

# Teoría del arte y enfoques metodológicos de la producción

Coordinadores: Maribel Rojas Cuevas  
Miguel Ángel Ledezma Campos

*Teoría del arte y enfoques metodológicos de la producción* está conformado por ensayos de los integrantes de la Red de Estudios Visuales, Investigación y Producción (REVIP) que analizan, desde diversos enfoques, el arte actual. El texto se divide en dos partes: la primera está integrada por ensayos que se insertan en el eje temático “Teoría del arte desde los estudios visuales”, y tiene la intención de integrar otros modelos metodológicos para la reflexión artística y con ello generar nuevos discursos de índole interdisciplinaria.

La segunda parte corresponde al eje temático “Enfoques metodológicos de la producción”, en la que se aborda la diversidad de metodologías y puntos de vista que permiten analizar, comprender y producir el arte más reciente.



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA  
DEL ESTADO DE HIDALGO



CONSEJO  
EDITORIAL



[www.uaeh.edu.mx](http://www.uaeh.edu.mx)



9 1786074 1826012

Teoría del arte y enfoques metodológicos de la producción



**UAEH**<sup>®</sup>  
Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo

**Teoría del arte y enfoques  
metodológicos de la producción**

Instituto de Artes

Área Académica de Artes Visuales

Red de Estudios Visuales, Investigación y Producción, REVIP



CONSEJO  
EDITORIAL

La publicación de este libro se financió con recursos del Programa de Fortalecimiento a la Calidad de las Instituciones de Educación Superior 2014, ejercicio 2015.

# Teoría del arte y enfoques metodológicos de la producción

Maribel Rojas Cuevas  
Miguel Ángel Ledezma Campos  
**Coordinadores**



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA  
DEL ESTADO DE HIDALGO



PRÁCTICAS VISUALES  
en el arte actual  
CUERPO ACADÉMICO



REVIP  
REVISTA DE ESTUDIOS VISUALES  
INVESTIGACIÓN Y PRODUCCIÓN



Cuerpo Académico  
Arte y Contexto

Pachuca de Soto, Hidalgo, México

2020

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE HIDALGO

Adolfo Pontigo Loyola

*Rector*

Saúl Agustín Sosa Castelán

*Secretario General*

Jorge Augusto del Castillo Tovar

*Coordinador de la División de Extensión de la Cultura*

Érika Liliana Villanueva Concha

*Directora del Instituto de Artes*

**Fondo Editorial**

Alexandro Vizuet Ballesteros

*Director de Ediciones y Publicaciones*

Juan Marcial Guerrero Rosado

*Subdirector de Ediciones y Publicaciones*

Primera edición: 2020

Imagen de portada: Maribel Rojas

D.R. © UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE HIDALGO  
Abasolo 600, Col. Centro, Pachuca de Soto, Hidalgo, México, C.P. 42000

Dirección electrónica: [editor@uaeh.edu.mx](mailto:editor@uaeh.edu.mx)

Se prohíbe la reproducción total o parcial de esta edición sin el consentimiento escrito de la UAEH.

El contenido y el tratamiento de los trabajos que componen este libro son responsabilidad de los autores y no reflejan necesariamente el punto de vista de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo.

ISBN: 978-607-482-601-2

Hecho en México/*Printed in Mexico*

# Contenido

<b>Introducción</b>	<b>7</b>
<i>Maribel Rojas Cuevas y Miguel Ángel Ledezma Campos</i>	
<b>Primera parte. Teoría del arte desde los estudios visuales</b>	<b>13</b>
<b>1. El mundo a través de la cámara fotográfica</b>	<b>15</b>
<i>Salvador Salas Zamudio</i>	
<b>2. Los besos de Pandora: estadios virtuales en Joan Fontcuberta</b>	<b>45</b>
<i>Alejandro García Carranco</i>	
<b>3. Una aproximación al concepto de ubicuidad en el cine de ficción</b>	<b>65</b>
<i>Bertha Alicia Arizpe</i>	
<b>4. El estadio del espejo desde El club de la pelea</b>	<b>79</b>
<i>Marengla León Álvarez</i>	
<b>5. Planteamientos estéticos en torno al arte contemporáneo</b>	<b>93</b>
<i>Maribel Rojas Cuevas</i>	
<b>Segunda parte. Enfoques metodológicos de la producción</b>	<b>115</b>

<b>6. Los objetos como portadores de significados en la sociedad y en el arte contemporáneo</b>	<b>117</b>
<i>Julia Caporal Gaytán</i>	
<b>7. De la miel a la ausencia</b>	<b>141</b>
<i>Celia Guadalupe Morales González y Ximena Alejandra Palomares Taboada</i>	
<b>8. Miradas revertidas. Performance y distorsiones desde América Latina</b>	<b>151</b>
<i>Álvaro Villalobos y Ríán Lozano</i>	
<b>9. Monumentos y antimonumentos. El trabajo escultórico de Sebastián en el contexto del arte público contemporáneo y la política cultural</b>	<b>167</b>
<i>Miguel Ángel Ledezma Campos</i>	
<b>Sobre los autores</b>	<b>185</b>

## Introducción

La Red de Estudios Visuales, de Investigación y de Producción (REVIP) está conformada por investigadores de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, la Universidad de Guanajuato, la Universidad Autónoma del Estado de México, la Universidad Autónoma del Estado de Morelos, la Universidad Nacional Autónoma de México y la Universidad Autónoma Metropolitana. Los objetos de estudio que nos unen son las imágenes en general y las obras de arte en particular.

El presente libro lleva por título *Teoría del arte y enfoques metodológicos de la producción*. Está conformado por ensayos teóricos de los integrantes de la red que analizan el arte actual desde diversos enfoques. El texto se divide en dos partes, cada una correspondiente a un eje temático. La primera parte está integrada por cinco ensayos de investigación que se insertan en el eje temático que da nombre a esta sección del libro: “Teoría del arte desde los estudios visuales”, y tiene la intención de integrar otros modelos metodológicos para la reflexión artística tales como los sociales, políticos, antropológicos, psicológicos, económicos, perceptuales y semióticos, entre otros, para generar nuevos discursos de índole interdisciplinaria que vayan más allá de la teoría e historia del arte como los únicos modelos metodológicos para la crítica cultural; es decir, se trata de ampliar el campo de investigación en las artes visuales y de lograr una hibridación entre diferentes disciplinas.

No hace mucho tiempo que las imágenes del arte dejaron de ser solo objetos de culto u objetos de consumo para verse entremezcladas con las nuevas prácticas artísticas de producción de significado como el cine, el video, las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), lo que ha permitido que el campo de las imágenes se haya hecho cada vez más extenso.

A nuestra formación visual le atañen tres conceptos que constituyen la mirada occidental, los cuales han sido identificados por Régis Debray como “logosfera”, “grafosfera” y “videosfera”. Estos tres niveles han condicionado el desarrollo cultural de la visión del mundo, integrando imágenes que van de lo artesanal al simulacro, de la tradición a la innovación, de lo natural a lo virtual y de lo local a lo global.

Una de las herramientas que ha transformado la mirada ha sido el uso de la cámara fotográfica, el cual más que establecer una relación con el mundo real, nos ha ayudado también a representar la veracidad de los hechos en el pasado y en el presente. Por lo que, en el capítulo “El mundo a través de la cámara fotográfica”, Salvador Salas nos explica que la fotografía, más allá de ser una serie de pasos mecánicos, también se puede analizar bajo otros criterios como son la fotografía vista como “expresión personal” o la fotografía vista como “registro fiel”; aunque en ambos casos, la imagen fotográfica siempre requiere de la interpretación del receptor, pues es este quien se encarga de reconstruir el mensaje partiendo de su universo cultural simbólico.

Por otro lado, la inserción de soportes digitales en la producción fotográfica y en su manipulación técnica hizo que el medio fotográfico se replanteara. Al respecto, Alejandro Carranco, en el capítulo “Los besos de Pandora: estadios virtuales en Joan Fontcuberta”, hace una breve reflexión sobre el cambio de valores que ha sufrido la fotografía con la aparición de los medios digitales; los cuales en su afán por virtualizar el medio muestran imágenes que no son perceptibles al ojo humano pero que fácilmente pueden representar realidades que van más allá de la visión de la cámara y del mismo ojo humano. En ese sentido, Alejandro Carranco toma como referente la obra de Joan Fontcuberta, quien en su empeño por aplicar el retoque y la manipulación, juega con el concepto de veracidad en la imagen fotográfica.

Si bien la fotografía digital ha cuestionado los conceptos de realidad y de verdad, también ha promovido que la imagen esté presente en todo momento y en todo lugar, tal como sucede en las redes sociales y el cine. Dicho acontecimiento, que es producto de nuestra contemporaneidad, se asocia también al concepto de ubicuidad, el cual ha sido desarrollado

por Alicia Arizpe en el capítulo “Una aproximación al concepto de ubicuidad en el cine de ficción”, quien, partiendo de la idea de que el tiempo es la cuarta dimensión, expone que el concepto de ubicuidad es hasta hoy una construcción teórica que opera en el terreno de lo virtual y cómo ese ha sido utilizado por algunos cineastas y artistas visuales para reconstruir el tiempo en realidades múltiples.

El cine, además de construir otra realidad, también es visto como un espacio simbólico que sirve como medio de identificación para las masas, ya que refleja sus fobias y proyecciones. De modo que, en el capítulo “El estadio del espejo desde *El club de la pelea*”, Marengla León hace un planteamiento sobre las implicaciones de la teoría del “estadio del espejo” de J. Lacan; desde donde analiza el film de David Fincher, *Fight club* (1999). León apunta que la obra parece idónea para abordar la constitución del sujeto y la distinción entre “yo” y el mundo, ya que la cinta presenta un personaje a quien se le dificulta la relación especular con el semejante, al tiempo que realiza una serie de cuestionamientos sobre el espacio simbólico como medio de identificación, por lo que es perfecta para ejemplificar la teoría de Lacan, sobre todo, cuando menciona que el sujeto se constituye constantemente y la presencia del otro semejante es fundamental para ello.

Algo similar sucede con la recepción del arte en la actualidad, cuando muchas piezas son construidas con base en la participación del espectador; no existe el arte sin el público, es decir, se valora más la experiencia estética del receptor que el objeto exhibido. De ahí que, en el capítulo “Planteamientos estéticos en torno al arte contemporáneo”, Maribel Rojas realice un breve recuento en torno a las estéticas que han impulsado la participación del público en el arte y, desde los planteamientos estéticos de Paul Valéry, Walter Benjamin, Umberto Eco y Adolfo Sánchez Vázquez, reivindique el papel activo del receptor para encaminarlo a cumplir una función de cocreador, tal y como se visualiza en algunas prácticas artísticas de nuestro tiempo como el *Net.art* y el arte interactivo.

La segunda parte del libro corresponde al eje temático “Enfoques metodológicos de la producción”. La diversidad de metodologías y

puntos de vista que permiten analizar, comprender y producir el arte más reciente son abordados por los investigadores de la REVIP.

El lector se adentrará en problemas específicos del arte objetual al leer el capítulo “Los objetos como portadores de significados en la sociedad y en el arte contemporáneo”, en donde Julia Caporal hace un planteamiento histórico de esta práctica artística y analiza diversas obras a través de una tipología planteada por el equipo curatorial del Museo de Arte Moderno de la Ciudad de México.

De acuerdo con la tipología propuesta en la exposición *Hecho en casa*, presentada en el Museo de Arte Moderno en 2009 y analizada por Julia Caporal, las obras de arte que utilizan objetos prefabricados pueden ser clasificadas en: a) *ready-made*; b) el objeto como forma escultórica; c) el objeto encontrado; d) ensamblajes; e) el objeto documentado; y f) la objetualización del espacio. Esta tipología es una herramienta metodológica útil para el análisis de obras que, de acuerdo con sus características, puedan ser insertadas en alguno de estos bloques.

Una parte significativa de nuestra relación con los objetos utilitarios está vinculada con los recuerdos que nos provocan. Desde este enfoque, el texto de Julia Caporal se relaciona con el capítulo “De la miel a la ausencia” elaborado por Ximena Palomares y Guadalupe Morales. En un diálogo entre la obra objetual de Ximena Palomares y el análisis de Guadalupe Morales, se entretajan posibles líneas de cruce para la utilización del psicoanálisis (principalmente freudiano) orientado a la comprensión de la serie de obras titulada *Contenedor y contenido*, elaborada con antiguos objetos utilizados para el cultivo de miel de abeja. La relación afectiva con dichos objetos a través de las memorias de la infancia de Ximena Palomares, permiten a Guadalupe Morales establecer una reacción conceptual con el vacío y la ausencia.

Desde un punto de vista distinto Álvaro Villalobos, Rían Lozano y Miguel Ángel Ledezma Campos analizan los objetos artísticos y el cuerpo del artista desde la perspectiva analítica de la crítica social y de las relaciones desiguales de poder en América Latina.

En el capítulo “Miradas revertidas”, Álvaro Villalobos y Rían Lozano, apoyados en el enfoque teórico de los estudios visuales de finales del

siglo XX y principios del siglo XXI, proponen la utilización de las herramientas conceptuales de los estudios visuales para la comprensión de una mirada diferente o una visualización acorde con Latinoamérica. No es lo mismo mirar el mundo desde el sur, desde la periferia; que desde la perspectiva occidental del primer mundo. De acuerdo con lo anterior, Rían Lozano y Álvaro Villalobos analizan la obra de tres artistas chilenos: Pedro Lemebel, Francisco *Pancho* Casas y Elías Adasme para mostrar lo invisible de las relaciones entre visualidad y poder en Chile a través de sus obras performáticas y críticas.

El arte público y, en específico, el significado de los monumentos emplazados recientemente en nuestro país son temas abordados por Miguel Ángel Ledezma Campos en el capítulo “Monumentos y antimonumentos”. En este ensayo se analizan las relaciones entre escultura, monumento y sitio específico. Apoyándose en autores como Louis Althusser y Douglas Crimp, Miguel Ángel Ledezma Campos desarrolla un marco teórico que le permite develar el significado oculto del reciente emplazamiento de monumentos o esculturas de Sebastián en varias ciudades de México. Centra su atención en la obra titulada *Guerrero Chimalli*, una escultura de 30 millones de pesos ubicada en Chimalhuacán, uno de los municipios más pobres del Estado de México

De este modo, los miembros de la Red de Estudios Visuales, de Investigación y de Producción presentan este libro como uno de los proyectos que han desarrollado tras su formación como red. Esperamos que los planteamientos teóricos que aquí se manifiestan sean de interés y utilidad para el público en general y para la comunidad académica, en el sentido de expandir el campo de actividad artística hacia nuevas formas de producción, consumo y análisis.



**Primera parte**  
**Teoría del arte desde los estudios visuales**





# 1. EL MUNDO A TRAVÉS DE LA CÁMARA FOTOGRÁFICA

*Salvador Salas Zamudio*

La cámara fotográfica es la herramienta ideal para capturar experiencias, una forma de establecer relación con el mundo. Las imágenes fotográficas, objetos frágiles que suministran conocimiento sobre el pasado y el presente, fragmentos del mundo que envejecen, desaparecen, se vuelven valiosos, se compran, se venden y se reproducen. “Cada fotografía es un momento privilegiado transformado en un objeto delgado que se puede guardar y volver a mirar.” (Sontag, 1981, p. 27-28).

El poder de credibilidad de la imagen se revela ante la imagen fotográfica que, con la dudosa reputación de

ser la más realista y accesible de las artes, pretende reflejar la realidad, o parecerse a ella, a través de la evidencia.

Una fotografía se puede distorsionar, pero siempre hay la sospecha de que existe o existió algo semejante a lo que está en la imagen; se considera prueba innegable de la existencia de un suceso que puede ser real o ficticio, presencia que le otorga autoridad e interés que inducen a la fascinación. Las imágenes fotográficas llevan implícito un discurso, mensajes a través de signos que el espectador intenta descifrar, interpretaciones que motivan una serie de significados relacionados con la memoria del espectador; así el significado de una fotografía tiene un doble aspecto de connotación y denotación, de sentido y referencia.

Interpretar imágenes implica realizar una acción de lectura, las fotografías son textos emitidos por un autor y recibidos por un lector o intérprete, las intencionalidades con que se produce y se percibe la imagen modifican su contenido. Las fotografías son interpretadas a partir de juicios de veracidad y engaño, aun cuando los productores se proponen reflejar la realidad, en la lectura de las imágenes está presente la incertidumbre generada por las formas de creación y el desarrollo tecnológico; dudas relacionadas con puestas en escena, retoques, fotomontaje o la descontextualización de las imágenes.

El carácter aparentemente no simbólico, “objetivo” de las imágenes fotográficas hace que el observador las mire como fragmentos del mundo; las críticas se refieren a la visión, se relacionan con la nitidez, y los juicios se relacionan con el hecho de haber presenciado algo parecido con anterioridad que corrobore la posible existencia del referente o del acontecimiento fotografiado. El contexto del espectador, sus experiencias de visión y su intuición intervienen en la lectura de las fotografías. “Las representaciones intuitivas se refieren directamente al mundo visible y a sus condiciones de posibilidad. La intuición constituye la manifestación más simple del intelecto, Schopenhauer la define exactamente como «el paso del efecto a la causa que lleva a cabo el entendimiento»; toda intuición es, por tanto, intelectual” (Ávila, 1984, p. 154).

Las imágenes “traducen” diversas situaciones, dan la oportunidad de pensar conceptualmente, de construir un relato a través de una verdad



La cámara es un aparato que aparentemente registra todo, los modelos descubren sus intimidades; la cámara elimina las fronteras morales y las inhibiciones sociales, libera al fotógrafo de toda responsabilidad ante el motivo fotografiado. Registro de experiencias o de nuevas formas de mirar, que permite mostrar el mundo desde la mirada del fotógrafo, desde lo desconocido para el mismo fotógrafo, como espectador o como fotografiado.

La industrialización de la tecnología fotográfica cumple con la promesa de democratizar todas las experiencias visuales traduciéndolas en imágenes; en este sentido marchas, modas, publicidad, guerras o deportes, entre otras prácticas humanas, son semejantes, la cámara las iguala. Susan Sontag refiere que “la fotografía ha implantado en la relación con el mundo un voyeurismo crónico que uniforma la significación de todos los acontecimientos” (*op. cit.*, p. 21). Una presunta presencia a través del signo de la ausencia —carencia del referente y representación del deseo—, las fotos materializan, aunque sea virtualmente, lo inalcanzable, expresan una actitud sentimental y mágica a través del ilusorio placer de poseer la realidad. El resultado del acto fotográfico es una imagen a la que se adjudica importancia, objeto, sujeto o suceso fotografiado; el fotógrafo decide qué fotografiar, determina a qué le da valor y trascendencia, decide lo importante y lo trivial, qué es y qué no es fotografiable —decisión que en algunas ocasiones depende de terceros—, para transformar esa imagen en una foto, equivalente a otra fotografía.

Las fotos son cosas que pertenecen a la categoría de los “objetos contruidos”, de los fragmentos que fluctúan entre el arte y la magia de la realidad. Son fantasías e información aunque se les confiere la autoridad de documento y se describen como una referencia; para Fontcuberta (1997) “toda fotografía es una ficción que se presenta como verdadera. Contra lo que nos han inculcado, contra lo que solemos pensar, la fotografía miente siempre, miente por instinto, miente porque su naturaleza no le permite hacer otra cosa” (p. 15).

Las fotografías de manera instantánea construyen historias relacionadas con acciones ocurridas en el pasado; como un coleccionista, el fotógrafo es impulsado por una pasión que vincula tiempo pretérito,

edifica una realidad a partir de la antigüedad, las fotografías mismas son antigüedades instantáneas, creaciones vistas como un acontecimiento ocurrido, separadas del lugar y del instante de su registro o construcción, estimulan la imaginación por medio del recuerdo y la expectación. Las imágenes fotográficas incorporan un modo de ver y al percibir las encarnan el propio modo de ver del espectador, evocan la apariencia de la ausencia, trascienden temporalmente al instante que representan. Por medio de la cámara el autor aísla las apariencias instantáneas, pero también destruye la idea de que las imágenes son atemporales porque las fotografías también “envejecen” a través de un discurso desgastado.

La imagen de la fotografía simula, es decir, finge ser lo que no es y tener lo que no tiene; es esencialmente signo y metáfora de ausencia. “El juego entre presencia-ausencia, que es inherente a las imágenes, teje un entramado especialmente equívoco en la imagen fotográfica, debido a que hay un prejuicio ante cualquier fotografía: la ilusión de la objetividad. La objetividad como mito de realismo [...]” (Costa, 1991, p. 78). Esa aparente realidad universal permite que la imagen fotográfica vuelva a hacer presentes los objetos, las personas y los ambientes ausentes que estuvieron o pretendieron estar en otro espacio y tiempo. La imagen nos permite estar fuera del tiempo real en una dimensión ambigua que sustituye al acontecimiento, a la persona o la cosa, pero no solo sustituye, sino que crea situaciones, fantasías, deseos, sensaciones y certifica una existencia. Fontcuberta en su texto *La cámara de Pandora. La fotografía@ después de la fotografía* previene:

Hoy existimos gracias a las imágenes “*imago, ergo sum*”. La adaptación a ese corolario en nuestra condición de *homo pictor* deriva en “fotografío, luego existo” [...] la fotografía es una forma de filosofía. Tal vez por ese motivo debamos afinar el alcance de aquella proposición desglosando al menos dos versiones: en su modo perifrástico exhortativo, “fotografío, luego hago existir” (porque la cámara en efecto certifica la existencia) y su puesta en pasiva, “soy fotografiado, luego existo” [...] (Fontcuberta, 2012, p. 17).



podían respirar y tragar líquidos al mismo tiempo [...] estos homínidos debían poseer un repertorio vocal muy limitado en comparación con el del hombre moderno. La posición alta de su laringe les impedía, por razones anatómicas, producir determinados sonidos, correspondientes a las vocales universales típicas del lenguaje humano. Esos homínidos primitivos utilizaban seguramente un sistema de comunicación, probablemente algo más avanzado que el de los gorilas y chimpancés, pero obviamente insuficiente para hablar tal como hacemos hoy. (Laitman, 2001, p. 9).

Probablemente este insuficiente desarrollo físico provocó que tuvieran formas de comunicación fundamentadas en métodos corporales, gestuales y guturales, con características imitativas de movimientos y sonidos de animales y de los fenómenos naturales. Las características anatómicas indispensables para emitir la voz alcanzaron su pleno desarrollo en el paleolítico.

Nuestro examen del material fósil nos lleva a pensar que los primeros ejemplos de flexión total de la base del cráneo, comparable a la que presenta el hombre actual, no surgieron antes de la aparición de los primeros miembros de nuestra especie *Homo sapiens*, hace unos 300,000 a 400,000 años. Es en ese momento crítico de nuestra historia cuando aparece un tracto vocal moderno, que hizo posible que nuestros antepasados empezaran a producir un lenguaje verdaderamente articulado. Había nacido, al fin, la más humana de las capacidades del hombre. (*Ibid.*, p. 11).

Podemos identificar a las pinturas rupestres, imágenes grabadas o pintadas sobre superficies rocosas o dentro de cavernas, como los primeros signos gráficos que pretendían imitar la realidad, sin embargo, Gombrich (1991) menciona: “[...] solo dos veces, en la Grecia antigua y en la Europa del Renacimiento, los artistas se han esforzado

sistemáticamente, a lo largo de varias generaciones, por aproximar paso a paso sus imágenes al mundo visible y alcanzar parecidos que pudieran engañar a la vista” (p. 13).

Desde la Segunda Guerra Mundial, la comunicación se convierte en un caso particular de estudio, cuando la ingeniería de las comunicaciones procura que los mensajes se reciban con la mayor exactitud y rapidez posible. Sin embargo, históricamente el proceso se da en forma irregular en la medida que aparecen distintos inventos los cuales a su vez dan nacimiento a nuevas formas de expresión. Algunos descubrimientos contribuyeron al desarrollo de la comunicación, como la electricidad, la mecánica y la fibra óptica. Inventos como el telégrafo, el teléfono, los periódicos, la fotografía, la radio, el internet, el correo electrónico, el cine, entre otras invenciones, son la base para su perfeccionamiento.

Bajo el nombre de *medium*, la semiología anglosajona designa los diferentes “medios” de comunicación: el libro, la radio, el cine, la moda. Un *medium* implica, por lo tanto, una sustancia del signo y un soporte o vehículo de esta sustancia. Y es evidente que la naturaleza, la estructura y la función del código están estrechamente vinculadas al *medium* [...] (Guiraud, 1999, p. 23).

Al uso de signos que hacen posible la comunicación le llamamos lenguaje. “La función de un signo consiste en comunicar ideas por medio de mensajes.” (*Ibid.*, p. 11). Todas las sociedades humanas, desarrolladas o primitivas, fomentan un sistema de signos para establecer comunicación entre los individuos; la capacidad del hombre para producir formas o sonidos, para reconocerlos cuando otros los producen es la materia prima del lenguaje. Guiraud considera que el signo siempre tiene una intención de comunicar un sentido (*Ibid.*, p. 33).

[...] se puede llamar “lenguaje” cualquier sistema de signos que sirve para la intercomunicación, es decir para comunicar ideas o estados psíquicos de los individuos. Y a menudo se llama “lenguaje” cualquier tipo de comunicación capaces de expresión,

sean ellos hombres o animales [...] Si admitimos la validez de este concepto de signo, ya no podemos llamar propiamente “signos” a las expresiones del lenguaje animal [...] (Coseriu, 1986, p. 18-20).

A una comunidad que usa el lenguaje oral común se la conoce como comunidad lingüística, y una lengua es ininteligible para los miembros de otra comunidad lingüística distinta. Coseriu menciona que “interjecciones fonéticamente idénticas pueden manifestar cosas distintas, es decir, tener distinta significación, en distintas comunidades lingüísticas [...] los signos del lenguaje humano tienen siempre valor simbólico [...]” (*Ibid.*, p. 21).

Damaris Madrigal (2001) refiere que el lenguaje se manifiesta de distintos modos y con diversos grados de complejidad; es una facultad del ser humano y un producto social, se desarrolla en dos fases: la primera corresponde a la intuición, donde se imita el comportamiento, y la segunda, que pertenece a la convivencia, donde se aprenden la lógica y la gramática. El lenguaje es intuitivo porque el hombre lo aprende inicialmente durante su niñez sin conocer las reglas para su expresión y se desarrolla en la convivencia social (p. 9).

No obstante, este aprendizaje no se puede realizar sin las posibilidades biológicas y mentales. Por otra parte, aunque el individuo tenga la facultad para emplear un sistema de comunicación, este no se puede efectuar sin que se establezcan las relaciones humanas; por lo tanto, para establecer un proceso de comunicación es necesaria la facultad humana y las condiciones sociales para desarrollarlo.

El lenguaje es un medio de expresión del pensamiento que permite la manifestación de ideas y el establecimiento de vínculos entre los seres humanos, un hábito del cuerpo y un juego entre personas; es el instrumento que inicia y refuerza el comportamiento humano en sociedad. El hombre, por medio del lenguaje conserva y transmite sus ideas o conceptos, el significado de estas expresiones se deriva en el contexto físico, social y cultural. El lenguaje no es una entidad física con existencia independiente, es un conjunto de expresiones que al ser percibidas adquieren un significado. La gramática, el significado y la

forma cambian constantemente, por lo tanto, el lenguaje también está en un frecuente cambio.

La gramática general y razonada plantea:

[...] descubrir “lo que es común a todas las lenguas y las principales diferencias que en ellas se encuentran”, lo que implica que el acercamiento a las lenguas particulares se hace para identificar los principios comunes, que son los fundamentos de la naturaleza del lenguaje [...]. Esta perspectiva metodológica evidencia la concepción mentalista con que los autores asumen el estudio del lenguaje, el cual, a su vez, se define desde su función de representación del pensamiento y de sí mismo. (Cárdenas, 2008, p. 96).

Los lenguajes tienen un planteamiento común: el permitir a los hombres “significar”, hacer conocer unos a otros sus pensamientos —su función es representar al pensamiento—; las expresiones son signos y comparten una analogía con el contenido que transmiten.

En el proceso de la comunicación podemos considerar tres momentos importantes: elaboración, difusión y lectura de los mensajes; cada uno puede tener intenciones distintas o compartidas, en donde intervienen emisor, código, mensaje, recursos, referente —o marco de referencia— y perceptor; estos elementos son válidos por su carácter relacional que les permite interactuar entre sí.

Los estudios de la comunicación —así como su evaluación— parten, casi siempre, del punto de vista e intereses del emisor, porque la mayoría de los mensajes se construyen a partir de las intenciones de este: proposiciones destinadas a controlar la conciencia del perceptor, considerado como un depositario de conceptos. Propuestas emergentes para estudiar la comunicación permiten el desarrollo de investigaciones en función de la realidad de perceptor y no del impacto de los mensajes, así como la comprensión de situaciones sociales para ampliar la conciencia, las cuales favorecen el pensamiento crítico y el análisis de mensajes para confrontarlos con nuestra existencia. Estudios que contribuyen a un abandono de las formas retóricas vigentes, de frases hechas y de

la repetición de esquemas culturales, sociales, políticos, económicos y estéticos que no corresponden a nuestra propia realidad.

Aunque el código limita la elaboración arbitraria de un mensaje, en el proceso de comunicación la emisión de sonidos o de imágenes no asegura que los mismos se convierten en mensajes, la condición fundamental es que tales emisiones respondan a reglas sociales de elaboración. Llamamos código a las reglas del discurso, es decir, son las normas para estructurar un signo y para enlazarlo con otros, es el conjunto de reglas de elaboración y combinación de signos en sentido general. Los signos y sus propias condiciones posibilitan la articulación de mensajes, cada uno de ellos es un fragmento del discurso y en su conjunto se relacionan de forma diferente, por lo tanto, aunque todo proceso de comunicación se hace dentro de un código, las inflexiones son posibles en un marco de referencia y en contextos individuales.

El referente, o marco de referencia, es la “realidad” en que se presenta el mensaje; su entendimiento implica una previa comprensión de esa realidad. El marco de referencia corresponde al contexto donde se ubican tanto emisor como receptor del mensaje, es el elemento de la realidad vivencial de cada uno de estos actores que interpretan el mensaje en un marco de referencia conocido; en este sentido el mensaje tiene diversas interpretaciones dependiendo del contexto donde lo ubiquemos o se presente, así como de las referencias del receptor.

El significado de un grupo de formas o sonidos es lo que relaciona al emisor y receptor. Aunque el emisor puede elegir las formas o sonidos con la intención de producir un significado determinado, el significado efectivo está en la interpretación del receptor más que en la del emisor, en sus referentes como experiencias. Eco (1992) considera que “[...] el funcionamiento de un texto (no verbal, también) se explica tomando en consideración, además o en vez del momento generativo, el papel desempeñado por el destinatario en su comprensión, actualización e interpretación, así como la manera en que el texto mismo prevé esta participación” (p. 22).

La distinción entre lenguaje, lengua y habla obedece a razones didácticas; es muy difícil referirse a una u otra sin implicar a las demás.

El individuo emplea el habla para comunicarse mediante el uso de una lengua. Esto es posible debido a la facultad humana de comunicación, al instrumento lenguaje que le permite lograrla. El lenguaje es la facultad desarrollada por el hombre para comunicarse con sus semejantes, los seres humanos; en su relación social emplean el lenguaje como instrumento para comunicar a otras personas lo que piensan y lo que sienten.

La lengua es un sistema, un conjunto de arreglos con tendencia al equilibrio y a la organización interna, una convención supeditada a la geografía, situación social, cultural, política y generacional. El habla utiliza la correspondencia que se establece entre imágenes auditivas y conceptos; discurre en lo concreto, en la vida de todos los días, donde se pueden generalizar formas que, con el transcurso del tiempo, resulten válidas para todos los que participen en una misma comunidad de hablantes.

Los lenguajes plástico, cinematográfico, fotográfico, literario y musical, entre otros, emplean sus propios códigos o convenciones; es necesario que el receptor reconozca el código y lo utilice para responder al estímulo. De tal forma que el lenguaje no es solo un medio de comunicación, un intercambio de señales basadas en un código, es también una manera de pensar, de estructurar y de interpretar un contenido. Estas funciones: elaboración, transmisión, comprensión y distribución de un mensaje son las manifestaciones que tiene el hombre de expresar al exterior sus propias vivencias.

## **Lenguaje icónico**

La representación visual, que comienza envuelta por un aura mágico-religiosa en las cuevas de la prehistoria, alcanza su máxima intensidad y efectividad en la época actual. La imagen, instrumento indispensable para el mantenimiento del sistema político-económico capitalista, incita al consumo indiscriminado, permite la ampliación de mercados, mitos políticos, alimenta sueños e ideales colectivos; pero también es un espacio para la crítica, para la reflexión y un lugar donde convergen modos de ver, de sentir, de expresar, de percibir.

La imagen es una representación visual, un soporte de comunicación donde se materializa un fragmento del universo perceptivo (entorno

visual) susceptible de subsistir a través del tiempo. Zunzunegui (1992) considera a la representación como “[...] una función del lenguaje en general, como lo que tiene como función el estar en lugar de otra cosa a través de una representación, de ofrecer de nuevo pero transformado en signo lo que ya existente en la vida o imaginación” (p. 57) y a la materialidad como el aspecto de fabricación de la imagen y su independencia con los objetos representados. Las imágenes tienen características que nos permite establecer diferencias cualitativas: cuando las observamos en conjunto y en apariencia tienen movimiento, conocidas como móviles, o cuando las “descubrimos” aisladas y reconocemos como fijas.

Los lenguajes que representan o expresan “realidades” mediante imágenes visuales se llaman icónicos y establecen la comunicación visual. El desarrollo de la comunicación visual permite la vinculación de diversas disciplinas, donde destacan las teorías de comunicación y significación en el campo de lo diseñado, la semiología como la ciencia que estudia los sistemas de signos, lenguas códigos y señales en el ámbito social, la semiótica como la ciencia que estudia el significado de los signos, la hermenéutica como una herramienta para la interpretación de textos, entre otras disciplinas. Esto nos permite analizar a la comunicación visual desde puntos de vista distintos, algunos estudios dependen de los elementos gráficos presentes en la imagen fotográfica —como son los sistemas de información tipográfica y sistemas de información pictográfica—, en particular las imágenes que se analizan y proponen como resultado del presente escrito corresponden a los sistemas de información pictográfica, donde la imagen transmite una serie de mensajes susceptibles de ser interpretados y por lo tanto comprendidos. Cada imagen es un discurso, un texto; elemento significativo de un todo donde el perceptor forma parte de este todo. En cada discurso se encierra un pensamiento, un llamado a la acción y un sentimiento, se oculta algo en el mismo acto de revelar. Ese algo se “encuentra” en sí mismo, en el propio discurso, en el “yo” perceptor participante, intérprete, y en las intenciones del emisor.

La imagen es un lugar de reflexión en torno a la problemática de la significación icónica donde es difícil negar su trascendencia práctica;

esto nos permite afirmar que existe un “saber interpretativo” y un “saber productivo” de imágenes. “Entender cómo «hablan» las imágenes no capacita en sí para la fabricación de artefactos icónicos dotados de alto poder comunicativo (o significativo, si se prefiere).” (*Ibid.*, p. 13). Sin embargo, permite una búsqueda y una crítica a los medios que recurren a un discurso redundante, desprovisto de interés o poco expresivo, al negar que todo discurso trae consigo una serie de significaciones connotativas. Nos brinda la posibilidad de realizar propuestas visuales con base en una estrategia discursiva susceptible de producir un saber en relación con el universo de la significación donde el perceptor es capaz de inferir una serie de interpretaciones.

El lenguaje icónico se establece por medio de superficies significativas cuya finalidad es que el significado se vuelva imaginable; mientras el ojo registra la superficie, toma cada uno de los elementos y establece una relación temporal entre ellos —aunque es posible que registre un elemento ya visto y transforme el “antes” en “después”—, este registro establece relaciones “cargadas” de significados entre los elementos de la imagen. Las dimensiones espaciales se reconstruyen mediante el registro de significado. El lenguaje icónico tiene la característica de no ser lineal, es decir, la ruta que sigue la mirada al percibir los signos puede ser en forma simultánea o dirigida por la estructura de la imagen; el perceptor detiene o comienza su “lectura” de acuerdo con sus intereses o intenciones. No es suficiente con una mirada a la imagen fotográfica, porque el significado aprehendido es superficial; si se desea conferirle profundidad es conveniente permitir que la visión se desplace sobre la superficie a fin de reconstruir las dimensiones abstraídas. El significado de la imagen es la síntesis de dos intenciones: la asumida por el autor y la revelada por el observador. Por lo tanto, las imágenes no son un conjunto de símbolos denotativos, son un conjunto de símbolos connotativos; las imágenes son susceptibles de análisis.

El ser humano tiene la capacidad de evocar, representar o referirse a situaciones, objetos o seres, mediante una relación entre el significante y el significado contenida en el signo. La semiosis, como la posibilidad del uso de signos, es el proceso en el que los elementos formales cumplen

la función de signos; este concepto permite explicar la configuración del mensaje visual y su comportamiento social como un objeto de significación a partir de tres posibles dimensiones:

- a) La sintáctica, se identifica por la posible relación formal entre los signos, engloba las reglas de organización y composición que determinan las combinaciones de los elementos visuales fundamentales, alcanza su más específica y concreta manifestación en la diversidad de los estilos que se manifiestan en la comunidad visual. Es, en última instancia, la relación sistematizada de los signos visuales entre sí. En la obra predomina la composición o acomodo de sus componentes y se pondera la relación entre los elementos de la imagen. En las definiciones semióticas este aspecto se reconoce por reglas sintácticas, por el estudio de la estructura interna de la parte significante del signo con independencia del significado transmitido, incluso en el caso de que se suponga que existan signos que no transmitan significados.
- b) La semántica como la relación posible entre los signos visuales y su significado de acuerdo con la función que realizan; se establece un vínculo entre los signos y su significado que da lugar a una condición polisémica en la que los excedentes de sentido constituyen la característica principal de los mensajes. El emisor como transmisor de mensajes pierde importancia, el énfasis se traslada al mensaje y cómo es leído.
- c) La pragmática estudia la relación entre los significados y los intérpretes, tiene como valor dominante la expresión del significado.

La obra acentúa los efectos sobre el perceptor, contiene las posibles relaciones de los signos con los intérpretes en las cuales se encuentran. El estudio de la pragmática se realiza en dos vertientes: la primera es la pertinencia y potencialidad de las expresiones, y la segunda se interesa en las actitudes del intérprete y el significado; como consecuencia analiza los vínculos entre los perceptores, receptores o usuarios del diseño, y los objetos de comunicación visual.



sí las partes del discurso. El texto requiere de una intervención analítica que parte de una serie de hipótesis interpretativas.

En el lenguaje icónico es posible la repetición de patrones y estereotipos que “esconden” un mensaje; la producción de autor permite romper estos esquemas y proponer relaciones espaciales, el acto del lenguaje icónico es fruto de una estrategia significativa que surge de las intenciones del emisor, pero también existe una lectura que revela los propósitos del receptor. La percepción se concibe como un proceso activo en el que se involucra la totalidad de la persona, se combina la relación existente entre las estructuras cognoscitivas planteadas por el sujeto y el marco en que estas se ejercen. En todo acto perceptivo se involucra el sujeto perceptor con su pasado, presente y futuro como proyecto, deseos e intenciones, proyecciones, prejuicios y expectativas que se generan en un entorno cultural. Las configuraciones visuales dependen del contexto, de su ubicación espacial, lo que supone que las figuras icónicas adquieren su valor en función de las intenciones del perceptor y del contexto.

El texto visual no es una máquina semántico-pragmática (un objeto de sentido que incluye, de manera implícita, las instrucciones para su uso) que prevé, anticipa o inscribe en su materialidad el comportamiento del destinatario. En el texto interviene una doble interacción estratégica: el sujeto, al producir el texto, formula una hipótesis que el lector procede a traducir al realizar una serie de inferencias en torno al discurso.

