



Visual Pages

Sergi Aguilar "Displaced", 2015 ©	
Sergi Aguilar -	204

Articles

Abstracción Referencial. Philippe Decrauzat. Formas que Omiten a lo que Aluden	
Ricardo Trigo -	205
Asalto a la Comunicación. Una Redefinición del Fake como Práctica Artística Activista en la Sociedad de la Información	
Vanni Brusadin -	233
De la Originalidad y sus Desplazamientos Artísticos. El Artefacto de la Copia y lo Abominable de lo Original	
Carles Méndez Llopis -	256
Auriga y mis Juguetes de Piedra: Una Aventura Escultórica entre Arte y Juego. In Memoriam Benjamín Martino	
Oriol Vaz-Romero Trueba -	277

Reviews

The Art of Leaping	
Carme Sais -	309

Instructions for authors, subscriptions and further details:

<http://brac.hipatiapress.com>

Sergi Aguilar “Displaced”, 2015 ©

Sergi Aguilar¹

1) Artista plástico

Date of publication: October 3rd, 2015

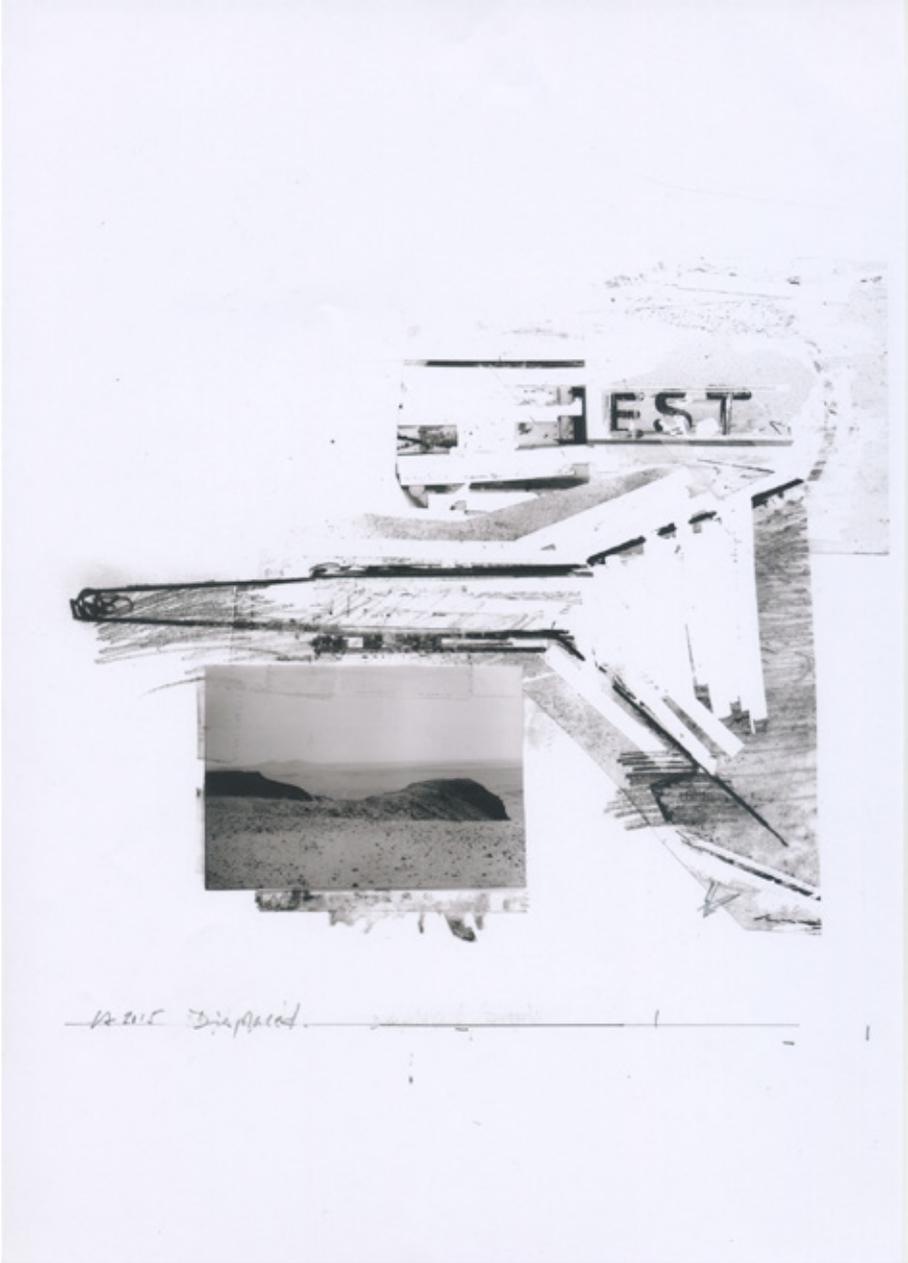
Edition period: October 2015-February 2015

