposición a artistas que trabajan fuera del mundo del arte comercial. Arts in Progress es una organización que organiza prácticas en programas escolares y post-escolares para “fomentar la educación y un desarrollo saludable de los niños, jóvenes y mayores con recursos limitados o moderados, a través de las artes”²². Lo interesante a primera vista es que el Institute for Infinitely Small Things parece renunciar a la lucha habitual para ganarse la entrada en el sistema de las galerías comerciales, a favor de un compromiso con la comunidad.

Los artistas digitales no buscan necesariamente entrar en el sistema de las bellas artes. Hay ciertamente una cantidad importante de estas instituciones, además de espacios de arte contemporáneo, museos de arte progresistas y exposiciones internacionales que se interesan por este tipo de arte. Pero también hay una red creciente de instituciones alternativas del arte digital. En lugar de seguir el camino típico de los artistas de las bellas artes de cultivar las relaciones con galeristas y conservadores, D'Ignazio y Abad se han hecho igual de hábiles en ganarse el apoyo institucional alternativo. Mientras los primeros parecen inextricablemente destinados al cerrado mundo de las bellas artes, en el arte digital, estos autores parecen más capaces de establecer relaciones con el mundo que hay fuera del espacio de la exposición.

Hay cierto prejuicio contra el “arte comunitario” en el mundo de las bellas artes, que es comprensible si admitimos que el prestigio de éstas se basa en su larga historia y en sus raíces en el patrocinio de las fuerzas de poder (la Iglesia, la monarquía, la aristocracia y ahora el capitalismo). También hay que tener en cuenta que podemos considerar las bellas artes como intelectuales; sin embargo, en el caso de la producción contemporánea, esta base intelectual están empezando a peligrar seriamente²³. Y en respuesta a los que cuestionan el estatus estético del comunitarismo, los remitiré al texto teórico más discutido de las bellas artes de los noventa: *Estética relacional*, de Nicolas Bourriaud²⁴. Si los detractores leyeran este libro, descubrirían que la aspiración de los autores más progresistas de las bellas artes de este principio de siglo encaja perfectamente con el comunitarismo.

Ahora pasaré a comentar una de las microperformances del Institute for Infinitely Small Things: *Corporate Commands@Dudley Square*, 2005, se llevó a cabo en julio de ese año en la Dudley Square de Roxbury, Boston.

²² Common Impact, “Success Stories: Arts in Progress”, 2006. Consultado en octubre de 2006: http://www.commonimpact.org/nonprofits/case_studies/technology/ArtsInProgress.pdf

²³ El proyecto intelectual asociado al arte moderno y posmoderno se está alejando de la esfera de las bellas artes para integrarse en el ámbito del arte digital. Es interesante que el arte digital esté empezando a crear un capital intelectual importante dentro del sector universitario. Los libros sobre bellas artes son, cada vez más, brillantes compendios de imágenes, mientras que las publicaciones sobre el nuevo arte digital son a menudo textos académicos. Además, el nivel intelectual de la literatura sobre arte cayó dramáticamente en los noventa, tras el punto álgido que supuso el periódico *October* (Rosalind Krauss, Benjamin Buchloh, Craig Owens, Douglas Crimp, Hal Foster, Yves Alain Bois, etc.), que marcó el arte de los ochenta.

Es el sistema de galerías comerciales lo que rige actualmente las bellas artes. El arte digital interactivo y de orientación social está prácticamente ausente de esta esfera. Ese sistema se centra en última instancia en los objetos que puede vender por altos precios y que prometen aumentos importantes del valor dada la “genialidad” del artista. Esta situación se ha transferido con éxito a la fotografía y al videoarte, lo que ha limitado las ediciones, pero actualmente otras formas de arte digital parecen intolerables para el sistema de galerías comerciales.

²⁴ Bourriaud, op. cit.