“En la lectura de la imagen, se distinguen tres niveles de atención: instintivo, descriptivo y simbólico” (Giacomantonio, 1979, p. 4). El nivel instintivo ocurre en el momento en que se nos presenta la imagen, depende de elementos como el color, la forma, la expresión y la evocación. En esta fase, el ojo hace un recorrido visual por la imagen y transmite las primeras impresiones al cerebro. En el nivel descriptivo el ojo analiza los elementos que componen la imagen, nuestro cerebro recibe información referente a esta, como la descripción de los objetos, de los ambientes y para esto se aplican los mecanismos de percepción estructurados en nosotros. El objeto de la imagen se identifica por un conocimiento previo. En el nivel simbólico se da lectura a cada uno de

los elementos contenidos en la imagen, de esta manera estos se convierten en signos para después convertirse en un código. Así pues, un objeto es primeramente él mismo y después todo lo que representa como símbolo, es decir, un arsenal de imágenes mentales.

Rudolf Arnheim (2002) propone una tricotomía entre los valores de una imagen y su relación con la realidad. Por ejemplo, la imagen de una mano representa una mano; con el valor de signo la imagen representa un contenido cuyos caracteres no se reflejan visualmente. Así, el significante visual mantiene con su significado una relación arbitraria, por ejemplo, la imagen de una mujer en una puerta representa la entrada al baño de mujeres (p. 68). Chevalier (1995) considera que el valor de símbolo, cuando la imagen representa cosas abstractas, se define pragmáticamente por la aceptación social de los símbolos representados, de esta forma una mujer significa maternidad, fragilidad, pero también tentación (p. 11).

Por lo tanto, en el texto encontramos tres niveles de significación: el nivel superficial, obvio, de sentido común, espontáneo, casi intuitivo; el arbitrario que se establece por una convención social y el simbólico, que apela a la inteligencia, a la comprensión de situaciones reales o ficticias, un significado cognoscitivo. Simultáneamente transmite sentimientos y emociones; suscita tristeza, dudas, alegría, admiración, entre otras sensaciones, aquí radica su significado expresivo. Las imágenes son universos simbólicos susceptibles de ser analizados de manera cambiante en medida que el “lector” es distinto, porque cada uno les atribuye significados distintos. El lenguaje de la imagen admite una relación polisémica donde más allá del signo expresado por formas figurativas, como un par de piernas o unas caderas, es posible encontrar símbolos diversos. La relación simbólica de la imagen se conceptualiza como un lugar que invita a la reflexión con un enfoque multívoco que abre las posibilidades de entendimiento y análisis. Esta interacción con las producciones simbólicas nos permite un acercamiento con la creación, no solo como autores, también como perceptores.

La imagen “habla”, “grita”, se proyecta al que la escucha al verla, no consiste en una simple descripción de un observador neutral, es un razonamiento donde interviene el contexto del perceptor; los mismos

símbolos tienen diferente significado para un médico, para un fotógrafo o para un sociólogo. La “lectura” de la imagen se basa en una serie de inferencias donde el emisor entra en un universo cultural simbólico, cuestiona su pensar cotidiano y le permite pensar más allá de su horizonte de comprensión.

## **El lenguaje de la imagen fotográfica de autor**

Las fotografías proponen un código visual, una gramática de la visión, aunque dan la sensación de almacenar una parte del mundo en una colección de imágenes; son una construcción de la realidad independiente al relativo acto de fotografiar, indiscriminado, promiscuo, prohibido, permitido o imperceptible.

El acto fotográfico se ha transformado en una forma de diversión, en un rito social y familiar, en una defensa contra la ansiedad que sufren los obsesionados por el trabajo y un instrumento de poder; se relaciona con las actividades modernas como el turismo y con la actitud de participar tomando una foto cuando, ante la impronta de la realidad, es un modo de certificar una experiencia. El acto fotográfico permite asumir una actitud ante un suceso; el uso de la cámara —o de los dispositivos de captura de la imagen—, la captura fotográfica *per se*, se encuentra entre las actividades cotidianas, una actividad que no siempre tiene una relación directa con restablecer simbólicamente la vida familiar en el instante en que se aleja uno de los miembros o con la posible autoconstrucción a través del autorretrato. El acto fotográfico se relaciona con el placer de posesión, de poseer, aunque sea virtualmente, la realidad. “[...] en todos los rincones del mundo, en miles de tarjetas de memoria, ocurre el absurdo acto de: bajo las fotos al cementerio del disco duro, no las miro, no las ordeno, no vivo el recuerdo de aquello que no viví por tomar fotos que alimentan de color a los silenciosos gigabytes del olvido.” (Acevedo, 2012).

Cotidianamente la fotografía se practica en busca de algo novedoso para causar impacto, sin embargo, el efecto se desgasta a través de la mirada. Un ejemplo son las fotografías de atrocidades o las denominadas pornográficas, una vez que se han visto algunas fotos, se crea una

“anestesia” y el sobresalto ante las imágenes se debilita con la repetición. La saturación de imágenes ha popularizado “lo atroz”, vuelto ordinario “lo horrible”, lo ha hecho familiar e inevitable. La fotografía contribuye a adormecer la conciencia tanto como a despertarla. Una fotografía del siglo pasado que conmovía, quizá hoy nos conmueva porque es una fotografía de aquella época: “[...] el tiempo termina por elevar casi todas las fotografías, aún las más torpes, al nivel del arte” (Sontag, *op.cit.*, p. 31).

La fotografía permite tomar conciencia de un suceso o de experimentar el deseo y el placer; contribuye a materializar las aspiraciones. El deseo no tiene historia, se experimenta a cada instante, inmediatamente y por presencia. La “realidad” de la cámara oculta más de lo que muestra, nos acerca a la experimentación del deseo y del placer incluso al unir el presente con el pasado.

La imagen fotográfica requiere de interpretación por parte del perceptor, cuya experiencia se expande al terreno entrecruzado de signos y símbolos, “el problema de la verdad” no pertenece solo al ámbito científico, se refiere al contexto del perceptor, que reconstruye el mensaje a partir de sus experiencias; de este modo se modifica el concepto de verdad. El conocimiento obtenido mediante fotografías fijas consiste en una serie de inferencias sobre las imágenes. “Si las fotografías son mensajes, el mensaje es transparente y misterioso a la vez” (*Ibid.*, p. 121). La imagen, resultado del acto fotográfico, presenta una aparente realidad en fragmentos fijados por un instante, representa un corte en el tiempo y el espacio, interrumpe, detiene, fija, inmoviliza, separa, fracciona, elige, extrae, aísla. El espectador percibe detalles que interpreta según su propio contexto o el lugar donde se ubique a la imagen. Una fotografía se manifiesta diferente en una galería, en la sección deportiva de un periódico o en las páginas de una revista de modas. Cada una de estas situaciones sugiere usos y significados diferentes. Una característica de la fotografía es el proceso mediante el cual su uso se modifica y es suplantado por otro. La foto retorna a la memoria de una experiencia de corte radical de la continuidad, pone al perceptor en un contexto. Este corte temporal y espacial instantáneo permite entrar en una temporalidad nueva y simbólica.



disímiles llegan a resultados similares en el sentido que ambas construyen una “realidad”, la fotografía oculta la verdad y construye ficciones.

Aunque la intención del fotógrafo es importante, cuando se contempla una foto esta se transforma en objeto de análisis. La imagen fotográfica es un objeto de reflexión por excelencia; el perceptor participa, interactúa, reconstruye el mensaje desde los supuestos de inmediatez y reflejo especular de la realidad. Se establece un “diálogo” en el cual los interlocutores participan de igual manera y se abandona la situación meramente contemplativa del intérprete para hacer conceptualizaciones relacionadas con la “realidad inmediata” que propone la imagen, para resignificarla con experiencias individuales y proponer discursos diferentes a los propuestos por el fotógrafo. El interés nace de las intenciones del observador que interactúa con la imagen, influenciado por una serie de valores que proceden del “yo espectador” y que no están necesariamente contenidos en la imagen; esta interactividad facilita un “diálogo” abierto con el espectador que participa y comparte la dinámica creativa, democratiza la información y la experiencia artística.

La fotografía es un medio de construcción de la realidad que aísla el espacio-tiempo y lo transforma en una percepción visual excluyendo otras percepciones; sus resultados son una forma de visión selectiva, para contemplarlos se aíslan del contexto práctico en el cual se realizan originalmente. Los abordajes formalistas de la fotografía no son suficientes para explicar el poder de lo fotografiado ni el interés que nos impone la distancia temporal y cultural; una fotografía no siempre depende de su relación temática, la admiración que despierta no obedece solamente a la subjetividad de la visión, aunque es cierto que existe un vacío para la evaluación de las imágenes fotográficas que provoca una inestabilidad en el gusto fotográfico.

Desde la época de Stiglitz se evalúa a la fotografía bajo los preceptos de: iluminación impecable, habilidad de composición, claridad temática, precisión focal y perfección de la calidad de impresión. Estos criterios son esencialmente técnicos. La fotografía es más que una serie de pasos mecánicos, la fotografía se puede analizar bajo otros criterios que Susang Sontag (*op. cit.*) define como “visión fotográfica”, esta posición libera a

la fotografía, como arte, de las normas de la perfección técnica y abre la posibilidad de una aceptación global donde ningún tema o técnica es suficiente para descalificar una fotografía.

Los parámetros de evaluación de la fotografía son reducidos, en algunas ocasiones se fundamentan en aspectos formales basados en la composición, otras en lineamientos técnicos y los más frecuentes consisten en juicios vagos de gusto como la sutileza, el interés o la novedad para causar impacto. Esta pobreza de la crítica obedece a que la imagen fotográfica propone un proceso de imaginación, plantea nuevos esquemas formales o cambios en el lenguaje visual y mediante ella el fotógrafo expresa su propia realidad al espectador.

Las fotografías cuentan con un interés característico, incluso ligado a su valor estético, proveniente de las transformaciones que el tiempo les impone y que escapan de las intenciones de quienes las hicieron. La pátina del tiempo otorga a las fotografías un aura. “[...] El hecho de que las fotografías de color no envejezcan como las de blanco y negro quizá explica en parte la situación marginal que el color ha sufrido hasta hace muy poco en el gusto fotográfico [...]” (*Ibíd.*, p. 151).

La fotografía como lenguaje se desarrolla en dos etapas: cuando imitamos el comportamiento social al atribuirle poder de credibilidad y cuando le asignamos un poder simbólico que nos permite transmitir o percibir valores emotivos, formando así parte activa en el proceso creativo no solo al producir, sino también al percibir e interpretar la imagen, convirtiéndonos en coautores del mensaje. Los valores que le otorgamos a la imagen fotográfica no se basan en la confianza y equivalencia con el mundo, la imagen rebasa las intenciones del autor, al circular en el espacio social borda su fuerza significativa y la participación del lector es indispensable en la conformación del significado que resulta de la síntesis de dos intenciones: la manifiesta en la imagen por el productor y la manifiesta por el observador. La interpretación del mensaje parte del análisis del discurso donde el perceptor ordena las sensaciones, busca una lógica y un sentido, más aún, le adjudica un significado, contextualiza los símbolos y se apropia del mensaje, independiente al valor de “verdad” de la foto.

Críticos y teóricos de la fotografía sostienen diferentes posiciones en relación con el principio de realidad e imagen fotográfica. A lo largo de su historia la fotografía se ha considerado como una copia fiel de la realidad, “un espejo de lo real”, que genera un discurso de mimesis, una “ semejanza ” entre la foto y su referente. En sus inicios la fotografía fue considerada una analogía de la realidad, una imitación y la más perfecta “verdad”; su papel se redujo a conservar los vestigios del pasado y ayudar a las ciencias en su esfuerzo por aprehender la realidad del mundo. Se utilizó como un “instrumento” de registro documental de lo real. Esta capacidad la obtuvo de su naturaleza técnica y de su procedimiento mecánico, de ahí que su desarrollo técnico y tecnológico se orientó hacia un perfeccionamiento de las capacidades miméticas del médium. La foto fue concebida como un espejo del mundo, se entendió como la manera en que la naturaleza se representaba a sí misma. La fascinación del descubrimiento apuntó hacia la ilusión del automatismo natural. Tal reflexión presupone la ausencia de la intervención y, por lo tanto, la ausencia de la interpretación. A finales del siglo XIX algunos fotógrafos trataron de oponerse a estos principios de semejanza y de realidad, de verdad y de autenticidad, pretendían hacer de la fotografía un “arte” y propusieron como resultado el denominado pictorialismo, manipularon las imágenes para imitar a la pintura y con esto se apoyó el discurso del mimetismo.

La imagen fotográfica se remite a su referente, necesariamente debe haber una cosa “real” ante el objetivo sin la cual no hay fotografía. Philippe Dubois (1986) señala a la fotografía como la huella de una realidad, una representación con semejanza física del signo con su referente, perteneciente al orden de “index”, en una relación ineludible de los signos con su objeto de referencia. El referente fotográfico es la realidad que se encuentra frente al objetivo de la cámara y la fotografía que ha estado allí. La imagen indicial está dotada de un valor singular determinado por su referente y a su vez es una huella de la realidad que remite a un referente determinado. Las fotografías se parecen a los objetos que representan, funcionan como testimonio, atestiguan la existencia de un objeto por medio

de una serie de códigos: trucaje, pose, objeto, fotogenia, sintaxis y estética. A través de las cualidades de la imagen indicial se desprende la dimensión esencialmente pragmática, es decir, la relación entre los significados y los intérpretes, con valor dominante en la expresión del significado. Las fotografías no tienen significado en sí mismas, su sentido es exterior a ellas, se determina por la relación con su referente (p. 56-58). “[...] la foto índex afirma ante nuestros ojos la *existencia* de aquello que representa, [...] pero no nos dice nada sobre el *sentido* de esta representación [...]” (*Ibid.*, p. 50). El realismo fotográfico señala un retorno hacia el referente. Esta referencia se inscribe en el medio del campo de la pragmática donde la foto se torna inseparable de su experiencia referencial, es un signo que requiere para su conservación una relación física con el objeto. El objeto se representa a sí mismo mediante la luz que refleja y la imagen no es más que el rastro del impacto de esa luz sobre la superficie fotosensible.

Aunque no podemos olvidar que la fotografía es tan maleable y tan falible como una huella, que puede ocultar su relación con lo real; la retórica de la imagen se puede encaminar a la seducción: las gotas de una bebida refrescante o las gotas de sudor sobre un cuerpo desnudo, elementos fruto del retoque o del maquillaje que incitan al deseo y fomentan una exigencia que no se da en la realidad. La fotografía es una huella en la medida en que las imágenes se producen por la acción de los rayos luminosos sobre el sensor fotosensible, —o en algunos casos en la película—, pero entre el modelo y el soporte intervienen una serie de dispositivos operativos y tecnológicos que obedecen a relaciones culturales e ideológicas. Antes y después del registro están presentes actitudes culturales que dependen de las decisiones humanas, como la elección del tema, el tipo de cámara, de óptica, de formas de exhibición de la imagen y los medios de publicación o distribución, entre otros aspectos, que desacreditan a la fotografía como un registro fiable, la credibilidad no descansa en las cualidades intrínsecas de la tecnología.

Por medio de la fotografía, el fotógrafo revela su propio espacio, un espacio neutro, ambiguo, tan ilusorio como actual. Es el lugar de la incertidumbre que alienta a sembrar dudas, destruir certezas,

aniquilar convicciones para edificar una sensibilidad y es también un pensamiento nuevo.

La capacidad de descontextualización de la foto del autor, y su descontextualización misma, modifica su valor de uso y pulveriza la noción de que la fotografía es prueba de algo, de esta manera demuestra su propia ambigüedad.

Realizar una fotografía requiere adoptar todas estas decisiones y dotarlas de un contenido expresivo, o sea, construir una retórica. Pero en el límite, la elección de una entre diversas posibilidades representa una pequeña dosis de “manipulación”: encuadrar es una manipulación, enfocar es una manipulación, seleccionar el momento del disparo es una manipulación [...] La suma de todos estos pasos se concreta en la imagen resultante, una “manipulación” sin paleativos (Fontcuberta, *op. cit.*, p. 125-126).

En el género de autor, la foto no es solo una muestra del pasado ya sea próximo o lejano, la fotografía permite la descontextualización del referente, establecer una distancia entre lo visible, lo intocable y el pasado. Esta separación temporal del referente con la imagen hace de la foto una representación diferida, donde no es posible ninguna simultaneidad entre el objeto y la imagen, “[...] el objeto desaparece en el mismo instante en que se saca la fotografía” (Dubois, *op. cit.*, p. 87).

En el siglo XXI se insiste en la idea de transformar la realidad por el medio fotográfico. Es decir, entendemos a la fotografía como una transformación de la realidad. La fotografía oculta un análisis, una interpretación, ofrece una imagen determinada por el ángulo de visión elegido, por la distancia respecto al objeto, por el encuadre y por la óptica utilizada. La fotografía reduce las tres dimensiones del objeto a una imagen bidimensional, es una transcripción de las cualidades visuales del objeto, se produce en un instante y a partir de un punto de vista único, fija un aspecto de la realidad por medio de una selección arbitraria, la transcribe en un código cromático o en una escala de grises, y la proyecta en el plano. “Es lo mismo que una lengua, un asunto de



que permite producir efectos deliberados. Mediante la cámara no se obtienen objetos inocentes o realistas, por la codificación que implica, la foto se convierte en un medio revelador de la verdad interior, alcanza su propia realidad interna. La imagen se analiza como una creación arbitraria, cultural, ideológica y perceptualmente codificada, portadora de apariencias y de valores absolutos por convención. Nos seduce por la proximidad con lo real, nos infunde la sensación de poner una aparente realidad al alcance de nuestras manos: “[...] lo real se funde con la ficción y la fotografía puede cerrar un ciclo: devolver lo ilusorio y lo prodigioso a las tramas de lo simbólico que suelen ser a la postre las verdaderas calderas donde se cuece la interpretación de nuestra experiencia, esto es la producción de realidad” (Fontcuberta, *op. cit.*, p. 184).

El principio del siglo XXI enmarca una revolución de nuevas actitudes y formas de pensamiento. En torno a la imagen fotográfica se acentúa una reflexión en relación con la realidad y una crisis por la verdad. La fotografía se inserta en las artes visuales como una ficción que se presenta como verdadera. Se descarta la convención que a fuerza de ser aceptada sin paliativos termina por fijarse en nuestra conciencia y limita la imagen fotográfica a ser solo un testimonio de aquello que ha sucedido, un soporte de evidencias para trascender como un medio de creación, una categoría del pensamiento, un lugar de coincidencia entre productor y receptor por medio de signos que no necesariamente mantienen una relación de conexión real o de contigüidad física con su referente.

La producción de fotografías permite romper esquemas y proponer relaciones espaciales, el lenguaje fotográfico participa en una doble interacción estratégica entre el productor y el emisor. Estas imágenes tienen un funcionamiento textual dotado de un significado y de una función íntegra y no descomponible, resaltando la relación contextual que liga entre sí las partes del discurso y requiere de una intervención analítica que parte de una serie de hipótesis interpretativas por parte del receptor.

El operador del artefacto fotográfico, con un enfoque multívoco para abrir las posibilidades de entendimiento, recurre a valores simbólicos

que invitan a la reflexión, análisis y placer. Esta interacción con las producciones simbólicas permite un acercamiento con la creación, no solo como autores, también como perceptores por medio de un autocuestionamiento. Las fotos se asemejan a los objetos, a las personas, a las situaciones, pero este analogismo figurativo no es indispensable. La fotografía consiste en la explotación de las cualidades únicas del medio, trasciende la imagen como estricto soporte de información para devenir como imagen, esto es, un objeto dotado de una riqueza de valores genuinos de forma y de contenido, con un valor autónomo y significativo que brinda la posibilidad de experimentar con los recursos expresivos o estéticos.

## **Bibliografía**

- Acevedo, I. “¿Por qué tomamos fotografías?” *Hipertextual* SL. (en línea) 10/08/2012, fecha de consulta: 28 septiembre 2015. Disponible en: <http://hipertextual.com/2012/08/por-que-tomamos-fotografias>.
- Arnheim, R. (2002) *Arte y percepción visual: psicología del ojo creador*. 2ª ed., Madrid, Alianza.
- Ávila, R. (1984) “Metafísica y Arte: El problema de la intuición en Schopenhauer” *Logos. Anales del Seminario de Metafísica* (No. 19, p. 149) (en línea). España, Universidad Complutense de Madrid, fecha de consulta: 29 noviembre 2015. Disponible en: <http://revistas.ucm.es/index.php/ASEM/article/viewFile/ASEM8484110149A/18196>. ISSN-e 1988-3242.
- Cárdenas, N. “Una breve aproximación a la Gramática general y razonada de Port Royal” (en línea) 31/10/ 2008, fecha de consulta: 8 diciembre de 2015. Disponible en: [http://www.fuac.edu.co/recursos\\_web/descargas/grafia/grafia6/090-103.pdf](http://www.fuac.edu.co/recursos_web/descargas/grafia/grafia6/090-103.pdf).
- Chevalier, J. y Gheerbrant, A. (1995) *Diccionario de símbolos*. 5ª ed., Barcelona, Herder.
- Coseriu, E. (1986) *Introducción a la lingüística*. 2ª ed., Madrid, Cremos.
- Costa, J. (1991) *La fotografía. Entre sumisión y subversión*. 1ª ed., México, Trillas.

- Dubois, P. (1986) *El acto fotográfico, De la Representación a la Recepción*, 1ª ed., Barcelona, Paidós.
- Eco, U. (1992) *Los límites de la interpretación*. 1ª ed., Barcelona, Lumen.
- Fontcuberta, J. (1998) *El beso de Judas. fotografía y verdad*. 2ª ed., Barcelona, Gustavo Gili.
- . (2012) *La cámara de Pandora. La fotografi@ después de la fotografía*. 1ª ed., Barcelona, Gustavo Gili.
- Giacomantonio, M. (1979) *La enseñanza audiovisual. Metodología Didáctica*. 3ª ed., Barcelona, Gustavo Gili.
- Gombrich, E. (1991) *La imagen y el ojo. Nuevos estudios sobre la psicología de la representación pictórica*. 1ª ed., Madrid, Alianza.
- Guiraud, P. (1999) *La semiología*. 24ª ed., México, D.F., Siglo veintiuno editores.
- Laitman, J. (2001) “El origen del lenguaje articulado” *Publicaciones del Programa Nacional de Etnobotánica, Serie: Evolución Humana* (en línea) Estado de México, Universidad Autónoma de Chapingo, fecha de consulta: 29 noviembre 2015. Disponible en: <http://www.chapingo.mx/bagebage/16.pdf>.
- Madrigal, D. (2001) *Comunicación administrativa*. 1ª ed., San José, Costa Rica, Universidad Estatal a Distancia.
- Sontag, S. (1996) *Sobre la fotografía*. 1ª ed., Barcelona, Edhasa.
- Vilchis, L. (1999) *Diseño, Universo de conocimientos. Investigación de Proyectos en la Comunicación Gráfica*. 1ª ed., México, UNAM-ENAP.
- Zunzunegui, S. (1992) *Pensar la imagen*. 2ª ed., Madrid, Cátedra, S.A.



## 2. LOS BESOS DE PANDORA: ESTADIOS VIRTUALES EN JOAN FONTCUBERTA

*Alejandro García Carranco*

### **Imágenes virtuales**

El concepto de lo “virtual”, que será utilizado para este texto, es aquel propuesto por Pierre Lévy en su libro *¿Qué es lo virtual?* (1999), mismo que, cabe mencionar, es heredero de los postulados de Henri Bergson y Gilles Deleuze. Para comprender el modo de ser virtual es necesario entender otras tres formas de ser que se abordan a continuación:

La primera que abordaré es “lo real”, la cual se refiere a aquello que se realiza a partir de una serie de ideas estandarizadas acerca de cómo generar un objeto o acción

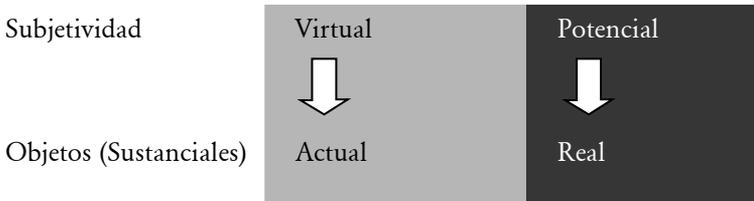
determinados, a partir de una fórmula cultural para resolver un problema dado con una solución única ya prevista. Por ejemplo, cuando un sujeto necesita un objeto sobre el cual poder trabajar soluciona su necesidad haciendo una mesa, hecha de madera, con cuatro patas y una superficie plana, de este modo el problema fue resuelto de manera convencional, pero “lo real” es sustancial porque existe en el plano físico, es palpable, perceptible con los cinco sentidos.

Cuando el objeto o acción solo existe como una idea convencional previamente establecida aparece otra forma de ser: “lo potencial” o “lo posible”, en el caso del ejemplo anterior, la idea de la mesa como un elemento sobre el cual el sujeto puede trabajar, es precisamente la forma que potencialmente tiene la solución a un problema dado y recurrente en la cultura, aquel al que se le presenta la cuestión a resolver ya tiene una noción de cómo resolver un menester específico que, en el pensamiento, comparten varios seres humanos; la idea de “mesa” como elemento de cuatro patas y una superficie plana es potencial: “Lo posible ya está constituido, pero se mantiene en el limbo” (Deleuze, 1968, p. 10-11).

En tercer lugar, no por ello más ni menos importante, hablaré de “lo actual”, definido como aquel objeto o acción que proviene de una idea insospechada y novedosa en el ámbito de lo sustancial, es decir lo novedoso ya realizado. La contraparte de “lo actual” es “lo virtual”, la forma de ser más insospechada y en la que he decidido poner especial atención. En ese modo de ser, la inestabilidad y la imposibilidad juegan papeles importantes, “lo virtual” es aquello que existe en potencia pero no en el acto. “Lo virtual” se genera a partir de la reflexión alrededor de las soluciones a problemas ya resueltos, generando a su vez nuevos problemas a partir de remedios dados. En el ejemplo de la mesa “lo virtual” se podría originar a partir de pensar cómo solucionar el problema de la superficie eliminando la característica de que sea plana, pensando en que se pueda amoldar de acuerdo con el tipo de trabajo que se desarrolle en ella y que no esté sostenida sobre cuatro patas o un pedestal, sino que levite en el espacio. La idea anterior, aunque parece que no está en el aquí y en el ahora, es virtual, pero no suena del todo descabellada, puede ser poco probable, pero a futuro podría existir sustancialmente,

en el momento en que esto sucediera ya no sería más una virtualización y se habría actualizado, habría pasado de ser virtual a ser actual: “En cuanto a lo virtual, no se opone a lo real sino a lo actual. A diferencia de lo posible, estático y ya constituido, lo virtual viene a ser el conjunto problemático, el nudo de tendencias o de fuerzas que acompaña a una situación, un acontecimiento, un objeto o cualquier entidad y que reclama un proceso de resolución: la actualización” (Lévy, 1999, p. 11).

Una vez sucedida la actualización, la mesa podría realizarse por otros que conozcan el proceso, que sean conscientes de la potencialidad de la misma, lo que sería un devenir de “lo virtual” a “lo actual”, de “lo actual” a “lo potencial” y de “lo potencial” a “lo real”. Situándose en la subjetividad lo potencial y lo virtual: “Probablemente, en consonancia con este desplazamiento, los lenguajes artísticos, sus técnicas expresivas y sus estrategias se analizan ahora en función de los sujetos que las experimentan” (Marchán, 2006, p. 36), la virtualidad yace en el pensamiento del sujeto, ahí es donde radica. En el ámbito de los objetos, se encuentran, lo actual y en lo real, los procesos que se generan entre los cuatro modos pueden ser observados en el siguiente esquema:



Por otro lado, “lo virtual” y “lo digital”, conformado por unidades independientes/discontinuas, refieren a dos cualidades distintas; si bien actualmente se encuentran ligados, hasta la aparición de los nuevos medios digitales en los últimos veinte años, las formas de ser antes eran apenas diferenciadas. Con la aparición de los entornos digitales electrónicos han presentado visiblemente sus fronteras, lo que ha provocado cierta confusión en los sujetos que se ven inmersos en ellas en el día a día, aún el software no deja de ser una realización o actualización de una idea previa, ya sea potencial o virtual: “Salta a la vista por lo demás que en

las sociedades postindustriales un número cada vez más elevado de seres humanos vivimos en dos espacios a primera vista diferenciados, pero a su vez cada vez más entrelazados: el extensivo, el supuestamente real y el virtual, en particular el llamado ciberespacio” (*Ibíd.*, p. 30).

Aquellos elementos adscritos al campo de “lo virtual”, no tienen límites, órdenes o especificaciones estables, se caracterizan por una mutación constante, se reinventan, entran y salen de un estado a otro de manera fluctuante, crean nexos insospechados con otros elementos, muchas veces fuera del contexto o la lógica obvia: “La virtualización pasa de una solución dada a un (otro) problema. Transforma la actualidad inicial en caso particular de una problemática más general, en la que está integrada, desde ahora, el acento ontológico” (Lévy, *op. cit.*, p. 13). A partir de lo anterior se puede observar que el campo virtual se acerca mucho a la propuesta del Rizoma de Gilles Deleuze: “Como insinué, el espacio virtual, más que un espacio de fronteras delimitadas, se asemeja a un laberinto rizomático que si en los usos habituales responde a una lógica finita y a una estructura predeterminada, en las artes explora procesos de autorreflexión con los propios medios, *desviaciones (sic)* y *aplazamientos (sic)* reiterados” (Deleuze citado en Marchán, *op. cit.*, p. 51).

Lo anterior implica la generación de problemas para soluciones previamente dadas —en muchos casos no estandarizadas—, es un estado que en sí mismo es una innovación constante; en el momento en que dicho proceso para, se asienta o se estabiliza y pasa a ser del orden de “lo actual”, si se estandariza como idea al campo de “lo posible”, y una vez que es una solución ejecutada a partir de la posibilidad, pasa al campo de lo ordinario en la cultura, la solución compartida, y valida el dilema que se presenta.

## **De verdades desfragmentadas**

Doce del mediodía, una sala de conferencias atiborrada de estudiantes, un hombre barbado de mediana edad entra, se acomoda en una de las sillas, conecta su laptop, hace algunas pruebas de sonido y comienza a hablar acerca de lo que ha implicado la aparición de los nuevos soportes digitales en la producción fotográfica artística y cómo han afectado

tanto a la manipulación de la técnica como la conceptualización del medio. La conferencia continúa así, en tranquilidad y en silencio total, a pesar de la creciente llegada de gente que busca, al menos, poder escuchar lo que dicta en la cátedra el maestro quien radica literalmente a un mar de distancia. Comienza la sesión de preguntas, cuando se le inquiere al personaje acerca del concepto de “verdad en la fotografía actual” y el por qué parece haber quedado un poco relegado en sus textos, contesta que, a partir de los cambios técnicos sucedidos, los valores que antes regían el mundo de la imagen fotográfica han cambiado y han sido reemplazados por otros, a los cuales se avoca su trabajo más reciente.

Ese hombre al frente del auditorio no es otro que el fotógrafo y teórico de la fotografía (aunque él prefiere que se le llame “fotógrafo curioso”): Joan Fontcuberta y el sujeto que preguntaba por la verdad no es otro sino el que escribe; quien en ese momento intentaba generar una investigación buscando aplicar ciertas ideas contenidas en el libro *El beso de Judas* del mencionado Fontcuberta.

Lo relatado anteriormente cimbró la concepción que tenía acerca de mi objeto de estudio hasta ese momento, pero no me animó proponer la negación de las ideas que me motivaron a generar aquel proyecto, ni la refutación de aquello propuesto por Fontcuberta. Fue así que lo único que provocó aquella conferencia fue la generación de un cúmulo de pensamientos cuya meta es enriquecer el campo epistemológico de la fotografía, a partir de las ideas del autor, realizando una reflexión acerca de una forma de ser que se evidencia cada vez más en los medios digitales, cuya gama de dispositivos se amplía día con día.

En *Los peces de Enoshima* y en *Verdades, ficciones y dudas razonables*, Fontcuberta (1997) propone que la fotografía que generalmente es pensada como huella de la reflexión de la luz en los objetos puede ser modificada con el fin de representar una idea en particular; para el autor el retoque implica una forma de convertir la imagen fotográfica, más cercana visualmente, a lo que el sujeto que fotografía pretende representar en ella, lo que se puede dilucidar de esto es que la imagen fotográfica falla, no es una copia fiel, ni de la realidad del sujeto, ni de lo real que le sirvió como origen, por esto en ciertas ocasiones se vuelve necesario

modificarla (p. 73-162). En relación con lo precedente, he percibido ciertas similitudes entre Fontcuberta y Rosalind Krauss, localizadas en el ensayo de esta última: *Cuando fallan las palabras* (2002) haciendo referencia a Freud en *El malestar en la cultura*. Los tres pensadores reflexionan acerca de un tema en común: la memoria; para los dos primeros falla y es a través de la fotografía que se puede estabilizar, para Krauss es “[...] instrumento de la memoria [...]” (*Ibid.*, p. 209), pero Fontcuberta además aclara que la fotografía como medio de representación siempre posee límites, acota: “[...] hoy sabemos que la fotografía es tan maleable y tan falible como la memoria [...]” (*op. cit.*, p. 78). Por lo tanto, como los recuerdos, la fotografía puede ser objeto de múltiples virtualizaciones por parte de un sujeto, en este caso el autor se centra más en las referencias del medio técnico, que en quién consume la imagen.

Con el fin de producir un estímulo visual que genere una experiencia específica en el receptor es que los fotógrafos virtualizan y actualizan la imagen a través de múltiples técnicas de manipulación, las cuales en su mayoría ya tienen mucho tiempo de existir, pero por cuestiones del proceso analógico eran poco frecuentadas. A partir de la aparición del trabajo digital su uso se ha extendido; nuevamente las características de lo digital, en este caso la inmediatez de los procesos fotográficos, han permitido que “lo virtual” se presente con mayor frecuencia y de forma explícita.

La virtualización de la técnica y el concepto de una imagen fotográfica pueden referirse también a otra cuestión que propone el autor en relación con el retoque y la manipulación. Uno de los fines que puede tener el proceso es el de poder plasmar un fenómeno irrepresentable a través del código visual de la fotografía con el propósito de exponerlo ante otros. Un ejemplo muy simple podría ser el caso de un fotoperiodista que observa parte de una reunión que se lleva a cabo a puerta cerrada entre dos actores políticos con amplios dispositivos de seguridad a su alrededor. Dichos funcionarios, por cuestiones éticas, no deberían tener relación entre sí. En el momento en que el fotógrafo se encuentra con la imagen no cuenta con una cámara para poder generar el registro del suceso. El sujeto tiene dos opciones, reportar solamente por medio del lenguaje escrito aquello que miró o recrear mediante la generación de un montaje una versión de

lo que pudo constatar; la virtualización para dar cuenta de una escena que él presenció hará posible poseer evidencia de ella porque no está en sus manos volver a repetirla. Ciertamente el montaje puede ser evidenciado, pero con ayuda de otras pruebas colaterales la denuncia habrá provocado acciones de investigación. Como menciona Fontcuberta:

Quando la fotografía directa se veía imposibilitada de penetrar en el blindaje de lo real, “El fotomontaje [...] decía Renau en una entrevista [...] es una forma de ver la realidad con rayos X. Es la única forma de hacer ver al espectador lo absurdo, de conseguir que dos niveles de existencia coincidan en el mismo espacio. Esto es lo que yo llamo auténtico realismo. De hecho, se va más allá: se trata de la ruptura con el mito de una realidad asequible al observador” (Renau citado en Fontcuberta, *op. cit.*, p. 156).

Por otro lado llamó mi atención una enunciación que pareciera premonitrice para el momento en que *El beso de Judas* de Fontcuberta (1997) fue publicado, dado que con la aparición de la fotografía digital el proceso de pérdida de veridicalidad contenido en la fotografía que menciona se ha visto exacerbado de formas que en ese momento no eran fáciles de contemplar: “Lo que ha arruinado la verosimilitud y la confianza en el proceso fotográfico no es tanto el retoque digital como una creciente conciencia crítica” (*Ibid.*, p. 157). Es entonces que el cambio de valores, a partir de la aparición de los medios digitales, tal vez no tenga tanto que ver con la cuestión técnica, sino más bien con una mutación en el pensamiento de las personas a partir de las muchas posibilidades lógicas que puede contener una imagen, lo cual se vería reflejado en una mayor inestabilidad en la interpretación de dicha imagen. La duda y la mentira, tal vez, se presentan en mayor medida a partir de los filtros que posee cada espectador para el consumo de imágenes fotográficas.

En el apartado de la obra citada llamado “Un realismo fotográfico”, el autor propone que ante las limitaciones propias del medio el fotógrafo puede manipular las imágenes con el fin de representar un fenómeno que va más allá de las capacidades de la cámara. En pocas palabras, virtualizar

el medio para que muestre imágenes no perceptibles al ojo humano, como si de una vista de rayos X se tratara, realizando fotomontajes, exacerbando o inhibiendo ciertas frecuencias (manipulación común en el cuarto oscuro digital), etcétera. O bien el contexto que determina la estabilización de dicha imagen, con el fin de mostrar realidades que van más allá de la visión de la cámara y del ojo humano, sin que por esto necesariamente tengan que ser hiperrealistas. Dicha virtualización del proceso técnico y conceptual por parte del fotógrafo puede tener como objetivo el detonar un proceso de pensamiento en el sujeto que mira, una experiencia de “lo virtual”, como es el caso de las imágenes referidas en el libro de Josep Renau que cita Fontcuberta (en *Ibíd.*).

Para continuar, expondré las reflexiones generadas también a partir de otro texto del mismo autor: *La cámara de Pandora* (Fontcuberta, 2010), en el que se abordan los desplazamientos de algunos procesos que pueden ser percibidos alrededor del concepto de “lo virtual”. El libro inicia exponiendo algunas ideas acerca del concepto del “punctum” acuñado por Roland Barthes en *La cámara lúcida* (1990), y que ese autor define como una o como la característica de la imagen que se consigue cuando el espectador refiere al sujeto que es confrontado con ella, así se logra obtener a una experiencia personal (p. 89). Hasta aquí parecieran existir dejos de virtualidad en tal planteamiento, dado que se encuentra íntimamente ligado con la idea del recuerdo al que remite una fotografía en el momento de mirarla. El recuerdo es un pensamiento que se adscribe a “lo virtual”: siempre se mantiene en un espacio subjetivo, nunca se estabiliza del todo y se nutre de cada vivencia, nunca deja de ser dinámico y se regenera a partir de un sinfín de posibilidades. La fotografía es un objeto actualizado, desde el punto de vista del productor, mientras que el recuerdo nunca se actualiza, más bien se recrea.

La siguiente cuestión es aquella relacionada con la forma en que este autor propone la interacción de los espectadores con las nuevas formas de fotografía dado que no solo existe la posibilidad de manipulación o de mentira, sino que además ya no es solamente percibida por aquellos que conocen, y están familiarizados con, las técnicas y estrategias necesarias para lograr que dichos engaños sean verosímiles. Hoy en

día prácticamente cualquier persona parece ser consciente de que la fotografía puede ser alterada de múltiples maneras por medio de una computadora y de un software específico:

Tal vez asistamos a la muerte de la fotografía. Siguiendo el simil bíblico se podría hablar de propiamente de su crucifixión. Porque también en este caso se trata de un requisito, doloroso pero imprescindible, para una resurrección. En el misterio de la Redención, el beso de Judas constituía un gesto plenamente justificado porque abría la puerta a la salvación. No estamos seguros de si la nueva “fotografía”, la posfotografía, salva o condena a la vieja fotografía, pero desde luego no sitúa en una conveniente posición para radiografiar el mundo en que estamos (Fontcuberta, 2010 a, p. 11).

Pero si bien el autor, a partir de estas ideas, presume la muerte de la fotografía con la aparición de un fenómeno tan particular, a diferencia de Martin Lister en *The Photographic Image in Digital Culture* (1995), no cree que sea una cuestión moralmente negativa, más bien propone que puede ser precisamente una reinención que provee de nuevos bríos al medio y, proveyendo al fotógrafo de herramientas para radiografiar la realidad, como ya lo proponía Fontcuberta en *El beso de Judas*, dota de nuevas herramientas para la virtualización al sujeto que fotografía. Creo que uno de los factores que hace más patente “lo virtual” en la fotografía digital es que sobre ella se ha hecho más énfasis en sus cualidades como fuente de información que como evidencia, lo que incluso parecería ser, a su vez, su principal defecto.