To cite this article: Aguilar, S. (2015). Sergi Aguilar “Displaced”, 2015. *Barcelona, Research, Art, Creation*, 3(3), 204. doi: 10.17583/brac.2015.1701

To link this article: <http://dx.doi.org/10.17583/brac.2015.1701>

PLEASE SCROLL DOWN FOR ARTICLE

The terms and conditions of use, except where otherwise noted, are related to the Open Journal System and to [Creative Commons Attribution License](#) (CC-BY-NC-ND). The indication must be expressly stated when necessary.



Instructions for authors, subscriptions and further details:

<http://brac.hipatiapress.com>

Abstracci3n Referencial. Philippe Decrauzat. Formas que Omiten a lo que Aluden

Ricardo Trigo¹

1) Universitat de Barcelona. Espa1a

Date of publication: October 3rd, 2015

Edition period: October 2015 - February 2016

To cite this article: Trigo, R. (2015). Abstracci3n referencial. Philippe Decrauzat. Formas que omiten a lo que aluden. *Barcelona, Research, Art, Creation*, 3(3), 205-232. doi: 10.17583/brac.2015.1573

To link this article: <http://dx.doi.org/10.17583/brac.2015.1573>

PLEASE SCROLL DOWN FOR ARTICLE

The terms and conditions of use, except where otherwise noted, are related to the Open Journal System and to [Creative Commons Attribution License](#) (CC-BY). The indication must be expressly stated when necessary.

Referential Abstraction. Philippe Decrauzat, Forms that Omit that which they Allude to

Ricardo Trigo
University of Barcelona

(Received: 15 June 2015; Accepted: 21 July 2015; Published: 3 October 2015)

Abstract

In this text we will analyze the work of artist Philippe Decrauzat (Lausanne , 1974). His work will help us define a type of abstraction which shows formal similarities to iconic works of the tradition of abstract art, reminiscent of minimalist artists such as Robert Morris and Frank Stella, or op art pieces by Waclaw Szpakowski from the 1920s. Despite Philippe Decrauzat's use of certain codes and formal similarities, his objective is to make a conceptual twist on these. He does so by placing the viewer far from a traditional safe place forged during the twentieth century; the knowledge of abstract art's language.

Keywords: Philippe Decrauzat, minimalism, Post-painterly abstraction, op art, institutionalization, knowledge, repetition.

Abstracción Referencial. Philippe Decrauzat. Formas que Omiten a lo que Aluden

Ricardo Trigo
Universidad de Barcelona

(Recibido: 15 Junio 2015; Aceptado: 21 Julio 2015; Publicado: 3 Octubre 2015)

Resumen

En este texto vamos a analizar el trabajo del artista Philippe Decrauzat (Lausanne, 1974). Su obra nos servirá para definir un tipo de abstracción formalmente muy similar a trabajos icónicos de la tradición del arte abstracto, trabajos que nos pueden recordar a obras de artistas minimalistas como Robert Morris y Frank Stella, piezas op art, o trabajos de Waclaw Szipkowski de los años 1920. Sin embargo, su objetivo es el de realizar un giro conceptual sobre esas semejanzas y códigos, de colocar al espectador en lugares alejados de la red de seguridad que constituye el saber del lenguaje del arte abstracto forjado a lo largo del siglo XX.