Consistía en reunir y ejecutar “órdenes empresariales” en el barrio. El proyecto se basaba en la estrategia estética de la psicogeografía, definida por los situacionistas franceses como “el estudio de los efectos concretos del marco geográfico, gestionado conscientemente o no, que actúa directamente sobre el estado de ánimo y el comportamiento del individuo”²⁵. Este proyecto también se servía de la idea de que los eslóganes comerciales de algunos anuncios pueden interpretarse deliberadamente mal para darle un efecto creativo. El Instituto comenta al respecto que

las órdenes, amplia y conscientemente ignoradas por un público sobresaturado de anuncios, funcionan en el nivel de lo infinitamente pequeño. Los acontecimientos diminutos que no perturban la conciencia ni trastocan la identidad de las personas como agentes “libres”, estas órdenes se filtran por debajo de la superficie del individuo [...] El deseo, la memoria y el futuro pueden convertirse en territorios de conquista y tácticas de control social y político²⁶.

Por lo tanto, el objetivo es hacer visibles estos mensajes infinitamente pequeños y desbaratarlos no en un marco de exposición sino en el entorno de la vida cotidiana, mediante la interacción interpersonal. Un ejemplo es un eslogan de una compañía de telefonía móvil estadounidense, Cingular Wireless, que utilizaba la palabra “Rollover” [bote] en referencia a su plan, mediante el cual se pueden trasladar los minutos que no se gastaron en un mes al siguiente, hasta un máximo de un año. El Institute for Infinitely Small Things organizó una actuación pública con una fila de investigadores vestidos de blanco del Instituto acostados en el suelo de una calle comercial, junto a un anuncio de Cingular Wireless que contenía el anuncio de “Rollover”. Sus cuerpos bloqueaban el camino de la gente, pero cuando se acercaba un peatón, los investigadores gritaban “rollover”, que además significa rodar, y empezaban a rodar literalmente para abrir paso a la persona. Había además otros investigadores con carpetas que explicaban lo que ocurría a la gente que mostraba interés.

Es destacable que el uso del juego y el humor, más que una intención política terriblemente seria, es una característica general de la nueva generación de arte deconstructivo de este principio de siglo. Este juego es similar a la “cordialidad”, que es uno de los temas principales de la *Estética relacional* de Bourriaud²⁷. Pero el Institute for Infinitely Small Things se acerca más a la Internacional Situacionista que a Rirkrit Tiravanija, sólo que con un toque más femenino. El Instituto tiene como objetivo la expansión de la conciencia política en el contexto de una de las máquinas de lavar cerebros más sofisticadas y penetrantes de la historia: los medios de comunicación de masas estadounidenses. Podemos pensar que somos capaces de ver a través de las mentiras que promulgan, pero en la sociedad del capitalismo tardío hay también una penetrante sensación de impotencia. Las discretas iniciativas del Instituto distan mucho del machismo del “terrorismo estético”, pero la idea es que el humor y el contacto cordial con el público serán un modo mucho más efectivo de crear conciencia política a largo plazo.

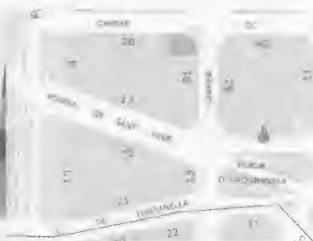
²⁵ Internacional Situacionista, Versión en línea disponible en “The Library at Nothingness.org: The Situationist International Text Library”, 1958. Consultado en julio de 2008: <http://library.nothingness.org/articles/SI/en/display/7>

²⁶ Mike Hall, Vídeo de Mike Hall, página web del videógrafo y artista de vídeo Mike Hall, documento *Corporate Commands*, del Institute of Infinitely Small Things, 2006. Consultado en línea en mayo de 2006: <http://207.234.166.84/works/performance/Rollover/index.php>

²⁷ Bourriaud, op. cit.