Otra cuestión que llamó particularmente mi atención fue aquella relacionada con la diferencia existente entre la inmediatez de las cámaras Polaroid<sup>1</sup> y las cámaras digitales (Fontcuberta, 2010 a, p. 27). Mientras

---

<sup>1</sup> Polaroid es una empresa estadounidense dedicada a la producción de cámaras fotográficas que tienen como particularidad ser las primeras instantáneas, en las que el papel es la superficie sensible sobre la que se graba la imagen.

que las imágenes de las Polaroid eran menos susceptibles de generar dudas sobre la manipulación de lo fotografiado, debido que la mano del ser humano parecía mantenerse “ausente” en el proceso de revelado —lo que elevaba su condición como documento probatorio de aquello que se encontraba en el orden de “lo real”—, las imágenes de las cámaras digitales parecían ser todo lo contrario, la incertidumbre que generaban era mayor aún debido a que la mano humana podía estar presente. La imagen digital siempre se encuentra en tela de juicio, aun cuando en algunos casos lo que se muestre sea algún otro elemento que la valide. Pero si bien, el valor documental del soporte analógico es más alto, culturalmente hablando, el soporte digital tiene una ventaja: tiende a producir más procesos de virtualización en los espectadores que se confrontan con estas imágenes desde el momento en que lo plasmado tiende más al escrutinio de quien los contempla. La posición activa de la visión se presenta con mayor frecuencia; la imagen fotográfica digital, dadas sus características técnicas y el contexto cultural en la que se encuentra inmersa, es una imagen que funciona como detonador de la creación de múltiples discursos alrededor de ella —especialmente cuando se le encuentra aislada de otros elementos que la anclen o intenten estabilizarla—, es un generador inmediato de miradas. Dicho proceso no es privativo de la foto digital, en la fotografía analógica también se da, lo particular es que la fotografía digital nos ha permitido percibir las cualidades de “lo virtual” (que han existido desde la primera imagen de Niépce) en la fotografía de una manera clara y evidente, como es el caso de la telepresencia.

## **De presencias y cuerpos múltiples**

Interesante fenómeno el que se presenta a la vista: al exterior de un museo en una colonia céntrica de la Ciudad de México, un sujeto sostiene en la mano izquierda lo que parece ser un báculo metálico que en un extremo presenta una agarradera con un botón incrustado y por el otro un dispositivo similar a una garra que sostiene un *smartphone* de última generación (que es prácticamente una *tablet* pequeña); para el observador común puede ser una situación novedosa e interesante, no sabe cómo nombrar aquel objeto. Pero para aquellos aficionados a la

tecnología es sencillamente un *selfie monopod*, herramienta cotidiana para cualquier turista que visita un sitio de interés y desea dejar registro en las redes sociales de que existe en ese lugar y en ese preciso momento. Las fotografías *selfie*<sup>2</sup> son, ciertamente, un nuevo género de fotografía contemporánea que ha tenido una difusión sin precedentes debido a que, a diferencia de las anteriores técnicas fotográficas, el nuevo medio digital posee como característica la inmediatez, lo que decanta en la posibilidad de producir una imagen mediante prueba y error sin mayores repercusiones.

Los *selfies* son sin duda parte de la vida cotidiana de un gran número de personas alrededor del orbe. Si bien, existen múltiples referencias en la cultura popular (en canciones, en películas, en poemas, etcétera) sobre la fotografía desde su aparición, ningún género fotográfico (exclusivamente) había sido el título de una pieza musical (al menos no se ha encontrado registro de alguna canción que se llame bodegón o fotoperiodismo). La situación inédita antes descrita, se presenta en el caso de #*SELFIE* del dúo estadounidense *The Chainsmokers*, la denominación de la pieza particularmente se refiere a un contexto digital al estar precedida por un *hashtag* (gato en español). Por primera vez, hay una referencia a un género fotográfico contemporáneo, lo que implica de cierto modo el regodeo en lo obsceno de la imagen fotográfica digital. La referencia a la obscenidad no se da desde una postura moral sino más bien se le conceptualiza como la demostración de aquello que no se debe hacer visible. Ejemplo de lo anterior es el video de la canción antes mencionada, en el que dos jóvenes mujeres se toman fotografías frente al espejo de un baño en posiciones sexualmente sugerentes; no queda claro si la habitación pertenece a un espacio público o privado.

Haciendo una reflexión acerca de lo anterior y sus vínculos con el uso de los nuevos soportes digitales, parece que la fotografía ya no

---

2 El *selfie* es un género fotográfico caracterizado por que el sujeto retratado y el operador son la misma persona. Se ha vuelto popular con la aparición de dispositivos electrónicos para fotografiar que permiten ver de manera inmediata los resultados de la obturación.

busca un instante trascendente, ese interés ha cambiado por el de la valoración del instante subjetivo, el instante de la experiencia diaria. El operador no solo toma aquello que le parece importante, busca hacer una representación de lo que implica la experiencia de su vida cotidiana. Un ejemplo de esto son las imágenes que se publican en algunas páginas personales de las redes sociales como *Facebook*, en las que los sujetos muchas veces se representan haciendo actividades diarias, incluso atendiendo su persona, lavándose los dientes. La idea que yo percibo en este tipo de comportamientos es, tal vez, la necesidad de evidenciar que también esos actos —que antes podrían haber parecido intrascendentes para fotografiarse— hoy en día forman parte de lo que cada persona es y de las virtualidades que cada quién genera de sí mismo. Además, ahora que hacer una toma fotográfica prácticamente no cuesta nada, también forman parte de lo que cada persona es, o más bien, de las virtualidades que cada uno genera de sí mismo.

Joan Fontcuberta (2010 a) propone un argumento ontológico: “fotografio luego existo”, esto en el marco de quien se dedica a producir imágenes fotográficas. Con la aparición de la “fotografía digital” o, como él la llama: “posfotografía”, así como con las nuevas interacciones que se presentan entre los sujetos a través de las nuevas plataformas digitales, se ha propiciado que la fotografía juegue un nuevo rol —en lo que a las relaciones sociales corresponde—: se ha convertido en un cuerpo simbólico virtual. Simbólico, porque la fotografía representa al sujeto en el entorno de la red, se le reconoce a partir de su fotografía, dado que en muchos casos los usuarios optan por utilizar seudónimos, la “fotografía de perfil” es el cuerpo que se presenta en la red. La imagen representativa es modificada mediante manipulación digital con el fin de hacer más atractiva la apariencia del sujeto y que las personas que no lo conozcan de forma sustancial acepten la conexión del sujeto a su red. Pero este cuerpo simbólico es terreno fértil para la modificación, se puede transformar un número gigantesco de características, las cuales redefinen la percepción de los otros y de él mismo, acerca de aquello que lo define en el entorno de lo humano. Ahora bien, la manipulación del cuerpo que en “lo real” no es maleable a voluntad, aun siendo asiduo a

dietas y a ejercicios arduos, se inscribe dentro de las propiedades de “lo virtual”, pero no solo lo es por eso, también se inscribe dentro de esta forma de ser debido a que la imagen del cuerpo (fotografía de perfil o un avatar) puede estar en múltiples lugares al mismo tiempo, sin que por esto alguno de los que lo perciben obtenga una imagen diferente a la que reciben los demás, no existe un único ser y estar de la corporalidad del sujeto en un espacio y tiempo determinados, como menciona Lévy (1999): “Las cosas solo tienen límites claros en lo real” (p. 18).

Precisamente acerca de este fenómeno del “cuerpo virtual”, he decidido presentar una mirada acerca de una pieza del maestro Joan Fontcuberta en el Museo de Arte del Banco de la República en Bogotá, Colombia. El nombre de la Exposición era *A través del espejo* (2011), dentro del marco de Fotografía Bogotá,<sup>3</sup> consistía en la proyección de imágenes en diferentes superficies de una galería, las imágenes iban cambiando con una frecuencia estable, la experiencia como espectador era no saber justamente hacia donde voltear, en dónde fijar la mirada, dado que la misma toma se presentaba en todas las pantallas durante diferentes momentos. Aquellas fotografías, eran el producto de una recopilación hecha por Fontcuberta en su andar por la red de redes, todas autorretratos realizados a partir de la reflexión en un espejo, en su mayoría de adolescentes, en las cuales algunos muestran sin mayor pudor sus rostros y en otros casos inhiben esa zona mediante el destello blanco del flash, dado que en su mayoría son imágenes de *sexting*.<sup>4</sup> La experiencia parece muy cercana a la vivencia cotidiana en los medios digitales, las imágenes que nos encontramos tienden a ser exageradamente variadas, inaprehensibles; dentro de toda esa información solo quedan

---

3 Bienal Internacional realizada desde el año 2005. Busca la difusión de la fotografía en diferentes ámbitos, realizando exposiciones desde galerías de museos, hasta montajes en las calles de aquella ciudad capital.

4 *Sexting*: contracción de *sex* y *texting*, es un neologismo tecnológico para referirse al envío de contenidos eróticos o pornográficos por medio de teléfonos móviles y otros medios electrónicos. Es una práctica común entre jóvenes, en su mayoría autorretratos.

dos caminos: mantenerse en la indiferencia o elegir establecerse en una singularidad, así es que se vuelve obligado observar un punto fijo, una pantalla específica para poder comenzar a intentar dilucidar aquello que se encuentra en las imágenes.

Las características de la fotografía digital presentadas en la exposición me remitieron a ciertas cuestiones manejadas por Pierre Lévy en *¿Qué es lo virtual?* Del cuerpo virtual, como he mencionado antes, lo que se puede percibir es la telepresencia a través de las redes sociales, la validación de la existencia a través de la virtualización del cuerpo mediante imágenes fotográficas. Con un código específico a partir de la utilización de un instrumento que permite visualizar los resultados de forma inmediata. De nueva cuenta como menciona Levy, del Efecto Möebius, no hay distinción entre lo público y lo privado, la imagen del sujeto en el espejo del baño —imagen entendida como íntima hasta la aparición de esta nueva forma de fotografía— ha pasado a poder ser vista por cualquiera que tenga acceso al perfil de una de las tantas redes de convivencia virtual/digital. En estas redes el cuerpo fotografiado es capaz de situarse en diferentes espacios digitales al mismo tiempo, claro está, la obra no podría carecer algún guiño de buen humor por parte del maestro, quien aparece de vez en cuando en las proyecciones que mutan, en las mismas condiciones que los adolescentes. Cabe destacar que la intuición de una posible manipulación de las imágenes sigue manteniéndose presente, en muchas de las fotografías llaman la atención miembros viriles enormes, cinturas exageradamente estrechas y otras características que de hiperbólicas parecieran ser un poco aberrantes. Lo importante del montaje no es tanto la experiencia estética de lo que se muestra, como en la nueva forma de pensamiento acerca de los espacios y del cuerpo del sujeto que se propone, la inmediatez del medio no solo en el momento de la toma sino también en el de la distribución de los productos resultantes, que va más allá de un ser y estar únicos, asincrónicos; ideas cercanas a lo que plantea Lévy (1999): “La proyección de la imagen del cuerpo está asociada generalmente a la noción de telepresencia. Pero la telepresencia es mucho más que la simple proyección de la imagen” (p. 43).

Entonces, a partir de las reflexiones anteriores, pareciera que el argumento ya no solo es el “fotografío, luego existo”, es decir: soy capaz de generar imágenes, así que soy y estoy en el mundo; ahora se le agrega uno nuevo: “soy fotografiado, luego existo” en todos los entornos en los que la virtualidad se hace presente, dado que el cuerpo, en algunos de esos espacios, está establecido a partir de la fotografía digital. De nuevo los límites del ser se vuelven borrosos, indeterminados, virtuales.

Con respecto a la imagen latente en la fotografía, concepto al que hace referencia Fontcuberta (2010 a) en el apartado “Photolatente”, dice cómo es que la imagen fotográfica analógica tenía una fase entre la toma y el hacerse visible a partir del revelado, entonces se mantenía un periodo de latencia, la imagen existía, pero no podía percibirse aún (p. 41). La espera muchas veces se desvanecía por la acción de las manos de algún distraído, un niño o alguna máquina de rayos X mal calibrada, entre otras causas. Lo que sucede con la fotografía digital es que la latencia se ha vuelto virtual —igual que otros procesos—, ya dejó de ser una sola consecución en la que, de ser posible, se presentaba como realizada. Ahora la imagen entra y sale del estado de latencia, de nuevo sus límites se han degradado, ahora ya no tenemos la información en una película sensible, sino que se cuenta con un nuevo sitio de resguardo que es el interior de un soporte de memoria digital en el que la imagen se encuentra inmersa en una codificación de ceros y unos, los cuales necesitan ser interpretados por medio de un procesador que los envíe a una pantalla en la que puedan exponerse a un observador. Los riesgos que se tenían con la película, como eran la exposición a frecuencias magnéticas o a temperaturas que podían modificar la composición de la película, hoy en día se han visto reducidos de manera notable pero no han sido eliminados del todo. Elementos como estos siguen siendo un riesgo durante el tiempo en el que la imagen es latente, hoy en día los peligros se siguen corriendo pero no en la medida en la que el soporte se ve dañado, porque este tiene una estructura permanente, sino en que la codificación de la imagen, o sea los datos que la conforman se desordenan al encontrarse cerca de una fuente magnética muy potente (como un detector de metales, por ejemplo) o al someterse a una

temperatura muy elevada (la de la cajuela de un automóvil, v.g.), lo que resulta en un archivo dañado.

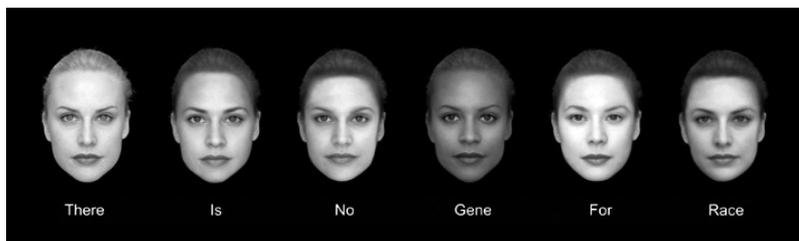
Lo digital entonces nos permite obtener, poseer imágenes que entran y salen de su estado latente, acercándose cada vez más a la forma de ser virtual en la que ningún estado está fijo y la información binaria se convierte en productos visuales o de programación, dependiendo del software o del espacio en que en un momento dado se encuentren inscritos. Tanto lo latente como lo presente pueden ser algoritmos interpretados de formas múltiples, no solo por los sujetos, sino también por otros dispositivos electrónicos y sistemas programados. Fontcuberta menciona precisamente, como un ejemplo representativo, el trabajo con la imagen latente, la obra *Photolatente* de Oscar Molina:

Molina distribuye carretes de película en blanco y negro TX400 a un número indiscriminado de fotógrafos; entre ellos pueden figurar profesionales o simples aficionados, expertos o neófitos, a nadie le está vedado participar [...] Al cabo de un tiempo Molina recupera los rollos ya expuestos y los revela. Seguidamente amplía cada uno de los negativos impresionando la correspondiente hoja de papel fotosensible. Estas hojas no son procesadas, sino que se preservan en la oscuridad y se guardan en un sobre opaco a la luz (*Ibid.*, p. 43).

Lo anterior es una reflexión sobre el fenómeno de lo virtual en la fotografía a partir de soportes analógicos, ¿haría alguna diferencia si en lugar de *magazine* o sobres para papel fotográfico (aislantes de la luz que velaría las imágenes), lo que se montara en la exposición fueran memorias digitales?, ¿qué es lo importante, el soporte o la virtualización que se puede generar en el pensamiento de un sujeto a partir de la confrontación con imágenes que son y que pueden llegar a ser?

Pues bien, seguidamente expondré particularmente dos apartados de *La cámara de Pandora* de Fontcuberta (*Ibid.*) en los que plantea formas de conseguir un proceso de virtualización en la imagen. En el primer caso se trata de rostros humanos y en el segundo de ciudades ocultas; el

primer conjunto de imágenes funciona como un texto incomprendible, el segundo la representación de civilizaciones perdidas (p. 65).



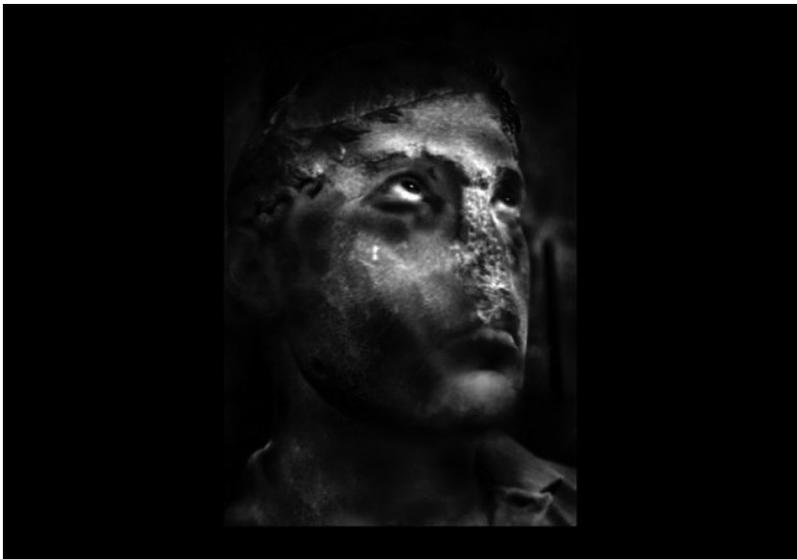
Nancy Burson, *The Human Race Machine*.

En *Eugenésicos sin fronteras (Ibíd.)* se aborda en un primer momento la cuestión de la fotografía de identificación y su valor cultural como un documento que permite a los sujetos validar su identidad, haciendo referencia a las ciencias legales, las cuales han utilizado la fotografía para la localización de víctimas y victimarios.

A continuación, se hace un recuento de las obras de varios artistas que a partir de ciertos elementos reales de varios rostros humanos generan unos nuevos, con diferentes discursos; todos tienen en común el generar caras de personajes inexistentes aunque se asume que son totalmente verosímiles.

Entre esos autores figura Nancy Burson con su obra *Human race machine*, la cual se podría incluir dentro de la nueva fotografía del *render*; la artista y *Faces*, otra de sus obras, se abordan en *El beso de Judas*, donde Fontcuberta plantea nuevamente el problema de la verdad en la fotografía: “De lo que también se deduce que pueden coexistir varias verdades simultáneamente o que a veces hay que mentir para decir la verdad” (*Ibíd.*, p. 74). Además, las obras que esto propician brindan otras posibilidades para mostrar diferentes verdades con el trabajo de artistas que deforman o forman el rostro humano a partir de herramientas digitales con el fin de explorar sus posibilidades, como son los casos de Juan Urrios (*Ortopedias*) y Bruno Bresani (*Tiempo Fracturado*).

Desde la perspectiva que se ha planteado a lo largo del presente artículo, creo que, si bien las obras de los artistas pueden ser entendidas como “ficciones verosímiles”, desde mi planteamiento, pueden concebirse como virtualizaciones del rostro humano que se adscriben perfectamente al campo de lo que es posiblemente lógico, de aquello que “no es” pero que “podría ser”, rostros de sujetos que no son seres actuales ni reales porque, precisamente, se generan de modo virtual. “Lo virtual” es perceptible tanto en las obras en las que se plasman rostros generados a partir de caras reales como en aquellas que corresponden las faces con deformidades, que podrían deberse a una modificación genética o a un accidente. Esas ficciones, como las llama Fontcuberta, buscan presentar cuáles son las posibilidades que se encuentran inmersas en su composición, algunas teniendo formas ya preexistentes, generando con ellas una serie de combinaciones y, en los otros casos, buscando aquellas que, si bien no existen, podrían ser el resultado de modificaciones que van en ocasiones más allá de las propiedades óseas del cuerpo humano.



Tiempo *fracturado*, Bruno Bresani.

Por otro lado, tenemos el apartado titulado “Arqueologías del futuro” en el que Fontcuberta habla acerca de un libro, encontrado por un librero en un monasterio italiano a finales del siglo XIX, conocido como *El manuscrito Voynich*, que data del siglo XII y cuyo código nunca ha podido ser descifrado.

Después de muchos intentos el único que ha podido más o menos conocer su contenido es un *hacker*, John Sthatatos, quien encontró que en el texto se hablaba de varias ciudades perdidas. Además de ser *hacker*, Sthatatos es realmente un artista que ha escrito un libro acerca de ciudades de leyenda, asentamientos mitológicos, productos de su fantasía personal, conocido como *The book of the lost cities*. Claro está que lo acompañó de imágenes y fotografías de las ruinas de aquellos sitios. De nuevo, Fontcuberta nos refiere que son ficciones verosímiles, mismas que, insisto, pueden ser catalogadas como ciudades virtuales. En su conjunto, esos asentamientos de nueva cuenta se pueden enmarcar dentro de aquello que puede generar poblaciones enteras y documentos cartográficos, además de transformarse en ruinas. Se trata de brindar una imagen o una serie de imágenes complejas, carentes de sesgo moral alguno que, sobre todo, expanden la potencia reflexiva de dichas imágenes como objetos de pensamiento.



*The book of lost cities*, John Sthatatos

La imágenes pueden cambiar conforme el creador muta, pueden establecerse hasta leyes que las rijan, en su interior se pueden crear estructuras arquitectónicas imposibles de generar con las herramientas inventadas por los seres humanos en un tiempo que puede ser indeterminado; no se habla más de mundos meramente posibles, sino de orbes que exceden lo posible, que se inscriben en una forma de ser que radica en el pensamiento humano y que va más allá de lo que puede ser en potencia, que se adscriben en el entorno de tecnologías que no existían en el momento de la construcción de las ciudades coetáneas o similares, que por momentos podrían exceder el campo de lo lógico y que hoy en día tampoco existen.

## Bibliografía

- Barthes, R. (1990) *La cámara lúcida*. Barcelona, Paidós.
- Deleuze, G. (1968) *Différence et Répétition*. París, PUF.
- Fontcuberta, J. (1997) *El beso de Judas: Fotografía y verdad*. Barcelona, Gustavo Gili.
- . (2010 a) *La cámara de Pandora*. Barcelona, Gustavo Gili.
- . (2010 b) *A través del espejo*. Madrid, Oficina de arte y ediciones.
- Freud, S. (1990) *El malestar en la cultura*. Buenos Aires, Amorrortu.
- Krauss, R. (2002) *Lo fotográfico: por una teoría de los desplazamientos*. Barcelona, Gustavo Gili.
- Lévy, P. (1999) *¿Qué es lo virtual?* Barcelona, Paidós.
- Lister, M. (1997) *La imagen fotográfica en la cultura digital*. Barcelona, Paidós Ibérica.
- Marchán, S. (2006) *Real/Virtual en la estética y teoría de las artes*. Barcelona, Paidós.
- Stathatos, J. (2005) *The book of the lost cities*. Grecia, Ex pose verlag.



### 3. UNA APROXIMACIÓN AL CONCEPTO DE UBICUIDAD EN EL CINE DE FICCIÓN

*Bertha Alicia Arizpe*

#### **Introducción**

Pensar en la posibilidad de ubicuidad produce fascinación, movernos a mayor velocidad, estar en cualquier sitio con tan solo desearlo es el sueño al que nos acerca nuestra presencia en internet. Reconocer el planteamiento de sus posibilidades en el cine de ficción generó el interés por reflexionar sobre este tema a partir de fragmentos de las cuatro películas que se revisan en este escrito. Palabras clave para este abordaje son virtualidad, ubicuidad y tiempo. La manera en que se experimentan

se ha transformado debido al desarrollo de diversas tecnologías que han permitido desplazamientos cada vez más veloces y comunicaciones expeditas. A partir de la masificación del uso de las tecnologías de la información y la comunicación (en adelante TIC) —desde los años ochenta del siglo XX— surgieron términos alusivos al uso de internet y a la experiencia de navegación, que dan lugar a la bien llamada web social, por ejemplo: tiempo real, tiempo diferido, interacción presencial y a distancia. En consecuencia, la definición de las palabras mencionadas es cada vez más interesante y compleja. Para entender el fenómeno de la aceleración extrema, el apoyo de la ciencia es fundamental, en particular de la física, porque permite poner sobre la mesa elementos para pensar con mayor profundidad sobre la transformación de la experiencia espaciotemporal de los individuos de la sociedad actual.

## **Ubicuidad, virtualidad y tiempo**

De acuerdo con el diccionario de la Real Academia de la Lengua, la palabra “ubicuo” proviene del latín *ubique*, que significa “en todas partes”. Se define como aquello “que está presente a un mismo tiempo en todas partes” o a una persona “que todo lo quiere presenciar y vive en continuo movimiento” (Real Academia Española, 2014). Esto define, igualmente, la posibilidad de estar conectados a internet y a las redes sociales en todo momento y lugar.

Aunque el término ubicuo es utilizado con frecuencia en el contexto de internet y de la cultura contemporánea, en las condiciones de la física que nos gobierna, define una acción que resulta imposible. Sin embargo, la sola idea de la omnipresencia produce fascinación. Superar los abismos insondables del tiempo es lo que la ubicuidad promete en el terreno de lo virtual y que el cine representa mediante el género de ciencia ficción.

Para elaborar esta argumentación en torno al término ubicuidad se toma en cuenta lo anterior, relativo, como ya se vio, al espacio-tiempo; se abordará el análisis de cuatro ejemplos de cine de ficción y uno de videoarte. Se hace de antemano un deslinde de cualquier pretensión de hablar del lenguaje cinematográfico desde el análisis de sus recursos

técnicos. Tampoco se hará referencia a la época en que se ubican las historias narradas en las películas, ni a su duración; lo importante será disertar sobre la manera en que se presenta el transcurso del tiempo.

Para Pierre Lévy (1998), “lo virtual, en un sentido estricto, tiene poca afinidad con lo falso, lo ilusorio o lo imaginario. Lo virtual no es, en modo alguno, lo opuesto a lo real [...]” (p. 14). Así, la oposición entre real y virtual es errónea: “La palabra virtual procede del latín medieval *virtualis*, que a su vez deriva en *virtus*: fuerza, potencia. [...] lo virtual es aquello que existe en potencia pero no en acto. Lo virtual tiende a actualizarse” (*Ibid.*, p. 17), de la misma manera que el fruto está en la semilla o el valor en la moneda.

Por eso, lo virtual —a diferencia de lo actual— está conformado por tendencias o fuerzas cuya demanda de actualización está latente. Lo contrario a actualizar sería virtualizar, pues la virtualización es el paso de lo actual a lo virtual, en una elevación a la potencia de la entidad considerada. Continúa Lévy: “La virtualización no es una desrealización (la transformación de una realidad en un conjunto de posibles), sino una mutación de identidad, un desplazamiento del centro de gravedad ontológico del objeto considerado: en lugar de definirse principalmente por su actualidad (una “solución”), la entidad encuentra así su consistencia esencial en un campo problemático” (*Ibid.*, p. 19).

Lo anterior puede observarse en la construcción que los individuos hacen de diversos avatares en plataformas de redes sociales, en sitios web y blogs, porque los usuarios de la internet pueden crear un *alter ego* con solo elegir una identidad de género al gusto y también otros rasgos como edad, nacionalidad y apariencia física.

Por otro lado, George Landow (2009) explica en *Hipertexto 3.0*:

Virtual es aquello que está en esencia o que produce un *efecto (sic)* aunque no de manera formal o real; condición que se admite siempre que el efecto o resultado se ve afectado, y esta definición deriva, al parecer, del uso de dicho término en óptica, disciplina en la que se alude al “enfoque aparente o resultado visual del efecto de la reflexión o refracción de los rayos de luz”. En programación,

lo virtual denota lo que es existente físicamente, no por sí mismo, sino fabricado por un *software*, para parecer que lo es desde el punto de vista del programa o del usuario (p. 63).

Como señala Deleuze (1996) en “Los cristales del tiempo”:

La imagen en espejo es virtual respecto del personaje actual que el espejo capta, pero no es actual en el espejo que ya no deja al personaje más que una simple virtualidad y lo expulsa fuera del campo. [...] cuando las imágenes virtuales proliferan, su conjunto absorbe toda la actualidad del personaje, al mismo tiempo que el personaje ya no es más que una virtualidad entre otras. [...] Distintos pero indiscernibles: así son lo actual y lo virtual que no cesan de intercambiarse (p. 100-101).

En cambio, un personaje creado por computadora para un videojuego, por ejemplo, no tiene contraparte en el mundo real; su presencia es una simulación. Ahora pensemos en un personaje filmado por cámaras y captado en video; en este caso, la representación tiene un referente real en el mundo. El terreno de “lo hiperreal” es aquel en el cual no puede haber distinción entre realidad y simulación, porque todo es ya simulación: según Katherine Hayles (2002) un medio es remediado en otro solamente para ser remediado de nuevo, la autora utiliza el término remediación para hacer referencia a la transmisión de información propia de un medio, a través de otro, por ejemplo, cuando se usan pantallas de computadora para transmitir programas de televisión, o a la inversa, cuando se utilizan monitores televisivos como pantallas de computadora (p. 5).

Ante las definiciones anteriores surge la pregunta acerca del potencial explicativo de la ciencia, y en particular de la física, para ayudarnos a comprender un poco más las experiencias que se consiguen con las nuevas tecnologías de la información y la comunicación y su representación en el cine de ficción. Es pertinente hacerse la pregunta: ¿en qué fundamentos teóricos podrían estar basados los argumentos cinematográficos que

se refieren a la ubicuidad? La física trata de describir los fenómenos naturales con exactitud y veracidad pero, a lo largo de su historia, consistentemente se ha descubierto que cuando llegamos al límite de los cálculos matemáticos, experimentos y teorías, el universo siempre tiene algo más allá que ofrecer. Por ello siguen desarrollándose nuevas teorías y debatiéndose las antiguas, pero mediante principios aceptados y reconocidos podemos intentar introducirnos a las ideas que pudiesen ser utilizadas para incentivar la imaginación de los creadores de la ciencia ficción y su uso del concepto de ubicuidad.<sup>5</sup>

Desde la infancia se obtienen, incluso de forma empírica, nociones vitales sobre el comportamiento de la materia y la energía. Ese aprendizaje obtenido por la experiencia es el que permite que nos desenvolvamos en nuestro medio ambiente, por ejemplo, adquirimos nociones de nuestra corporalidad, del peso de los objetos, de lo que causa su movimiento (de forma intuitiva), del calor que genera el fuego, del transcurso del tiempo con el paso de los días, de la vastedad de las distancias cuando nos dirigimos hacia el horizonte, etcétera. Cuando la educación nos guía a la formalización de estos conocimientos en el marco de la ciencia, comenzamos a entender definiciones de conceptos como materia, energía, espacio y tiempo.

La materia ocupa un lugar en el espacio: tiene masa y volumen, está sujeta a cambios en el tiempo, se puede ver, tocar o medir. Obedece a propiedades particulares como la impenetrabilidad, que implica que dos cuerpos no pueden ocupar el mismo espacio al mismo tiempo, y obedece también a la ley de conservación de la materia, que dice que esta no se crea ni se destruye, solo se transforma. Por otro lado, la energía se define como la capacidad para realizar un trabajo, y en la mecánica relativista se establece una equivalencia entre masa y energía, lo que las asocia.

En la teoría de la relatividad especial, el mundo en el que vivimos se concibe como un espacio de cuatro dimensiones: tres del espacio común

---

5 Para comprender el tiempo desde el punto de vista de la física, y con la finalidad de escribir lo que se explica de aquí en adelante, se buscó la asesoría del ingeniero Miguel Arizpe, el 21 septiembre de 2015.

(en términos coloquiales, altura, anchura y profundidad) y el tiempo, interpretado como una cuarta dimensión. En la teoría de Einstein se postula que no existe un tiempo absoluto, sino que depende del movimiento de quien lo mide, y que no siempre es un continuo, ya que la percepción del tiempo depende del observador y de las condiciones a las que está sujeto (marco inercial de referencia).<sup>6</sup>

A partir de la teoría de Einstein se han generado ideas en la sociedad sobre las condiciones en el universo en las que se pueden crear marcos inerciales de referencia diferentes que, al ser manipulados, permiten interactuar con la dimensión tiempo. Esto ha despertado el interés y la imaginación sobre las posibilidades de desplazarse en el espacio en el menor tiempo posible. Como es sabido, si el ser humano se desplazara a velocidades cercanas a la de la luz se desintegraría. Teóricamente, la única forma de alcanzar esa velocidad sería mediante la transformación de la materia de la cual está hecho en energía, y luego seguir el proceso inverso al llegar al destino.

En 1915, Albert Einstein formuló la teoría general de la relatividad, llamada así porque generalizó la teoría especial para incluir los efectos de la gravitación. Con esta teoría sacudió nuevamente los fundamentos de la física clásica. Según el postulado más revolucionario, el espacio en el que vivimos es curvo y la gravitación es la manifestación de esta curvatura.

Esto abrió la puerta a ideas que consideraban la posibilidad de viajar de forma instantánea de un lugar a otro, gracias a esta curvatura, mediante la conexión de dos puntos en un “pliegue” del espacio. De forma análoga, han surgido ideas a partir de extrapolaciones de lo que en realidad la física ha avanzado hasta la actualidad.

Una utilizada en la ciencia ficción establece que si se fuera capaz de alcanzar una velocidad infinita, eso posibilitaría estar en todos los lugares al mismo tiempo, porque tomaría un lapso infinitamente pequeño desplazarse de un lugar a otro, lo que generaría la sensación de que el tiempo se detiene.

---

6 Ver Einstein, A. (1993) *La relatividad*. México, Grijalbo.

Es así, a grandes rasgos, como los avances en el estudio de la física generan un campo fértil a la imaginación y la creatividad tanto de los jóvenes científicos como de quienes crean la ciencia ficción, el arte, el cine, etcétera, que comienzan a imaginar qué podría ocurrir si interactuáramos con esas cuatro o más dimensiones.

Al ligar lo anterior con el concepto de “ubicuidad”, se concluye que, si se parte de que el tiempo es la cuarta dimensión, y si pudiéramos juntar dos marcos inerciales de tiempo diferentes en un mismo espacio, teóricamente, podríamos tener al mismo objeto o persona en ese espacio más de una vez.

## **Ubicuidad en el cine**

A continuación, veremos ejemplos de recursos narrativos empleados por creadores para alterar la noción de tiempo en algunas películas de ficción. En el argumento de la película *Inception* (*El Origen* en México), de 2010, perteneciente al género de ciencia ficción y dirigida por Christopher Nolan, se plantea que los marcos de referencia temporal cambian de acuerdo con la profundidad del sueño de los personajes, de manera que cinco minutos de sueño equivalen a una hora de actividad.

En la película se alude a tres niveles de profundidad del sueño, por ejemplo, 10 horas de sueño equivalen a una semana en el primer nivel del sueño, a 6 meses en el segundo y a 10 años en el tercero. Con esto se busca crear la impresión de que en cada “piso” del sueño, el tiempo se acelera.

En este largometraje se observa la aplicación del concepto de ubicuidad, ya que los personajes habitan los tres niveles del sueño de manera simultánea, y en cada uno desarrollan diferentes acciones. Al superponer tres capas de tiempos presentes se recurre a la acción paralela: “Acciones dramáticas que están sucediendo al mismo tiempo dentro de la trama de una película pero que el espectador no ve” (Zamarripa, 2012, p. 71).

Si bien en *Inception* la ubicuidad tiene como marco de actuación los sueños, ahora veremos otra posibilidad que está ligada al suspenso en la película *Lost Highway* (*Por el lado oscuro del camino* en México), dirigida

por David Lynch en 1997. El hombre misterioso de esta cinta podría relacionarse con lo que Omar Calabrese (1993) define en *La era neobarroca* como los nuevos monstruos, que “[...] asumen un aspecto inestable, mudable, en transformación, lo que provoca que no puedan definirse con los cánones gnoseológicos normales: por ejemplo, no se pueden localizar con una geometría euclídea (*sic*), sino que necesitan una geometría *ad hoc* [...]” (p. 6).

Lo que ocurre en el fragmento que nos interesa de esta película es el momento en cual el hombre misterioso entra en la escena de una fiesta y se dirige al protagonista, Fred Madison, para presentarse y explicarle que ya se conocen. Fred lo mira inquisitivo, como si tratara de recordarlo, pero no lo logra. El hombre le dice que se han conocido en la casa del protagonista y que, de hecho, en ese preciso momento se encuentra ahí. Fred le responde que eso es una locura, pero el hombre misterioso insiste, le tiende su teléfono móvil y le dice “*Call me*”. Desconcertado, el protagonista marca a su casa y la voz del hombre que tiene enfrente le contesta al otro lado de la línea. El hombre misterioso pide su teléfono de vuelta y se escucha finalmente una carcajada macabra. En *Lost Highway* lo que ocurre fuera de cuadro es determinante, es decir, “[...] aquellas acciones que no se ven, que están fuera del encuadre, que no se observan en pantalla pero que el espectador sabe que afectan los sucesos de la película [...]” (Zamarripa, *op. cit.*).

Un filme más es *Being John Malkovich* (*¿Quieres ser John Malkovich?* en México), de Spike Jonze, que se estrenó en 1999 y constituye otro ejemplo de superposición de múltiples presentes. Destaca el momento en el que Malkovich se introduce en su propia mente gracias a la toma subjetiva. Cuando la cámara toma el lugar del actor y el público mira a través de los ojos del personaje, el espectador puede experimentar ser Malkovich. Esto produce una multiplicación de efecto alucinante y caleidoscópico del personaje en la escena de un restaurante en el que todos son él: los cuerpos de los presentes —mujeres, niños, los meseros e incluso el pianista y la cantante— tienen la cabeza Malkovich, y los platillos disponibles en la carta son Malkovich, Malkovich, Malkovich.

Un ejemplo cinematográfico muy conocido es *Matrix Reloaded* (*Matrix recargado* en México), escrita y dirigida por los hermanos Wachowski, estrenada en 2003. Desde la perspectiva de la física hay muchísimas variables (o fenómenos) que interactúan de manera simultánea, y no es posible tomarlas todas en cuenta en cada proceso de investigación o de desarrollo de modelos matemáticos, por lo que los científicos se ven en la necesidad de discriminar los que consideran más significativos para el problema planteado. Es posible que entre las que no se consideren significativas se estén despreciando variables que en realidad sí afectan el resultado final, y eso puede derivar en resultados “anómalos”, lo que quiere decir que siempre existe una probabilidad estadística de error. Esto es lo que tratan de representar en el siguiente fragmento de *Matrix recargado* en el que el Arquitecto le explica a Neo, el protagonista, su existencia.

El “Arquitecto” es un programa de ordenador que generó la capacidad de conciencia de su propia existencia, y con ella un instinto de preservación. En el argumento se plantea que, en su tentativa por preservarse más allá del control humano, inició una guerra mediante el control de máquinas contra la humanidad; los humanos, en un intento por destruir el ejército de máquinas, destruyeron o bloquearon las fuentes de energía, pero el programa descubrió que los seres humanos producen electricidad y la tomó para alimentar a las máquinas. Finalmente, creó un mundo artificial para mantener la salud de los humanos que utilizaba para generar energía, el cual se denominó “Matrix”. Pero aun en ese mundo, el Arquitecto tuvo que crear un flujo de salida para las variaciones erróneas. Neo es parte del proceso de eliminación de tales anomalías. En ese fragmento, nuevamente vemos representada la ubicuidad.

Lo anterior podría interpretarse desde la teoría de la posmodernidad, para lo que resulta pertinente citar a Frederic Jameson (1991), quien, en *El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado*, señala:

Quisiera sugerir que nuestras representaciones defectuosas de una inmensa red comunicativa e informática son solo una imagen distorsionada de algo mucho más profundo, como es todo el

sistema mundial del capitalismo multinacional de nuestros días. La tecnología de la sociedad contemporánea es hipnótica y fascinante, no tanto en sí misma como porque parece ofrecer un esquema de representación privilegiado para comprender la red de poder y control que a nuestra mente y a nuestra imaginación les es aún más difícil aprehender: toda la nueva red global descentralizada de la tercera fase del capital (p. 57).

Efectivamente, la saga *Matrix* induce a pensar en redes de organización mundial difíciles de ubicar en el tiempo y el espacio.