Palabras clave: Philippe Decrauzat, minimalismo, abstracción pospictórica, op art, institucionalización, saber, repetición.

Vamos a recorrer varias exposiciones del artista suizo Philippe Decrauzat, concretamente *On the retina* (2011), realizada en House of Art Ceské Budejovice en la República Checa, y *Corps Flottants* (2013) realizada en la galería Española Parra & Romero de Madrid. A lo largo del texto, desgranaremos el trabajo de Decrauzat y estableceremos puntos de encuentro y desencuentro con movimientos artísticos de la década de 1960 como la abstracción postpictórica, el minimalismo y el op art, mediante la selección de distintos puntos de vista sobre cada uno de ellos. Con el objetivo de analizar la propuesta del artista y contextualizarla en un marco actual, ver como operan sus formas y que relación establece con la herencia del arte abstracto que evocan.

Formas Extensivas

La exposición *On the retina* (2011) está compuesta de tres espacios a través de los cuales se despliegan cuatro propuestas distintas. La sala principal acoge las piezas *Pinturas* (2011) (Figuras 1 y 2), una segunda sala muestra tres dibujos en tinta sobre papel *D.T.A.B.T.W.H.A.H.E* (2010) (Figura 3) mientras que en la tercera sala podemos ver la película en 16mm *Screen-o-scope* (2010) (Figura 4). Para finalizar, una quinta pieza *Méthode d'objectivation critique, (dispersion)* (2011) (Figuras 1, 2, 7 y 8) concluye la exposición, se trata de unos pequeños fragmentos en forma de círculos y de líneas orgánicas dispuestos por el suelo de la primera sala, inspirados en fragmentos de una silla de finales del siglo XIX y moldeados en hormigón.



Figura 1. Philippe Decrauzat. Vistas de la exposición *On the retina* (2011). House of Art Ceské Budejovice, República Checa. Foto: Jan Mahr. Cortesía del artista y de la galería Parra & Romero. ©

El primer espacio (Figuras 1 y 2) acoge una serie de telas recortadas en forma de líneas diagonales, dispuestas individualmente y pintadas con acrílico, presentadas a modo de secuencia exponencial: primero una diagonal a la izquierda, luego otra a la derecha y seguidamente otra constituida con cuatro diagonales y formando una doble X y una W. En estas pinturas, la tela se ajusta a la forma representada *shaped canvas*, utilizando el mismo recurso formal que artistas pertenecientes a la abstracción postpictórica de la primera mitad de los años 1960 en Estados Unidos. Carla Beatriz Franco Ruschmann (2003) definiendo la abstracción postpictórica en su tesis doctoral *Arte geométrico: Análisis y tendencias de su desarrollo plástico*, comenta:

La obra geométrica de esta tendencia usualmente es realizada con pocos elementos, sencilla y pura en cuanto a formas y colores, con una lectura muy clara e inmediata. Como novedades técnicas aporta la adecuación del soporte a la forma expresada. (p.178)

La semejanza de los principios formales de la abstracción postpictórica con la serie de pinturas *Pinturas*, (2011) (Figuras 1 y 2) de Decrauzat es más que evidente. Sin embargo, Decrauzat siempre presenta sus pinturas junto a otros elementos, abriendo una nueva lectura, además de la referencia más obvia. Este principio tan definido acerca del posicionamiento de la abstracción postpictórica, que también será compartido posteriormente dentro del minimalismo por algunos de sus integrantes como en el caso del norteamericano Frank Stella, es el que Amalia Martínez Muñoz (2001) analiza de la siguiente manera:

Durante la década de los sesenta, la búsqueda de una pureza pictórica exenta de toda espacialidad que pudiera provocar efectos de figura y fondo, le llevó a realizar una serie de cuadros negros surcados por líneas blancas [...]. Ese extremo reduccionismo de color y forma, era la fórmula con la que Stella quería afirmar el carácter objetual de sus pintura, eludiendo todo posible contraste de valor que pudiera derivar en un efecto ilusorio de profundidad. [...]. Al adecuar la forma de la superficie pictórica a las geometrías pintadas, se elimina toda diferencia entre la figura y su representación; los cuadros se presentan como una lograda síntesis entre la estructura interna y externa de la pintura. (p.78)



Figura 2. Philippe Decrauzat. Vistas de la exposición *On the retina* (2011). House of Art Ceské Budejovice, República Checa. Foto: Jan Mahr. Cortesía del artista y de la galería Parra & Romero. ©

Anna Maria Guasch (1997) explica los principios ideológicos de la abstracción postpictórica con el catálogo de la exposición *Toward a New Abstraction* (1963) realizada en el Jewish Museum de Nueva York, en la que participaron artistas como Frank Stella y Kenneth Noland, de la siguiente manera:

[...] habían propuesto un arte purista, liberado de los esquemas relacionales, basado en la simetría, en la repetición modular y en la ausencia de sistemas ilusionistas. Era, pues, el momento de la estética formalista, aquella que defendía que el arte visual debía limitarse a la experiencia visual, sin ninguna referencia a otras categorías de experiencia, aquella a la que sólo interesaban los problemas formalistas del arte y que anteponían a cualquier otro atributo pictórico o escultórico, el de la calidad. (p.153)

En este caso Decrauzat, a pesar de resolver formalmente la serie de *Pinturas* (2011) (Figuras 1 y 2) de un modo muy similar a como lo hacía Stella en obras como *Telluride*, *Creede I*, *Creede II* (1961), tiene un objetivo muy distinto. El objetivo de Decrauzat, como veremos, es el desplegar las diagonales en otros contextos, como por ejemplo en la exposición *Anisotropy* (2011) (Figura 7), realizada por el artista también en el 2011 en Le Plateau/FRAC de París, donde emplea los mismos recursos gráficos [las diagonales negras] para presentarlos dispuestas sobre un mural de corte ilusionista, transgrediendo el principio de la abstracción postpictórica y como dilucidaremos, cualquier otro determinismo estilístico.

Con dos elementos geométricos simples, dos líneas en diagonal, ya sean pintadas sobre la pared o como en el caso que nos ocupa en la exposición *On the retina* (2011), sobre tela, Decrauzat realiza distintas combinatorias posibles entre ellas, presentándolas de forma individual o de forma acumulativa, como objeto o incorporadas en el espacio arquitectónico. Siempre mediante el mismo gesto, cruzándolas o superponiéndolas, el artista nos presenta un amalgama de formas posibles de cómo percibir diagonales, pasando de la contemplación de la diagonal como objeto a la contemplación de la diagonal como elemento transformador del espacio (como propuesta ilusionista). Decrauzat nos induce a recordar distintos enclaves de la historia del arte abstracto, mezclando métodos y formas heredadas de movimientos como la abstracción postpictórica, el minimalismo o el op art. Como iremos viendo, la radicalidad de su obra reside en transitar por distintos hitos de la tradición del arte abstracto geométrico presentándola de forma fragmentada ante nosotros. Lo hace copiando sus formas y sus estrategias, haciéndolas coexistir en un mismo plano, y colisionando postulaciones que históricamente estuvieron enfrentadas.