40 persones discapacitades fotografien amb telèfons mòbils cada obstacle que troben pels carrers. Mitjançant missatges multimedia dibuixen a internet la cartografia de la Barcelona inaccessible. 40 people with disabilities use mobile phones to photograph every obstacle they come across on the city's streets. Through multimedia messages they draw on the internet the map of inaccessible Barcelona. 40 personas discapacitadas fotografian con teléfonos móviles cada obstáculo que encuentran en las calles. Por medio de mensajes multimedia dibujan en internet la cartografía de la Barcelona inaccesible.



Urquinaona 3. Tienda de ropa
SONIA, 2006-03-31 15:37:47 Urquinaona 3

Colectivos transmiten desde telefonos móviles



persones discapacitades, prostitutes, gitanos i taxistes transmeten des de mòbils
personas discapacitadas, prostitutas, gitanos y taxistas transmiten desde móviles
Barcelona Madrid León Lleida México DF



Antoni Abad, página zexe.net. En 2005 el Centre d'Art Santa Mònica de Barcelona le encargó a Abad crear un proyecto para dicha ciudad. Abad consiguió el patrocinio de Nokia y del operador de telefonía Amena para proveer a cuarenta personas con discapacidades de teléfonos móviles con cámara. Esto permitía a estas personas fotografiar cada obstáculo que se encontraban por las calles de la ciudad. Las fotografías fueron subidas a zexe.net para convertirse en un recurso social. En este trabajo el arte está interconectado con el diseño de una manera que recuerda al vínculo estrecho que se establecía entre ambos en los movimientos artísticos de los primeros años del siglo XX como en el caso del Constructivismo, De Stijl o la Bauhaus. Pero a diferencia de la modernidad utópica, que poseía cierto aspecto dictatorial, el proyecto de Abad está más orientado hacia lo local y lo social.

Antoni Abad, zexe.net website. In 2005 Abad was commissioned by the Centre d'Art Santa Monica in Barcelona to create a project in that city. Abad obtained sponsorship from Nokia and the Spanish mobile telecom provider Amena so that he could provide forty people with disabilities with camera mobile phones. This enabled them to photograph every obstacle they came across on the city's streets. The photographs were uploaded to zexe.net to become a social resource. In this work art interconnects with design in a manner reminiscent of the close liaison that early 20c art movements such as Constructivism, De Stijl and the Bauhaus had with design. But unlike utopian modernism, which had a somewhat dictatorial aspect, Abad's project is more local and community oriented.



Institute of Infinitely Small Things, Proyectos Kanarinka, *Corporate Commands*, Plaza Dudley, Roxbury, Massachusetts, 2005. Cortesía de Kanarinka

Institute of Infinitely Small Things, Kanarinka Projects, *Corporate Commands*, Dudley Square, Roxbury, Massachusetts, 2005. Courtesy Kanarinka

Oda Projesi

Los artistas que he tratado hasta ahora son una minoría en el mundo de las bellas artes, pero eso puede cambiar. Y nadie le querría negar a un artista los importantes beneficios que le puede ofrecer el sistema de las bellas artes. Pero la razón de que me remita constantemente a las bellas artes no es únicamente su poder, sino su magia económica, el toque de Midas que Benjamin llamaba “aura” y “valor de culto”. Hay otra razón para esto, y es que el sistema de las bellas artes tiene también una mente histórica, colectiva, y una consciencia colectiva; y lo que hacen los artistas digitales de hoy se sirve de lo que se hizo en las bellas artes deconstructivas de los sesenta y los setenta e incluso a principios del siglo XX. Este es el vínculo que une el arte digital con la historia del arte deconstructivo, y por esta razón, el mundo de las bellas artes no está completamente cerrado al arte digital. Hay una fina conexión entre ellos y un ejemplo de esto es el fenómeno de Oda Projesi.