Ahora se presentará una obra de videoarte que contrasta con todo lo anterior porque implica la reconstrucción, a la inversa, del orden cronológico, lo cual será útil a manera de contrapunto con todo lo expuesto hasta ahora. Se trata del filme titulado *The Clock* (*El reloj*, 2010) del videoartista Christian Marclay, que se presentó en la Bienal de Venecia de 2011 y sobre el cual el periódico español *El País* reseñó:

La obra es una película de 24 horas de duración hecha a partir de retazos de miles de filmes para cine y televisión escogidos no por su calidad sino porque en ellos el tiempo se hace protagonista. Bien porque la cámara enfoca un reloj que, pongamos, marca las 3.14 o las 18.09. O bien porque se puede ver a un actor referirse a la hora y el minuto del día o de la noche en el que transcurre la acción.

El material proyectado en pantalla grande está sincronizado con el tiempo real. De modo que cuando una Ingrid Bergman agarrada al finísimo hilo de la cordura mira en *Los de gas* cómo un reloj de cuco da las 16.55, no solo son las 16.55 en los relojes de pulsera y los móviles de los espectadores que asisten hipnotizados en la penumbra de la sala; son también las cinco menos cinco ahí fuera, lejos de la cobertura de titanio del museo, en los bares, en los estadios de fútbol o en los despachos (Seisdedos, 2014).

La búsqueda de estabilidad es parte de la condición humana natural, las cadenas cronológicas, en secuencia de inicio, desarrollo y fin, inspiran la sensación de progresión y conclusión, lo que genera la impresión de un universo ordenado y controlable. Así, estos ejemplos nos muestran dos caras de una misma moneda: el tiempo.

Dice Daniel Bell (1989): “La intención estética occidental, desde mediados del siglo XVI hasta mediados del XIX, fue establecer ciertos principios formales del arte alrededor de la organización racional del espacio y el tiempo. El ideal estético de la congruencia operó como un principio regulador en el que lo esencial era una totalidad racional y la unidad de forma. [...] espacio como profundidad, tiempo como secuencia” (p. 111).

Sin embargo, para realizar el guion de la expresión cinematográfica, el tiempo que se muestra en el cine oculta la cronología de su propia hechura.

En términos estrictos, la ubicuidad es hasta hoy tan solo una construcción teórica que opera en el terreno de lo virtual. En el terreno cultural, las concepciones tradicionales de tiempo y espacio se han modificado. Se observa la superación de la definición de profundidad que aportó la perspectiva pictórica del espacio renacentista, definido por un punto de fuga; ahora, la profundidad se sustituye por las superficies múltiples de la intertextualidad y trae consigo el rompimiento del tradicional orden cronológico.

La utilización de múltiples puntos de fuga implica una visión ubicua. Cézanne, por ejemplo, utilizó perspectivas múltiples. Los elementos del cuadro se encuentran en perspectivas diferentes dentro de la misma composición. A decir de Orlando Merino, es una premonición pictórica de los movimientos de cámara en el cine que logran la movilidad al interior del cuadro. Así, Cézanne logra hacer una especie de *dolly in* o un movimiento de grúa mostrándonos, dentro del mismo encuadre, varias perspectivas de una serie de objetos (Zavala, 2006, p. 82).

Calabrese explica: “Se puede hablar de una ruptura epistemológica muy fuerte, que se ha producido en nuestros días de una manera casi imperceptible. Una ruptura epistemológica que implica —por la

distorsión y perversión del sentido del tiempo— el fin de la historia tal y como la conocíamos y la absoluta contemporaneidad de todos los acontecimientos” (*op. cit.*, p. 9).

La multiplicación que podría sugerir la ubicuidad implica la falta de un centro o la eliminación de la distancia. En palabras de David Pascoe (2006): “[El cine invita] al espectador a perceptualmente entrar en su espacio y sustituirlo por la «realidad» de todos los días que es ella misma borrada en el silencio y la oscuridad del cine. Sin embargo, demasiado a menudo, luego de que este proceso termina, el cine simplemente nos deja en la oscuridad [...]” (p. 17).

Para Deleuze, “el tiempo en el cine es una «cadena de presentes» [...]” (*op. cit.*, p. 101), por lo que el cine se emancipa del tiempo; en el cine se puede hablar de contraer la imagen o de dilatarla.

## Bibliografía

- Aguilar, G. (compilador) (1983) *La física contemporánea*. México, UNAM.
- Bell, D. (1989) *Las contradicciones culturales del capitalismo*. Madrid, Alianza.
- Braun, E. (2003) *Una faceta desconocida de Einstein*. México, FCE.
- Calabrese, O. (1993) *Neobarroco*. s.l., Cuaderno del Círculo Visor.
- Deleuze, G. (1994) *La imagen-movimiento. Estudios sobre cine 1*. Barcelona, Paidós.
- . (1996) *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2*. Barcelona, Paidós.
- Einstein, A. (1993) *La relatividad*. México, Grijalbo.
- Hayles, K. (2002) *Writing Machines*. Londres, Massachusetts Institute of Technology-MIT Press.
- Jameson, F. (1991) *El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado*. Barcelona, Paidós Studio.
- Landow, G. (2009) *Hipertexto 3.0*. Barcelona, Paidós.
- Lévy, P. (1998) *¿Qué es lo virtual?* Barcelona, Paidós.
- Pascoe, D. (2006) “Cine y pintura en Peter Greenaway. La herencia histórica de la plástica”, en *Estudios cinematográficos* 30, p. 11-22. México, CUEC, UNAM.

- Peña, L. (1987) *Albert Einstein. Navegante solitario*. México, FCE.
- Real Academia Española (2014) “Ubicuo”. Diccionario de la lengua española. Última consulta: 3 de octubre de 2015. Disponible en: <http://lema.rae.es/drae/?val=ubicuo>
- Seisdedos, I. (2014) “Christian Marclay, atrapado en el tiempo”. *El País*. Última consulta: 3 de octubre de 2015. Disponible en: [http://cultura.elpais.com/cultura/2014/03/07/actualidad/1394222295\\_497773.html](http://cultura.elpais.com/cultura/2014/03/07/actualidad/1394222295_497773.html)
- Zamarripa, A. (coordinador) (2012) *Manual de producción audiovisual para diseñadores*. México, UNAM.
- Zavala, H. (2006) “Imagen cinematográfica y pintura”, en *Estudios cinematográficos* 30, p. 78-82. México, CUEC, UNAM.

## Filmografía

- Stipe, M., Stern, S., Golin, S., Vincent, I., Kuhn, M. (productores) y Jonze, S. (director) (1999) *Being John Malkovich* [Cinta cinematográfica] EE. UU.: Propaganda Films y Gramercy Pictures.
- Sweeney, M., Sternberg, T., Nayar, D. (productores) y Lynch, D. (director) (1997) *Lost Highway* [Cinta cinematográfica] EE. UU.: Ciby 2000 y Asymmetrical Productions.
- Marclay, C. (director) (2010) *The Clock* [Cinta cinematográfica] Reino Unido: White Cube gallery y Paula Cooper Gallery.
- Nolan, C., Thomas, E. (productores) y Nolan, C. (director) (2010) *Inception* [Cinta cinematográfica] EE. UU.: Legendary Pictures, Syncopy Films y Village Roadshow Pictures.
- Silver, J. (productor) y Wachowski, A. y L. (2003) *Matrix Reloaded* [Cinta cinematográfica] EE. UU.: Village Roadshow Pictures y Silver Pictures.





## 4. EL ESTADIO DEL ESPEJO DESDE *EL CLUB DE LA PELEA*

*Marengla León Álvarez*

### **Resumen**

La intención de este texto es recurrir al cine como dimensión significativa. Esto implica buscar los posibles desplazamientos que se pueden generar a partir de él, pues el cine facilita el planteamiento de conceptos en imagen, es decir, permite “imaginar” ideas. Por ello trataré de seguir la premisa de Wajcman (2001) de “[...] no interpretar obras sino «poner en obra», en ejercicio su propio poder de interpretar” (p. 35). En tal forma, se aborda el planteamiento lacaniano del “estadio del espejo” (Lacan, 2005, p. 86) desde el filme *Fight Club* (*El*

*club de la pelea* en castellano), es decir, más allá de interpretar la película, se recurre a ella para aclarar conceptos psicoanalíticos.

El estadio del espejo aborda el proceso por el cual se afirma la propia existencia para constituir el yo, es decir, la constitución del sujeto, equivale a decir “este soy yo”; tal afirmación es el paso de un estado indiferenciado a un estado donde se es consciente de la diferencia entre yo y el mundo, sin embargo, solo puede haber yo en función de la noción de un no yo y viceversa, es decir, la afirmación del yo implica a la vez negación, por ejemplo: “soy mujer, no soy hombre”; este corte en el mundo es lo que se introduce en la constitución del sujeto.

## Desarrollo

Lacan (2005) realiza varios planteamientos para abordar la constitución del sujeto,<sup>7</sup> entre ellos el “estadio del espejo” (p. 86). En principio, constituirse como sujeto implica adquirir la noción de “yo”,<sup>8</sup> pues en un estado previo no habría distinción entre yo y el mundo, psíquicamente no habría objetos externos, este estado corresponde al yo real, en cambio, al constituirse el sujeto se estructura la diferencia entre el yo y el mundo.

Sin embargo, el estadio del espejo va más allá de un instante constitutivo, para Lacan (2005) el sujeto se constituye constantemente y la presencia del otro semejante es fundamental para ello: “La función del estadio del espejo se nos revela entonces como un caso particular de la función de la imago, que es establecer una relación del organismo con su realidad [...]”, razón por la cual el filme *Fight Club* (1999) de David Fincher resulta idóneo para aclarar el planteamiento del estadio

---

7 Chemama y Vandermersch (2004) definen “sujeto” como: “Distinto del individuo [...] el sujeto es lo supuesto por el psicoanálisis desde que hay inconsciente [...] es el sujeto del deseo que Freud descubrió en el inconsciente. Este sujeto del deseo es un efecto de la inmersión del pequeño hombre en el lenguaje. Hay que distinguirlo [...] tanto del individuo biológico como del sujeto de la comprensión” (p. 651).

8 En psicoanálisis la noción de “yo” se utiliza como función, en palabras de Chemama y Vandermersch (2004) “Es la sensación de un cuerpo unificado producida por la asunción por parte del sujeto de su imagen en el espejo [...]” (p.651).

del espejo y sus implicaciones, pues nos presenta un protagonista a quien se le dificulta la relación especular con el semejante; además realiza una serie de cuestionamientos sobre el espacio simbólico como medio de identificación, es decir, en todo momento pone en duda el papel de las insignias como algo que realmente podría definir al sujeto. Se pueden observar también algunos aspectos en relación al deseo, pero para ello será necesario hacer un breve recuento de algunos planteamientos lacanianos, así como de los conceptos del yo ideal e ideal del yo de Freud.

Lacan plantea la experiencia del niño ante el espejo como el momento en que adviene el narcisismo, sin embargo, como se ha mencionado, el estadio del espejo no es un proceso de maduración sino una dinámica permanente de constitución del sujeto:

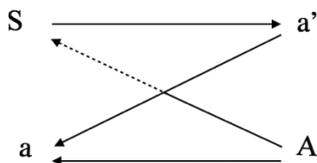
[...] la experiencia del espejo es otra cosa y mucho más que un momento de la maduración, o sea, la puesta en evidencia del papel decisivo de lo imaginario en la construcción yoica.<sup>9</sup> El espejo remite al espejismo: “Basta para ello comprender el estadio del espejo como una identificación en el sentido pleno que el análisis da a este término: a saber, la transformación producida en el sujeto cuando asume una imagen” (Assoun, 2004, p. 60).

Antes del estadio del espejo, psíquicamente habría un cuerpo fragmentado, es decir, la imposibilidad de concebir la imagen completa de uno mismo, la cual solo se unifica en el reflejo del otro especular: “El cuerpo fragmentado encuentra su unidad en la imagen del otro, que es su propia imagen anticipada [...] El sujeto es nadie. Está descompuesto, fragmentado. Se bloquea, es aspirado por la imagen, a la vez engañosa y realizada del otro, o también su propia imagen especular. Ahí encuentra su unidad” (Lacan, 1983, p. 88). Lo anterior implica que lo necesario para constituirnos como sujetos es la imagen de lo otro, ya sea ese otro que es mi reflejo, o bien, ese otro que es mi semejante.

---

9 En psicoanálisis se utiliza el concepto “yoico” para referirse a las funciones del yo planteadas por Freud (2006).

Para ubicar la identificación especular Lacan plantea el “esquema L”.<sup>10</sup>



S- se refiere al ello freudiano, sería la parte más cercana a lo real, por tanto inconsciente.

a'- pequeño otro, se refiere a la imagen que se tiene del semejante.

a - yo imaginario, se refiere a la imagen que se tiene de uno mismo, producto del reflejo con el semejante.

A- Gran Otro, se refiere al orden simbólico, a la ley.

En este sentido, el ello (S) implica una imagen del yo fragmentada, dado que antes de obtener una noción del cuerpo completa (esa que nos devuelve el espejo), solo vemos fragmentos de cuerpo.

Esa imagen de cuerpo fragmentado se ve reflejada en un otro semejante (a'), por ello la flecha va desde (S) hacia (a'), ese pequeño otro bien puede ser nuestra propia imagen reflejada en el espejo, de ahí el nombre del esquema, pero también puede ser la imagen de otra persona.

La (a') nos devuelve una imagen del yo (a), que Lacan también denomina “otro”, como si la constitución del sujeto implicara una otredad incorporada.

La última parte del esquema corresponde al Gran Otro (A), que determina tanto a la imagen constituida del yo (a), como al ello (S), sin embargo, la determinación del Gran Otro en el ello es inconsciente, por ello la flecha punteada, porque no nos damos cuenta hasta qué grado nuestro cuerpo psíquico se encuentra determinado por el orden simbólico.

Cabe mencionar que todos los elementos (S), (a'), (a) y (A)<sup>11</sup> son constitutivos del sujeto, de alguna forma, están incorporados al sujeto.

10 También se puede encontrar este esquema con el nombre de “esquema Z”.

11 Las letras a, a' y A corresponden a la palabra francesa *autre*, que se traduce como “otro”.

Por otro lado, el desarrollo teórico de Lacan parte en todo momento de una lógica sistémica relacional que discurre por tres espacios: real, imaginario y simbólico:

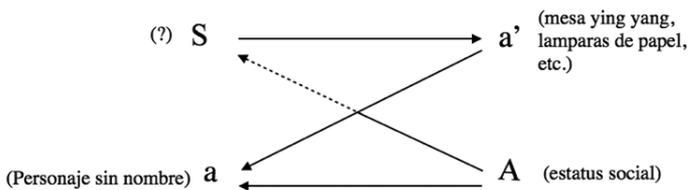
Lo real no podría ser inmediato, es decir, su aprehensión nos es necesariamente mediada por lo imaginario o lo simbólico que actúan a manera de filtros produciendo la idea de realidad, en otras palabras, la realidad sería lo que queda de lo real.

Lo imaginario hace referencia a la imagen (el término en francés tiene ese sentido), desde el espacio imaginario se constituye la diferencia entre yo y el mundo.

Lo simbólico sería el ámbito del lenguaje, del discurso, de lo social y de la ley.

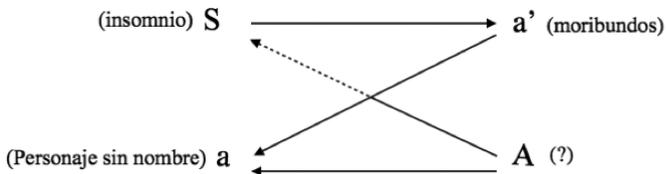
Aunque el estadio del espejo se plantea como ámbito imaginario, requiere forzosamente de la presencia del orden simbólico (por ello, los animales no distinguen su imagen en el espejo, pues no se mueven en ámbitos de significación), por tal motivo, el Gran Otro (A) determina de antemano la identificación del sujeto; la imagen que se obtiene de uno mismo en esa identificación (espejeo) con el otro es el yo ideal, el puro reflejo, sin embargo, el otro semejante también actúa como rival, este efecto de la presencia del pequeño otro, mediada por lo simbólico (Gran Otro) produce el ideal del yo, lo que se quiere “llegar a ser”.

En el filme, es curioso que el personaje interpretado por Edward Norton eluda el nombre propio, es decir, no es solo que no se mencione su nombre una sola vez, sino que él es nadie —en tanto que no tiene ningún semejante con quien reflejarse— al inicio de la trama; aquello que lo define como persona queda a cargo de una serie de artículos encargados por teléfono que, aun cuando remiten a una manufactura artesanal, son más o menos impersonales en tanto que atribuibles a un estilo de vida y un gusto específico. De tal forma, lo que refleja a Norton es su mesa ying-yang, sus lámparas de papel sin blanquear, su vajilla de vidrio con imperfecciones (prueba de que fue hecha a mano por alguna comunidad étnica), etcétera. En el esquema L, el otro semejante (a') puede ser persona, animal o cosa. La representación de esta identificación en el esquema quedaría así:



S- Lo que actúa como ello, es dudoso en este punto, en tanto que no refleja ninguna sensación.  
 a'- los objetos como imagen en la que se refleja.  
 a- la imagen que le devuelven al verse reflejado en los objetos, pero que aún no define un nombre propio.  
 A- El estatus social como Gran Otro.

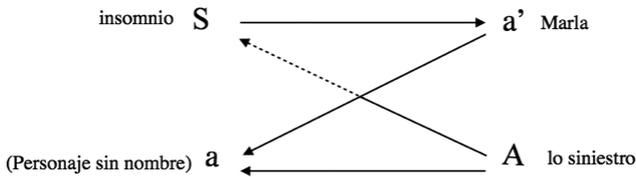
Sin embargo, aun en esta vivencia idílica tan definida y regulada, algo se resiste, algo se escapa del orden establecido; en el caso de Norton esa permanente insatisfacción se ha incorporado y se presenta en forma de insomnio, para contrarrestarlo recurre a varios grupos de ayuda para personajes con alguna enfermedad terminal (tuberculosis, melanoma, cáncer testicular, etcétera), de alguna manera, su posición de turista en un contexto devastado le permite dormir tranquilamente. Cabe mencionar que en sus incursiones elude una y otra vez el nombre propio identificándose por medio de alias (Rupert, Cornelius, etcétera), mismos que cambia en cada grupo. La representación de esta identificación en el esquema L quedaría así:



S- el insomnio como la parte más real del sujeto, la más cercana al cuerpo.  
 a'- los moribundos como imagen en la que se refleja.  
 a- la imagen que le devuelven al verse reflejado en los moribundos, pero que aún no define un nombre propio.  
 A- Lo que actúa como Gran Otro, es dudoso en este punto.

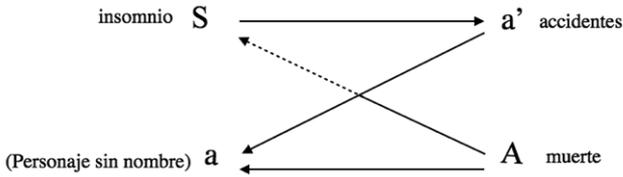
En estos espacios conoce a Marla (Helena Bonham Carter), quien redefine a Norton, en tanto que actúa como espejo, pero al contrario de su mesa ying-yang, el reflejo que obtiene de Marla no resulta agradable, precisamente porque lo que le devuelve es esa X insondable representada en la comilla (') de a'; para Zizek (2004), la X es la parte “unheimlich” del reflejo propio (p. 156), la presencia de lo más familiar que se ha vuelto extraño, ajeno... siniestro, como menciona Trías (1999): “[...] aquello que debiendo permanecer oculto, súbitamente se ha revelado [...]” (p. 33).

En principio el espejeo con Marla para Norton está muy claro: “[...] su mentira reflejaba mi mentira [...]” pues ella también visita estos grupos sin estar realmente condenada a muerte, sin embargo, lo que Norton no soporta es que le represente ese coqueteo con el abandono y la muerte que también forma parte de él, esa parte de sí mismo que por encontrarse fuera del orden establecido refiere directamente al deseo:



- S- el insomnio como la parte más real del sujeto, la más cercana al cuerpo.
- a'- Marla como imagen en la que se refleja.
- a- la imagen que le devuelven al verse reflejado en Marla, pero que aún no define un nombre propio.
- A- Lo que actúa como Gran Otro, es lo siniestro.

El propio trabajo de Norton responde a esta situación, pues se dedica a evaluar accidentes automovilísticos, lo cual le implica viajar continuamente. El hecho de que desee accidentes aéreos mientras viaja responde también a esa X insondable que en este caso se asocia con la muerte:



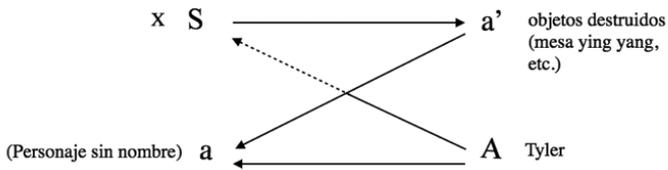
S- el insomnio como la parte más real del sujeto, la más cercana al cuerpo.  
 a'- los accidentes como imagen en la que se refleja, fantasea con ello.  
 a- la imagen que le devuelven al verse reflejado en los accidentes, pero que aún no define un nombre propio.  
 A- Lo que actúa como Gran Otro, es la muerte.

En tal forma, no es extraño que alguien como Marla resulte insoportable para Norton, pues su coqueteo con la muerte no es solo simbólico o imaginario, sino real (lo cual se vuelve evidente al ver cómo cruza calles transitadas sin la más mínima precaución); por ello, le propone dividir los grupos de autoayuda para no tener que ver su propio engaño (y de paso su propio deseo) reflejado continuamente.

Por otro lado, durante sus viajes, todo lo que lo rodea es de alguna forma desechable o transitorio: desde la comida hasta sus compañeros de viaje, a quienes define como “single-serving friends”. Ante tal desterritorialización, la pregunta que se hace Norton no resulta tan extraña: “¿Si despiertas en lugares y horarios distintos, podrías despertar siendo una persona distinta?” Es aquí donde aparece el elemento clave de la trama: Tyler Durden (Brad Pitt). Cabe mencionar que la introducción de Tyler en el filme es muy sugerente, es como si se desplegara de Norton, efecto debido al paneo de la cámara.

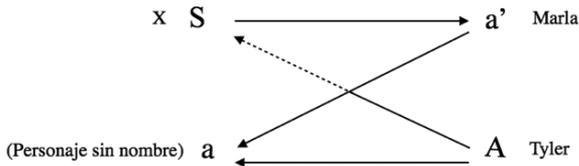
Sobra mencionar que el apego de Norton con otros (personas o cosas) es casi nulo, por ejemplo, después de bajar del avión donde conoce a Tyler, se dirige a su departamento y encuentra una escena de desastre, pues este ha explotado, ante ello su reacción es muy inusual, casi inexpresiva, al ver regados por la calle, fragmentos de aquello que solía definirlo como persona (la mesa ying-yang, etcétera); se genera un hueco, una falta, pero no por lo perdido, sino porque no puede sentir la pérdida. De alguna forma, lo que le falta es la falta misma.

Ante tal sensación de vacío, se le ocurre que debería llamar a alguien, estar frente a otro para reubicarse, sin embargo, no puede pensar en nadie cercano así que llama al primer teléfono que encuentra: el de Marla, cuya voz le hace recordar inmediatamente que la detesta; su segunda opción es Tyler Durden, con quien apenas había intercambiado unas cuantas frases, pero las suficientes para ubicarlo como ideal del yo. Lo curioso en este caso es la tarjeta de presentación de Tyler, cuya imagen presenta dos ángeles en una composición a manera de espejo, cada uno embelesado ante la imagen del otro; además de que la compañía de Tyler no tiene más identificación que la calle en la que se encuentra, si bien en este caso no se elude el nombre, sí se le resta importancia.



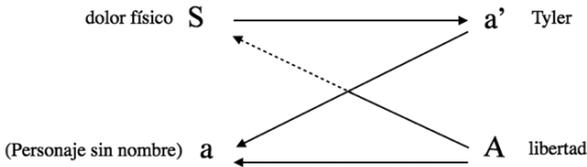
S- el ello no se identifica, en tanto que no muestra impulso alguno.  
 a'- Los objetos destruidos como imagen en la que se refleja.  
 a- la imagen que le devuelven al verse reflejado en los objetos, pero que aún no define un nombre propio.  
 A- Lo que actúa como Gran Otro, es Tyler como Ideal del yo.

Por otro lado, la personalidad de Tyler resulta fascinante: da la impresión de ser completamente libre en tanto que no parece tener ningún tipo de atadura o complejo (por supuesto, no es gratuito que el papel lo interprete Brad Pitt), y Norton lo sigue, empieza a vivir con él; su casa (la misma Paper Street Soap Co.) no podría ser más distinta de la de Norton, pues se encuentra en ruinas y nada funciona, por ejemplo, el agua potable está muy lejos de serlo y resulta sorprendente ver a Norton lavarse los dientes sin el menor problema.



S- el ello no se identifica, en tanto que no muestra impulso alguno.  
 a'- Marla como imagen en la que se refleja, pues reaparece en escena.  
 a- la imagen que le devuelve al verse reflejado en Marla, pero que aún no define un nombre propio.  
 A- Lo que actúa como Gran Otro, es Tyler.

En la escena de la primera pelea (cuando Tyler le pide a Norton que lo golpee), hay un elemento muy particular en la banda sonora: justo en el momento en que Tyler golpea a Norton se escucha un sonido muy parecido a un latido (que se intensifica al ritmo de la pelea), como si solo el dolor físico lo pudiera hacer reaccionar.



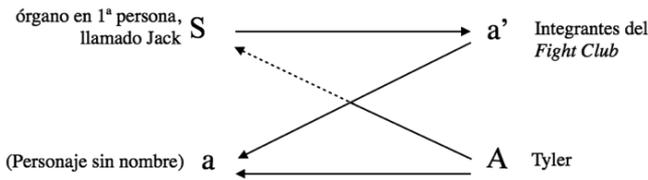
S- el dolor físico como la parte más real del sujeto.  
 a'- Tyler como imagen en la que se refleja.  
 a- la imagen que le devuelve al verse reflejado en Tyler, pero que aún no define un nombre propio.  
 A- Lo que actúa como Gran Otro, es la libertad.

Al parecer, Norton no es el único que no encuentra más remedio que recurrir a lo real, pues tal dinámica atrae a varios personajes, tantos, que (incluso para un personaje completamente anárquico como Tyler) se vuelve necesario reglamentar, legalizar.

El reglamento que establece Tyler es muy curioso porque, a diferencia del canon actual, se dirige a la primera persona (como los 10 mandamientos). La primera regla es: no hablarás del Fight Club, y como si no fuera suficiente, la segunda regla es exactamente igual, nuevamente se elude el espacio simbólico, así el club se mantiene en todo momento

bajo la ley; la tercera: solo dos personas por pelea (pura relación especular), la cuarta: una pelea a la vez (así los espectadores actúan como Gran Otro, observador y juez), y así sucesivamente. Cabe mencionar que, aun cuando esto funciona como normativa, es un código hecho para ser transmitido de forma oral: cuando el jefe de Norton descubre el reglamento impreso (olvidado en la fotocopidora), al ser leído pierde toda su fuerza, suena ridículo, fuera de lugar.

En este contexto, se plantea en todo momento que uno no es la ropa que viste o los muebles que tiene, ni siquiera el nombre que lo distingue de los demás, por tanto, Norton encuentra una forma alternativa de nombrarse a partir de un artículo médico sobre un órgano canceroso que habla en primera persona: “soy el bulbo raquídeo de Jack”; en adelante, cada vez que Norton “siente” algo recurrirá a esta nomenclatura particular: “soy el profundo sentido de rechazo de Jack”, “soy la completa falta de sorpresa de Jack”, “soy el corazón roto de Jack”.



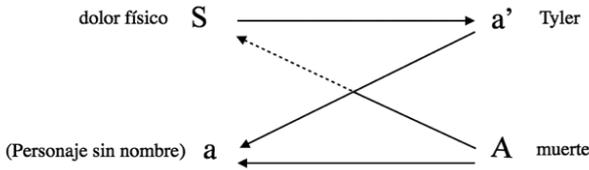
S- se plantea a Jack como S (ello) debido a que el ámbito de las sensaciones se definen como Jack, (“soy el corazón roto de Jack”, etc.)  
 a'- Los integrantes del *Fight Club* como imagen en la que se refleja.  
 a- la imagen que le devuelven al verse reflejado en Tyler, pero que aún no define un nombre propio.  
 A- Lo que actúa como Gran Otro, es Tyler como líder.

En el filme se presentan diversas alusiones al orden simbólico; sin embargo, hay una que resulta particularmente notoria pues remite a las insignias desde una perspectiva que bien podría ser lacaniana: la escena donde Norton “actúa” una pelea con su jefe (quien solo participa como mero espectador), el cual después de llamar al equipo de seguridad se queda inmóvil ante la sorpresa de ver cómo Norton se golpea y se lanza a sí mismo contra el mobiliario (mientras le pide a gritos que se detenga, como si fuera el jefe quien lo estuviera golpeando).

Norton sabe que el equipo de seguridad viene en camino y que su jefe no se ha dado cuenta de la magnitud de la situación (pues el suceso es tan extraño que resultaría muy difícil de creer). Con claras muestras de la golpiza, Norton se arrastra hacia su jefe mientras dice (en voz en off): “[...] al interior de todo lo que este hombre daba por sentado, algo horrible había crecido”. La frase se alterna, además, con acercamientos a las insignias de todo lo que ese hombre daba por sentado: sus tarjetas de presentación, su cargo, etcétera.

Esa frase implica la conciencia de que las insignias no son más que eso y que la posibilidad de que algo cimbre el edificio simbólico es ineludible, sin importar lo estable o firme que pueda parecer.

Por otro lado, el filme da varios giros inesperados, me parece que el más radical es cuando Tyler le da un beso a Norton en el dorso de la mano;<sup>12</sup> en tal forma, su saliva actúa como catalizador de un abrasivo químico; la condición (de Tyler) para contrarrestar el efecto es que Norton acepte el contacto con lo real para “[...] saber, (no temer), saber que en algún momento va a morir”. Afirmación que solo acepta cuando Tyler le muestra que él ya ha experimentado lo mismo.

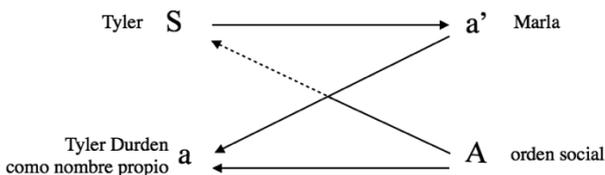


S- el dolor como la parte más real del sujeto.  
a'- Tyler, como imagen en la que se refleja, pues se muestra como semejante.  
a- la imagen que le devuelve al verse reflejado en Tyler, pero que aún no define un nombre propio.  
A- Lo que actúa como Gran Otro, es la muerte.

12 Resulta curioso que la secuencia comience con un beso. Al respecto, David Mack (2007) menciona que en ciertas narrativas se utiliza un beso simbólico para puntualizar el término de un acto (volviéndose a la vez preludeo del siguiente); por ejemplo, el beso de Judas o el de El padrino (p. 2).

Ese contacto es de tal magnitud que Norton desaparece como sujeto, no hay ninguna mención de sí mismo, ningún: “soy el insoportable dolor de Jack”.

Este hecho dirige la trama hacia la conformación del Fight Club como organización terrorista, con lo cual Norton no está totalmente de acuerdo. Al cuestionar los actos de Tyler desde una postura moral se introduce finalmente el orden simbólico, pero todavía no podría hablarse de un sujeto como tal, pues no hay ningún “otro” en la relación especular en tanto que Norton y Tyler son la misma persona. Y aquí es donde aparece el Gran Otro de Norton en toda su extensión, tan extraño como fascinante: Tyler, en tanto doble y creación. Solo al tomar conciencia de ello (y después de intentar matarse para acabar con Tyler), Norton puede recurrir realmente a un otro: Marla, y así constituirse como sujeto.



S- se plantea a ello (S) como Tyler, debido a que finalmente ha vuelto al inconsciente.  
a'- Marla actúa como pequeño otro, en el cual es posible reflejarse y obtener una imagen del propio yo, por semejanza y oposición.  
a- el yo (moi) se presenta como Tyler, porque finalmente el personaje (interpretado por Norton) se define como sujeto, ahora tiene un nombre propio, sabe que él es Tyler Durden.  
A- El Gran Otro en tanto entidad simbólica, es un conglomerado de diversas nociones, por tanto, es difícil definirlo, se coloca como orden social por la necesidad imperiosa de Tyler (ahora constituido como sujeto) por restablecer el orden, lo cual implica un sujeto inserto en lo social y atravesado por la ley.

En este sentido, la escena final resulta particularmente significativa, pues la identificación entre Norton y Marla es llevada al terreno visual por medio de un parecido notorio, mismo que se acentúa con el derrumbe de los edificios al fondo de la escena; así, sus siluetas actúan como sustituto del fondo perdido, en completo régimen de semejanza.

## Conclusión

En la lógica lacaniana, el esquema L representa al sujeto, es decir, tenemos una parte cercana a lo real, por tanto indiferenciada (S); también hay algo del otro en nosotros, la idea que tenemos de él (a'), esa imagen actúa como espejo, cuyo reflejo es nuestra imagen (a), por último, hay algo del Gran Otro que nos determina (A). Todos estos elementos son constitutivos del sujeto, de alguna forma, están dentro del sujeto y el proceso es constante, es decir, continuamente nos estamos constituyendo como sujetos.

## Bibliografía

- Assoun, P. (2004) *Lacan*. Buenos Aires, Amorrortu.
- Chemama, R. y Vandermersch, B. (2004) *Diccionario de psicoanálisis*. Buenos Aires, Amorrortu.
- Freud, S. (2006) *Obras completas* (Tomo XIX). Buenos Aires, Amorrortu.
- Lacan, J. (1983) *El Seminario de Jacques Lacan* (Libro 2: El yo en la teoría de Freud y en la técnica psicoanalítica). Buenos Aires, Paidós.
- . (2005) *Escritos*. México, D.F., Paidós.
- Mack, D. (2007) *Kabuki. The alchemy* 9. Nueva York, Marvel.
- Trías, E. (1999) *Lo bello y lo siniestro*. Barcelona, Ariel.
- Wajcman, G. (2001) *El objeto del siglo*. Buenos Aires, Amorrortu.
- Zizek, S. (2004) *¡Gozá tu síntoma! Jacques Lacan dentro y fuera de Hollywood*. Buenos Aires, Nueva Visión.

## Filmografía

- Linson, A., Grayson Bell, R., Chaffin, C. (productores) y Fincher, D. (director) (1999) *Fight Club* [Cinta cinematográfica] EE. UU.: Art Linson Productions, Fox 2000 Pictures, Regency Enterprises y Taurus Film.



## 5. PLANTEAMIENTOS ESTÉTICOS EN TORNO AL ARTE CONTEMPORÁNEO

*Maribel Rojas Cuevas*

La recepción es una parte fundamental en la producción artística pues tanto el papel del productor como el del receptor deben quedar en cierta medida supeditados al objetivo del arte. De ahí la importancia de desarrollar las nuevas teorías estéticas que han de fundamentar al arte contemporáneo.

Empezaré por mencionar que en el periodo preautónomo de la estética los estudios tradicionales de la historia del arte orientaron la recepción de la obra hacia funciones espirituales de orden religioso o político.

Lo que originó que la imagen fuese considerada meramente como un efecto que, correlativo a una mimesis de la realidad, suponía la ideología que el hombre representaba. Así, las artes eran simples técnicas de simulación que copiaban una realidad previa a la que se adecuaban y su recepción discurría de modo natural y sin cuestionar, para el siglo XVIII esto cambiará.

Con la autonomía del arte y de la estética, las artes serán entonces un objeto de apropiación por “la subjetividad estética autónoma que se esfuerza por organizar la obra de arte libremente a partir de sí misma”, tal como lo menciona Adorno (citado en Bozal, 1996, p. 171). Al respecto, Bozal dice:

Por su parte, [...] la enorme significación (importancia y ambivalencia) de la estética kantiana radica, en este contexto, en que, por una parte, la experiencia estética, tal como se entiende en Kant, el libre juego de la imaginación y el entendimiento, puede ser entendido psicológicamente [...] y, en tal sentido, constituye la estética de Kant el último eslabón de la estética ilustrada del efecto (*op. cit.*, p. 172).

Se produce simultáneamente una diferencia entre lo teórico, lo práctico y lo estético. Por su parte, la autonomía de la estética concluye con la pérdida de la función utilitaria del arte sobreponiendo su finalidad interna, es decir, que la obra ya no era entendida como mera descripción de la realidad sino como aclaración acerca del todo y de la necesidad de sus partes, lo que convirtió esta necesidad en una explicación de la experiencia estética.

Más tarde, con la estética filosófica del romanticismo, que tiene su culminación con Hegel, la recepción es entendida como contemplación. El receptor pasivo se entrega a las obras de arte como “puras representaciones, no como motivos”, y encuentra en esa inmersión contemplativa, olvidado de toda individualidad (que se rige por el principio de razón), el descanso, la liberación, la tranquilidad perfecta

(*Ibid.*),<sup>13</sup> y por eso, desde esta perspectiva, los lugares apropiados para la exhibición del arte son los museos e instituciones.

En contraste, la reacción positivista que se da a la mitad del siglo XIX ocasionó el descrédito de esta estética de la contemplación, así como de los planteamientos cientificistas que culminaban en el análisis puramente formal de la obra, pues en ambos se excluía el papel del receptor. Ante ello, surgirán tres de las más grandes teorías precursoras de la estética de la recepción establecidas por Paul Valéry, Walter Benjamin y Jean Paul Sartre.

El primero de ellos, Paul Valéry, reconoció el hiato que existía entre la producción y la recepción del arte, afirmando así que la obra de arte “[...] no existe sino en acto y [que] fuera de ese acto (de recepción) lo que queda es un objeto [...]” (*Ibid.*, p. 173) materialmente ligado a una estructura de signos y de formas. Por ello para Valéry resultaba fundamental la participación del receptor, ya que es este el que constituye la parte activa en la construcción del arte. Con respecto a la producción, Valéry comentaba que “[...] no es el autor, sino el lector el que debe aportar sus sentimientos” (*Ibid.*, p. 174), ya que corresponde a este completar el trabajo de la *poiesis*, poniendo a prueba un sentido que no está dispuesto sino propuesto en la procesión de la obra. De este modo, las diversas interpretaciones que la obra suscita en su recepción es la marca de su esencia, la cual siempre estará acompañada por la indeterminación. Y aquí, valdría la pena aludir a la versión que Umberto Eco (1992) da sobre las obras, cuando se refiere a ellas como obras abiertas (p. 71-100).

Walter Benjamin, por su parte, hará una crítica hacia la recepción contemplativa de la obra —que más tarde llamará aurática— objetando la actitud que el espectador asume ante ella, ya que esta se ha planteado como:

[...] una actitud de veneración distante [y al mismo tiempo] de confianza [para] fundirse con ella [...] ignorando que la recepción del arte supone un proceso de apropiación, y, por

---

13 Por esta razón, las críticas de Benjamin estuvieron siempre dirigidas hacia el modelo de la recepción contemplativa en la obra aurática.

tanto, un esfuerzo, un aprendizaje, una competencia. [En donde] ni el receptor se disuelve en la contemplación de la obra ni su experiencia se reduce a sufrir un efecto, [destinado] a la arbitrariedad [...] (Bozal, *op. cit.*, p. 173).

Asimismo, Sartre, al igual que Valéry, planteó desde el campo de la literatura la distancia entre producción y recepción del arte, pues para él existía un pacto de generosidad cuando el autor permitía que el receptor completara la obra. El lector tiene conciencia de desvelar y crear a la vez, de desvelar creando y de crear desvelando (*Ibid.*, p. 175).<sup>14</sup> Por eso, para que un objeto de ficción sea percibido por los ojos de un lector, el escritor debe detenerse permitiendo que la creación se haga entre dos y que la percepción se sujete a la producción. Es decir, se trata de que el autor deje espacios vacíos o indeterminados en su escritura para que posteriormente el lector los llene, de modo que este sea activo en el proceso de la recepción cooperando así en la producción de la obra junto con el autor; digamos, que el lector se convierta en cocreador.