Es interesante rescatar algunas de las declaraciones de intenciones que definieron el arte minimalista de los años 1960 para ver las distancias respecto al trabajo de Decrauzat. Lourdes Peñaranda Quintero analiza, en su tesis doctoral titulada *Donald Judd ilusionista* (2010), la gestación del minimalismo Norteamericano durante la década de los años 1960 mediante el análisis de textos de artistas y otros agentes implicados en la época, como los críticos Lawrence Alloway, Lucy Lippard, Barbara Rose o Michael Fried. De esa forma, Peñaranda (2010) articula su recorrido prestando especial atención a la figura de Donald Judd, que fue un pilar fundamental a la hora de dibujar las bases conceptuales del minimalismo.

En primera instancia, según Peñaranda (2010), si algo caracterizó el arte

minimalista fue la ruptura conceptual que generó respecto a la tradición del arte geométrico europeo de las primeras vanguardias artísticas y respecto a tendencias como el *action painting* también de los años 1960, en las cuales la subjetividad del artista permanecía muy presente y ejercía como energía articuladora para la formalización de la obra. Peñaranda (2010) escribe al respecto:

[...] es *Black, White and Gray* la primera exposición colectiva directamente identificada como *minimalista* que se realiza en un museo, el Wadsworth Athenaeum, en Hartford, Connecticut, en 1964, organizada por Samuel Wagstaff. La exposición incluía 22 artistas de diferentes generaciones y tendencias que se relacionaban por una supuesta afinidad basada en la ausencia de color; entre ellos se encontraban personajes tan variados como: Newman y Reinhardt; Stella, Johns, Rauschenberg, Twombly, Warhol, Lightenstein, Dine e Indiana; Kelly, Agnes Martin, Liberman y Parker; Morris, Truitt, Flavin y Tony Smith; junto con George Brecht, James Lee Byars, Robert Moskowitz y Jean Follet. [...]. Era un intento de Wagstaff por presentar la nuevas propuestas y estética de los sesenta, que reaccionaban ante las alusiones de sensibilidad del expresionismo y el *action painting*. (p.8)

Es en este sentido que el minimalismo, además de caracterizarse por la aparente simplicidad de sus formas reducidas al máximo grado de inexpressión subjetiva, introdujo también procesos de industrialización en su producción. Así, determinó una nueva forma de hacer y abrió una nueva perspectiva desde la que abordar la obra artística, mediante el desligamiento de cualquier marco de referencia que mantuviera un diálogo ajeno a la propia fiscalidad de la obra. Este era un principio diametralmente opuesto a la propuesta de Decrauzat. En ese sentido es interesante rescatar de la mano de Peñaranda (2010) la opinión de Donald Judd refiriéndose a la exposición *Black, White and Grey* de 1964:

El texto de Judd es mayoritariamente descriptivo; sin embargo asume una posición y establece algunas diferencias. Para Judd (2005:118), las propuestas de Robert Morris, Robert Rauschenberg y George Brecht, constituyen las más extremas en cuanto a la actitud inclusiva de sus obras y la cercanía a la inexistencia, a la presentación de la nada con objetos claramente identificados como arte. [...]. Pero son Flavin y Stella, los que para Judd (2005: 119), conforman las propuestas más complejas de la muestra, ya que se relacionan directamente con las intenciones de la neutralidad de la misma, [...]. Judd establece también

tres precedentes a la nueva actitud. Las pinturas de Ad Reinhardt por su cercanía a la nada (2005:118), [...]. Las obras de Jasper Johns, a quien identifica más con Morris y Brecht por el manejo de la existencia del arte en la mínima expresión del objeto cotidiano. (pp.8-10)

La idea de que la obra haga referencia a sí misma y se agote en sí misma a la vez es una idea capital para entender el espíritu del minimalismo, y para entender el giro conceptual que propone el trabajo de Decrauzat. En esa misma línea, Donald Judd desarrolló la idea de que una obra debe ser “interesante de mirar”. Así lo especificaba en su texto *Specific Objects*, publicado por el mismo Judd en 1965 en el *Arts Yearbook*, número 8, que Pañaranda recupera con las palabras de Judd, 1965,:

[...] antes la calidad se alcanzaba a través de la posible complejidad de los elementos compositivos o narrativos, ahora esta complejidad y calidad no se expresa literalmente, sino a través de su reducción a una única totalidad que es lo que hace que la obra sea interesante de mirar. (Peñaranda, 2010, p.17)

Decrauzat, por el contrario, realiza precisamente lo opuesto: su obra llega a la complejidad, no a partir de la lectura de cada pieza por separado, sino a partir de la colisión de las partes, es decir, a partir de la lectura fragmentada de las alusiones dispares que el conjunto de sus obras señalan. Si el minimalismo predicaba que la obra hiciera referencia a sí misma, el trabajo de Decrauzat se despliega “extra-referencialmente”, a través de las partículas estilísticas de cada una de las obras que conforman sus exposiciones.

Siguiendo con la exposición *On the retina* (2011) de Decrauzat que nos ocupa, la obra *Méthode d'objectivation critique, (dispersion)* (2011) (Figuras 1, 2, 7 y 8) se despliega y se suma a lo largo del espacio central de la exposición. Se trata de varios elementos repartidos por el suelo a través de los distintos espacios expositivos. Estos elementos con forma orgánica y moldeados en hormigón son fragmentos de una silla *Thonet n°14*. El diseño de la silla original *Thonet n°14* recibió en 1867 una medalla de oro en la Exposición Mundial de París, producida a finales de la década de 1850 por la compañía Thonet. Se trata de una silla constituida por seis piezas de madera de haya curvada mediante vapor. Dicha silla fue elogiada por su fácil ensamblaje, hecho que facilitaba el ahorro de espacio durante su transporte para ser comercializada.

Lo que propone Decrauzat es desmontar y luego ensamblar distintas partes de la silla para construir nuevas formas. Este ejercicio de desmontaje y posterior

montaje le sirve al artista para articular otro de sus principales modos de operar, presentando sobre un escenario constituido por elementos irreconocibles un elemento en apariencia abstracto pero que hace referencia directa a un objeto real y de orden utilitario. Este hecho se repite constantemente en la obra de Decrauzat y es, como podremos ver, la cualidad específica que reactiva de forma renovada el modo en que se nos presenta la obra abstracta.

Una tercera sala acoge los tres dibujos *D.T.A.B.T.W.H.A.H.E.*, (2011) (Figura 3), realizados en tinta sobre papel y a doble cara, colocados perpendicularmente a la pared de manera que se pueden ver las dos caras del dibujo y es posible recorrerlo tridimensionalmente. Las letras del título corresponden a las iniciales de las palabras que conforman la frase “Does the angle between two walls have a happy ending”. Frase a su vez extraída del texto de un collage de 1967 realizado por J. G. Ballard y publicado en el número 33 de la revista británica *Ambit*. En dicho collage vemos el texto y el dibujo en blanco y negro de una mujer masturbándose. El título del dibujo sirve a Decrauzat para volver a colocar un sustrato, una información específica, una referencia bajo la superficie geométrica de los dibujos.