Oda Projesi es un colectivo artístico turco formado por tres mujeres: Özge Açıkkol, Günes Savas y Seçil Yersel. Sus obras, como las demás analizadas en este capítulo, son comunitaristas. Oda Projesi empezó de una manera muy simple, con el alquiler de una habitación en la calle Sahkulu, en Galata, Estambul. El grupo hacía dos cosas que constituían un avance enorme respecto del vanguardismo tradicional: en primer lugar, la habitación era para que otros artistas pudieran exponer, no para sí mismas y, en segundo lugar, establecieron contacto con los vecinos y consultaron con ellos qué tipos de exposiciones deberían organizarse en la galería. Como es típico en el arte digital, documentaron todo lo que hacían en vídeo y mencionaron en los créditos a todos los participantes principales. Su página web explica que este proyecto inicial tenía la intención de “funcionar como un lugar en el que artistas o no artistas, espectadores o no espectadores de arte, pudieran contribuir, en parte conscientes y en parte dudosos de su posición”²⁸. La habitación se convirtió en un lugar de arte vanguardista, pero sin la adulación elitista de los individuos supuestamente superiores que es frecuente en el mundo de las bellas artes. En los ejemplos del Institute for Infinitely Small Things y Oda Projesi, se puede sentir el virus femenino empezando a inocular a las bellas artes contra el cáncer de la autosuficiencia legada del patriarcado.

Oda Projesi explica que en su primer proyecto, en 2000, el grupo funcionó “como un terreno que exponía cómo la obra de arte se hacía un lugar en la vida cotidiana, en un espacio público, y cómo se descodificaba de acuerdo con significados distintos, generando así nuevas lecturas”²⁹.

En *A Day in the Room* [Un día en la habitación], 2000, Günes Savas, integrante de Oda Projesi, organizó una actividad de un día en la habitación con gente (niños) del barrio. La serie se realizó sin espectadores y se documentó en vídeo.

Decoró la habitación según las indicaciones de una de las niñas del barrio. Se pintaron las paredes de rosa y se colocó un sillón en el centro. Le dieron a la niña una muñeca y una cámara de vídeo. Se fijó una cámara en la puerta. Dejaron a la niña sola una hora “observada y observando”. A través de las cámaras, se la veía destrozando la muñeca “aunque sabía que se la estaba observando, después escondió la muñeca bajo el sillón,

²⁸ Oda Projesi, *About a Useless Space*, enero de 2000, pág. 1. Consultado en mayo de 2006: <http://www.odaprojesi.com/projects/>

²⁹ *Ibid.*, pág. 2.

fingió llorar, observó el aspecto que tenía mirando la pantalla de la cámara; de modo que todos sus movimientos eran comedidos y tenían en cuenta la presencia de la cámara”³⁰. La pieza tiene un toque de experimento de psicología social porque, por supuesto, la niña no estaba sola y básicamente estaba actuando para los espectadores.

El sexto proyecto también tenía que ver con niños, pero en relación con las bellas artes. El grupo entró en contacto accidentalmente con Komet, el artista de Estambul cuya obra en ese momento consistía en nombres de pintores famosos. Esta idea pareció apropiada para un proyecto con los niños del barrio, que crearían “Kometes de segunda mano”. El mismo Komet participó pintando un cuadro con el nombre “Momet”. El 23 de abril de 2000 se sacaron las pinturas de la habitación de la calle Sahkulu, en Galata, y se las hizo desfilar desde la zona de Tunel, por Galatasaray y Beyoğlu hasta Dulcinea, donde se organizó una exposición de un día con una fiesta y un banquete. Se diseñó la venta de las pinturas de manera que sirviera para colaborar en los gastos de la educación de los niños. Después de eso, la obra estuvo expuesta en la habitación de Oda Projeksi durante tres semanas.

Al igual que el Institute for Infinitely Small Things, Oda Projeksi es un desarrollo reciente fascinante en un período problemático de la historia del arte deconstructivo. Lo que es especialmente interesante de Oda Projeksi es que está sentando un precedente importante en el mundo de las bellas artes al aparecer en varias de sus exposiciones internacionales, quizás porque encajan más en la fórmula de Bourriaud de estética relacional que los artistas que cita en su libro. Oda Projeksi es realmente parte de una revolución silenciosa, pero lo que están haciendo actualmente es más típico del arte digital que de la práctica de las bellas artes. Esta orientación de su actividad es evidente en su interactividad y en el uso que hacen del vídeo para documentar el trabajo. La etiqueta de “arte digital” plantea casi tantos problemas como la de “bellas artes”, dadas sus conexiones con los medios de comunicación de masas. Sin embargo, no describiríamos uno de los vídeos de Oda Projeksi como “entretenimiento”, aunque tampoco sea del interés de un público típico de las bellas artes. Vemos estas actividades no como una fuente de placer visual sino como la apertura de una nueva dimensión de la práctica artística.