Pero, ¿cuáles son las fuentes teóricas sobre las cuales se establece la “estética de la recepción”? Primeramente, habría que subrayar que el interés se centra en el espectador —revelando tanto el poder de creación como la libertad presente en la capacidad de recepción de este—; para 1931, el polaco Roman Ingarden desarrollará una teoría sobre la literatura que, basada en la fenomenología de Edmund Husserl, abordará tanto el aspecto de la estructura de la obra literaria como el de su recepción (Sánchez, 2005, p. 26-34).

En su libro *La obra literaria* publicado en 1931, Ingarden distingue dos aspectos en el tipo de obras que dan el título a su libro. El primero se distingue por ser la parte inmanente a ella (lenguaje, significado, forma y representación), mientras que el segundo, lo hace por estar conformado por los “puntos de indeterminación”, es decir, por todo aquello que no está en la obra. Asimismo, este teórico también señala

---

14 Jean Paul Sartre expone sus ideas relacionadas con la problemática de la recepción en su ensayo titulado *¿Qué es la literatura?*, de 1948.

que todo lo indeterminado en una obra siempre estará impuesto por su propia estructura. Tal es el caso de la obra literaria, la cual, por tener una estructura esquemática, no puede determinar todo lo que se puede decir respecto al objeto representado: un personaje, una acción, un paisaje, etcétera. De ahí que al lector le toque concretar todos esos “puntos de indeterminación”, pero no de manera totalmente arbitraria, ya que la concreción de dichos puntos dependerá tanto del receptor como de las posibilidades de lectura que ofrezca la obra (Ingarden citado en *ibíd.*, p. 26-29).

Además, otra de las fuentes teóricas que puede considerarse como influyente para la “estética de la recepción” se encuentra en los trabajos realizados durante la década de los treinta del siglo veinte por Jan Mukarovsky. En sus escritos, dicho teórico define a la obra de arte como un signo o hecho semiológico y, puesto que dentro de su teoría estructuralista el significante es el vehículo del significado, distingue en esa obra de arte al artefacto del objeto estético. De modo que el artefacto (según Mukarovsky) es el soporte material que funciona como significante, en tanto que el objeto estético funciona como significado (Mukarovsky citado en *ibíd.*, p. 29-31). El artefacto es el punto de partida en el proceso de recepción, mientras que el objeto estético se presenta como el punto de llegada. Así pues, mientras el artefacto es único e invariable y permanece tal como lo produjo su autor, el objeto estético es plural y variable, lo que explica que las recepciones del significado o del mismo artefacto varíen entre los diversos sujetos.

Como consecuencia de esta teoría, cuando se da el proceso de recepción, el artefacto se limita a lo producido por el autor mientras que el objeto estético depende de la recepción del lector, pues la interpretación que este realice siempre estará condicionada, tanto por el contexto en que se produce como por la dependencia que guarda con respecto a las normas y valores literarios que predominan en dicho contexto. “Nuevos sistemas de normas imponen nuevas recepciones. Pero dado el carácter social y cultural del contexto, las recepciones no solo dependen de normas y valores literarios, sino también de las normas y valores extraliterarios: morales, religiosos, económicos,

sociales, nacionales, que influyen en los cambios de las normas literarias y, por tanto, en las recepciones que dependen de ellas” (*Ibid.*, p. 30).

Finalmente, otra de las ideologías que influirá de manera significativa en la “estética de la recepción”, será la filosofía hermenéutica de Georg Gadamer, expuesta en su libro *Verdad y Método*. En él, este teórico propone interpretar una obra a partir del horizonte de la tradición y de la historia pues, para Gadamer, el problema de la recepción de un texto era el equivalente al problema de su comprensión. Por lo cual manifiesta que, para comprender una obra de arte, es necesario tener un horizonte del presente y un horizonte del pasado. Esto significa que el receptor debe tener la orientación de su propio ser, asumir su propia historicidad y la de sus propios prejuicios, además, debe ser consciente del pasado que pretende comprender, de modo que, cuando el receptor se enfrente a una obra del pasado tenga:

[...] que situarla en su ámbito, en su horizonte histórico; es decir [el receptor] tiene que desplazarse a él, pero sin abandonar el horizonte propio, el del presente. De ahí que se dé lo que Gadamer llama la “fusión de horizontes”. [Para el filósofo] la comprensión [era] un proceso de “fusión de horizontes”. [Por lo tanto, esta no podía] prescindir de la tradición. [En síntesis], comprender para Gadamer, significaba penetrar en la tradición por medio de la cual se relacionan el pasado y el presente como presencia de aquel en este, logrando así, el efecto histórico (Gadamer citado en *ibid.*, p. 32).

Sin embargo, según la consideración de Sánchez Vázquez (*op. cit.*, p. 33), la teoría gadameriana solo se enfoca en los efectos históricos que la obra produce en su recepción así como en la conciencia del receptor como efecto de una situación histórica que lo condiciona, mas no aborda los efectos que el receptor puede producir en una obra; cuestión que será central en la “estética de la recepción”, en la cual se pone en primer plano la actividad del receptor con respecto a la obra.

En resumen, estas serían las principales teorías que influyeron en la “estética de la recepción”, por lo que considero importante recapitular los conceptos fundamentales que dicha estética retoma de estas teorías como base de su propio establecimiento. Así, la “estética de la recepción” retoma de Ingarden los “puntos de indeterminación”, es decir, la relación entre la estructura indeterminada del texto y la concreción por parte del espectador. Mientras que de Mukarovsky hace uso de la distinción entre artefacto y objeto estético —sobre ella, la distinción entre autor y receptor—, así como de la relación que se establece entre el objeto estético y el contexto social y cultural que condiciona la conciencia que produce dicho objeto. Finalmente, de Gadamer, se utilizan como fundamentos de la “estética de la recepción”, los conceptos de efecto histórico o de historia efectual,<sup>15</sup> así como el de la fusión de horizontes.

Sin embargo, a pesar de estas influencias, no es sino hasta la década del sesenta cuando surgen dos teorías específicamente enfocadas a la “estética de la recepción” y a la experiencia estética. La primera es la llamada “estética de la hermenéutica”, propuesta por Hans Robert Jauss en 1967, y la segunda, es la “estética de la negatividad”, desarrollada por Wolfgang Iser en 1968.

## **La obra abierta, su interacción, su intervención y su interactividad**

Hasta aquí hemos mencionamos que la “estética de la recepción” viene a reivindicar el papel activo, incluso creador, del receptor, encaminándolo hacia el aspecto significativo e interpretativo de la obra. Sin embargo, para principios de los años sesenta, la intervención del receptor no solo se reducirá al aspecto significativo, sino que también se ocupará del objeto sensible y material, lo que conducirá a producir una serie de obras que permitan y requieran de la participación activa del receptor.

---

15 Entiéndase como “historia efectual” la fusión entre el efecto de la historia y las perspectivas culturales e históricas de nuestro tiempo y lugar, para Gadamer la conciencia histórica del individuo está plenamente moldeada y condicionada por dicha fusión.

De modo que, la influencia de la “estética de la recepción”, provocará que, en los sesenta, los artistas también se preocupen por producir un arte abierto al receptor. En el devenir de la experiencia estética, el receptor cambiará el experimentalismo esotérico y ascético de las vanguardias por la aserción de una experiencia sensible, gozosa, excesiva y subversiva del arte como sucedió con los “ambientes psicodélicos”, el “fluxus” y el “happening”. En los anteriores, las obras fueron pensadas con la finalidad de despertar en el espectador una postura de libertad frente a ellas, partiendo de la proliferación infinita y activa de sus aditamentos. Así también, la muerte del artista genio y la apertura del arte hacia nuevos medios ampliarán la percepción hacia todos los sentidos, provocando que “[...] la intervención del receptor no solo [afecte] a la interpretación, dotación de sentido o valoración de la obra, sino también a su aspecto sensible, [y] material” (Marchán, 2006, p. 21).

Ahora bien, si la intervención del receptor pudiera afectar al cuerpo material y sensible de la obra, estaríamos hablando de un “estética de la participación”, donde la obra es capaz de abrir sus posibilidades a la intervención del receptor, convirtiendo a este en un cocreador. Ejemplos de este tipo de propuestas los encontramos en la obra de artistas como Nicolas Schöffer de Francia, Nam June Paik de Corea y el británico Metger, así como en el grupo “Group of Recherche d’Art Visuel” (en adelante GRAV), formado en París en 1960 por Julio Le Parc; ya que todo ellos parten de los principios y métodos de la cibernética para producir un arte abierto para el receptor.

De manera específica, en el caso de la obra de Nicolas Schöffer titulada *Cromodinámica*:

[...] el espectador la transforma con su acción, mediante sensores eléctricos, al actuar sobre los elementos que la obra alberga con este fin. [Por su parte] Nam June Paik, busca la interacción entre la obra y el público exponiendo una serie de televisores que, al ser accionados por el espectador mediante un interruptor de pie, producen ciertos efectos luminosos en la pantalla televisiva. [O a través de un] televisor [que] convierte por medio de un

micrófono acoplado a él las vibraciones físicas del espectador en vibraciones visuales en la pantalla. [Mientras que el grupo GRAV, también] crea obras plásticas que invitan a la participación del espectador. [Por ejemplo a partir de] una serie de instalaciones en circuito cerrado de televisión, [en las que] el espectador asume ante las cámaras la iniciativa de producir imágenes audiovisuales (Sánchez, *op. cit.*, p. 89-90).

Y así podríamos seguir mencionando una serie de obras en las que la participación del receptor se extiende en espacio y tiempo, como aquella que recurre a la técnica satelital para producir la participación simultánea y multinacional de un grupo de receptores, cuyo ejemplo paradigmático es el “arte por satélite”, en el que participaron 51 artistas, destacando la presencia de Joseph Beuys y John Cage.

Como vemos, dichas prácticas artísticas de los años sesenta del siglo veinte motivaron la percepción del receptor a partir de la intervención, alcanzando una extensión hasta entonces desconocida; lo cual nos confirma que “[...] la renovación e intensificación de la percepción ha llegado a ser la cuestión más urgente del arte contemporáneo” (Marchán, 1986, p. 198). Sin embargo, no fue sino hasta los años ochenta y noventa del siglo pasado que la integración e intervención del receptor en la obra se consideró como parte del proceso de recepción, este hecho se asocia con el uso creciente de las últimas tecnologías: electrónica, computarizada y digital.

Así también, podríamos agregar los nuevos paradigmas que se formaron con respecto a la “estética de la recepción” con las composiciones musicales de Karlheinz Stockhausen, Luciano Berio, Henri Pousseur y Pierre Boulez, mencionados por Umberto Eco. Según este autor, dichos creadores propusieron, desde su disciplina, que la tarea del ejecutante consistía en participar en la estructura misma de la obra —contrariamente a tratar de reproducir la composición musical imaginada por el autor—. De modo que, la intervención práctica del receptor introduciría una nueva concepción del autor o compositor y una nueva obra; esto quiere decir que la obra adopta diversas formas para

convertirse en una obra abierta, definida esta como la posibilidad de ser interpretada de diversos modos —lo que está muy lejos de producir una obra definitiva y conclusa— tal como la describe Umberto Eco (*op.cit.*, p. 73-76).

En este sentido, valdría la pena profundizar un poco en la reflexión que el pensador italiano hace sobre la obra abierta. En primer lugar, la tesis de este filósofo relaciona la recepción suscitada por la obra abierta con la posibilidad de la obra para activar la participación del espectador, y en su ensayo, titulado precisamente *Obra abierta*, la describe como: “[...] proposición de un «campo» de posibilidades interpretativas, como configuración de estímulos dotados de una sustancial indeterminación, de modo que el usuario se vea inducido a una serie de «lecturas» siempre variables; [que en su] estructura [...] [sea una] «constelación» de elementos que se prestan a varias relaciones recíprocas.” (*Ibid.*, p. 194).

Pero, además, en la comparación que hace Eco (*op. cit.*, p. 197) entre la obra cerrada y la obra abierta, la primera se cierra y concluye el proceso de creación cuando finaliza la participación del autor, mientras que la segunda no solo ofrece múltiples e inagotables posibilidades de interpretación, dotación de sentido o valoración, sino que ofrece al receptor la posibilidad de intervenir o participar en el proceso creador. Esto permite la continuación, extensión o socialización de la obra, como lo sugiere Sánchez Vázquez (2005), siendo esta idea una muy ligada a los principios de las tesis de Jauss y de Iser (1992) (citado en Marchán, 2006, p. 19). Sin embargo, la apertura de una obra abierta —sugiere Eco— se da tanto en el plano teórico mental o significativo, como en el manual. Por lo que, en toda obra abierta, el gozador o ejecutante, organiza y estructura el discurso de la obra artística, tanto por el lado de la producción como por el de la manualidad.

En este punto, cabe mencionar que tanto en la tesis de Jauss como en la de Iser, el valor estético no se reduce a la belleza o a la imitación, sino que se aborda desde el punto de vista comunicativo, una estética como conocimiento. Como un primer ejemplo de esta situación, retomaré un comentario de Becker sobre el happening, en el que “[...] refiriéndose al público dice [...] superar su pasividad y comprender la obra artística

como algo que tiene necesidad del espectador para su realización y que, al mismo tiempo, la obra le capacite [al espectador] para llegar a través de su presencia al conocimiento, a la conciencia, a su yo más profundo [...]” (Marchán, 1986, p. 98). De modo que este tipo de estética se acerca bastante a la obra de Gadamer.

Otro ejemplo sería el caso del arte óptico que “[...] subrayaba en términos tradicionales la inestabilidad y la desaparición de tema único, debido a la posibilidad de varias organizaciones confiadas a la iniciativa del espectador. La obra [entonces] devenía un proceso abierto” (*Ibid.*, p. 250).

De esta manera, desde Valéry hasta Eco, la propuesta es producir una obra indefinida comenzando por la indeterminación que permitirá al espectador conocer y crear la obra partiendo del estímulo de su sensibilidad e inteligencia. Aquí recorro de nuevo al happening a modo de ejemplo, ya que este “[...] se ofrece como un estímulo, [y] no fija definitivamente el curso de una vivencia, sino que provoca una intensificación de la atención y de la capacidad consciente de la experiencia, suscita una especie de irritación y provocación de las costumbres convencionales de la experiencia perceptiva y creativa” (*Ibid.*, p. 197).

Y así, podrían ser nombrados más ejemplos de la década de los sesenta, donde se intenta conciliar la voluntad del creador con la respuesta del espectador. Sin embargo, los modelos que actualmente influyen en el arte contemporáneo no surgen sino hasta principios de los noventa con la aparición de la nueva tecnología informática, electrónica y digital, con la cual se abrirá otra fase en el proceso de participación del receptor, extendiendo su campo hacia la interacción, la interactividad y la intervención que serán tratadas a continuación.

## **Interacción**

La interacción es, según Gianfranco Bettetini, “una forma particular de acción social de los sujetos en sus relaciones con otros sujetos [...] se puede hablar de interacción comunicativa también en los casos de relaciones de uno o más sujetos con un texto y de las relaciones de uno o más sujetos con una máquina” (citado en Matewecki, 2000, p. 12). Es

decir, cualquier práctica de vinculación comunicativa, siempre y cuando parta de un sujeto.

Fue la interacción manifestada desde el happening y de algunas tendencias lumínicas la que permitió “[...] la ampliación de la percepción y [...] la concepción del papel del espectador” (Marchán, *op. cit.*, p. 198); produjo que este desapareciera como sujeto para integrarse a la obra como objeto o como respuesta total.

Pero las masas participantes se han desarrollado y como consecuencia han transformado el modo de participar, lo que ha llevado al arte a buscar nuevos dispositivos mediales para proyectarse, como lo señaló Benjamin.

En el caso de las nuevas tecnologías, la interacción se vuelve hacia el vínculo entre el sujeto y la máquina, siempre que la acción parta del sujeto receptor. En el arte de la red, la interacción sucede con el uso del *mouse*, que se emplea para desplazarse y visualizar la obra completa, no para intervenir o acceder a través de un hipervínculo a otra página o espacio virtual. La mayoría de estas obras se valen de la visualización o audición del espectador, ya que la máquina solo exhibe las obras: no responde ni a inquietudes, ni a maniobras del usuario (Matewecki, *op. cit.*). A pesar de que la percepción se da por contemplación, la experiencia estética es capaz de disolver los códigos convencionales, siempre y cuando el receptor ejecute lo que la obra de arte insinúa.

## **Interactividad**

La interactividad, entiende Bettetini, es:

[...] la imitación de la interacción por parte de un sistema mecánico o electrónico, que contemple como su objetivo principal o colateral también la función de comunicación con un usuario (o entre varios usuarios). [Por otro lado, N. Matewecki, afirma que] se comprende como interactividad al mismo modo de actuar de lo sujetos —interacción— en sus relaciones comunicativas simulado por una maquina [como sucede con el chat. Asimismo, Bettetini nombra las tres características que se le atribuyen a

la interactividad, y que son] [...] la pluridimensionalidad del deslizamiento de las informaciones, el particular ritmo de la comunicación considerada como tiempo real, y el papel activo del usuario en la selección de las informaciones requeridas (*Ibid.*).

En el arte interactivo, la participación se refiere al proceso creador y a la relación interactiva directa con una máquina o, como diría A. Sánchez Vázquez, a la asombrosa participación que representa la inmersión en el mundo artificial o realidad virtual que construye (Sánchez citado en Marchán, 2006, p. 24). Como sucede en la instalación interactiva de Jeffrey Shaw y Dirk Groeneveld, *The Legible City*, (*La Ciudad Legible* en español) de 1988. Que se trata de:

[...] una instalación interactiva de diseños por ordenador donde el “espectador” debía montarse en una bicicleta para simular un viaje a través del espacio virtual en tres dimensiones. En este espacio [...] las calles forman una arquitectura de letras, es decir, de palabras y frases. [...] Una vez dentro, lo que ocurra dependerá totalmente de la intervención y las decisiones del usuario. Éste podrá avanzar rápido o despacio, a la izquierda o a la derecha o tomar un atajo (Fricke y Ruhrberg, 2001, p. 616).

## **Intervención**

La intervención “[...] posibilita que el espectador haga modificaciones directamente sobre el objeto que las nuevas tecnologías le presentan en el marco de lo propuesto por el artista” (Matewecki, *op. cit.*, p. 13). En este sentido, existen dos tipos de intervenciones: una es la que deja vestigio en el objeto y otra, la que regresa a su grado cero. Un ejemplo sería la navegación que hacemos en internet, la cual permite movernos a partir de hipervínculos, señalamientos e interfaces, promoviendo un viaje entre un espacio y otro con la simple pulsación del ratón, como si la obra estuviese construida por un palimpsesto virtual, de imágenes y textos. De esta forma se produce la dinámica particular en la obra al demandar una

serie de “[...] previsibilidades e imprevisibilidades diferentes que inducen a modificaciones en la propia percepción” (*Ibid.*), además de reafirmar las nociones de opción y elección, que permite el dispositivo.

Es así como resulta posible descubrir una transformación histórica de la recepción de la obra, que está íntimamente ligada con la concepción estética predominante de cada época y que, actualmente, esta recepción del arte tiende a ampliar la participación tanto del espectador como del uso de la tecnología, la cual necesita cada vez más de la participación del receptor para ser concluida y no solo para ser contemplada.

Para finalizar, quiero destacar un comentario que Adolfo Sánchez Vázquez hace respecto a socialización de la creación: “La recepción activa y creadora [nos dice], en el sentido más amplio, no solo mental sino práctica, puede contribuir a extender la creatividad hasta ahora concentrada en un sector minoritario, tanto en la producción como en la recepción. [Por lo tanto] la obra ha de ser no solo un objeto de contemplar, sino a transformar” (Sánchez, *op. cit.*, p. 94).

De modo que queda en relieve no solo la idea de democratizar el arte, alejándolo de su estética primordial —la contemplación—, sino que se plantea la necesidad de abrir nuevas experiencias artísticas, como la socialización de la creación o la apropiación estética, que resulten más adecuadas para una sociedad que se rija ya no por el principio de la enajenación (Tribe y Jana, 2006, p. 14), sino por el principio creador.

## **La creación interactiva en el arte contemporáneo**

Hasta aquí hemos observado cómo el arte actual se caracteriza por el empleo de nuevos medios, herramientas y soportes para su producción, que nos conducen a replantear diferentes partes del proceso artístico, como son: el papel del artista, la posición del observador frente a la pieza de arte, la función de la obra, el rol de la máquina y algo tan fundamental como la relación entre artista, obra y receptor.

Así pues, una de las causas de estos replanteamientos, es la interactividad propia de ciertas expresiones artísticas actuales. Las obras interactivas que forman parte del arte contemporáneo son aquellas que generan la participación del receptor —que pasará a ser un interactor—

como elemento constitutivo del propio proceso de generación de la obra; se convierte así la intervención del interactor en la de un coautor de la obra, a la vez que la figura del artista pasa a ser la de un meta-autor. De este modo, las obras participativas no solo permiten el acceso del observador a la experiencia creativa de un modo meramente mental, sino también factual y explícito.

Es importante subrayar que el arte interactivo se manifiesta desde diversas perspectivas, que van desde el “environment performático interactivo”, hasta aquellas que recurren a las nuevas tecnologías digitales (TIC) como el “media-art”, la “realidad virtual”, la “vida artificial”, la “telepresencia”, el “net.art”, entre otras. Además de la diversidad de perspectivas, el arte interactivo demuestra que no es posible establecer definiciones universales o introducir modelos inflexibles y homogéneos para la creación interactiva contemporánea, puesto que la premisa de este tipo de arte es la constante renovación y reformulación de los conceptos y relaciones que le atañen. Añadido a esto, como hemos revisado en apartados anteriores, los artistas se han empeñado en fusionar los diversos medios de comunicación, tecnológicos, electrónicos y digitales para la construcción de este arte, por lo que difícilmente se le podría agrupar con el uso de un único concepto. Sin embargo, antes de continuar con el análisis del arte interactivo, resulta conveniente mencionar que, debido a la dirección que lleva esta investigación, solo me enfocaré al arte interactivo hecho en y para internet, sin considerar tampoco los conceptos sociológicos, ideológicos o culturales implicados en las obras.

Hecha la aclaración anterior, podemos comenzar diciendo que el arte telemático o *net.art* fue incluido por primera vez en la exposición *Documenta X* de Kassel, Alemania, a partir de 1994. Antes de esta fecha, el arte de los nuevos medios existía relativamente aislado del mundo artístico, y los correos electrónicos y páginas web solo servían como canales alternativos para el debate, la difusión y exhibición de las nuevas obras multimedia, mas no para producir un arte más allá del arte. Pero paulatinamente, algunos artistas encontraron en internet el medio perfecto para crear una escena artística *on-line*, que abarcase tanto el arte contemporáneo como la cultura digital. Y entre los primeros trabajos

del net.art cabe mencionar la obra de los artistas rusos Alexei Shulgin y Olia Lialina.

En 1996, la artista Olia Lialina realizó su primera obra net.art, que lleva por título *My Boyfriend Came Back From the War* (en adelante *MBCBFTW*), la cual, además de considerarse de suma importancia histórica, es una de las primeras en producir una experiencia conmovedora y emotiva como las que tradicionalmente asociábamos con medios más convencionales como el cine. La obra narra la historia de dos amantes que se reúnen después de un conflicto armado cualquiera. Es una historia que se compone de fragmentos descoyuntados de diálogo que dan testimonio de la enorme dificultad que tiene la pareja para establecer comunicación. Al tener una narrativa no lineal, la obra se desdobra en hilos conductores que la transforman en un proceso más interactivo, por lo que al espectador le toca construir la historia a partir de pulsar con el ratón sobre los textos conductores. Dichos textos producen que la imagen se desdoble en otras varias más pequeñas, sobre las cuales se revela una nueva imagen o texto (*Ibid.*, p. 60).<sup>16</sup> Así, la obra de Olia Lialina se construye de una ramificación de texto-imagen, con la posibilidad de interrumpir la secuencia mediante el clic del ratón, lo que la convierte en una obra producto de la interacción. Finalmente, cabe mencionar que *MBCBFTW* es un ejemplo de hipertexto, ya que vincula los documentos de modo que construyen una estructura no lineal y permiten al lector acceder a ellos de forma interactiva.

Otra obra de net.art que se caracteriza por emplear el hipertexto como la presentación de su contenido es *Brandon* de la artista taiwanesa-norteamericana Shu Lea Cheang. Se trata de una pieza artística —la primera encargada por el museo de arte contemporáneo Guggenheim— que explora la historia de Tenna Brandon: una joven de 21 años que en 1993 fue violada y asesinada por hacerse pasar por hombre. La historia se explora de forma experimental, renunciando a seguir la línea cronológica, además de que la obra pretende transmitir la maleabilidad y ambigüedad del género y de la identidad en las sociedades contemporáneas. La

---

16 Para más información, véase: [http:// www.teleportacia.org/war/war.html](http://www.teleportacia.org/war/war.html)

primera imagen que aparece en la página web *Brandon* es la de un signo que identifica los servicios de caballeros o damas, pero la figura es un bucle infinito de animación que está en constante transformación, pasando de niño a mujer y luego a hombre. Es a través de esta imagen que el visitante puede acceder a otra página, compuesta por fragmentos de imágenes —diagramas anatómicos de genitales masculinos, tatuajes, *piercing*, una persona vestida de hombre, titulares de periódicos, un arnés con falo postizo, etcétera— que únicamente son visibles cuando el observador pasa el cursor por el centro de la página. Estas imágenes, a su vez, son simples botones que revelan sucesivamente otras. De modo que la interacción rudimentaria que ocurre en la obra *Brandon* sugiere el proceso de recopilar pistas y develar el misterio del asesinato de la joven. “[Además de que] [...] al decidirse por Internet como el principal medio artístico para desarrollar su proyecto, Cheang sugiere una conexión entre la historia de inconcreción sexual de Brandon en el mundo físico y el fenómeno paralelo de ambigüedad sexual en Internet, donde los usuarios asumen una personalidad que no se corresponde con su realidad física” (*Ibíd.*, p. 36).<sup>17</sup>

Ambas obras mencionadas son un claro ejemplo del arte de interacción sucedido en internet puesto que dan evidencia de que, a partir de los sistemas interactivos digitales, el receptor actúa mentalmente en el espacio de la obra, desempeñando un papel fundamental en la consumación de la misma. Así “[...] tanto el proceso de integración activa del observador como las peculiaridades del sistema digital interactivo dan lugar a nuevos cuestionamientos sobre los paradigmas estéticos e incitan al desarrollo de nuevos planteamientos sobre la relación entre creación y recepción, [así como] sobre la función del receptor y el significado del autor” (Giannetti, 2002, p. 99).

Existen, por supuesto, otras obras que reflejan esta controversia producida por el uso de medios electrónicos en torno a la muerte del autor y la autoría. Ejemplo de lo cual es la obra de Harold Cohen que lleva por título *Aaron*. Dicha obra consiste en un programa de ordenador

---

17 Para más información, véase: <http://www.brandon.guggenheim.org>

que permite la simulación del proceso de creación, pues a partir de una serie de programas informáticos, el sistema (Aaron), que es experto en arte, no solo simula cuadros o dibujos “en el estilo de”, sino también crea trabajos con estilos propios que son considerados por el artista como obras. En este último caso, las obras creadas por la máquina no son simulaciones de las obras de Cohen, sino que el programa se torna en simulacro del propio artista. Es así como esta obra pone de manifiesto la compleja situación del creador en relación con los procesos tecnológicos de producción, los cuales además afectan directa o indirectamente el modo de recepción de la obra. Aunque el programa es el autor de las obras generadas, Cohen es considerado como un meta-autor, como creador del sistema Aaron. Al ser humano le corresponde el mérito de haber inventado el programa, pero no de haber tenido en su propia cabeza las ideas producidas por el programa (*Ibíd.*, p. 107).

En este mismo sentido, podemos comentar la obra de Mark Napier: *Shredder 1.0*, la cual se trata de un programa que al introducir una dirección de internet en la casilla correspondiente a la interfaz de *Shredder 1.0* o al escoger una de las que de manera predeterminada ofrece el programa, este automáticamente empieza a deconstruir la composición de las páginas, fragmentando los textos, las imágenes y el código fuente para crear composiciones abstractas. El modo como *Shredder 1.0* funciona es el siguiente: el código bajo el cual se programa una página web pasa por un *scrip* en Perl, un rudimentario programa que analiza sintácticamente y reordena el código antes de transmitirlo a otros navegadores. Así, *Shredder 1.0* se vuelve una obra de interacción desde el momento en que nos exige que introduzcamos o elijamos la dirección de una página con la cual trabajar, pero también se torna una obra generadora al emplear un proceso algorítmico que reproduce la obra de nuevo cada vez que se interactúa con la interfaz. Al respecto, Napier agrega: “Mis obras no son objetos, sino interfaces. El usuario se convierte en colaborador del proceso artístico y se subvierte así el concepto de propiedad y autoría” (Tribe y Jana, *op. cit.*, p. 70).

Ahora bien, si intentásemos comparar *Shredder 1.0* con la obra de Cohen, *Aaron*, observaríamos que en la primera Napier dirige nuestra

atención hacia las características tecnológicas fundamentales de internet, desde la complejidad del código hasta la variabilidad de las imágenes, enfocándose principalmente en la deconstrucción del *scrip* sobre los códigos de las páginas; mientras que Aarón es un sistema experto en arte que crea sus propias composiciones con base en el estilo de Cohen y otros, de modo que, como se ha mencionado, el programa es un simulacro del propio artista. Lo que hace recordar a Mijail Bajtin cuando nos dice que lo que hay que entender no es el aparato técnico, sino la lógica inmanente a la creación y ante todo hay que comprender la estructura axiológica-semántica en la que transcurre y se aprecia valorativamente la creación; hay que comprender el contexto en que se llena de sentido un acto creativo (Giannetti, *op. cit.*, p. 102). Llegaríamos a la conclusión de que la obra de Napier producida en internet es un clarísimo ejemplo de lo que se considera “socialización de la creación”, mientras que la obra de Cohen solo se enfoca a una nueva comprensión del concepto de autoría, aunque ambas tienen el común elemento de la interactividad.

Por lo que respecta a la interactividad, la interacción y la intervención producidas en internet, cabe mencionar el análisis que hace Adolfo Sánchez Vázquez en su libro *De la estética de la recepción a la estética de la participación* (2005, p. 102) en torno a la interactividad en los videojuegos. Refiriéndose a estos, nos dice que, a partir de un texto programado, se centran en una sucesión de actos que permiten asemejarlos a una narración literaria. No obstante, los videojuegos son absorbidos por la acción, donde no hay lugar para la descripción de personajes, de su carácter o de las motivaciones de sus actos; en sí, lo que importa en el juego es la acción y la superación de riesgos y obstáculos a los que se enfrentan. En contraste, las obras de net.art producidas a partir de videojuegos, además de ser interactivas y extender la socialización de la creación, manifiestan en contextos sociales, culturales e ideológicos diferentes, múltiples e inagotables posibilidades de interpretación, dotación de sentido y valoración; por lo tanto, son obras en las que es factible encontrar un aspecto semántico, significativo y reflexivo en su recepción.

Tal es el caso de la obra de Mary Flanagan [*domestic*], que es un juego de ordenador basado en *Unreal Tournament*, un programa que se utiliza

en juegos desarrollados comercialmente en el que los jugadores, desde la perspectiva del personaje que controlan, se adentran en un entorno virtual en el que deben destruir a sus enemigos a medida que exploran un laberíntico conjunto de salas. Pero en el caso de [*domestic*], el objetivo es entrar en la casa y apagar el fuego de las habitaciones, por lo que funciona como una instalación dentro del entorno virtual del juego. [*domestic*] está basado en un hecho real que le ocurrió a la artista en su niñez en un poblado de Wisconsin: un día de regreso a casa, vio salir humo de las ventanas de su hogar y, sabedora que su padre se encontraba dentro, corrió hacia ella. De este modo, Flanagan no solo recrea aquel traumático recuerdo a partir de fotografías y textos —con lo que sustituye la batalla y los demonios físicos por otros psicológicos—, sino que además aspira a politizar los juegos y cuestionar las preconcepciones con que los afrontamos (Tribe y Jana, *op. cit.*, p. 44). Así pues, esta obra más allá de permitirnos la interacción y la interactividad, también nos conduce a reflexionar sobre la postura del autor, ya que la artista no se muestra como una persona diferente, sino que más bien, lo único que pretende es compartir su vivencia, la visión de su recuerdo.

Otra de las obras que se manifiestan a partir del videojuego es *Velvet-Strike* de Anne-Marie Schleiner, Joan Leandre y Brody Condon. Esta obra surge tras los atentados del 11 de septiembre de 2001 y la idea principal del videojuego es que varios jugadores se conecten a internet para participar en operaciones terroristas y antiterroristas en una ambientación urbana. Los participantes, además de sumergirse en el espacio virtual para combatir entre sí, se comunican a través de mensajes de texto y canales de voz. También pueden cargar en el juego imágenes que, empleadas como *graffiti*, conmemoran la muerte de algún personaje o simplemente se usan para marcar su territorio. Los *graffitis* usados abarcan desde frases de los usuarios hasta imágenes de terroristas. De este modo, la obra se convierte en un clarísimo ejemplo del arte participativo, ya que se origina a partir de la interacción que se da entre usuario-máquina en el videojuego, además de la interactividad que se produce entre sus jugadores, a partir de la interfaz y el paisaje virtual, así como por la intervención que se produce mediante el *graffiti*. Cabe mencionar que *Velvet-Strike* se basa en

un videojuego de terrorismo y antiterrorismo llamado *Counter-Strike*. Sin embargo, la pretensión de los artistas no es hacer una denuncia por la violencia de los videojuegos, sino que más bien, intentan hacer una reflexión sobre la época actual, en la que la guerra real se parece más a la de los videojuegos y los juegos de ordenador se asemejan más a la vida real (*Ibid.*, p. 82).

Los anteriores son solo algunos ejemplos de los proyectos que forman parte del arte en internet, pero suficientes para observar que el arte interactivo:

[...] subvierte el sistema objetual estable y concluido por el artista, un sistema predominante en nuestra cultura occidental y en sus manifestaciones artísticas. [Y que] se trata, al fin y al cabo, de instaurar un canal de intercambio de información entre obra, espectador y entorno que llegue a configurar una red dialógica lo suficientemente abierta, por la cual no solo circulen los datos, sino mediante la cual se logre la comunicación (Giannetti, *op. cit.*, p. 107).

En esta forma, el arte interactivo se vuelve hacia la experiencia estética de la comunicación entre humano y máquina, además de que propone un nuevo diálogo entre autor-obra-receptor, superando por completo el fetiche del objeto artístico.

Por último, quiero comentar que, aunque son numerosas las obras interactivas promovidas en internet y todas ellas requieren de la participación del observador, el resultado de la interacción es de un grado diferente para cada obra, ya que no todas tienen la posibilidad de ser transformadas en su producción o en su presentación, pues existen múltiples tipos de obras interactivas que van desde las que requieren que el público interactúe con la obra para participar en su producción, hasta las que únicamente responden a los estímulos del público sin verse alteradas por él —como aquellas en las que el espectador activa sensores de movimiento que abren programas informáticos, pero sus acciones no dejan rastro sobre la obra—. Así, en sus múltiples formas, la interactividad

es una de las principales características del arte de la red o net.art y, como hemos visto, es también una herramienta única en la búsqueda constante por ampliar, traspasar y redefinir los límites del arte, lo que se presenta como uno de los aspectos fundamentales de todo el arte contemporáneo. Por todo ello, de manera indiscutible, la interactividad tiene asegurado un lugar importante no solo en el presente, sino también en el futuro de la actividad artística.

## Bibliografía

- Adorno, T. (1949) *Philosophie der neuen Musik*. Tübingen: J.C.B. Mohr.
- Bozal, V. (1996) *Historia de las ideas estéticas y de las teorías artísticas contemporáneas*. (Vol. II) Madrid: La Balsa de la Medusa.
- Eco, U. (1992) *Obra abierta*. Barcelona: Planeta-DeAgostini.
- Fricke, C. y Ruhrberg, K. (2001) *Arte del Siglo XX*. Barcelona: Taschen.
- Giannetti, C. (2002) *Estética Digital*. Barcelona: L'Angelot.
- Guasch, A. (2000) *El arte último del siglo XX. Del posminimalismo a lo multicultural*. Madrid: Alianza.
- Ingarden, R. (1968) *Vom Erkennen des literarischen Kunstwerks*. Tübingen: Max Niemeyer.
- Marchán, S. (1986) *Del arte objetual al arte de concepto*. Madrid: AKAL/Arte y Estética.
- . (2006) *Real/Virtual en la estética y la teoría de las artes*. Barcelona: Paidós/ Estética.
- Matewecki, N. (2000) *Nuevos espectadores para nuevos comportamientos. El net.art en la Argentina*. Recuperado el 23 de marzo de 2006 de <http://martagonzalezobras.com.ar/adigitales/enmatewecki>.
- Sánchez, A. (2005) *De la estética de la recepción a la estética de la participación*. México: UNAM.
- Tribe, M., y Jana, R. (2006) *Arte y nuevas tecnologías*. Colonia: Taschen

**Segunda parte**  
**Enfoques metodológicos de la producción**





## 6. LOS OBJETOS COMO PORTADORES DE SIGNIFICADOS EN LA SOCIEDAD Y EN EL ARTE CONTEMPORÁNEO

*Julia Caporal Gaytán*

### **El objeto, la historia de un deseo de utilidad<sup>18</sup>**

El significado de la palabra *objeto*, según el diccionario de la Real Academia Española, es “todo lo que puede ser material de conocimiento o sensibilidad de parte del sujeto” (*Océano Uno*, 1994, p. 316). Como se puede

---

18 El presente ensayo es una adaptación del capítulo 1 de mi tesis de maestría titulada *Los objetos de la vida cotidiana: El espacio doméstico como gráfica contemporánea*, México, UNAM, 2010.

apreciar, esta definición es muy general y propone una comprensión del objeto por oposición a un sujeto que lo observa. Las ciencias naturales, por ejemplo, se desarrollaron a partir de esta idea. Sujeto y objeto se convirtieron en una pareja de opuestos a partir de la cual los científicos y los filósofos estructuraban su forma de analizar y comprender el mundo. Dentro de este sentido general de la palabra objeto se pueden incluir muchas cosas: cosas de la naturaleza y cosas hechas por el hombre. Por ejemplo: una piedra es un objeto y una escultura de piedra también lo es. Incluso los objetos de estudio pueden ser cosas intangibles: los sueños, el lenguaje o la sociedad.

Una de las divisiones más conocidas de los objetos o cosas, para tratar de definir lo que es una obra de arte, la encontramos en *El origen de la obra de arte* de Martin Heidegger (1992, p. 37,123). Este evita mencionar la palabra objeto, ya que su filosofía hace una crítica a la tradicional oposición sujeto-objeto, por ello prefiere utilizar la palabra *cosa*. A pesar de esto, consideraremos que su análisis o división de las cosas nos puede servir como guía para comprender un poco lo que son los objetos que nos rodean. Para Heidegger las cosas se dividen en 1) “meras” cosas o cosas de la naturaleza; 2) en útiles y 3) en obras de arte. Las primeras no tienen finalidad alguna, son espontáneas. Las segundas son elaboradas o confeccionadas por el ser humano con una finalidad utilitaria. Por último, las obras de arte, según Heidegger, también son confeccionadas por los humanos, pero guardan algo de ese carácter autónomo y espontáneo de las cosas de la naturaleza.

Cabe mencionar que el análisis de la obra de arte que hace Heidegger está elaborado a partir de obras con un formato convencional: esculturas, poesías, etcétera. Por ello, siguiendo una idea de arte tradicional, vincula a la obra con lo sensible y lo afectivo. Esta teoría funciona para estudiar una pintura de Van Gogh, pero requiere de un esfuerzo más profundo de reflexión para aplicarla a estudios de obras que también son objetos útiles, como los *readymades*, los “objetos encontrados”, las instalaciones o las obras que utilizan objetos para crear situaciones en donde el espectador debe interactuar con ellos. Por lo anterior, tomamos de Heidegger solo esta división de las cosas para aclarar que los objetos que nos interesan en

esta investigación son solamente los objetos fabricados con una utilidad práctica. Incluso, delimitaremos aún más el tema de nuestra investigación, especificando que los objetos sobre los que nos centraremos aquí son los objetos que están hechos para ocupar el espacio doméstico y aquellos que guardan una relación íntima y personal con su propietario. ¿Puede un objeto personal o íntimo ser a la vez una obra de arte?