Por otra parte, el recurso formal de los dibujos de Decrauzat están inspirados en la obra del artista polaco Waclaw Szpakowski (1883-1973). Szpakowski fue un artista, arquitecto y fotógrafo que nunca se dedicó al arte profesionalmente, y que solamente empezó a darse a conocer a finales de su vida, gracias a una exposición colectiva en 1968 en el Museo nacional Sztuki de Lodz, y posteriormente en 1994 con dos exposiciones más importantes, una en el Museo Nacional de Warsaw y la otra en el Museo Willem Hack de Ludwigshafen (Johnson, T; Jedrzejewski, F, 2013, p.8). Más recientemente, tres de sus obras han sido presentadas en la exposición *Inventing Abstraction, 1910–1925 (2012 - 2013)* en el MoMa de Nueva York. Son conocidos sus trabajos en tinta sobre papel, en los que realiza unas composiciones geométricas y laberínticas sin fin, donde su resultado final deriva en una suerte de efecto óptico sobre el espectador. La obra de Szpakowski sigue el eje argumental de la concepción moderna de un orden universal que puede ser expresado a través de la geometría y la matemática, y así lo recuerda Janusz Zagrodzki: “He tried to grasp and formulate the rules of geometry of the world, he regarded the rules of symmetry and repetitions to be the main features characterizing both unanimated and animated world” (Zagrodzki, s.f). Intentó entender y formular las reglas de la geometría del mundo, consideró las reglas de la simetría y las repeticiones como rasgos principales que caracterizan ambos mundos, el animado y el inanimado.

Decrauzat yuxtapone a J.G. Ballard contra Szpakowski: a la pregunta “Does the angle between two walls have a happy ending?”, la respuesta de los laberintos infinitos a doble cara de Decrauzat parece inducir al espectador a hallar una respuesta que será, por lo menos, extraña. El hecho de confrontar al espectador con dos imágenes paralelas tan opuestas gramaticalmente, en dos categorías tan dispares - por un lado, una mujer masturbándose, y por el otro, unas imágenes de geometrías de laberintos infinitos - sólo puede conducir a plantearse dos posibles deducciones. La primera, que el artista intenta generar algún tipo de alegoría simbólica acerca del gesto de masturbarse como momento infinito de placer, o por el contrario, que está intentando despotenciar e ironizar acerca de las cargas ideológicas iniciales de los trabajos de Szpakowski mediante la interferencia [la mujer masturbándose] sobre la pulcritud de las ideas germinales del artista polaco. En cualquier caso, Decrauzat presenta las composiciones geométricas como algo que quiere desvincular de su referencia inicial, para decirnos, al fin y al cabo, que lo que se ve no es lo que uno piensa que conoce.



Figura 3. Philippe Decrauzat. Vistas de la exposición *On the retina* (2011). House of Art Ceské Budejovice, República Checa. Foto: Jan Mahr. Cortesía del artista y de la galería Parra & Romero. ©

La pieza que cierra la exposición *On the retina* (2011) es la proyección de la película en 16mm *Screen-o-scope* (2010) (Figura 4). La película está montada a partir de escenas de la película *Rashomon* (1950) del director Akira Kurosawa. Decrauzat selecciona las escenas de la película en las que la cámara enfoca hacia el sol que irradia entre las ramas de los árboles. El fuerte contraste en blanco y negro de la película de Decrauzat transforma el film en una sinfonía de luz parpadeante, de una manera cada vez más intensa, hasta abstraerse de su referencia inicial. La intermitencia de la película desestabiliza nuestra mirada haciéndola vibrar, consiguiendo un efecto ilusorio sobre nuestra percepción.