Raqs Media Collective y Sarai

El arte digital no consiste tanto en medios digitales en sí sino en usarlos como una herramienta social importante. Esto se ve particularmente en la obra del Raqs Media Collective [Colectivo digital Raqs], que fue fundado en Nueva Delhi, India, en 1991 por Monica Narula (n. 1969), Jeebesh Bagchi (n. 1965) y Shuddhabrata Sengupta (n. 1968). Trabajan con el arte digital y los nuevos medios digitales, los documentales, la fotografía, la teoría y la investigación en este campo, la escritura, la crítica y la conservación. La pregunta es si alguna de estas cosas tiene algo que ver con las bellas artes. Lo que podemos decir es que el Raqs Media Collective participaron en las exposiciones internacionales de las bellas artes documenta 11 (2002) y la Bienal de Venecia (2003); así pues podemos considerarlos, si no en como

³⁰ Ibid., pág. 2.

bellas artes, sí como *arte*, que en mi opinión es mucho más importante que lo primero.

En 2001, una década después de su formación, el Raqs Media Collective, junto con Ravi Vasudevan y Ravi Sundaram, fundó The Sarai New Media Initiative [La nueva iniciativa digital *sarai*]. Sarai es un programa del Centre for the Study of Developing Societies [Centro para el estudio de sociedades en desarrollo] de la Universidad de Nueva Delhi³¹. Este parece haberse convertido en el mayor logro del Raqs Media Collective, y se ha embarcado en proyectos artísticos comunitarios, como *Cybermohalla* (mohalla es un barrio urbano de población densa). Esto supuso trabajar con jóvenes de barriadas y barrios obreros de Nueva Delhi. Sarai explica:

Ha sido testigo de la articulación segura de las visiones de dos grupos de jóvenes (de entre 15 y 25 años de edad) de dos asentamientos: el primero, ocupado principalmente por musulmanes, es el Lok Nayak Jai Prakash (LNJP) de Basti [...] en el centro de Delhi; el segundo, Ambedkar Nagar, en Dakshinpuri, al sur de Delhi ha sido reocupado esencialmente por dalits. [...] El LNJP Basti es un asentamiento ilegal desde hace décadas. Sus habitantes no tienen un estatus legal y como resultado tienen que hacer frente al acoso policial constante y a la amenaza de desalojo. El asentamiento de Dakshinpuri es legal, pero tiene un desempleo endémico, sueldos bajos y una cultura de criminalidad como consecuencia de la presión desesperada por conseguir lo indispensable para la vida urbana³².

Incluso en este corto fragmento, el componente local indica hasta qué punto el arte social requiere un compromiso de la comunidad y el conocimiento de las circunstancias locales, en lugar de arrastrar generalizaciones utópicas. Pero es en la siguiente frase en la que encontramos algo que parece aplicable a cualquier parte del mundo:

El hecho de que los grupos de jóvenes encuentren espacios de reflexión y creatividad en lugares como este es un acto de intransigencia cotidiana en medio de un entorno urbano cada vez más cruel³³.

Esta frase es una formulación extraordinariamente concreta del proyecto del arte deconstructivo de traer el arte a la vida cotidiana. Con ella se puede llegar a definir el idealismo de este objetivo: dar un espacio de reflexión y creatividad en un entorno urbano alienado y administrado. Esto parece igual de aplicable al Graffiti Research Lab, a Oda Project, al Institute for Infinitely Small Things y a Sarai.