Filósofos más cercanos a nuestra época, como Jean Baudrillard, estudian el objeto desde otro enfoque. Para Baudrillard, el objeto no solo se articula socialmente desde la relación del valor de uso y el valor de cambio, sino también a partir de otro tipo de valores como el valor signo y el valor simbólico. En la sociedad del capitalismo avanzado, la relación marxista del valor de cambio y el valor de uso ya no define las relaciones sociales de producción, ya que “una verdadera teoría de los objetos y del consumo se fundará no sobre una teoría de las necesidades y de su satisfacción, sino sobre una teoría de la prestación social y de la significación” (Baudrillard, 2002, p. 2). Esto quiere decir que para Baudrillard los objetos sostienen un discurso en el que participamos, consciente o inconscientemente, todos los individuos. En otras palabras, se refiere a que adquirir, intercambiar o desechar un cierto objeto significa algo. También quiere decir que consumimos objetos no solo por necesidad práctica sino por otras razones de significación social. La producción y reproducción de objetos útiles en nuestra sociedad de consumo ya no responde solamente a la satisfacción de una necesidad vital, sino a un sistema de los objetos que se genera a partir de la simulación de necesidades. Por poner un ejemplo, no siempre adquirimos un abrigo por la necesidad de cubrirnos del frío, sino porque el que tenemos ya no está a la moda o ya no nos gusta. En palabras de Baudrillard (2003), esto quiere decir que: “No se trata de objetos definidos según su función, o según las clases en las que podríamos subdividirlos para facilitar el análisis, sino de los procesos en virtud de los cuales las personas entran en relación con ellos y la sistemática de las conductas y de las relaciones humanas que resultan de ello” (p. 2).

Desde esta perspectiva, las obras de arte también son distribuidas y pertenecen a este discurso objetual.

Las magnitudes que ha adquirido el coleccionismo en décadas recientes no solo están fundadas en la función estética de las artes, sino que el coleccionista adquiere una obra principalmente por el valor simbólico de poder y estatus que, al poseerla, esta le otorga ante la sociedad (Baudrillard, 2002). Es bien sabido que algunos coleccionistas, debido a su desconocimiento del arte contemporáneo, recurren a asesores que les sugieren qué piezas deben adquirir. En casos como este, tener una colección de objetos de arte permite la simulación de un alto nivel de conocimiento cultural, así como un refinado grado de sensibilidad artística que se proyecta hacia el resto de los individuos de la sociedad a través de la colección de obras de arte. Por esto, la selección, adquisición y consumo de objetos forman también un lenguaje. En la *Crítica de la economía política del signo* (2000) expone que una parte de la clase media, al adquirir objetos que históricamente están vinculados a la realeza o a la clase alta (digamos una sala estilo Luis XV), busca aparentar su ascenso social, gesto que solo refuerza su pertenencia a la clase que le corresponde.

En otro texto del mismo autor que lleva por nombre *El sistema de los objetos* (2003), se estudian con mayor detenimiento los objetos hechos para el espacio doméstico, planteando posibles significados incluso a partir del material desde el que están elaborados (madera, cristal, etcétera). También se plantea que el diseño industrial de este tipo de objetos refuerza gestos pertenecientes a la clase alta, como el ocio, encontrando, por poner un ejemplo, en el control remoto de un televisor un objeto-signo de poder. Este significado articula y sustenta la sociedad de consumo a la que pertenecemos.

De lo visto hasta aquí podríamos concluir que el concepto de objeto es algo complejo y que separar o dividir los objetos de acuerdo con su “funcionalidad” (utilidad) o a su “no funcionalidad” (decorativos u obras de arte en un sentido tradicional) puede generar apreciaciones insuficientes del fenómeno de nuestra relación cotidiana con los objetos. Considero que estos conllevan una mezcla de elementos simbólicos, afectivos y prácticos, y el que solo fijemos nuestra atención en un objeto utilitario desde la función para la que está hecho, no agota una serie de posibilidades desde las que podemos relacionarnos con este. Por ello mi

interés en aquellos objetos que nos rodean en la intimidad, que activan nuestra memoria y que provocan sensaciones que nos llevan a plantear nuestra identidad.

### **El objeto separado de su función original: objetos prefabricados y obras de arte**

Tanto el arte objetual como el arte conceptual prácticamente surgen con Marcel Duchamp a partir de su obra *Rueda de bicicleta* de 1913, aunque la pieza paradigmática de este tipo de obras es *Fuente* de 1917. La noción de lo que podía ser arte empezó a cambiar por la forma en que este artista liberó a los objetos de sus determinaciones de utilidad y consumo. La acción de Duchamp ha estado presente hasta nuestros días ya que el arte objetual o los *ready-made*, nombre con el que fueron designadas estas obras por su autor, han tenido una gran influencia en el mundo del arte, y a partir de entonces surgió el hecho de que no solo pudiesen existir la pintura o la escultura tradicionales como formas de arte.

Cuando los artistas de principios del siglo XX sintieron la necesidad de replantear lo que era históricamente entendido por pintura o escultura surgieron obras nunca vistas. Los cubistas trabajaron con el *collage* y trataron de romper con las reglas ya establecidas, como el mimetismo, el manejo del color local, etcétera. En ese entonces los artistas de vanguardia empezaron a mezclar los materiales encontrados en las calles o en la cotidianidad, como son: trapos, latas, fotografías, partes de carros, notas, entre otros materiales, tratando de representar y presentar la realidad a través de la obra de arte.

Con estos cambios el arte sobrepasó sus propias limitaciones tradicionales ya que empezó a volver artísticos momentos de la vida diaria, así como los objetos cotidianos que la gente usa. Una vez que “Duchamp libera a los objetos de sus determinaciones de utilidad y consumo” (Marchán, 2001, p. 161), surge una especie de fetichismo, el cual hace que los objetos tengan, más allá de una utilidad y un peso funcional para la sociedad, un significado, otorgándoles un nuevo valor dentro de un sistema de relaciones al que bien podríamos llamar lenguaje artístico.

Duchamp retomó el objeto, solo que ahora descontextualizado, para darle un significado y una asociación nuevos. Al situarlo en una galería pierde funcionalidad y se eleva a la categoría de obra de arte a través del juego o la articulación entre objeto estético y objeto de uso.

Esto replanteó el problema de la técnica y la manufactura, ya que para la segunda mitad del siglo XX, en el nuevo realismo, en el neodadaísmo y en el arte conceptual, entre otros movimientos, ya no importaba el hecho de tener un conocimiento manual práctico, ni era necesario el proceso artesanal por el cual las obras de arte tradicionalmente llegaban a tomar forma, sino que con tan solo tomar el objeto y sacarlo de su contexto se generaba una nueva obra, la cual alcanzaba una provocación artística contra el concepto de arte burgués.

A partir de la utilización de objetos prefabricados en el arte surgen nuevos medios como el ensamblaje y la instalación, entre otros, cada uno con características específicas. En el caso del ensamblaje, este se efectúa con base en la mezcla de objetos de desecho como vestidos, fotos, maderas, frases de papeles, etcétera, para realizar una obra de arte que va más allá de la pintura pura o convencional. Se puede decir que el resultado es un medio mezclado.

El ensamblaje tiene sus orígenes en la antigua técnica del *collage* o fotomontaje dadaísta. En este tipo de medios, la mezcla de imágenes y objetos heterogéneos interactúan para dar una visión crítica de una realidad caótica. El poder subversivo de los artistas dadaístas o de los constructivistas rusos, generó una nueva forma de crear imágenes que no tenía nada que ver con medios convencionales como lo era la pintura. Como resultado de estas primeras composiciones de fragmentos de imágenes diversas, la mezcla no solo de impresos sino de objetos tridimensionales, proporcionó la versión escultórica del *collage* o fotomontaje: el ensamblaje.

Para explicar con mayor claridad las características de este tipo de obras que utilizan objetos cotidianos o prefabricados analicemos una obra en particular: la obra Monograma de Robert Rauschenberg elaborada entre 1955 y 1959. Esta pieza forma parte de la serie de obras llamada *Combine paintings* o pinturas combinadas, en ella, una mezcla de

pintura, materiales y objetos se combinan para crear una obra que está a medio camino entre lo pictórico y lo escultórico, entre el arte y la vida, ya que como dijo alguna vez Robert Rauschenberg (citado en Hunter, 1999, p. 76): “la pintura está relacionada con el arte y la vida. Ni lo uno ni lo otro se pueden hacer. (Yo intento actuar en el vacío entre los dos)”.

Esta obra (*Monograma*) retoma mucho del trabajo de Marcel Duchamp, pero además crea nuevos cuestionamientos a la pintura moderna. En primer lugar, es una crítica a la pintura y a la escultura como medios puros. Recordemos que poco antes de la aparición de esta pieza, movimientos como la escuela de Nueva York se sustentaban en un ideal de pintura pura, es decir, no representativa y sin la mezcla de otros medios. La pintura debería de hablar por sí misma, a partir del medio propio por el cual está constituida, la materialidad del pigmento y la bidimensionalidad del soporte (Danto, 1999, p. 25-41). La mezcla de medios en una misma obra fue algo característico de muchas piezas que se podrían insertar en lo que Danto entiende por arte contemporáneo. También podríamos afirmar que esta obra va más allá de la simple mezcla de diversos tipos de arte, como podrían ser la escultura y la arquitectura, sino que retomando las palabras de Rauschenberg, *Monograma* es una mezcla de arte y vida. Problema que fue ampliamente desarrollado en el arte de los años sesenta y setenta el siglo XX con la obra de los artistas del grupo Fluxus o los happenings de Allan Kaprow, por poner solo un par de ejemplos.

Otro aspecto destacable de *Monograma* es la herencia palpable de Duchamp al reutilizar objetos cotidianos para insertarlos dentro de la galería. El chivo y la llanta, al estar sobrepuestos sobre la composición bidimensional o soporte pictórico, adjudican nuevos significados a estos elementos, más allá de su relación dentro de nuestra cotidianidad. Si imaginamos que a finales del siglo XIX una obra incluyese un chivo y una rueda, a pesar del estilo en el que pudiese estar hecho (expresionismo, postimpresionismo, etcétera), el resultado sería la representación gráfica, escultórica o pictórica de un chivo y una llanta. La tensión entre presentación y representación en el arte del siglo XX se articula a partir de estas prácticas de apropiación. Para muchos artistas ya no es necesario

pintar o dibujar objetos o figuras si estos ya se pueden llevar física y literalmente al interior de la galería. Esto también libera al arte de las convenciones tradicionales que entendían al artista como alguien dotado de características o dones especiales que lo distinguían del resto de la sociedad. Como mencionaba anteriormente, en la actualidad ya no es indispensable que la manufactura en una obra de arte sea hecha por el autor. Esto quiere decir que el valor artístico de una obra ya no reside, al menos no necesariamente, en la habilidad manual del artista.

Un aspecto más por destacar en *Monograma* es la apropiación de imágenes que circulan cotidianamente. Rauschenberg es el primer artista que utilizó la técnica de transferencia en el arte entre 1959 y 1960 a través de su serie *Treinta y cuatro dibujos para el "Infierno" de Dante*. En aquel entonces las imágenes tomadas directamente de los periódicos eran transferidas al papel o tela con solvente y un instrumento duro, como la punta de un bolígrafo. Posteriormente, estas mismas imágenes fueron transferidas directamente a piedras litográficas, donde se podían obtener reproducciones múltiples de sus composiciones. También son bastantes conocidas las pinturas en donde la imagen fotográfica es impresa por medio de la técnica de la serigrafía. En *Monograma* aún no encontramos la presencia de la transferencia, pero sí la del *collage* de imágenes y fragmentos de palabras en papeles impresos y encontrados.

Es importante incluir aquí una observación hecha por Benjamin H. D. Buchloh, que al analizar la obra del pintor alemán Gerhard Richter explica la importancia de la imagen encontrada en relación con el objeto encontrado muy utilizado por los artistas *povera* y los neorrealistas como Arman y Klein. En estos últimos es palpable el legado del *ready-made*, sin embargo, tanto en Richter como en Rauschenberg encontramos una sustitución del objeto *ready-made* por el *ready-made* fotográfico. Ambos adoptaron “el paradigma de la «fotografía encontrada» por analogía (y en sustitución de) el «objeto encontrado»” (Buchloh, 2004, p. 51). En este sentido, a la luz de este punto se podría hacer una revaloración de todo el arte de apropiación a partir de su relación con el *ready-made*, pero también de su relación con la gráfica contemporánea, ya que, debido a su vinculación con nuevas herramientas y tecnologías, es un terreno

fértil para varios artistas que reutilizan imágenes tomadas de los medios masivos de comunicación.

Si en la obra de Rauschenberg encontramos el *ready-made* entrelazado con otras técnicas como el *collage* y la pintura, otros artistas lo utilizan de forma más pura y subversiva para evidenciar y criticar las bases mismas del mundo del arte y las políticas culturales en que este se sostiene. Al respecto podemos mencionar a dos artistas europeos de la segunda mitad del siglo XX: Piero Manzoni y Marcel Broodthaers.

Siguiendo una línea de crítica institucional al mundo del arte a partir del primer *ready-made* de Duchamp, a principios del siglo XX, en 1961 Manzoni extendió el campo de la obra de arte del objeto al cuerpo. En un gesto irónico, similar al de Duchamp, este artista buscaba derrumbar las barreras que limitaban la noción de obra de arte tradicional. Son famosas las latas de *Mierda de artista*, firmadas y seriadas para su posterior venta al público. También son bastante conocidas sus *Esculturas vivientes* en donde el individuo “podía convertirse en obra de arte tan solo con que su cuerpo fuese firmado por el artista” (Guasch, 2000, p. 85). Acciones como esta exageran, con bastante sentido del humor, la base sobre la que se sustenta el mercado del arte en relación con las instituciones que consagran a cierto tipo de artistas. Así como Duchamp eleva a la categoría de obra de arte cualquier objeto cotidiano, Manzoni hace lo mismo con los seres humanos, dejándolos a medio camino entre obra de arte, objeto-mercancía y persona común.

En la obra *Base Mágica* de 1961, Manzoni creó una base ordinaria de madera con la silueta de dos huellas o pisadas que indican al espectador en dónde debe colocar los pies al subirse, al mismo tiempo que es consagrado como obra de arte. Este gesto simple, amplía los límites de la escultura a partir del *ready-made*, pero lo lleva más allá al fusionarse con el arte del cuerpo.

Por otra parte, Marcel Broodthaers sigue esta línea crítica hacia la institución en una serie de obras que amplían la noción original de *ready-made* a partir de su relación con el museo y el objeto histórico. Inició su carrera artística como poeta para posteriormente hacer una destacada trayectoria dentro de las artes visuales. Su primera obra de este tipo

fue el vaciado en yeso sobre la edición completa de su último libro de poemas (*Pense-Bête*) “de modo que literalmente ‘objetivó’ el libro y ‘reificó’ la poesía a favor de su valor expositivo” (Buchloh, *op. cit.*, p. 31).

A pesar de la importancia de *Pense-Bête* como pieza precursora del libro objeto, el proyecto que nos interesa en este apartado es la obra *Museo de Arte Moderno-Departamento des Aigles* de 1968 a 1972. Esta obra de Broodthaers es “un museo ficticio, parodia a la vez de lo artístico y lo político que inauguró el artista en su propia casa en 1968” (Guasch, *op. cit.*, p. 192). Tras nombrarse director de su propio museo, invitó al director del Museo de Mönchengladbach a inaugurar la institución en presencia de cierto número de invitados y amigos: “La instalación de la primera ficción museística de Broodthaers consistía en unos cuantos cajones de madera vacíos, de los que normalmente se usan para transportar cuadros valiosos, y una serie de tarjetas postales de pinturas del siglo XIX más o menos famosas colgadas por las paredes” (Buchloh, *op. cit.*, p. 33).

Este tipo de obra, desde el punto de vista de Buchloh, invierte las jerarquías institucionales, ya que no solo las obras reales son substituidas por objetos humildes, sino que el mismo director de la institución es substituido por el propio artista.

La sección más famosa de este proyecto es la última parte, de 1972, con la exposición *El águila desde el oligoceno hasta hoy. Musée d'art moderne, Section des figures*, que es una recolección de piezas y objetos pertenecientes a museos y colecciones privadas que tienen como motivo principal la figura del águila. Esta redistribución de piezas en el interior de gabinetes, vitrinas y marcos está hecha para establecer una “lectura estructuralista de los signos culturales y emblemas de poder” (*Ibid.*). Dichos objetos iban desde reliquias hasta logotipos de marcas publicitarias. Cada objeto iba acompañado de la leyenda “Esto no es una obra de arte”: “[...] combinando conceptos opuestos precedentes de Duchamp y Magritte: en primer lugar, la transformación de un objeto de la *realidad* cotidiana en *signo* (estético) por decreto y, en segundo lugar, la transformación del *signo* (las representaciones de la pintura) en sus elementos constitutivos reales, el significante pictórico y el significado pintado” (*Ibid.*).

Este proyecto de Broodthaers es precursor de una larga serie de obras y artistas que cuestionan la posición de la institución museística como un instrumento más de poder por parte del Estado, así como las relaciones entre historia y ficción.

Existe otra vertiente del objetualismo en el arte que se articula en el objeto de consumo y sus efectos en la cultura de masas. En la mayoría de los casos este objeto artístico se convierte en un objeto de consumo, como es el caso de la obra de Andy Warhol hasta la obra más reciente de Damien Hirst y Murakami. El arte pop norteamericano tuvo como artistas precursores a Jasper Johns y Robert Rauschenberg, quienes retomaron el recurso del *ready-made* en su obra. Andy Warhol también posiciona su obra en los límites entre arte y vida, imprimiendo algunas obras que son mitad objetos de uso cotidiano y mitad objetos de arte. Nos referimos aquí a las series de bolsas de papel impresas con imágenes de latas de sopa Campbell's que imprimió y firmó como ocasión especial para algunas de sus exhibiciones entre 1964 y 1966 (Schellmann, 1997, p. 59). Estas bolsas ponen en cuestión la obra tradicional de arte impresa al confrontarla con los objetos impresos de la cultura popular. En la obra de Warhol se efectúa una fusión entre alta cultura y cultura vernácula.

En otro tipo de piezas como las *Cajas Brillo* hace la copia exacta de un objeto cotidiano pero esta vez con una función artística particular. Al llevar este tipo de objeto a la galería descontextualiza el sentido y la función del mismo. Con las *Cajas Brillo* se pone en tela de juicio la sacralización de obra única, como la pintura, en favor de la producción múltiple de la misma obra, esto hace que la sociedad se sienta más cerca del arte, pero también enfatiza el poder consumista del mundo del arte al hacer de su obra un objeto de consumo en serie.

Posteriormente en la década de los años ochenta del siglo XX hubo un grupo de artistas que fueron conocidos como los “simulacionistas neo-objetuales” (Guasch, *op. cit.*, p. 393). Este tipo de artistas, representados por Jeff Koons y Haim Steinbach, “se sitúan en la frontera entre arte y comercio” (*Ibid.*, p. 394). La seducción del objeto de consumo y el deseo que despierta la obra de arte se articulan en obras tridimensionales,

resultado de la fusión del minimalismo y el *ready-made*. Recordemos que el minimalismo se caracterizó por la acumulación y seriación repetitiva de módulos en sus obras. Estos módulos generalmente estaban hechos de objetos prefabricados y utilizados para la construcción arquitectónica: placas de acero, aluminio o acrílico. En el caso de estos artistas, los materiales en bruto utilizados por los minimalistas fueron substituidos por objetos de consumo como aspiradoras y balones de basquetbol, en el caso de Koons, y montados sobre bases de formica, en el caso de Steinbach, o presentados dentro de vitrinas.

La década de los ochenta del siglo XX se caracterizó por un incremento favorable para el coleccionismo. Estos artistas, se aprovecharon de esta situación para “enfaticar, y en ningún caso criticar, el fetichismo de los bienes de consumo y analizar el papel de la mercancía en la sociedad contemporánea” (*Ibíd.*, p. 398). En el caso de Jeff Koons, se añade una personalidad mediática que, a la manera del último Warhol, es una mezcla de fama y riqueza. Lo que simulan estos artistas no es el objeto, sino el deseo que provoca el objeto de consumo en una cercana relación con la idea de hiperrealismo planteada por Baudrillard. En el caso de la obra de Steinbach encontramos una lejana relación con Duchamp, solo que, en oposición a este, las composiciones y acumulaciones de objetos están relacionados con un placer estético y con la estética de la sociedad de consumo de finales del siglo XX. Generalmente sus obras están compuestas por las relaciones de forma, color y ritmo que guardan los objetos metódicamente comprados y seleccionados del supermercado.

En la actualidad, el arte tiene una gran variedad de artistas que utilizan objetos prefabricados en una vasta red de posibilidades, que van desde situaciones cercanas a la idea original del *ready-made*, hasta la generación de obras en donde el público puede usar estos objetos para activar una experiencia de intercambio social con el artista o con los demás visitantes, para ver la obra o para recorrer el museo. En el siguiente apartado, analizaremos algunas características y formas de la objetualidad en el arte contemporáneo.

## El lenguaje del objeto artístico contemporáneo

En los últimos años de la primera década del presente siglo se presentaron en nuestro país dos exposiciones temáticas a partir de la idea de *ready-made*. La primera de ellas fue una reinterpretación de la *Colección Jumex* a través de una mirada no lineal o histórica del uso del *ready-made* en el arte internacional del siglo XX, bajo la curaduría de Jessica Morgan. La exposición llevó por nombre *An Unruly History of the Readymade* y en ella se presentaban 100 piezas de artistas de reconocida trayectoria que iban desde Marcel Duchamp hasta Sherrie Levine. La exposición estuvo abierta al público de septiembre de 2008 a marzo de 2009. La otra exposición llevó por nombre *Hecho en casa. Una aproximación a las prácticas objetuales en el arte contemporáneo mexicano* y fue presentada al público en el Museo de Arte Moderno en la Ciudad de México a finales de 2009, apoyada por la Fundación Jumex, entre otras instituciones. La curaduría fue realizada por Víctor Palacios, Josefa Ortega, Iñaki Herranz, Valentina Brenda Caro, Javier Espino, Mireida Velázquez, Luisa Barrios y Osvaldo Sánchez.

¿Qué puede significar este súbito interés por este tipo de obras objetuales en nuestro país? ¿Existirán intereses ocultos por detrás del sentido didáctico de ambas muestras? ¿A quién o a quiénes beneficia que las prácticas objetuales en el arte ocupen el lugar del arte oficial en nuestro país? ¿Al público, al artista, al coleccionista? Es un hecho históricamente comprobado que existe una complicidad entre diversos actores culturales: los museos, los coleccionistas, los críticos y los galeristas.

Llama la atención que hace poco más de diez años existía solamente de manera escasa en nuestro país una crítica especializada que pudiese comprender este tipo de obra objetual y existían muchas menos instituciones oficiales que dieran cabida a estos artistas, al menos a los más radicales (por aquellos tiempos llamados alternativos). En los años noventa del siglo XX solo existía el Museo de Arte Alternativo Ex Teresa y algunos espacios independientes administrados por los mismos artistas que se especializaban en mostrar este tipo de propuestas, destacando entre ellos *La Panadería* y *La Quiñonera*. En el año 2000 se presentó por primera vez en nuestro país una amplia retrospectiva de la obra de Gabriel Orozco en el Museo Tamayo, cuando dicho artista

reconocido por la crítica internacional todavía era desconocido en México. Unos años después, durante el sexenio del presidente Vicente Fox, Orozco fue comisionado oficialmente para elaborar una obra para la Biblioteca Vasconcelos, que se construyó en donde estaba la estación Central del Ferrocarril en la Ciudad de México, en Buenavista. Para 2010, un grupo de artistas que exponen regularmente en la Galería Kurimanzutto (Gabriel Orozco, Damián Ortega, Jonathan Hernández y Abraham Cruzvillegas, entre otros) conforman lo que podríamos llamar el arte representativo del arte contemporáneo mexicano a nivel nacional e internacional.

Resulta irónico que, en un país conservador como el nuestro, el arte oficial mexicano a principios del siglo XXI tenga fincadas sus bases en la noción de *ready-made*. Por una parte, la colección de la Fundación Jumex, al difundir y apoyar un tipo de arte que tiene el perfil de su propia colección, ratifica y consolida el valor de los objetos que posee. En segundo lugar, los artistas beneficiados por este tipo de coleccionistas son críticos, pero al realizar obras para satisfacer encargos oficiales consiguen una posición privilegiada frente al resto de sus compañeros, lo que propicia la creación de una especie de monopolio artístico como aquel que conformaron los muralistas del siglo XX, perdiendo al mismo tiempo el carácter transgresor y propositivo que los hizo sobresalir durante el inicio de sus trayectorias.

Por otro lado, tendremos que esperar el resultado de la recepción de este tipo de exposiciones por parte de nuestros artistas a mediano o largo plazo, ya sea como la oficialización de un estilo o como la ruptura o transgresión del arte oficial. Desde nuestro punto de vista, es necesario hacer una revisión histórica de la situación en otros países cuya asimilación y aceptación del arte objetual se dio desde hace varias décadas. Al respecto, existe un texto interesante que se hace las mismas preguntas con las que se dio inicio al presente trabajo, pero a partir de un par de exposiciones presentadas en los Estados Unidos el siglo pasado. El nombre de este ensayo lleva por nombre *Ready-made, objet-trouvé, idée reçue*, su autor es el crítico de arte Benjamin H.D. Buchloh (*op. cit.*, p. 152-166) y fue redactado para la presentación de una exposición colectiva en 1985

en Boston, donde participaron Cindy Sherman, Laurie Simmons, Allan McCollum y Peter Nagy, entre otros.

Buchloh desarrolla su texto a partir de la evaluación de una exposición previa en esa misma ciudad, pero 20 años antes. La exposición se llamó *As found* y fue organizada por Sue Thurman y Ulfert Wilke para el *Institute of Contemporary Art* (ICA) en 1966. Desde el punto de vista de Buchloh, esta muestra redescubrió las ideas implícitas en los *ready-made* de Duchamp, sin embargo, estas fueron puestas en práctica de manera literal, repetitiva. En esta exposición fueron invitados artistas de varias generaciones y corrientes, a seleccionar objetos que pudiesen ser designados como obras de arte, entre ellos artistas que eran reconocidos por su trabajo en disciplinas tradicionales como Frank Stella y Robert Motherwell. Además, se abrió una sección en donde el público podía proponer sus propias piezas. Desde el punto de vista de Buchloh:

De la misma manera que es necesario analizar las dinámicas que contribuyen o determinan la omisión, la represión o la falsificación de un paradigma en un contexto estético, es igualmente importante comprender qué fuerzas y circunstancias motivan el (re) descubrimiento de dicha estructura paradigmática y las transformaciones que tienen lugar en el proceso de recepción retardado. (*Ibid.*, p. 155).

Es importante tener en cuenta esta observación y equipararla a la situación actual que vivimos. Sin embargo, también es viable tomar en cuenta los aportes que generan este tipo de trabajos curatoriales. La exposición *Hecho en casa*, presentada en el Museo de Arte Moderno, está dividida en siete secciones que plantean siete distintas prácticas en las que es utilizado el objeto prefabricado en el arte actual. Fuera de los intereses armados por detrás de esta muestra, consideramos que este planteamiento curatorial puede ser útil para analizar y entender las características actuales del arte objetual, así como las estrategias y valores estéticos que lo sustentan. La exposición se divide en siete secciones correspondientes a siete formas de la práctica objetual: a) el *ready-made*; b)

el objeto como forma, la forma como escultura; c) el objeto encontrado; d) los ensamblajes; e) el objeto documentado como gesto escultórico; f) la objetualización del espacio y g) los procesos: el objeto como vehículo y el objeto como testigo.

A continuación, detallaremos brevemente las características de cada una de estas formas. Cabe aclarar que algunas de las piezas que a continuación se comentan, pueden pertenecer a más de una de estas formas. Parte de esta información fue tomada del tríptico de la exposición publicado por el Museo de arte Moderno (*Hecho en casa*, 2009) y alterna ilustraciones de obras de artistas nacionales e internacionales. En la exposición los artistas mexicanos no parecen figurar como precursores o creadores de ninguna de estas diferentes formas de arte objetual, sino que solo se integran en ellas de manera extemporánea, siguiendo estilos y corrientes desarrolladas y explotadas anteriormente por otros artistas extranjeros. De manera específica, las características de las diferentes formas de prácticas objetuales presentadas en la exposición *Hecho en casa* son las siguientes:

a) El *ready-made*

Como ya mencionamos anteriormente, este fue creado por Marcel Duchamp en 1913 y se conforma a partir de dos momentos determinantes que son: “la extracción del contexto habitual mediante el gesto electivo y la manera de presentación, lo que supone a su vez un reconocimiento de la expansión específica del objeto cotidiano y de su virtualidad semántica polivalente, en sí mismo y en el marco de su realidad sociológica” (Marchán, *op. cit.*, p. 168). Este tipo de obras dan prioridad a la transmisión de una idea por encima del aspecto estético o “retiniano” característico de las obras de arte. La naturaleza de estas piezas es crítica, de acuerdo con el tríptico de la exposición *Hecho en casa* (2009), “el *ready-made* es una idea, un gesto crítico en donde el objeto seleccionado funge solo como vehículo y no como fin”.

b) El objeto como forma escultórica

El objeto prefabricado como forma escultórica es una práctica bastante común, aunque vista de cerca es la postura opuesta al planteamiento original de Duchamp. Este recalcó en varias entrevistas que su elección y posterior elevación a la categoría de obra de arte de un objeto cotidiano no tenía fines estéticos o contemplativos. Esto quiere decir que, a diferencia de una escultura tradicional, el urinario no está sobre el pedestal del museo para que admiremos su forma, color o textura, sino que es el medio para la transmisión de una idea. Quienes atribuyen en la lectura de sus *ready-made* análisis formalistas, plantean una comprensión errónea de este tipo de obras o al menos totalmente opuesta a la intencionalidad original del autor. Décadas después algunos artistas, como es el caso de Haim Steinbach, realizan una fusión entre escultura y *ready-made* al ampliar la noción tradicional del concepto de escultura abandonando la manufactura o calidad artesanal de la misma y revirtiendo la intencionalidad antiformalista del *ready-made*.

c) El objeto encontrado (*objet trouvé*)

Aquí, el artista trabaja a partir de una constante búsqueda objetual más allá de su estudio. Funciona con las mismas bases del *ready-made*, pero generalmente termina siendo presentado de dos formas principales: la acumulación y el ensamblaje. El objeto encontrado fue utilizado principalmente por los artistas del arte *povera* y del neorealismo francés. Desde el punto de vista de la curaduría de la exposición *Hecho en casa* (2009), el objeto encontrado amplía “el espectro de idea de ‘objeto’ al incorporar residuos y materia orgánica”, como es el caso de la obra de algunos artistas *povera*. Por poner un par de ejemplos, en la obra *Sin título* (1968) de Giovanni Anselmo un par de bloques de concreto oprimen una lechuga dando a la obra una cualidad efímera y contingente. Por otra parte, la obra de Jannis Kounellis: *Sin título. Doce caballos vivos* (1969), fue montada en la Galería L’Attico en Roma. Esta pieza lleva un paso más allá la idea original de *ready-made* y del espacio expositivo al insertar a estos animales en un “espacio que

pertenece al dominio de mostrar el «hacer» y no al del «vivir» la realidad” (Guasch, *op. cit.*, p. 136).

Otra forma de la práctica artística objetual es la acumulación, la cual es más utilizada por el grupo de los neorrealistas, donde destaca principalmente el artista francés Arman. “La acumulación es una modalidad ‘objetual’, próxima al ‘*assemblage*’, en la que los objetos de uso igual o de distinta naturaleza son amontonados en una disposición en relieve o son coleccionados en cajones y cofrecillos de plexiglás” (Marchán, *op. cit.*, p. 167).

#### d) Ensamblajes

Recordemos que esta práctica ya fue abordada con detenimiento anteriormente cuando analizamos la obra de Rauschenberg, sin embargo, de manera breve, citaremos la definición de ensamblaje que aparece en el tríptico *Hecho en casa* (2009): “En estas composiciones el artista une, recicla o yuxtapone diversos objetos, técnicas y/o materiales que portan una fuerte dosis de significados asociativos y referentes iconográficos. Pueden incluir prendas de vestir, fragmentos de máquinas, fotografías, palabras impresas, elementos arquitectónicos, pigmentos, luces eléctricas, etc.”.

#### e) El objeto documentado

En esta sección de la misma exposición que llevaba por nombre El objeto documentado como gesto escultórico, se podían apreciar fotografías generalmente de gran formato de piezas de corte performativo en donde la utilización de objetos prefabricados ocupaba un valor determinante. Este tipo de práctica fue muy usada por los artistas conceptuales, ya que, debido a la naturaleza efímera de sus obras, generalmente tenían que recurrir a un registro fotográfico o de video para poder documentarlas y difundirlas.

Generalmente es confuso determinar qué tipo de fotografías son solo de registro o documentación y cuáles de ellas tienen una preocupación de corte formalista. Lo que sí es un hecho es que

este tipo de práctica sigue bastante vigente y aún genera temas de discusión en la teoría del arte y en los estudios acerca de la fotografía, como es el texto *Documentos confundidos: fotografía y arte conceptual* de Robert Morgan (2003). Un ejemplo de este tipo de piezas es *Inert gas series, Helium* elaborada por el artista conceptual Robert Barry. En ella el autor realizó una acción que consistió en la liberación de helio en el desierto de Mojave, California el 5 de marzo de 1969. Esta pieza forma parte de una serie de fotografías y declaraciones que prueban que se liberó una determinada cantidad de gas en la atmósfera cierto día y hora específicos. Desde el punto de vista de Morgan (2003), esta obra tiene más que ver con la escultura que con la fotografía, “[...] o más exactamente, sobre una ampliación del concepto de escultura como masa desmaterializada, volumen de energía invisible, expansión molecular de ese volumen, declaración sobre la relatividad y relación contextual de todas las formas materiales con su entorno [...]” (p. 123).

La versión más conocida acerca de este tipo de práctica en nuestro país podría estar bien representada por Gabriel Orozco. Un ejemplo es la obra *Piedra que cede* del año 1992. Esta es una pieza compleja en donde se encuentran distintas disciplinas como la escultura, el arte procesual y la fotografía. *Piedra que cede* es una gran bola de plastilina con el peso del autor. Posteriormente esta fue rodada por las calles de la ciudad acumulando sobre su superficie tierra, polvo y demás objetos tirados en el pavimento. Este objeto escultórico maleable nunca tiene una forma definida ni acabada, es una obra en constante proceso de transformación. Su presentación al público tiene dos formatos: 1) como una esfera de plastilina presentada en el interior de la galería con los residuos recogidos durante su andar y 2) en fotografías de registro en donde se representa a la piedra sobre el pavimento de la calle; estas últimas son generalmente difundidas en libros y revistas.

Ambos formatos son el resultado de una acción que enfatiza la importancia del proceso escultórico.

f) La objetualización del espacio

Esta categoría se refiere a estudio de las relaciones de los objetos con el espacio circundante. Su práctica se remonta al menos a la primera mitad del siglo XX, con algunas instalaciones dadaístas, constructivistas y surrealistas que rompieron la convención tradicional de ordenar y presentar una exposición. En el tríptico *Hecho en casa*, al que nos hemos venido refiriendo, se presenta como una pieza clave de este tipo de obras la aportación de Kurt Schwitters con *Merzbau*. Esta pieza, integrada por objetos y ensambles, se apropia e interviene el espacio que la contiene, creciendo desmesuradamente hasta fusionarse y transformar la arquitectura misma. Parecería lógico pensar que el siguiente paso la acumulación y el ensamblaje sería la relación de dos o más objetos dentro de la galería, incluyendo, al mismo tiempo, el espacio en el que son presentados como parte del significado de la obra. A partir de la segunda mitad del siglo XX a la fecha, gran cantidad de artistas han generado una prolífica cantidad de obras que son designadas como instalaciones o ambientaciones.

Con el tiempo, la instalación ha devenido en un género de las artes visuales tan practicado como la pintura o la escultura tradicionales. A continuación, transcribiremos las definiciones de instalación y ambientación tal y como aparecen en el tríptico *Hecho en casa* (2009), ya que estas son las dos formas que caracterizan a la categoría de la objetualización del espacio.

*Instalación.* Forma artística multidisciplinaria y de ubicación específica que hace énfasis en la experiencia total más que en la apreciación de objetos. La instalación reúne un conjunto de elementos organizados en un espacio dado. Este género puede incluir pintura, escultura, objetos encontrados, *performance*, sonido, fotografía y/o video.

*Ambientación.* Obra que se despliega en la totalidad de un espacio dado y que exige al espectador introducirse, recorrerla y experimentar sensaciones táctiles y auditivas: una revelación del espacio sensible.

g) Procesos: el objeto como vehículo o como testigo

La última de estas formas de práctica objetual propuesta por el equipo curatorial del Museo de Arte Moderno es la que está vinculada de manera directa con el arte procesual. Este tipo de piezas no contemplan una obra acabada, estática, permanente o inmutable al paso del tiempo. Generalmente son de naturaleza efímera y el objeto final no es lo que se persigue, sino que el valor está en el proceso mismo de hacer la obra. En muchos casos se requiere de documentación fotográfica o de video. El factor del tiempo es parte crucial en este tipo de obras. Inclusive, los ejemplos que mencionamos anteriormente, al referirnos al objeto documentado, pueden ajustarse también a esta forma de arte objetual. Tanto la obra de Barry como la de Orozco tienen como elemento activo su paso por el tiempo para la construcción conceptual de la obra. Otra pieza representativa es la que propone el equipo curatorial de la exposición. Su autor es el mexicano José Dávila y su obra se titula *Ejercicios de lo imposible* (2007). En el museo se presentaba un políptico de dibujos lineales sobre hojas de una libreta común y la respectiva documentación sobre el proceso por el que fueron hechos estos dibujos. Por medio de fotografías o videos se nos permite observar que la “mano del artista” ha sido substituida por un globo inflado con helio. Amarrado a la cuerda del globo pende un marcador cuyos movimientos dependen del azaroso movimiento del globo que flota. Estos movimientos son registrados por los trazos que el marcador va dejando sobre las hojas de libreta, mismas que el autor va cambiando constantemente. Como mencionamos anteriormente, los dibujos en sí no permiten la apreciación de la obra en su totalidad, para ello es necesaria la documentación que nos permite conocer el proceso de producción.

## Conclusiones

De todo lo que hemos visto hasta aquí podemos concluir que los objetos, más allá de su función utilitaria, pertenecen a un sistema complejo de signos que se articula en nuestra relación cotidiana con ellos.

El arte, es un terreno en el que se cuestiona, deconstruye y reorganiza este sistema objetual de significantes y significados. En este trabajo buscamos crear un panorama amplio acerca de diversas formas de las prácticas objetuales en el arte moderno y contemporáneo, y creemos que es importante para todo artista visual tener en consideración este amplio abanico de posibilidades.

También consideramos que es necesario comprender los orígenes y el sentido de este tipo de obras para, a partir de ello, plantear la producción de proyectos artísticos como discursos que busquen dar seguimiento o generar una ruptura con este tipo de piezas de corte objetual.

Finalmente, es importante aclarar que la división de las diversas formas utilizadas por los artistas en relación con el arte objetual es solo una propuesta que se tomó para analizar este fenómeno, sin embargo, estamos conscientes de que existen otro tipo de analogías y estudios importantes en torno a este fenómeno artístico.