El proyecto *Cybermohalla* facilita herramientas y habilidades del arte digital para permitir a los jóvenes explorar, reflexionar y representar su entorno con una conciencia política: explicando las "consecuencias de lo que les ocurre a las ciudades cuando se acordonan y aíslan sus espacios" y cómo se pueden abordar y combatir estas exigencias.

Cybermohalla tiene un carácter sociopolítico tan profundo que uno se pregunta si es arte siquiera. En el capítulo tres cité a Thomas Hirschhorn cuando admite con franqueza que "siempre he tenido clara una cosa: soy artista, no trabajador social"³⁴. Es una observación

³¹ <http://www.sarai.net> La palabra *sarai*, o *caravansarai*, proviene de la India mogol y se refiere a un lugar cerrado en una ciudad o junto a una autopista en el que los viajeros de todo tipo pudieran encontrar refugio, comida y compañía.

³² Sarai, *Cybermohalla*, 2006. Consultado en marzo de 2006: <http://www.sarai.net/cybermohalla/cybermohalla.htm>

³³ Ibid.

³⁴ C. Doherty, *From Studio to Situation*, Black Dog Publishing, Londres, 2004, pág. 137.

útil porque si nos fiamos de Hirschhorn, *Cybermohalla* no será arte sino “trabajo social”. Lo que se expone aquí es la estrechez de mente del artista de vanguardia contemporáneo, que se contenta con adoptar una posición política autocomplaciente, encerrado en el sistema de las bellas artes, en oposición a una forma de acción que pueda repercutir en un beneficio social concreto. Estos artistas “políticos”, de las bellas artes ancladas en el museo, van proclamando a la burguesía lo que ya saben. No obstante, tenemos que reconocer la sabiduría de Hirschhorn, porque es un artista canonizado por las bellas artes; cómo lo vayan a tratar los historiadores críticos del arte en el futuro es otra cuestión³⁵.

Comentarios finales

El arte parece estar en una encrucijada en este principio de siglo. Por una parte, está la capitulación ante la tradición; por otra, la continuación del proyecto deconstructivo. Las bellas artes parecen haber cedido con los valores centrales que las sustentan, lo cual no es de extrañar, dadas las recompensas que esto acarrea. Por otra parte, el arte digital, interactivo, se ha convertido en la nueva vanguardia. Al igual que la vanguardia de los sesenta, esta está marginada, pero a diferencia del arte de esa época, el arte digital, interactivo y digital, está creando sus propias instituciones y un espacio para sí dentro de la comunidad académica. Esto puede significar que el sistema de las bellas artes no acabará por absorberlo, y también que a medida que los artistas más tradicionales vayan percibiendo la comunidad del arte digital, podría empezar a haber un cierto nivel de desertión a favor de esta nueva vanguardia.

La otra característica importante del arte digital interactivo es que es un ámbito que coincide con el diseño digital, lo que recuerda la relación productiva entre las bellas artes, la arquitectura y el diseño en los movimientos artísticos sociales de principios del siglo XX: De Stijl, el Constructivismo y la *Bauhaus*. Las bellas artes contemporáneas, por el contrario, se han vuelto casi totalmente esteticistas. Lo que es especialmente interesante de la relación entre el arte digital y el diseño es que el papel central que cumple la interacción señala una preocupación mayor por los usuarios que la que había en el diseño moderno.

Se puede mencionar también el fenómeno de la convergencia digital, en la que muchas formas diferentes de arte han adoptado una dimensión digital: la fotografía, el vídeo, las películas, la animación, el diseño, la arquitectura y la música. El encuentro de estas dimensiones en el entorno digital significa que las interrelaciones entre las diferentes formas de arte están evolucionando. Esto da otra cara al significado del término “arte digital” y es que representa una disolución de los límites tradicionales entre los medios digitales. Esta convergencia engloba una gran variedad de medios y establece relaciones entre ellos. Se puede citar por ejemplo la interacción entre música y arte visual de la obra de artistas como Ryoichi Kurakawa, Toshio Iwai o Yvonne Cornelius (Niobe).

³⁵ Esto recuerda a la ridícula gira de charlas por Irlanda del norte en los setenta, durante la época del conflicto; un absurdo intento de “sanar” una realidad social problemática con el poder místico del artista-genio; una especie de *Führerprinzip* romántico y estético. Le habría venido mejor quedarse en el santuario del museo, donde se lo apreciaba.

Lo que tenemos ante nosotros, pues, es una nueva dimensión artística, emocionante y sustancial, que emerge y se expande en el nuevo milenio. Cabe preguntarse cuánto tardará el aislado mundo actual de las bellas artes en enterarse.



Oda Projesi, de *A Day in the Room*, 2000. Cortesía de Oda Projesi

Oda Projesi, from *A Day in the Room*, 2000. Courtesy Oda Projesi



Texto en la pared / postales. Estos son dos de una serie de doce textos en la pared / postales traducidos/as del hindi. Forman parte de "Before coming here, had you thought of a place like this?", una instalación multimedia de Cybermohalla que comprendía vídeo, sonido, textos en las paredes, transparencias iluminadas, animaciones y la Book Box (una serie de diez libretos, postales y un CD con animaciones y una película de sonido y texto). Mostrado por primera vez en el N5M4, festival de tactical media, Amsterdam, 2003. Fotografía de Mrityunjay Chatterjee, 2003

Wall Text/Postcards. These are two from a set of 12 wall texts/postcards, translated from Hindi. They are part of, "Before coming here, had you thought of a place like this?", a multimedia installation by Cybermohalla, comprising a video, a soundscape, wall texts, backlit transparency, animations and the Book Box (set of ten booklets, 5 postcards and a CD with animations and a sound & text film). First shown at N5M4, festival of tactical media, Amsterdam, 2003. Photo: Mrityunjay Chatterjee, 2003



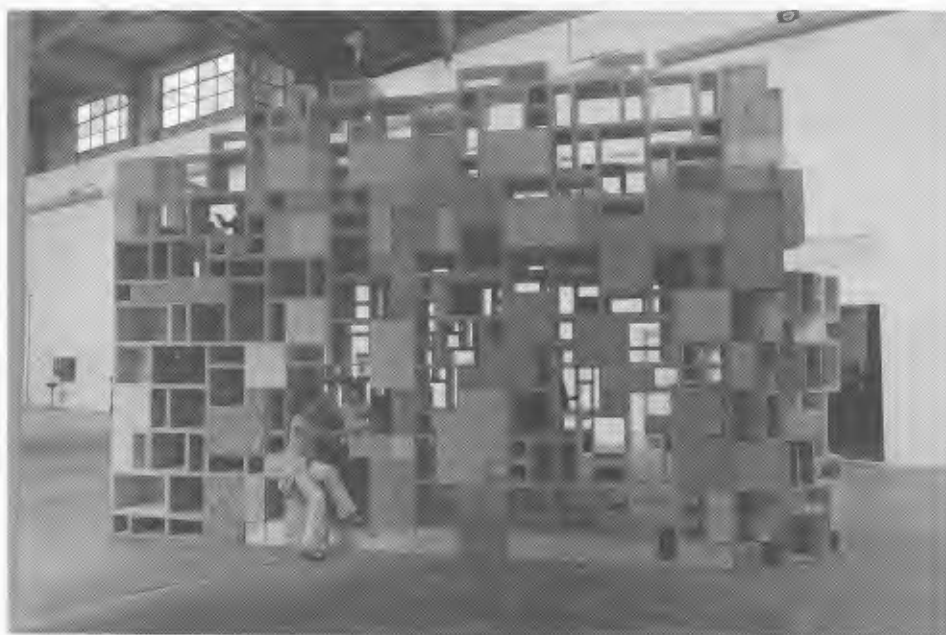
A Wall and A Sofa. A veces un callejón puede convertirse en un salón. Los habitantes de ciudades muy pobladas crean islas de convivencia cuando y donde pueden. Un banco apoyado contra una pared puede convertirse en un sofá: en una invitación a sentarse un rato, charlar, relajarse y disfrutar del paso del tiempo en el transcurso de un día ajetreado. El texto en esta pintada en la pared afirma: "Ven, amigo; es bueno que hayas venido...". Fotografía: Cybermohalla Ensemble, 2005