## **Bibliografía**

- Ades, D. (2002) *Fotomontaje*. Madrid, Gustavo Gili.
- Baudrillard, J. (2002) *Crítica de la economía política del signo*. Ciudad de México, Siglo XXI.
- . (2003) *El sistema de los objetos*. Ciudad de México, Siglo XXI.
- Buchloh, B. (2004) *Formalismo e historicidad*. Madrid, Akal.
- Danto, A. (1999) *Después del fin del arte. El arte contemporáneo y el linde de la historia*. Barcelona, Paidós.
- Museo de Arte Moderno. *Hecho en casa. Una aproximación a las prácticas objetuales en el arte contemporáneo mexicano*. (2009) Ciudad de México, Museo de Arte Moderno.
- Guasch, A. (2000) *El arte último del siglo XX. Del posminimalismo a lo multicultural*. Madrid, Alianza Forma.
- Heidegger, M. (1992) *El origen de la obra de arte en Arte y Poesía*. Ciudad de México, Fondo de Cultura Económica.
- Hunter, S. (1999) *Robert Rauschenberg*. Madrid, Polígrafa.

- Marchán, S. (2001) *Del arte objetual al arte de concepto. Epílogo sobre la sensibilidad "posmoderna"*. Madrid, Akal.
- Morgan, R. (2003) "Documentos confundidos: Fotografía y arte conceptual", en *Del arte a la idea. Ensayos sobre arte conceptual*. Madrid, Akal, p. 119-127.
- Océano Uno, diccionario enciclopédico ilustrado*. (1994) Madrid, Océano.
- Schellmann, J. y Frayda F. (editores) (1997) *Andy Warhol prints. A catalogue Raisonné 1962-1987*. Nueva York, Distributer Art Publishers.





## 7. DE LA MIEL A LA AUSENCIA

*Celia Guadalupe Morales González*  
*Ximena Alejandra Palomares Taboada*

El presente texto es el resultado de un proyecto teórico-práctico elaborado por Celia Guadalupe Morales y por Ximena Alejandra Palomares. A partir de un conjunto de obras elaboradas por Palomares relacionadas con el tema “Memoria de una pérdida” nos acercamos al concepto de la memoria. Sin embargo, el análisis de estas obras conlleva algo mucho más complejo: la relación de los objetos con las sensaciones y los recuerdos. Figuran como tales distintas situaciones, es decir, lidiar con el tiempo, con la temporalidad de la materia y con todos los fantasmas de la memoria. Traducido en palabras de

Wajcman, esto consiste en lidiar con la “ruina”<sup>19</sup> y hasta cierto punto con lo que deriva del análisis de Freud, citado por Monsiváis (2013, p. 197), sobre el impulso anal retentivo que lleva a quienes lo viven a ser perfeccionistas y dictatoriales, sentirse atados por todas partes y no tener otra opción que representar el impulso mediante objetos, y con esos objetos se compone la investigación de este proyecto, que además se vale del arte como producción.

La historia de Ximena Palomares, que se relaciona con la serie de obras *Contenedor y contenido*, las cuales analizaremos más adelante, comienza en primera instancia como un gusto por la miel. El gusto como la “facultad de juzgar un objeto mediante una satisfacción o descontento sin interés alguno” (Kant citado en Deleuze, 1963); considerado este como el primer detonante, partimos de una acción aparentemente insignificante que se fue nutriendo de múltiples significados, como la observación cotidiana del trabajo de las abejas y su labor en la colmena debido a que su padre practicaba la apicultura.

Ximena Palomares se introduce al tema a partir de varias interrogantes: ¿por qué hablar de un insecto que mayormente pasa desapercibido para mí? (la abeja), ¿cuándo cambié el azúcar por la miel? ¿Es posible que el “gusto” anteceda algo más?

Reflexionando sobre estas interrogantes recuerdo una escena de mi infancia, cuando era niña mi padre se dedicó durante varios años a la apicultura,<sup>20</sup> , años en los que de manera directa participé en la actividad. Recuerdo como me subía en la tapa del extractor para que no se abriera mientras estaba encendido, ya que embazamos litros y litros de miel, días en los que tener los ojos, las manos, los

---

19 Retomo el concepto “ruina” de Wajcman como un menos de objeto que conlleva un más de memoria, es decir, ese objeto que ha sufrido las negligencias del tiempo y de la historia en su materialidad y que, por ende, esta cargado de recuerdos y memoria.

20 En términos convencionales entiéndase como la actividad dedicada a la crianza de abejas para poder aprovechar sus productos.

pies, o cualquier otra parte del cuerpo, hinchados, era normal por la picadura de estos insectos, ya que abundaban en casa, cientos de ellas, residían en mi azotea, iban y venían cómodamente de mi cocina a su panal, del jardín a cualquier otro lado de la ciudad y regresaban siempre al mismo lugar: mi casa.

La producción de miel en esos lejanos días era abundante, pero había un problema en mi paladar, el paladar de una niña acostumbrada a los edulcorantes y azúcares, el sabor de la miel le era inaceptable a menos de que se presentara en su forma más condensada: dentro de las celdas de cera en donde las abejas la depositan, aunque no se por qué, esa sensación de masticar la cera, era la única forma en la que podían hacer que yo consumiera miel. Finalmente pasó que un día, mi padre dejó la casa y, mi madre comenzó a tirar libros, colecciones de periódico, arboles o todo lo que fuera de papá, todo cambió de repente, todos se dispersaron, pero algunos cajones de apicultura permanecieron en la azotea, no puedo recordar cuando todas las abejas se fueron también, hasta que no hubo más miel en la casa.

Es así como considero que al darme cuenta de la ausencia de cajones, abejas y miel, esta ausencia hizo que a su vez cayera en cuenta de esa ida sin retorno en diversas dimensiones del hombre que las manipulaba, de que en la casa faltaba algo más que abejas y que, en su lugar había una nueva “cosa” si se le puede llamar así, “la ausencia”.

El trabajo artístico de Ximena Palomares se inició precisamente a partir de identificar esa ausencia que reconoce hasta que se consuma el hecho del eterno abandono de su padre, pareciera entonces que la ausencia en las personas, lejos de ser una privación o falta, fuera más una fuerza que nos mueve y no que desaparece poco a poco por su ausencia en cuanto a objeto, sino que persiste en nosotros a manera de imágenes o recuerdos que se graban con fuerza en algún lugar de nuestro ser (la memoria), convirtiéndose en una huella.

No podemos afirmar si fue la angustia o la pérdida lo que la inundo desde dicho hecho, lo que es seguro es que, con su producción

artística, busca un pretexto a manera de borrar esa cicatriz y sanar esa ausencia simbólicamente y, como dato curioso, la miel es ya de por sí un cicatrizante natural por excelencia.

En *Cámara lúcida*, Barthes (1990) dice que “escrutar es acceder a lo que hay detrás, volver del revés de la foto, entrar en la profundidad del papel, alcanzar su cara inversa (lo que está oculto, es para nosotros los occidentales, más verdadero que lo que es visible” (p. 24) y trata de extraer de la fotografía en este caso (la foto del invernadero), la presencia, el retorno del ser en un tiempo pasado.

Un ejemplo es el análisis de la obra de Van Gogh escrito por Cristina Melgar (2000) en *Arte y locura* del año 2000, en donde para Van Gogh ser concebido en pleno duelo y portar el nombre de su hermano nacido muerto marca quizás su destino fúnebre. Él sin darse cuenta direcciona su deseo hacia elementos eróticos y tánaticos. “El psicoanálisis se ocupó de estudiar los efectos que dichos hechos causaron sobre él: sentimientos inconscientes de culpa, fantasías de devolverle la vida a su hermano muerto, necesidad de reparar a los padres reprimidos, identificación superyoica con la madre fálica, fértil y mortífera que, en el imaginario narcisista, tiene el poder omnipotente de dar vida y dar muerte” (p. 115).

Lo que detona en Van Gogh un constante deseo de muerte, como si solamente muriendo él pudiera dar vida a sus cuadros o a su hermano.

Por otra parte, en el *Arte de vivir en peligro*, se presenta el caso de Pessoa, para quien pareciera que el hecho de perder a su padre lo hace consciente del vacío y la forma que él encuentra de tratar la nada es transformándose en otros, diversos heterónimos que funcionan como su forma de “sublimación de la nada” (Le Poulichet, 1998, p. 121).

Su “realidad” tiene el espesor de una exquisita ausencia: la “materia” misma de la negación. ¡Cómo si un objeto o una parte de sí mismo no fueran nunca tan conscientes como cuando se les impide ser “todo está donde yo no estoy” (Pessoa, 2004, p. 70).

En palabras de Borges (citado en Williamson, 2013) somos nuestra memoria, somos ese quimérico museo de formas inconstantes, ese montón de espejos rotos; y en palabras del pintor Malevich sobre su *Cuadro negro sobre fondo blanco*: “lo que expuse no era un simple vacío, sino más bien la

experiencia de la ausencia del objeto”. La producción de la serie *Contenedor y contenido* intenta un poco mostrar esa ausencia, acercar al espectador a la experiencia de una ausencia subjetiva que al mismo tiempo se hace propia, puesto que todo ser humano en algún momento de su existencia se ha enfrentado a la pérdida y ausencia; se hace uso de la instalación, el *ready-made*, la descontextualización y reapropiación para generar una lectura diferente de los objetos que tienen ya un fin específico.

Esta ausencia es lo que en palabras de Hegel indica “la desaparición del símbolo” en un intento de explicar el devenir de la forma simbólica en el arte. Para el filósofo alemán, el origen del arte es el símbolo, en donde distingue dos puntos extremos: el punto de partida que constituye una unidad entre fondo y forma, y aquí las formas naturales representadas apenas son símbolos; y el fin de esta época que significa la desaparición del símbolo, por la separación reflexiva de la idea y la imagen. También considera dos estados intermedios: el “verdadero símbolo”, el símbolo inconsciente, irreflexivo, y el “símbolo reflexivo”, cuya base es la comparación (Garbuno, 2009, p. 34).

Esta pérdida de ausencia a la que se refiere Ximena Palomares está dada por un vacío, una pérdida inevitable, y siguiendo a Garbuno:

[...] el vacío conceptual es producido por la presión del sentido y la realidad; es decir que, en el arte contemporáneo, a mayor apariencia real corresponde un vaciamiento de sentido, mientras más real menos sentido. O tal vez, un único sentido: el de lo real, organizado como una tautología, cuya imagen se presente como mera apariencia; precisamente esta visibilidad extrema de la presentación desliza la sospecha de que tras la apariencia fenoménica se vislumbra como un espacio vacío: lo invisible. En este espacio “vacío” que hay entre los objetos está lo invisible, la otra parte de la realidad que al no ser atisbada por el sentido de la vista es ignorada y por lo tanto negada (*Ibid.*, p. 40).

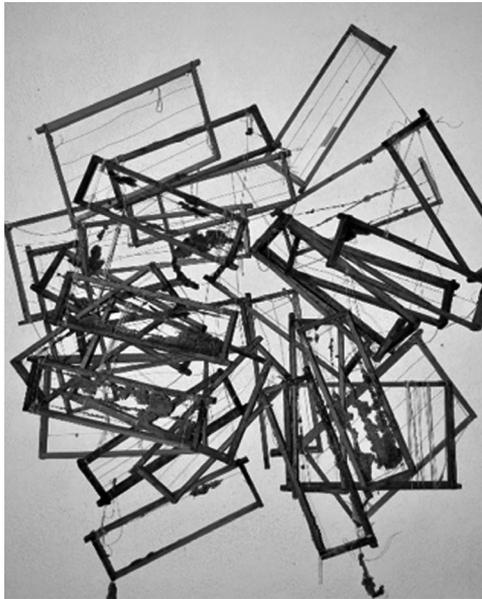
Es así como en la instalación *Contenedor y contenido*, Ximena Palomares le da una posibilidad diferente al objeto como en el “Banquete de Platón”, donde *poiesis* es la posibilidad de convertir cualquier cosa que consideramos de no ser a ser.

Adentrándonos ya en la producción, entre los diferentes elementos que se relacionan con la práctica de la apicultura tenemos el caso del ahumador, su función específica es la de controlar a las abejas, adormilándolas o alejándolas del panal; la intención fue convertir el objeto como portador de flores, haciendo todo lo contrario a su función: acercar a las abejas para polinizar las flores, es decir, ausencia de las abejas porque ya se han alejado. Es una muestra del vacío que deja el recuerdo y que niega toda creencia convirtiéndolo ahora en un objeto simbólico. El vacío identificado con el nihilismo significa el grado cero tras la nulidad de toda tautología. El nihilismo entendido por Nietzsche como la “voluntad de la nada y negación de la vida bajo una apariencia de moral” (*Ibid.*, p. 41).



Ximena Alejandra Palomares Taboada, Pieza 2, de la serie *Contenedor y contenido*, detalle de la instalación.

En otro ejercicio, y como parte de la misma instalación, presenta otros objetos relacionados con la misma actividad de la apicultura: bastidores que, además de ser de objetos que pertenecían a su padre, tienen más de una década sin ser usados para cosechar miel y, como en el caso anterior, ya no cumplen su función, pero aún están presentes (un bastidor es un cuadro de madera con alambre en donde se colocan láminas de miel para que posteriormente la abeja pueda colocar la miel en ellas). Los bastidores aquí están unidos sin orden aparente con hilos, lo que se muestra con la pieza no es más que el objeto en ruina, “ese menos de objeto que tiene más de memoria” (Wajcman, 2001, p. 21), es la ausencia de lo que ese objeto fue un día, la nostalgia del oficio que con el tiempo dejó, la huella innegable de lo que ya no es, los espacios vacíos están llenos del sujeto, llenos de inconsciente que otorga un ritmo a la narración, (de la vida) que deviene de una realidad alternativa, el imaginario que tanta influencia tiene en el sujeto.



Ximena Alejandra Palomares Taboada, Pieza 1 de la serie *Contenedor y contenido*, detalle de la instalación.



Ximena Alejandra Palomares Taboada, Pieza 1 de la serie *Contenedor y contenido*, detalle.

## Conclusión

Tal vez el psicoanálisis con su teoría de la descomposición psíquica y sus largos estudios puede dar un esbozo del comportamiento humano y sus diferentes prácticas, como lo es el caso del arte. Es muy coherente pensar que existe algo desconocido dentro de nosotros, pero sabemos que está ahí en alguna parte, y debido a esto tengamos angustias que deben ser tramitadas por nosotros mismos para buscar una suerte de “calma”; Ximena en su producción “artística” instalación imagen 4, encuentra un sentido en el psicoanálisis, o tal vez todo este rebusque sea solo ficción, o un generador de diversos mundos imaginarios. En palabras de Fontcuberta, las imágenes de los objetos nos ayudan a hablar de algo de lo que no se puede hablar, pero que “lo ha recibido de una ‘herencia directa’ lo que Freud considera como verdaderamente el extremo purismo de la ética kantiana (el imperativo categórico). Freud ubica el imperativo como resultado del suplemento de severidad, con el que se carga el superyó, cuando asume por su cuenta el poder, la severidad, la tendencia a vigilar y castigar de las personas parentales introyectadas en el yo” (Allouch, 2011, p. 311).



Ximena Alejandra Palomares Taboada, Pieza 2 de la serie *Contenedor y contenido*, detalle de la instalación.

## **Bibliografía**

- Allouch, J. (2011) *Erótica del duelo en tiempos de la muerte seca*. Buenos Aires, Ediciones Literarias Ensayo Cuenco de Plata.
- Barthes, R. (1989) *La cámara lúcida*. Barcelona, Ediciones Paidós.
- . (1998) *La ilusión y la desilusión estéticas*. Caracas, Monte Ávila.
- Cécile, H. (2015) *Versiones de una cicatriz*. Museo Dolores Olmedo. 12 de julio de 2015, disponible en: <http://www.museodoloresolmedo.org.mx/blog/portfolio-item/versiones-de-una-cicatriz/>.
- Deleuze, G. (1963) *La philosophie critique de Kant*. París, Presses Universitaires de France.
- Freud, S. (1996) *El método psicoanalítico de Freud en Obras Completas* (Vol. VII) 9ª edición. Buenos Aires, Amorrortu Editores.
- Le Poulichet, S. (1998) *El arte de vivir en peligro: del desamparo a la creación*. Buenos Aires, Nueva Visión.
- Melgar, M., López de Gomara, et. al. (2000) *Arte y locura*. Buenos Aires, Lumen.

- Pessoa, F. (2004) *Cancionero*. Ciudad de México, Verdehalago Ediciones.
- Wajcman, G. (2001) *El objeto del siglo*. Madrid, Amorrortu Editores.
- Williamson, E. (2013) *The Cambridge Companion to Jorge Luis Borges*. Cambridge, Cambridge University Press.
- Yanerich, B. (2011) “La memoria, madre de las musas”, en *De de Cariló*.  
Fecha de consulta: 19 de septiembre de 2015. Disponible en <http://brendayenerich.escritoresdepinamar.com/la-memoria-madre-de-las-musas/>.



## 8. MIRADAS REVERTIDAS. PERFORMANCE Y DISTORSIONES DESDE AMÉRICA LATINA

*Álvaro Villalobos*

*Ríán Lozano*

### **Disidencias visuales**

Este trabajo plantea algunas preguntas localizadas en el ámbito específico del pensamiento latinoamericano, especialmente con relación al arte contemporáneo y las culturas en que está inmerso. ¿Existe una “mirada” latinoamericana?, ¿unos ojos latinoamericanos?, ¿cómo mirar de otra manera?, ¿al revés?, ¿cuáles son las conexiones entre mirada, perspectiva y conocimiento?

Una mirada bizca, invertida o subvertida, ¿podrá generar epistemologías torcidas o desviadas?

Mediante este planteamiento, queremos pensar sobre la conformación de un tipo muy específico de ojo. Entendemos que toda visión, toda mirada, implica una posición y un posicionamiento: dos conceptos íntimamente unidos a la noción de perspectiva. Se entiende la noción de perspectiva como la manera específica de representar, de forma bidimensional, una realidad visible en principio tridimensionalmente y en extenso polidimensionalmente. También la perspectiva puede ser definida como una cualidad para dibujar la profundidad de un suceso visto desde la distancia del observador o desde el conjunto de circunstancias y situaciones que rodean al espectador e influyen en su percepción.

Y es que mirar significa, antes que nada, hacerlo desde un cuerpo, un lugar y un tiempo determinado: una perspectiva. A estas marcas que influyen las maneras de ver desde lugares específicos las llamaremos “marcas geo-gráficas”. Pero, además, toda mirada, toda perspectiva, implica también un posicionamiento, una localización en términos de la relación que existe entre dicha posición y las estructuras de poder. A estas marcas las consideramos “ideológicas”.

A través de la obra de tres artistas chilenos: Pedro Lemebel y Francisco Casas, integrantes del colectivo formado en los años ochenta “Las Yeguas del Apocalipsis”, y por otro lado Elías Adasme, presentamos posibilidades para generar miradas “distorsionadas”. Conscientes de que la producción de obras en un lenguaje determinado, como el de la *performance*, genera un tipo de conocimiento derivado de la producción misma, nos interesa de manera especial revisar el trabajo que algunas de sus piezas realizan en la conformación de relatos de resistencia y construcción de memoria colectiva. Una perspectiva crítica, enfrentada a la historia oficial y oficialista, al “pensamiento recto”<sup>21</sup> y a las perspectivas de análisis imparciales.

---

21 Tomamos aquí la idea de la existencia de un “pensamiento recto” (*straight mind*) desarrollada en los años ochenta por Monique Wittig, fundamentada sobre la necesidad ontológica de constituir un otro-diferente a todos los niveles y caracterizada por su tendencia a crear de forma inmediata “leyes generales”. (Véase, Wittig, 2001, p. 70-72.)

Según apunta Gavin Butt (2005), toda actividad crítica y, por consiguiente, la “perspectiva crítica”, para serlo debe responder a una operación paradójica. Pero en este caso, la paradoja no es tanto una contradicción lógica sino, más bien, la suma de los significados de estos dos componentes semánticos de origen griego: *para* “más allá de” y *doxa* “opinión, pensamiento, conocimiento adquirido” (p. 5-7).

Para operar críticamente deberíamos, entonces, encontrar un modo de maniobrar que nos permitiera liberarnos de los protocolos adscritos a las formas de pensamiento institucionalizado, de carácter oficial, que, por ser muchas veces repetidas en estamentos de carácter legal o de institución, quedan entendidas como verdad al menos por la fuerza de la costumbre.

Esto implica que toda perspectiva crítica, relacionada como veremos con miradas distorsionadas, será una posición comprometida, una oposición, una actitud “insumisa y disidente” respecto a las representaciones regladas por la tradición normativa.

¿Desde qué lugar más allá, o quizá “más acá”, de la *doxa* puede el pensamiento crítico situarse para hablar y mirar? Esta contribución trata de presentar la alternativa generada por ciertas prácticas artísticas, como el caso de estas *performances* que vamos a denominar críticas, localizadas en ese lugar desde donde se genera un tipo de conocimiento que interpela a algunas de las urgencias políticas contemporáneas de este continente.

Nos preguntamos desde América Latina sobre los sujetos situados y sitiados por sus marcas (ideológicas, políticas, de género, raciales, sexuales y de clase), por la memoria fallida y por la recuperada, por el poder de hablar y el acto de callar, por la ausencia y la presencia, por los “cuerpos que importan” y por aquellos que no “cuentan” tanto.

Frente a otro tipo de discursos inaccesibles para la gran mayoría, nos interesa analizar las posibilidades ofrecidas por las prácticas culturales y artísticas en la conformación de un terreno epistémico alternativo, ocupado y generado desde estos cuerpos y miradas distorsionadas.

Estas cuestiones, centradas en las preguntas que buscan analizar las relaciones establecidas entre la visualidad, lo visible, lo visto y las estructuras de poder, se han convertido en el terreno de actuación de

los estudios de la cultura visual: una (relativamente) nueva disciplina académica o, si atendemos a la descripción de algunos de sus más conocidos teóricos y “practicantes”, una disciplina indisciplinada.

Los estudios de cultura visual aparecen como tales a principios de los años noventa, en el contexto de la academia anglosajona, recogiendo todavía el impulso de los llamados *visual studies*. La propuesta retoma teóricamente el carácter interdisciplinario, el compromiso político y el ejercicio autocrítico de las derivas de la teoría crítica, para analizar el gran poder que actualmente ejercen la visión y el “mundo visual” tanto en la conformación de sentido, como en el establecimiento y repetición de valores estéticos, de estereotipos de género y de relaciones de poder (Rogoff, 2002, p. 14).

Es decir, los estudios de cultura visual analizan críticamente el papel que las representaciones y la visualidad han tenido, a lo largo de la historia, en la construcción y modelaje de cuerpos y subjetividades, así como en la legitimación de las relaciones binarias y desiguales de poder establecidas entre el sujeto y el objeto de la representación (en la práctica y la hermenéutica tradicional del arte): hombre-mujer, norte-sur, blanco-negro, occidente-oriente, etcétera.

Al igual que ocurriera en los orígenes alemanes de la teoría crítica, los estudios de cultura visual se levantaron contra ese prejuicio evolutivo modernista que considera la temporalidad de la historia occidental (léase “primermundista”) como la sucesión exclusiva (unívoca) de hechos legítimos y relevantes.

Frente a este perverso mecanismo que ha logrado presentar como central y universal lo que en realidad es solo una de las posibles perspectivas, los estudios de cultura visual, apoyados en las teorías postcoloniales y feministas, han reclamado la constitución de un nuevo tipo de análisis policéntrico, dialógico y relacional, que ponga de manifiesto las relaciones de reciprocidad existentes entre las diferentes culturas visuales en plural.

Un nuevo ámbito de trabajo desde donde romper con el “buen ojo” y “el buen gusto”, al que están acostumbradas la historia del arte y las teorías estéticas clásicas en sus relaciones tradicionales, para posicionarse

en un lugar desde donde luchar contra la esencialidad de significados y sentidos y apostar por la posibilidad de sentir y significar, presentar y representar las ideas y los conceptos de otra manera.

Los estudios de la cultura visual hoy en día forman parte de muchos departamentos de universidades latinoamericanas. Pensadoras influyentes para el mundo de la teoría artística como Nelly Richard, conocida entre otras cosas porque su pensamiento se puede localizar ágilmente en las fronteras de la crítica y la historia del arte, la crítica literaria y las teorías feministas, han dedicado páginas a pensar en las ventajas y problemáticas de la cultura visual como espacio de trabajo en el contexto latinoamericano. Un ejemplo de ello lo constituyen las reflexiones sobre el potencial del arte en la época de la dictadura y la posdictadura chilena.

Asimismo, historiadores de arte como Nicholas Mirzoeff, investigador de la cultura mediática y la comunicación y uno de los pioneros de la utilización del término cultura visual, se han referido a la práctica que tiene que ver con los modos de mirar y las maneras del ver como una experiencia localizada en el punto de vista que involucra los sentidos y percepciones del público receptor, alejándose de este modo del lugar de los creadores.

En una reciente entrevista realizada por Inés Dussel (2009) sobre la descripción del fenómeno reciente y creciente de los estudios visuales, Mirzoeff aclaró que es pertinente tomar en cuenta el punto de vista de donde parten las reflexiones sobre el arte. Hasta el momento en que aparecieron los estudios visuales como una disidencia disciplinaria, la estética y la historia del arte eran consideradas las únicas esferas desde donde se podía hablar sobre las relaciones entre las obras de arte y los artistas. En la creación artística puede contemplarse al creador como un observador en la medida que pueda tomar distancia y defina sus producciones objetivamente, de forma neutral, distante e imparcial, es decir con un carácter autocrítico.

Llama la atención que Mirzoeff señale que la mayor cantidad de réplicas y repercusiones críticas sobre su libro *Introducción a la cultura visual*, se produjeron en revistas de estudios latinoamericanos, sobre todo las

que reclamaron el reconocimiento del inicio de una fase determinante de nuevas maneras de mirar el mundo que comenzó con el encuentro de dos continentes en 1542 y el proceso de colonización.

Historiadores cercanos al llamado giro decolonial,<sup>22</sup> o giro descolonial como aparece en diversas publicaciones sobre el tema, argumentan que la conquista supuso el nacimiento de la cultura visual moderna a partir del encuentro entre culturas desconocidas hasta entonces, el encuentro de maneras diferentes de ver el mundo, a pesar de que acabaran imponiéndose aquellos modos basados en la cultura gráfica alfabética sobre otras formas visuales de interpretación del mundo, sintetizados en imágenes, como fueron los modos de representación gráfica de las culturas precolombinas. Este fenómeno delata la presencia de una suerte de culturas de la “contravisualidad” (Mirzoeff, 2011, p. 22-25), derivadas de fenómenos más complejos que los de transculturación e imposiciones como la aculturación y otros legados poscoloniales.

Los siguientes ejemplos pretenden mostrar una puesta en escena de las herramientas propuestas por esta disciplina indisciplina de los estudios visuales, a través de dos obras críticas realizadas en Chile. Entendemos que estas propuestas artísticas ejemplifican maneras de mirar desde otros lugares y de otros modos.

El arte es un conjunto de expresiones basadas simbólicamente en la esencia propositiva de su creador ante una realidad entendida individualmente y, a veces, también compartida de forma colectiva. Creador y receptor se unen en la propia obra, en el producto artístico

---

22 Se trata de un término utilizado desde los años noventa del siglo pasado en la academia latinoamericana y en la anglosajona para describir la especificidad del pensamiento “postcolonial” desde la historia, la historiografía y la vida sociopolítica de las sociedades latinoamericanas y su relación con los procesos de colonización y descolonización. En la actualidad, muchas universidades tienen departamentos y cátedras con este nombre. A este efecto se le conoce como el “giro decolonial” o “descolonial”, haciendo referencia a los múltiples “giros” acaecidos en la academia durante la segunda mitad del siglo XX tales como: giro lingüístico, giro educativo, giro afectivo, etcétera.

que acaba configurado como punto intermedio donde se fija la mirada de ambos. Nos interesa analizar aquí un tipo de obras que, con el poder y la fuerza del concepto, logran subvertir los símbolos establecidos ocupando su lugar en el arte contemporáneo a través de la alteración de los sistemas de difusión y generando, la mayor de las veces, catalogaciones nuevas, estados críticos que hacen tambalear los significados populares de los símbolos y que ponen en tela de juicio el valor tradicional de los mismos.

### **La conquista de América: las Yeguas del Apocalipsis (Pedro Lemebel, Santiago de Chile 1952 y Francisco Casas, Santiago de Chile 1959)**

Pensar los estudios visuales desde América Latina significa, entre otras cosas, configurar un área de trabajo para analizar cuestiones tan importantes para la historia y el pensamiento de la región como la relación que existe entre visualidad y poder o el papel que las representaciones visuales tuvieron en la producción de ese “resto del mundo” (Pratt, 1995, p. 5), una herramienta capital en la colonización europea y su invención de América. Pero, a su vez, estos “estudios transculturales de la visualidad”<sup>23</sup> serán la puerta de acceso a esas otras prácticas desviadas, expulsadas del estudio tradicional de las imágenes y las representaciones, aun a pesar de ser parte consustancial de las mismas.

En este sentido, los estudios de cultura visual enmarcan teóricamente aquellos ejercicios que también han buscado presentar lo invisible, lo desaparecido por estos procesos de colonización visual y epistémica. ¿Cómo representar lo invisible, lo desaparecido?

El 12 de octubre de 1989, Pedro Lemebel y Francisco Casas extendían un mapa de América del Sur en una de las salas de la Comisión de Derechos Humanos de Chile. Cristales rotos esparcidos por el mapa conformaban la orografía. Lemebel y Casas, las Yeguas del Apocalipsis,

---

23 Así denomina Joaquín Barriendos (2011, p. 24-25) a este tipo de análisis, desarrollados en plena era de la globalización cultural y que se encuentran inmersos en la crítica a las políticas de representación.

frente a frente, se pusieron los audífonos de los *walkmans* que llevaban amarrados a sus pechos.

La música no alcanzaba a ser oída por el público, pero claramente se entendía que la danza de los dos artistas era la Cueca, danza popular chilena que originalmente se baila en parejas de hombres y mujeres. Esta vez su baile remitía más bien, a la ya por entonces conocida Cueca Sola: baile que, desde el comienzo de la dictadura militar, fue reapropiado, distorsionado y resignificado por un grupo de mujeres. Estas mujeres, “bailando solas”, denunciaron las desapariciones de sus compañeros, víctimas de las brutalidades producidas tras el golpe militar de Pinochet. El baile con el ausente, con el cuerpo sometido a una desaparición forzosa, se convirtió en denuncia, resistencia y memoria.

¿Cómo presentar los cuerpos desaparecidos por las dictaduras en América Latina?, ¿cómo hacer presente, aparecer, un desaparecido?

Lemebel y Casas, con el torso desnudo y pañuelo blanco en mano, también bailaron con los desaparecidos, pero, en este caso, los cuerpos no presentes eran los invisibles desde siempre: aquellos vejados, asesinados y perseguidos en todo el continente por su condición sexual, aquellos que nunca aparecen en los recuentos oficiales, ni siquiera en las listas más macabras. De este modo, a las personas perseguidas por la dictadura se sumaba la sangre de cuerpos homosexuales en un momento muy significativo para la lucha contra la pandemia del Virus de Inmunodeficiencia Adquirida (VIH).

A través del baile y la palabra, “Las Yeguas del Apocalipsis” recitaban en voz alta los nombres de los compañeros desaparecidos: “Compañero Mario, alias *La Rucía*, caído en San Camilo, ¡presente!”), este performance in-corporaba (encarnaba) la desaparición, a la vez que nombraba a aquellos que ya no son más cuerpo.

*La conquista de América*, y en general la obra de “Las Yeguas del Apocalipsis”, se une a las voces críticas que, desde los ochenta, denunciaron las trampas de esa economía de la “mirada recta”<sup>24</sup> que siempre estuvo

---

24 Siguiendo las ideas del *straight mind* desarrolladas por Monique Wittig y actualizadas por Beatriz Preciado (2003, p. 19) en torno a la consideración de la

situada en un espacio geográfico-discursivo muy definido: Europa y el mítico Occidente. La visibilidad axial del sistema panóptico, la “trampa de la visualidad” (Foucault, 2004, p. 204) es desbordada por otras visibilidades laterales; por la aparición, en este caso, de los eliminados por el régimen dictatorial y que, además, también fueron desaparecidos del discurso visual hegemónico. Lemebel y Casas, a través de esta puesta en escena que in-corpora (da cuerpo) a los ausentes, complejizan la relación bidireccional establecida entre sujeto del performance y de la resistencia y objeto de la memoria.

La pieza de estos artistas chilenos recordaba, a través de las heridas que los cristales rotos provocaban en la planta de sus pies, la sangre derramada por las víctimas de la dictadura, así como el discurso patológico que durante los ochenta y los noventa condenó a los infectados de VIH al más despiadado ostracismo social. Suponía una clara denuncia ante una sociedad que parecía no considerar humanos a estos cuerpos infectados y desaparecidos. Una reivindicación, en la sede chilena de la Comisión de los Derechos Humanos, en contra de la higienización de los espacios institucionales y en favor de tener en cuenta los cuerpos y vidas de los “otros”. Del mismo modo, piezas como las realizadas por “Las Yeguas del Apocalipsis” nos ayudan a pensar también en la asunción acrítica que las disciplinas tradicionales han tenido sobre eso que autores como Joaquín Barriendos (2010) denominan la “colonialidad de la mirada” (p. 24-25).

Nos interesa además destacar cómo a través de la cita desviada, el baile, el mapa, y el contacto cuerpo a cuerpo, a través de las repeticiones chuecas (distorsionadas) como actos performáticos, se visibilizan las historias de vida y hacen aparecer, en el escenario cultural, los cuerpos brutalmente eliminados, los desaparecidos del discurso visual hegemónico.

Al hablar de actividades o actos performáticos, tomamos el término empleado por Diana Taylor para abarcar la dimensión no exclusivamente

---

existencia de un cuerpo *straight*, podemos pensar en la existencia de un ojo y una mirada recta, sin extravíos ni virajes, construida políticamente según las leyes de la belleza y del buen gusto.

discursiva del *performance* y de lo performativo: a pesar de que tal vez ya sea demasiado tarde para recuperar el uso del término performativo dentro del terreno no discursivo del *performance*, es decir, para referir a acciones más que a efectos del discurso, deseamos proponer que recurramos a una palabra del uso contemporáneo de la palabra *performance* en español, performático, para denotar la forma adjetivada del aspecto no discursivo del *performance* (Taylor y Fuentes, 2011, p. 24).

### **Producción de un arte crítico. *A Chile: Elías Adasme (Illapel, Coquimbo, Chile 1955)***

A través de una práctica situada en referentes locales, Elías Adasme es otro de los artistas que logra subvertir los valores y significados de los emblemas nacionales utilizando símbolos e imágenes que promueven valores identitarios. Propone dirigir la mirada hacia un punto de vista diferente al que comúnmente se mira. Cotidianamente se entienden las propuestas artísticas por su concordancia con parámetros propuestos por la estética en el sentido de las concepciones clásicas de belleza. La belleza, entendida de esa manera, hace referencia a los cánones convencionales del buen gusto que enmarca un arte cautivador por su delicadeza y neutralidad, un arte complaciente y, en el mejor de los casos, decorativo e inerte.

La obra de Adasme funge, en cambio, como un tipo de arte eminentemente político cuyo resultado apunta al conocimiento de los hechos políticos que logran, desde la subversión de la mirada, convertirse en hito.

A través de su obra, el artista se posiciona contra el injusto orden social de su país, contra los abusos represivos, las torturas, la marcada pobreza y contra las injusticias sociales derivadas de los regímenes totalitaristas que, lejos de ser privativos de Chile, unen macabramente la historia de la mayoría de países latinoamericanos.

Su obra es un ejercicio artístico, producto de la investigación basada en vivencias personales y está relacionada con lo que la crítica de arte Nelly Richard (2007) denominó la “Escena Avanzada” de los años ochenta en Chile en su libro *Fracturas de la memoria* (p. 13), para contextualizar

la obra de Adasme incluyó también obras de otros artistas como la video instalación: *Traspaso cordillerano* de Diamela Eltit y Lotty Rosenfeld (1981) y habló de Eugenio Dittborn, Carlos Leppe y Juan Dávila entre muchos otros artistas pertenecientes a una generación que le apostó a la reformulación de las relaciones entre arte y política en el sentido de alejarse de pretensiones simplemente ilustrativas de los pensamientos de izquierda, aunque también del idealismo estético conceptualista que aparta el arte de los conocimientos populares.

Adasme cuenta además con una extensa producción gráfica, de instalaciones, artefactos y gran cantidad de *collages* producidos en su autoexilio en Puerto Rico, donde vive actualmente. La migración de Adasme a Puerto Rico coincide con lo que James Lull describe como el fenómeno de desterritorialización con el que se identifican los grupos sociales que abandonan sus lugares de origen en busca de un futuro medianamente promisorio o con mayor seguridad económica.

A *Chile* es el nombre de una serie de acciones en vivo realizadas en Santiago entre 1979 y 1980, de las que surgieron las fotografías que Adasme exhibió meses después, pegadas en muros de calles y universidades. Las fotografías que identifican esta serie de acciones aparecen en documentos actuales, como el catálogo de la exposición: *Perder la forma humana. Una imagen sísmica de los años ochenta en América Latina*, realizada en el Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía en Madrid, España, cuya investigación se realizó con apoyo del colectivo latinoamericano: Red de conceptualismos del sur, entre octubre de 2012 y marzo de 2013.

La primera imagen fotográfica exhibida recoge el cuerpo del artista, con el torso descubierto, colgado de los pies a una puerta en el interior de una habitación, al lado de un mapa de Chile que pendió también longitudinalmente. En la segunda, Adasme de nuevo aparece bocabajo, pero esta vez colgado del letrero de entrada a la estación del metro Salvador en la plaza Italia, localizada en el centro de Santiago. A esta le siguen otras dos imágenes en las que el Adasme aparece de pie y de espaldas, con el mapa de Chile superpuesto en el cuerpo desnudo. Santiago, la capital, puntualiza el año del artista.

Con el cuerpo en posición invertida el artista señala literalmente la gravedad del sacrificio y la tortura a la que fueron sometidos aquellos que depositaron su vida en la esperanza de un cambio social que no llegó tan pronto y que, con el paso del tiempo, parece cada vez más lejano. Con el mapa sobre el cuerpo homologa las dos cartografías, la corporal y la topográfica. De este modo, la pieza funciona como metáfora del cuerpo geográfico, político y cultural ultrajado, torturado y muchas veces desaparecido. Estas *performances* invitan a pensar que, a través del cuerpo, hay maneras posibles de mostrar las cartografías del dolor y del sufrimiento ante la tortura y la desesperanza.

Trabajos como *A Chile* expresan no solo la realidad de su juventud en este país, sino realidades actuales de diferentes lugares de América Latina. Sobre este efecto también escribió el artista uruguayo Clemente Padín (2003) en el catálogo de la exposición individual *Humanizarte* de Elías en la liga de Arte de San Juan, Puerto Rico. Padín alude en este caso a la importancia por la cual Adasme vincula estos tópicos en la obra de arte: “No solo porque ponen en juego aspectos materiales de la existencia, como la mejora de las condiciones de vida o la salvaguardia de la soberanía, sino porque confirma la debilidad de valores éticos como la justicia y la libertad, sobre los que es imposible no actuar con nuestro ser social” (p. 2).

La posición elegida por Adasme, pies arriba, cabeza hacia abajo, inspira una manera no tradicional de observar el entorno, un cambio de perspectiva, una mirada sincretista y subvertida que llega a comportar cambios epistemológicos, como conocer al revés y pensar al revés. Mirar al revés de lo convencional provoca un cambio de perspectiva y, por tanto, un nuevo posicionamiento ante los hechos. Estas piezas exigen del observador un tipo de compromiso que permita perfilar críticamente y con agudeza los asuntos políticos que nos atañen como sujetos sociales. Preguntarnos qué significa mirar al revés, boca abajo, desde América Latina, puede darnos pistas sobre las posibles estrategias para conformar una perspectiva crítica que nos ayude a trastocar este momento en el que el predominio de lo visual “determina nuestras formas de percibir el mundo e interactuar con él” (Richard, 2005, p. 101).

La inversión del cuerpo de Adasme distorsiona a su vez, de manera metafórica, la historia oficial y la comprensión de los problemas políticos, donde lo interesante es el señalamiento del artista a la lógica invertida con la que la historia oficial puede influir en la comprensión de situaciones políticas a favor del régimen imperante, cuando en la memoria de muchas personas de esa generación reposan diferentes visiones sobre los mismos hechos, que por supuesto no coinciden con las versiones de la historia oficial. Con estas obras, pareciera decir que todavía hay maneras posibles de mostrar las cartografías del dolor y el sufrimiento ante la tortura y la desesperanza, con el mismo cuerpo desnudo y marcado por la historia: el cuerpo detonador de todas las operaciones simbólicas del entendimiento humano.

Esta obra logra obtener un método directo para sentar un precedente artístico: aquel que sirve de puente de comunicación entre las personas torturadas, marginadas, desaparecidas y el ciudadano común. Esta es una de las funciones más evidentes del arte crítico y de su relación con el público: hacer que lleguen los mensajes recodificados por la fuerza de la obra que, en esta ocasión, pretende una clara denuncia pública sobre problemas que nos conciernen a todos.

Es importante destacar que, en este caso, la obra artística no pretende únicamente la solidaridad ciudadana a través de una mayor sensibilización; al contrario, busca dirigir la mirada hacia un tipo de cohesión humana y solidaria, hacia la responsabilidad mutua entre ciudadanos y la concientización sobre la necesidad de mejorar las interrelaciones engendradas en espacios sociales compartidos.

## **Distorsiones latinoamericanas**

Esta apuesta por analizar la creación de visualidades diferentes será, desde el punto de vista que hemos tratado de presentar en estas páginas y a través de las obras de estos tres artistas chilenos, el elemento clave para definir el trabajo de los estudios visuales desde América Latina. Una perspectiva de análisis crítico desde donde aprender a mirar de otra manera y desde donde aprender a descifrar las posibilidades epistemológicas generadas en el Sur y las periferias.

Como señala Christian León (2011) en la página electrónica del Centro Ecuatoriano de Arte Contemporáneo CEAC: pensar los estudios visuales desde América Latina exige pensar: “la diversidad de historias y la heterogeneidad estructural que configuran la visualidad a nivel del sistema mundo-moderno [...] Es por esta razón que una de las primeras tareas de los Estudios Visuales en Latinoamérica es generar las condiciones intelectuales para que su enunciación tenga lugar, para la apertura de la enunciación de la visualidad otra, para la visualización de una enunciación otra”. Un lugar desde el que enunciar y visualizar otras cosas, de otra manera.

## Bibliografía

- Barriendos, J. “La colonialidad del ver. Hacia un nuevo diálogo visual interepistémico”, en *Nómadas*, n°25: *Regímenes de Visualidad: emancipación y otredad desde América Latina*. Bogotá, Universidad Central Colombia, octubre de 2011, p. 13-29.
- Butt, G. (editor) (2005) *After Criticism. New responses to art and performance*. Londres, Blackwell.
- Conceptualismos del Sur (2013) *Perder la forma humana. Una imagen sísmica de los años Ochenta en América Latina*. Catálogo de exposición. Madrid, MNCARS.
- Crimp, D. (2005) *Posiciones Críticas. Ensayos sobre las políticas del arte y la identidad*. Madrid, Akal.
- Domanska, E. “The material presence of the past”, en *History and Theory*. Volumen 45 (en línea) Wesleyan University, octubre de 2006, fecha de consulta: 18 de mayo de 2015. Disponible en <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1468-2303.2006.00369.x/pdf>. ISSN: 0018-2656.
- Dussel, I. “Entrevista a Nicholas Mirzoeff”, en *Propuesta educativa* N° 31 (en línea) Buenos Aires, FLACSO, junio de 2009, fecha de consulta: 18 de mayo de 2015. Disponible en <http://www.propuestaeducativa.flacso.org.ar/archivos/entrevistas/31.pdf>.

- León, C. (2011) *Cultura visual, tecnología de la imagen y colonialidad. Hacia una crítica decolonial de la visualidad desde América Latina*. Fecha de consulta: 6 de septiembre de 2014. Disponible en <http://www.centroecuatorianodeartecontemporaneo.org/proyectos/investigacion/estudios-imagen-2/jornada-estudios/christian-leon/leon>.
- Lull, J. (2000) *Media, Communication: A Global Approach*. New York, Columbia University Press.
- Mirzoeff, N. (2011) *The right to look. A counterhistory of visibility*. Durham, Duke University Press.
- Mirzoeff, N. (2002) "The Subject of Visual Culture", en *The Visual Culture Reader*. Londres/Nueva York, Routledge.
- Padín, C. (2003) *Otro mundo es posible, otro mundo es posible, Una crónica de nuestro tiempo a través del arte*, Catálogo de la exposición: Humanizarte, Liga de arte de San Juan, Puerto Rico.
- Pratt, M. (1992) *Imperial Eyes. Travel writing and transculturation*. Londres, Routledge.
- Preciado, B. (2003) "Multitudes queer. Notes pour une politique des *anormaux*", en *Multitudes*, 12. París, p. 17-25.
- Richard, N. (2007) *Márgenes e instituciones, arte en Chile desde 1973*. Santiago de Chile, Editorial Metales Pesados.
- . (2007) "Estudios visuales, políticas de la mirada y crítica de las mujeres", en *Fracturas de la memoria. Arte y pensamiento crítico*. Buenos Aires, Siglo XXI editores.
- Rogoff, I. (2002) "Studying Visual Culture", en Mirzoeff, N. *The Visual Culture Reader*. Londres/Nueva York, Routledge, p. 14-26.
- Shohat, E. y Robert S. (2002) "Narrativizing Visual Culture. Towards a polycentric aesthetics", en Mirzoeff, N. *The Visual Culture, Reader*. Londres/Nueva York, Routledge, p. 27-49.
- Wittig, M. (2001) *La pensée straight*. París, Balland.



9. MONUMENTOS Y  
ANTIMONUMENTOS. EL  
TRABAJO ESCULTÓRICO DE  
SEBASTIÁN EN EL CONTEXTO  
DEL ARTE PÚBLICO  
CONTEMPORÁNEO Y LA  
POLÍTICA CULTURAL

*Miguel Ángel Ledezma Campos*

La mayoría de los mexicanos estamos irritados ante la incompetencia del gobierno y los abusos de la delincuencia organizada. Las estrategias gubernamentales repetidas sistemáticamente para conservar el poder y enriquecerse ilícitamente nos causan escozor al mínimo roce. Los últimos días del año 2014 se vieron envueltos

por el controversial emplazamiento de una escultura monumental, de sesenta metros de altura y un costo mayor a los 30 millones de pesos, en el centro de Chimalhuacán, uno de los municipios más pobres del Estado de México.

Un edificio *kitsch* de forma cúbica adornado con motivos precolombinos sirve de pedestal para la monumental escultura roja cuya forma, geométrica y sintética, representa al *Guerrero Chimalli*, el cual, armado con un mazo y un escudo, llevará a costas la compleja misión de “proteger a los habitantes de Chimalhuacán de la pobreza” (SDP Noticias, 2014). Esto según las declaraciones de Eruviel Ávila, gobernador del Estado de México durante la presentación del proyecto en 2012. Dicha afirmación parece inusitada ya que de todos los programas implementados por el gobierno anteriormente no es fácil recordar alguno en donde la pobreza fuese combatida poética y simbólicamente. Lo anterior nos lleva plantear las siguientes preguntas: ¿es el arte la herramienta adecuada para combatir la pobreza y la injusticia social? ¿Es el escultor Sebastián, autor del *Guerrero Chimalli*, una especie de héroe posmoderno que viene a salvarnos de la situación inestable en que se encuentra nuestro país? ¿A estas alturas de la historia los monumentos sirven para algo? Si es así, ¿para qué sirven?

## **La escultura y el monumento**

En el texto *La escultura en el campo expandido*, de Rosalind Krauss (2006), se analizan las características de algunas obras tridimensionales elaboradas y emplazadas en campo abierto a través del paisaje de Estados Unidos durante las décadas de los años sesenta y setenta del siglo XX. Las características de estas obras monumentales impiden que sean transportables y por lo tanto que puedan ser usadas en el mercado del arte como mercancías. Por mencionar un ejemplo tenemos la célebre pieza *Muelle espiral* elaborada por Robert Smithson en 1970. Como su nombre lo indica, el autor construyó una plataforma de rocas con forma espiral que se adentraba en las aguas rosadas de un lago salado en Utah. Debido a su gran tamaño, la dinámica forma ondulada solo

podía ser apreciada desde el cielo mediante un recorrido en avioneta o helicóptero. A pie, el lugar era prácticamente inaccesible y no había habitantes en las cercanías.

La especificidad del lugar en donde fue elaborada la obra *Spiral jetty* o *Muelle espiral* es una crítica a la escultura moderna. Según Krauss, los orígenes de la escultura están vinculados a la noción de monumento. Una escultura es “una representación conmemorativa. Se asienta en un lugar concreto y habla en una lengua simbólica acerca del significado o uso de ese lugar” (*Ibid.*, p. 63). Así, por citar un ejemplo, para los mexicanos el *Ángel de la Independencia* simboliza y conmemora la victoria en la guerra de independencia de la Nueva España en 1821.

Krauss señala que a finales del siglo XIX la relación entre escultura y monumento comenzó a fracturarse a través de obras fallidas como *Las puertas del infierno*, elaboradas por el artista francés Auguste Rodin. Este conjunto escultórico monumental de bronce nunca llegó a ser montado en el lugar para el que fue encargado y tampoco cumplió la función arquitectónica de un portón. La tradición nos ha inculcado hacer una abstracción estética cuando presenciamos una obra de arte, es decir, a valorar los objetos artísticos únicamente por sus cualidades estéticas. Aprendimos a comprender el retablo sin la iglesia y a la cariátide sin el edificio que soporta; a separar lo estético de lo social y lo político.

Durante los movimientos de vanguardia de la primera mitad del siglo XX, la escultura se volvió más autónoma y autosuficiente, es decir, se tornó menos dependiente de un lugar específico como resultado de las investigaciones formalistas de los artistas modernos, se centró entonces en problemas del lenguaje visual tales como las relaciones entre el color, la forma y la materia, entre otros elementos, y pasó a un segundo término la preocupación por las relaciones entre las obras y los contextos en que son presentadas. Así, el contenido de una pintura o escultura de Picasso significa lo mismo si es exhibida en un museo en París, en Nueva York o en la sala de un acaudalado coleccionista. A diferencia de un monumento convencional, el contenido de estas obras no depende de su entorno. La escultura moderna es, habitualmente, nómada.



Construcción ambigua: el Museo del fútbol de la ciudad de Pachuca es edificio y escultura al mismo tiempo. Algunos hidalgenses están orgullosos de que sea el primer estado del país en donde se jugó fútbol *soccer*.

Fotografía: Miguel Ángel Ledezma Campos.

### **La obra y el sitio específico**

Avanzaba la segunda mitad del siglo XX y las obras de artistas como Robert Morris, Walter de Maria, Robert Irving, Michael Asher, Daniel Buren y Richard Serra, entre muchos otros, estaban siendo elaboradas y presentadas *in situ*. Estos trabajos, dentro o fuera de la galería, incluían el lugar de ubicación específica como parte del significado de la obra, algunas de ellas se centraban en la monumentalidad y la presencia física de la pieza para que esta desencadenara una experiencia artística y fenomenológica en el público, otros trabajos adquirieron matices de crítica social, crítica política y crítica institucional. En este sentido, para las últimas décadas del siglo XX pudimos observar que una cantidad considerable de obras habían recobrado un hogar o sitio específico para su presentación pública. Sin embargo, a diferencia de un monumento, este lugar no necesariamente era utilizado para rememorar o celebrar algún hecho histórico en particular.

Las obras que requieren permanecer en un sitio específico son muy diversas y a veces complejas. Además de los trabajos situados en contextos específicos de Roberth Smithson, los teóricos también recurren frecuentemente al trabajo del escultor norteamericano Richard Serra para analizar las características de este tipo de piezas artísticas. Al igual que los recientes debates en nuestro país en torno a la obra del escultor Sebastián, las obras públicas de Serra se han visto envueltas en confrontaciones públicas y legales sobre su montaje o desmontaje en espacios urbanos, lo cual me remite a la heroica efigie del *Guerrero Chimalli*, la cual se yergue altiva sobre un panorama estéril y gris conformado por un paisaje ondulado y pétreo de casas en obra negra en el Estado de México.

Douglas Crimp (2001) afirma haber presenciado la obra *Splashing* (*Salpicadura*) en el año de 1968 en un almacén de la Galería de Leo Castelli en Nueva York. Era un período intenso de ideología política y manifestaciones estudiantiles a lo largo del mundo, el arte también estaba sufriendo transformaciones y “[...] posiblemente ninguno de los artefactos que había en dicho guardamuebles desafiaba tanto nuestra noción de objeto artístico como *Splashing* [...] de Richard Serra [...]. En la unión entre el muro y el suelo Serra había salpicado plomo fundido dejando que se solidificara en ese mismo lugar. El resultado no era en absoluto un objeto, no tenía forma ni masa definidas y tampoco creaba una imagen legible” (p. 144-145).

Más adelante, Crimp cita a Serra: “Trasladar la obra es destruirla”, consideración que aplicaba tanto para la *Salpicadura* de 1968 como para el *Arco inclinado* de 1981. En el caso de la primera obra, lo que dificultaba su comprensión era “intentar imaginar la continuidad de su existencia en el mundo de los objetos artísticos. Ahí estaba, pegado a la estructura de un viejo almacén de la alta zona oeste, condenado a ser abandonado allí para siempre o a ser desincrustado y destruido” (*Ibid.*, p. 145).

Tras haber tenido una amplia aceptación desde su juventud, Serra recibió comisiones para hacer obras monumentales para plazas públicas utilizando enormes y pesadas placas de metal en proceso de oxidación. *Tilted arc* o *Arco inclinado* fue una de ellas. Elaborada en 1981 en la *Federal*

*Plaza* de Nueva York, la obra es un enorme muro inclinado de acero que fue ubicado para modificar intencionalmente el tránsito y la visión de los ciudadanos que transitaban diariamente a través de la plaza, obligándolos a rodear la enorme escultura para llegar a su destino. Las protestas no se hicieron esperar y tras un juicio legal la obra fue destruida en 1989, ya que Serra argumentó que la obra no debería ser reubicada en otro lugar ya que no desempeñaría la misma relación con el nuevo sitio asignado arbitrariamente. Si lo pensamos con detenimiento, ¿por qué los neoyorkinos deberían haber aceptado dócilmente aquel horrible muro sucio que no tenía función alguna más que estorbar? ¿Cuáles serían las posibilidades de empatía entre un oficinista y un largísimo bloque de acero que le impide llegar a su trabajo para introducir a tiempo una tarjeta de papel en un reloj checador? A diferencia de nuestro guerrero carmesí de Chimalhuacán, ¿ese armatoste metálico de quién o de qué los defendía, a quién homenajeaba o qué tenía que ver con el sueño americano y con la noción tradicional de monumento? Si tuviésemos las respuestas, seguramente serían utilizadas en favor de la destrucción o reubicación del *Arco inclinado*.

Volviendo a una noción menos rígida de especificidad de sitio encontramos la dialéctica del *Site* y *Nonsite* desarrollada por Robert Smithson, a la cual ya nos referimos anteriormente. En las notas que hizo acerca de su obra *Spiral Jetty* explicó esta tensión entre el “lugar” en donde se encuentra situada la obra y el “no-lugar” conformado por fotos, videos, textos y mapas, entre otros documentos, que nos remiten a la obra misma (Smithson, 2009, p. 67,168). A pesar de ser una obra muy conocida, el *Muelle espiral* fue presenciado físicamente por pocas personas en el lago (*Site*), la mayoría lo conocemos únicamente a través de los documentos y textos de registro (*Nonsite*).

En el trabajo de Robert Smithson encontramos una noción más compleja, pero al mismo tiempo más abierta, de obra para sitio específico en donde el documento juega un papel dialéctico con la materialidad de la obra. La fotografía y el video como documento han sido recursos frecuentemente utilizados por artistas contemporáneos para registrar trabajos que tienen lugar en sitios fuera del contexto

de la galería o que, por sus características, es imposible que puedan ser introducidas en el interior del museo. Así, el *Nonsite* es el eslabón que articula a la obra en un lugar y tiempo, fuera de la galería, con el mundo del arte.

Craig Owens (2009) considera que a partir de la dialéctica del *Site* y *Nonsite* se revela la textualidad del *Nonsite*, ya que, debido a sus dimensiones, la espiral solo puede ser físicamente percibida desde el aire y es principalmente a través de la narrativa construida por Smithson (videos, fotografías, textos y mapas) que conocemos esta obra, esto quiere decir que se ha impuesto un “texto” entre el espectador y la obra. Smithson ha logrado una dislocación de la noción de punto de vista que ya no es una función más de la posición física, sino del “modo” (fotográfico, cinemático, textual) en que se conforma con la obra de arte (p. 37). Con la relación *Site-Nonsite* se utiliza la cita o paráfrasis de una obra en otras obras.



Monumento sin nombre en Real del Monte, Hidalgo. Esta extraña construcción es arquitectura desprovista de su función; almenas y aspilleras sugieren una construcción militar hueca. ¿De quién se defienden los habitantes de este pueblo mágico? Fotografía: Miguel Ángel Ledezma Campos.

## Del sitio a la situación

James Meyer (2009) enfatiza la distinción entre dos nociones de sitio para los proyectos de *site specific*: el *literal site* y el *functional site*. El primero es *in situ*, es decir, cuando la obra ocupa una posición real o un lugar singular. La intervención del espacio en este “lugar único” da como resultado una obra “única”, en este sentido, para Meyer es un tipo de monumento, una obra pública expofeso para el sitio. Un ejemplo de sitio literal es *Tilted Arc* de Richard Serra.

En contraste, el “sitio funcional” puede incorporar o no un lugar físico, lo cual no privilegia al lugar o sitio. A diferencia del “sitio literal”, comprendido de esa precisa manera, el “sitio funcional” es un proceso, una operación que ocurre entre lugares, un mapa de las referencias institucionales (museos y galerías, entre otros), textuales y de los cuerpos que se mueven entre ellos. Es un lugar con información, un conjunto de textos, fotografías y grabaciones en video de lugares físicos y cosas: un lugar alegórico. Para Meyer (*op.cit.*) la obra funcional rechaza la intransigencia de la especificidad del “sitio literal”. La obra funcional es un evento, es temporal, implica movimiento e intercambio de significados. El “sitio funcional” es un lugar marcado y rápidamente abandonado (p. 25). En su naturaleza está implícita su destrucción, es algo plenamente efímero que no está hecho para perdurar.

Un ejemplo de obra de “sitio funcional”, citado por Meyer, es *Illegal*, de Christian Philipp Müller, exhibida durante la Bienal de Venecia de 1993. Müller rodeó, a pie, la frontera de Austria cruzando de un país a otro. Mientras viajaba, hacía fotografías como postales que enviaba a su representante en una galería de Viena, reinterpretando así la obra de On Kawara al escribir por detrás de las postales: he cruzado entre X y Y y aún sigo vivo. Al cruzar los límites de la República Checa, él y su asistente fueron arrestados.

Esta obra de Müller cuestiona el concepto de nacionalidad y de cómo adquirirla o cambiarla, ya que Müller representaba al pabellón austriaco sin tener esa nacionalidad.

Piezas de arte como *Illegal* llamaron la atención de Claire Doherty (2009) sobre una tendencia a la que sugiere llamar *Situational art*, un

conjunto de obras que dan prioridad al tiempo sobre el espacio; sucede así un desplazamiento del sitio específico hacia la situación que generan dichas obras como eventos, obras en proceso o *in progress* (p. 132).

## Escultura y arte público

Hace algunos años, en el “Simposio de Artes Visuales” que organizamos anualmente en el Instituto de Artes de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, vino a presentar su trabajo un escultor. En su ponencia nos mostró sus “reconocidas” obras monumentales en un concurso de esculturas de hielo en Japón las cuales, según él, destacaban al lado de frías figuras de delfines, sirenas y castillos de hielo.

Una de las piezas de las que se sentía más orgulloso era un dragón oriental de un tamaño considerable. En aquel entonces no pudimos sino compararlo con otro dragón elaborado en 1993 por el artista chino Cai Guo-Qiang (*Proyecto para extender la gran muralla china por 10,000 metros: proyecto para extraterrestres no. 10*). Una pieza de arte público impresionante ya que, por un breve instante, extendió por diez kilómetros la forma serpentina de la muralla china como si fuese un dragón (Munroe, 2009, p. 34). Con la ayuda de muchos voluntarios sincronizados en la oscuridad formó una línea de pólvora para que, durante 5 minutos, se viese una luminosa línea ondulada, como si la muralla china fuera al mismo tiempo un dragón que escupe fuego entre las montañas.

Desde nuestro punto de vista, existe una gran brecha entre la obra de Cai Guo-Qiang y la obra del escultor que presentó su ponencia, y su torpe y pesado dragón de hielo en un concurso de esculturas, en el ámbito del simposio. Desde entonces me quedó muy claro que no todas las esculturas que se hacen son arte, al igual que de los millones de fotografías que se hacen diariamente: la mínima cantidad son fotografías artísticas. Esto también se aplica en el caso de los monumentos que hace el Estado con nuestras contribuciones: muchos de ellos están lejos de ser obras de escultores con reconocida trayectoria en el medio.

El caso de las esculturas monumentales de Enrique Carbajal, cuyo nombre artístico es Sebastián, desperdigadas por todo el territorio nacional, es especial. Su obra pertenece a un movimiento artístico

mexicano conocido como geometrismo en donde también participaron artistas como Manuel Felguérez, Mathias Goeritz, Gunther Gerzso y Hersúa, entre otros. Al igual que otras expresiones artísticas de la segunda mitad del siglo XX en nuestro país, el geometrismo buscaba alternativas al movimiento artístico oficial apoyado por el gobierno, es decir, al muralismo.

Las obras de estos artistas utilizan la geometría como elemento fundamental para hacer obras figurativas reducidas a sus elementos mínimos, llegando a ser prácticamente abstractas. Por poner un ejemplo, recordemos la monumental escultura amarilla del *Caballito* ubicada en la avenida Reforma en la Ciudad de México, también hecha por Sebastián. Obras de algunos otros artistas geométristas incluyen esculturas que son totalmente abstractas, es decir, no representan alguna forma o figura de nuestro entorno. Estas esculturas generalmente son pintadas con colores intensos y puros. Para finales de la década de los sesenta del siglo XX, los artistas geométristas ya recibían comisiones importantes. Las obras más destacadas del geometrismo están en el “Espacio escultórico” dentro de la Ciudad Universitaria de la Universidad Nacional Autónoma de México y en la “Ruta de la amistad”. Este último proyecto es un conjunto de esculturas ubicadas en algunas avenidas del sur de la Ciudad de México.

De acuerdo con lo anterior, encontramos que, por una parte, tenemos monumentos convencionales repartidos por todo el país, como las figuras de Benito Juárez, Emiliano Zapata e incluso monumentos dedicados a políticos que han vivido en tiempos más recientes, como Luis Donaldo Colosio. Por otra parte, tenemos los monumentos que vienen del mundo del arte. Son esculturas de grandes dimensiones que generalmente adornan o embellecen el espacio público en plazas, camellones o parques, redefiniendo el nombre de esos espacios o funcionando como referencias espaciales y geográficas para los ciudadanos. Algún crítico de arte optimista podría afirmar que gracias a este tipo de esculturas públicas el arte se vuelve democrático, llegando al público que nunca asiste a museos y galerías.

Cuando hablamos de arte público no solamente nos referimos a esculturas públicas o a murales, sino a un amplio espectro de posibilidades.

Los ejemplos de arte contemporáneo citados anteriormente también son arte público: la extensión de la muralla china por Cai Guo-Qiang durante cinco minutos, el cruce ilegal entre fronteras de Müller, el *Arco inclinado* de Serra y el *Muelle espiral* de Smithson también pertenecen a esta categoría de arte.

## ¿Qué significan los monumentos de Sebastián?

Una pregunta similar se planteó Nestor García Canclini a finales del siglo XX en relación con el sentido que guardan los monumentos de nuestras ciudades latinoamericanas con otras expresiones populares en espacios públicos como el *graffiti*, la publicidad o las manifestaciones. Al analizar un conjunto de fotografías de monumentos mexicanos tomadas por el arquitecto Osvaldo Giesso, Canclini (1989) observa el objeto escultórico en relación con el entorno en el que está ubicado y se pregunta: “¿Contra qué lucha ahora Emiliano Zapata a la entrada de Cuernavaca? ¿Contra la publicidad de hoteles, bebidas y otros mensajes urbanos?” (p. 273). En las redes sociales muchos también nos preguntamos contra quién lucha el *Guerrero Chimalli* y muchos dieron respuesta través de fotomontajes que caricaturizaban al guerrero luchando contra Godzilla u otros personajes fantásticos.

Volviendo al estudio que hizo Douglas Crimp (2001) acerca de las relaciones entre las esculturas de Richard Serra y la especificidad del sitio en donde se colocaron, describe otro caso controversial, el de la obra *Terminal* situada en 1977 en la ciudad alemana de Bochum. Al igual que el *Arco inclinado* esta obra está hecha con acero sin acabados finos. Bochum es un distrito que se caracteriza por la producción industrial de acero, por lo que la obra es una especie de monumento que celebra simbólicamente la actividad industrial más importante de la región.

Las críticas no se hicieron esperar y tomaron un matiz político. Los representantes del “Partido Demócrata Cristiano (CDU) se apropiaron del tema para su campaña política contra los firmemente atrincherados socialdemócratas, que habían optado por adquirir la obra para la ciudad” (*Ibid.*, p. 162). Los argumentos del CDU en contra de la escultura plateaban una incoherencia formal entre el tratamiento burdo y sin acabados y el homenaje que la pieza debería rendir a los

trabajadores del acero: “Ningún trabajador del acero la reconocería positivamente y con orgullo. El uso del acero implica valentía y elegancia en todo tipo de construcciones y no monumentalidad monstruosa” (*Ibid.*, p. 164).

La política cultural de derecha detrás de este argumento es similar a la de los funcionarios públicos que adquirieron el *Guerrero Chimalli* para el municipio de Chimalhuacán en nuestro país. Tal y como Crimp señala, si seguimos el pensamiento de Louis Althusser (1988) podremos distinguir la ideología dominante difundida a través de los aparatos ideológicos del Estado (p. 16-22).



Fotomontaje anónimo que caricaturiza la escultura del *Guerrero Chimalli* elaborada por el artista mexicano Sebastián, emplazada en Chimalhuacán, Estado de México, con un costo superior a los 30 millones de pesos.

En favor de los trabajadores de acero alemanes, Crimp (*op. cit.*) argumenta que el objetivo que el Partido Demócrata Cristiano esperaba de la obra de Serra era: “que la escultura reconcilie a los obreros con las brutales condiciones de trabajo dándoles algo con qué identificarse. La manipulación de dicha identificación y el hecho de que el orgullo de los

trabajadores solo sea un medio para hacer más tolerable su esclavitud, es precisamente lo que pretende la política cultural” (p. 167).

Cada monumento que es impuesto en el espacio urbano por parte del gobierno en turno es una acción violenta, aunque sutil, de imposición ideológica. Althusser (*op. cit.*) argumenta que es necesario asegurarse de crear las condiciones de reproducción de los medios producción para que el sistema no colapse:

Basta reflexionar un instante para convencerse: el señor X, capitalista, que produce telas de lana en su hilandería, debe “reproducir” su materia prima, sus máquinas, etc. Pero quien las produce para su producción no es él sino otros capitalistas: el señor Y, un gran criador de ovejas de Australia, el señor Z, gran industrial metalúrgico, productor de máquinas-herramienta, etc., etc., quienes, para producir esos productos que condicionan la reproducción de las condiciones de producción del señor X, deben a su vez reproducir las condiciones de su propia producción, y así hasta el infinito: todo ello en tales proporciones que en el mercado nacional (cuando no en el mercado mundial) la demanda de medios de producción (para la reproducción) pueda ser satisfecha por la oferta (p. 2).

Para que estas condiciones se den, también es necesario asegurar la reproducción de la fuerza de trabajo, lo cual hacemos las personas a cambio de un salario que debe asegurar al menos el mínimo para cubrir nuestras necesidades básicas y las de las personas que dependen de nosotros, pero las condiciones necesarias para que el trabajador esté calificado para desempeñar su trabajo se dan también afuera de la empresa, en escuelas y en otras instituciones.

Althusser propone que para “hacer progresar a la teoría del Estado [de Marx] es indispensable tener en cuenta no solo la distinción entre *poder de Estado y aparato de Estado (sic)*, sino también otra realidad que se manifiesta junto al aparato (represivo) de Estado, pero que no se confunde con él” (*Ibid.*, p. 8). A esta realidad le llama “aparatos ideológicos de

Estado (AIE)” los cuales se diferencian del aparato represivo del Estado, el cual está conformado por el gobierno, la administración, la policía, los tribunales y el ejército, entre otros. Este aparato es represivo porque funciona a través de la violencia, al menos “[...] en situaciones límite (pues la represión administrativa, por ejemplo, puede revestir formas no físicas)” (*Ibíd.*).

Los aparatos ideológicos del Estado (en adelante los AIE) son distintos del aparato de Estado y funcionan por medio de otro tipo de instituciones, generalmente privadas, cuya influencia es más sutil. Estas trabajan a favor de la ideología dominante, es decir, de aquellos que son dueños de los medios de producción. Estas instituciones son religiosas, escolares, familiares, culturales y de información, entre otras. A diferencia de las instituciones represivas del aparato de Estado, que funcionan a través de la violencia, los AIE funcionan a través de la ideología: “De la misma manera, pero a la inversa, se debe decir que, por su propia cuenta, los aparatos ideológicos de Estado funcionan masivamente con la ideología como la forma predominante pero utilizan secundariamente, y en situaciones límite, una represión muy atenuada, disimulada, es decir simbólica.” (*Ibíd.*, p. 10).

De regreso a la pregunta que dio inicio a este texto, ¿qué significa la escultura del *Guerrero Chimalli*? La respuesta es que esta escultura es uno más de los instrumentos ideológicos del Estado y significa que los habitantes deben sentirse orgullosos de su pobreza y de las extenuantes jornadas de trabajo a las que están esclavizados y son remuneradas con el salario mínimo o menos, mientras que los dueños de las empresas para las cuales trabajan se enriquecen. Significa que el Estado está consciente de las condiciones de inequidad en las que vive el municipio de Chimalhuacán pero, a pesar de ello, por medio de una costosa escultura, una fuente y un parque, insiste en repetir el desgastado eslogan que afirma: “Vamos en camino al progreso”, siempre en camino, pero sin esperanzas de llegar algún día a la modernidad en la cual se supone habrá condiciones de vida justas para todos y por ello los chimalhuaqueños deben aguantar condiciones de vida miserables y trabajar con empeño.



Humilde, pero significativo. El monumento al maestro en Real del Monte es un atril que soporta un libro abierto.

Fotografía: Miguel Ángel Ledezma Campos.

### **¿Cómo se podrían haber gastado de mejor manera 30 millones de pesos en arte público?**

Debido a que, por lo general, los gobernantes y funcionarios públicos de nuestro país carecen de conocimientos en historia nacional y en historia del arte, cuando se enfrentan con la tarea de mandar a hacer una obra de arte público solo les vienen a la mente dos opciones: hacer un mural (o en su defecto dejar que los jóvenes hagan un *graffiti*) o una enorme escultura de metal (generalmente de Sebastián). Omiten, por ignorancia, otras posibilidades de arte público y del llamado arte de interacción social.

Contestaremos a la última pregunta planteada con la descripción de un proyecto iniciado en 1993 en Houston por el artista afroamericano Rick Lowe. *El Project Row Houses* o casas alineadas consiste en un par de bloques de casas abandonadas que fueron reconstruidas para dar alojamiento a artistas y a madres solteras jóvenes. En colaboración con otros artistas, Lowe logró adquirir 22 casas, destinando ocho de

ellas para que artistas de otras localidades trabajaran en la comunidad haciendo sus proyectos artísticos (Finkelpearl, 2001, p. 236). Algunas casas más se usaron como oficinas y galerías del propio proyecto y el resto se empleó para que, a través de un programa de residencias, madres solteras jóvenes vivieran ahí sin pagar alquiler mientras terminaban sus estudios. A cambio, las jóvenes mujeres apoyaban el desarrollo de las actividades culturales del lugar: exposiciones y ciclos de cine, entre otras.

Con el paso de los años este proyecto ha recibido apoyos y ha ganado concursos, al grado de que en 2009 ya contaban con 40 casas habilitadas y en funcionamiento. Los resultados del *Project Row Houses* son invaluable ya que, al estar en la periferia de la ciudad, promueven actividades culturales fuera de los recintos oficiales o institucionales, al mismo tiempo que toda la comunidad se beneficia y tiene una interacción más cercana con el arte: las personas del barrio no solo se identifican con la obra, sino que son parte de ella. Simultáneamente la obra se ha convertido en un lugar simbólico e histórico, ya que la restauración conserva la arquitectura típica de la región.

En el sitio web del proyecto ([projectrowhouses.org](http://projectrowhouses.org)) se describe brevemente la relación del *Project Row Houses* con el concepto de “escultura social”, acuñado por el artista alemán Joseph Beuys en la segunda mitad del siglo XX, donde la sociedad es vista como la materia que moldea al escultor. Cambiar el modo de pensar de los individuos es, al mismo tiempo, cambiar la forma de la sociedad. Pensamos que el *Project Row Houses* es una escultura social porque es una obra viva y en proceso permanente que revitaliza el vecindario y lo transforma.

Consideramos que actualmente necesitamos más artistas como Rick Lowe y su *Project Row Houses* y menos como Sebastián y su *Guerrero Chimalli*. Necesitamos exigir a los funcionarios que no despilfarran el dinero público en proyectos anacrónicos de escultura convencional, sino en proyectos que respondan a convocatorias abiertas, que permitan valorar e incentivar nuevas formas de arte público destinadas a mejorar realmente las condiciones de las comunidades en donde son emplazadas.



Blanco sobre blanco, capa tras capa de pintura, el inmaculado monumento a la madre simboliza pureza, casi virginidad. En Real del Monte, Hidalgo.

Fotografía: Miguel Ángel Ledezma Campos.

## **Bibliografía**

- Althusser, L. (1988) *Ideología y aparatos ideológicos del Estado. Freud y Lacan*. Buenos Aires, Nueva visión.
- Bishop, C. (2005) *Installation art*. Londres, TATE publishing.
- . (editora) (2006) *Participation*. China, Whitechapel Gallery.
- Crimp, D. (2001) “La redefinición de la especificidad espacial”, en Paloma B. y Jesús C. (editores) *Modos de hacer. Arte crítico, esfera pública y acción directa*. Salamanca, Universidad de Salamanca, p. 143-171.
- Doherty, C. (2009) “Introduction//situation”, en Claire D. (editora) *Situation*. Londres, Whitechapel Gallery.
- Finkelpearl, T. (2001) *Dialogues in public art*. Londres, MIT press.
- García, N. (1989) *Culturas híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad*. Ciudad de México, Grijalbo.
- Krauss, R. (2006) “La escultura en el campo expandido”, en Hal F. (editor) *La posmodernidad*. Barcelona, Kairós, p. 59-74.

- Meyer, J. (2009) "The Functional site, or, the transformation of site specificity", en Claire D. (editora) *Situation*. Londres, Whitechapel Gallery, p. 23-37.
- Munroe, A. (2009) *Cai Guo-Qiang: I want to believe*. Nueva York, Guggenheim.
- Owens, C. (2009) "Earthwords", en Claire D. (editora) *Situation*. Londres, Whitechapel Gallery.
- Padín, C. (2005) "El arte en las calles", en Josefina A. y Fernando F. (editores) *Performance y arte acción en América Latina*. Ciudad de México, CITRU/ExTeresa, p. 15-31.
- SDP *Noticias.com*. "Guerrero Chimalli, la polémica escultura en Chimalhuacán de 30 mdp", en SDP noticias, Ciudad de México, México, 18 de diciembre de 2014. Fecha de consulta: 13 de enero de 2015. Disponible en <http://www.sdpsnoticias.com/local/edomex/2014/12/18/guerrero-chimalli-la-polemica-escultura-en-chimalhuacan-de-30-mdp>
- Smithson, R. (2009) *Robert Smithson. Selección de escritos*. México, Alias.



## **SOBRE LOS AUTORES**

### **Bertha Alicia Arizpe**

Doctora por la Universidad Autónoma del Estado de Morelos y maestra en Artes Visuales por la Facultad de Artes y Diseño de la Universidad Nacional Autónoma de México. Actualmente dirige la Coordinación de Redes de Investigación y Experimentación para los Diseños y las Artes CORIEDA de la Facultad de Artes y Diseño de la UNAM.

### **Julia Caporal Gaytán**

Maestra en Artes Visuales por la Facultad de Artes y Diseño de la Universidad Nacional Autónoma de México. Es profesora investigadora de tiempo completo de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. Actualmente es integrante del grupo de investigación Arte y Contexto de la UAEH.

### **Alejandro García Carranco**

Maestro en Estudios Visuales por la Universidad Autónoma del Estado de México. Es profesor investigador de tiempo completo de la Facultad de Artes de la Universidad Autónoma del Estado de México. Es integrante del cuerpo académico Episteme y Visualidad Contemporánea.

### **Miguel Ángel Ledezma Campos**

Doctor por la Universidad Autónoma del Estado de Morelos y maestro en Artes Visuales por la Facultad de Artes y Diseño (FAD) de la Universidad Nacional Autónoma de México. Es profesor investigador de tiempo completo del Instituto de Artes de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. Actualmente es representante e integrante del grupo de investigación Arte y Contexto de la UAEH.

### **Marengla León Álvarez**

Candidata a doctora en Artes por la Universidad de Guanajuato y maestra en Artes Visuales por la Universidad Nacional Autónoma de México. Es profesora investigadora de tiempo completo de la Facultad de Artes de la Universidad Autónoma del Estado de México. Es integrante del cuerpo académico Episteme y Visualidad Contemporánea.

### **Rían Lozano**

Licenciada en Historia del Arte y doctora en Filosofía (área de Estética y Teoría de las Artes) por la Universitat de València (España). Es investigadora del Instituto de Investigaciones Estéticas de la Universidad Nacional Autónoma de México. Realizó una estancia posdoctoral en la Université Rennes 2 (Francia) y dos estancias de investigación en Goldsmiths College (University of London) y en el Programa Universitario de Estudios de Género (UNAM).

### **Celia Guadalupe Morales González**

Doctora en Artes por la Universidad de Guanajuato y doctora en Educación por el Instituto Universitario Internacional de Toluca. Es profesora investigadora de tiempo completo de la Facultad de Artes

de la Universidad Autónoma del Estado de México. Es representante e integrante del cuerpo académico Episteme y Visualidad Contemporánea.

### **Ximena Alejandra Palomares Taboada**

Licenciada en Proceso en Artes Plásticas por la Facultad de Artes de la Universidad Autónoma del Estado de México. Actualmente colabora con la doctora Celia Guadalupe Morales González y con el cuerpo académico Episteme y Visualidad Contemporánea de la Universidad Autónoma del Estado de México.

### **Maribel Rojas Cuevas**

Maestra en Artes Visuales por la Universidad Nacional Autónoma de México. Es profesora investigadora de tiempo completo del Instituto de Artes de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. Actualmente es representante e integrante del cuerpo académico Prácticas Visuales en el Arte Actual de la UAEH.

### **Salvador Salas Zamudio**

Doctor en Historia del Arte por la Universidad Autónoma del Estado de Morelos. Es profesor investigador de tiempo completo del Departamento de Artes Visuales de la Universidad de Guanajuato. Es representante e integrante del cuerpo académico Estudio y Producción en Artes Visuales de la Universidad de Guanajuato. Su línea de investigación se orienta hacia la historia de la fotografía en México, el lenguaje de la imagen fotográfica y los procesos de producción de imágenes fotográficas.

### **Álvaro Villalobos**

Doctor en Estudios Latinoamericanos y maestro en Artes Visuales por la Universidad Nacional Autónoma de México. Es profesor en la Facultad de Arte y Diseño (FAD) de la UNAM. Es miembro del Sistema Nacional de Investigadores de México (SNI), del Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología, México. Investiga las relaciones del arte contemporáneo con prácticas culturales en comunidades específicas.

*Teoría del arte y enfoques metodológicos de la producción*  
se terminó de imprimir en el mes de septiembre de 2020  
en los talleres gráficos de la Editorial Universitaria de la UAEH.  
La edición consta de 250 ejemplares.