A Wall and A Sofa. Sometimes an alleyway can become a salon. The inhabitants of crowded cities create islands of conviviality when and where they can. A bench leaning against a wall can become a sofa: an invitation to sit for a while, chat, relax and relish the passage of time in the course of a busy day. The text on this wall painting states: "Come friend, it's good that you have come.". Photo: Cybermohalla Ensemble, 2005



Model for a Rooftop. En el denso barrio de LNJP, el tejado genera un espacio que permite la reunión de grupos de todas las edades. A comienzos de 2008, el Cybermohalla Lab en LNJP comenzó a crear un microespacio de reunión en un tejado en LNJP usando mobiliario de diseño novedoso y objetos artesanales del área local. La idea era que este espacio se convirtiera en donde mantener diálogos y conversaciones con la gente del barrio sobre posibles formas de reunión y modos de pensamiento creativos sobre las historias y la creación de objetos en LNJP. Los artistas crearon una serie de modelos y uno fue fabricado a mediados de 2008 en colaboración con un artesano local, Raju bhai. Estas imágenes son de uno de los modelos. Fotografía: Cybermohalla Ensemble, 2008

Model for a Rooftop. In the dense neighbourhood of LNJP, the roof top provides for a space that allows for gathering of all age groups. In the beginning of 2008, the Cybermohalla Lab at LNJP began creating a micro-space of gathering on a roof in LNJP using innovatively designed furniture and objects with craftsmen from the locality. The idea for this space was as a site of sustained dialogues and conversations with people from the neighbourhood about possible forms of gathering and creative ways of thinking about the histories and making of objects in LNJP. A number of models were created by the practitioners, and one realised in mid-2008, in collaboration with a local craftsman, Raju bhai. These images are of one of the models. Photo: Cybermohalla Ensemble, 2008



Cybermohalla Hub. El *Cybermohalla Hub* es un segmento de la participación de los arquitectos Nikolaus Hirsch y Michel Müller en el laboratorio cultural de Sarai en un nuevo emplazamiento en Nueva Delhi: un híbrido entre una escuela, un centro social y una galería. La instalación es parte del proyecto *Cybermohalla*, iniciado en Nueva Delhi por Sarai / CSDS y la Ankur Society for Alternatives in Education, en donde setenta escritores jóvenes y artistas multimedia se acercan a sus entornos urbanos a través de diferentes medios. *Cybermohalla Hub* en Manifesta 7 es una colaboración con la AbK Stuttgart (Matthias Acksel, Kasimir Anastasov, Alexander Gaus, Steffen Sendelbach, Sylvia Stoll, Letizia Valsecchi), Stephan Engelsmann, Daniel Dolder y el grupo *Cybermohalla*. Imagen cortesía de Manifesta 7

Cybermohalla Hub. The *Cybermohalla Hub* is a segment of the architects Nikolaus Hirsch's and Michel Müller's contribution to Sarai's cultural laboratory in a new settlement in Delhi: a hybrid between school, community centre and gallery. The installation is part of the *Cybermohalla* project, initiated in Delhi by Sarai / CSDS and the Ankur Society for Alternatives in Education, where seventy young writers and media practitioners engage with their urban contexts through various media. *Cybermohalla Hub* in Manifesta 7 is in collaboration with the AbK Stuttgart (Matthias Acksel, Krasimir Anastasov, Alexander Gaus, Steffen Sendelbach, Sylvia Stoll, Letizia Valsecchi), Stephan Engelsmann, Daniel Dolder and the *Cybermohalla* ensemble. Photo courtesy Manifesta 7