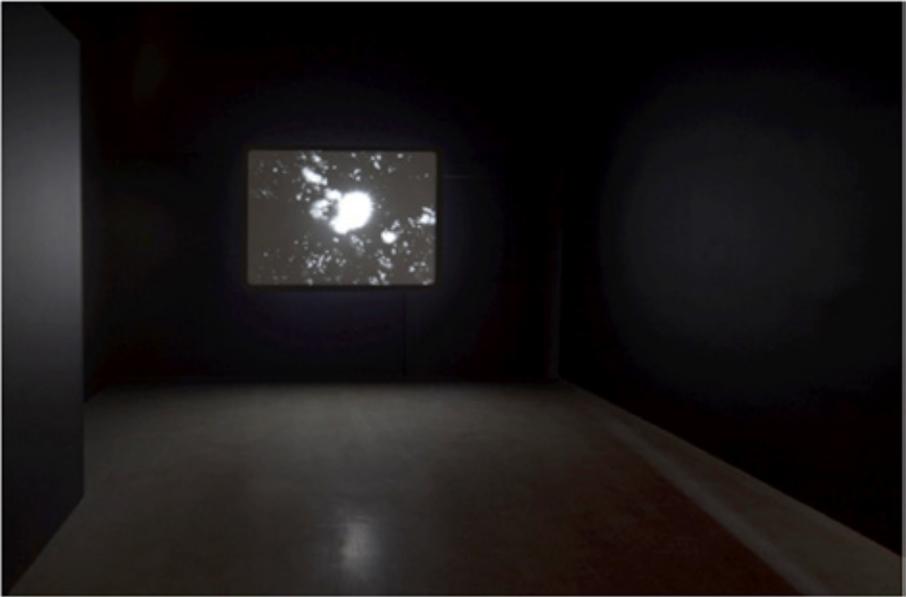


Figura 4. Philippe Decrauzat. Vistas de la exposición *On the retina* (2011). House of Art Ceské Budejovice, República Checa. Foto: Jan Mahr. Cortesía del artista y de la galería Parra & Romero. ©

Un Muro de La Villa Malaparte como Objeto Minimalista

En la segunda exposición, *Corps Flottants* (2013), realizada en la galería Madrileña Parra & Romero, Decrauzat nos presenta tres bloques de piezas repartidos en dos espacios. En el primer espacio de la galería nos encontramos una pieza escultórica, *Light space modulator* (2002), formada por dos tubos de acero en forma de “T” invertida, colgada del techo y con dos luces parpadeantes en los extremos de la superficie horizontal de la “T”. En el centro del espacio principal de la galería nos encontramos una escultura de grandes dimensiones y fragmentada en dos partes. *Myodesopsia* (2012) (Figura 5), cruza e invade todo el espacio central de la galería, mientras cuelgan sobre las paredes tres pinturas de la serie *On cover* (2012) (Figura 9 y 10), constituidas por diagonales rojas y azules, entrecruzadas y creando distintos ritmos visuales ondulatorios.



Figura 5. Philippe Decrauzat. Vistas de la exposición *Corps Flottant* (2011). Galería Parra Romero, Madrid. Cortesía del artista y de la galería Parra & Romero. ©

Una vez más, los trabajos de Decrauzat vuelven hacer referencia a algo que queda fuera de la autorreferencialidad del propio lenguaje abstracto aparente. En el caso de la obra *Light space modulator* (2002), la primera pieza

que nos encontramos en la exposición, el ritmo de parpadeo de las dos luces no es un ritmo aleatorio, sino que es un bucle formado por una secuencia de once minutos. Esta partitura rítmica está inspirada en una secuencia de la película de terror *El exorcista II* (1973) de John Boorman y Rospo Pallenberg. En dicha secuencia, los dos protagonistas son hipnotizados por una lámpara que se sincroniza paulatinamente al ritmo cardíaco de los personajes. En este caso, el efecto es el mismo que se da en la película *Screen-o-scope* (2010) (Figura 4), donde el artista selecciona una referencia cinematográfica y la transforma en pulsaciones lumínicas, en algo puramente rítmico. Siguiendo el recorrido de la exposición y volviendo a la sala principal de la galería, se encuentra la escultura principal de la exposición, *Myodesopsia* (2012) (Figura 5), una gran línea recta que nace desde un punto cero y va alzándose hasta acabar curvándose.

Myodesopsia (2012) (Figura 5) es una reproducción de un elemento arquitectónico existente, pero representado en dos partes en el espacio expositivo. Los dos fragmentos están inspirados en una parte arquitectónica de la Villa Malaparte (Figura 6), situada en un acantilado frente al mar Mediterráneo en Italia. Concretamente, se trata de un muro que yace en la terraza-solárium de la casa. La casa fue diseñada por el escritor Curzio Malaparte en 1937. A primera vista, el gran elemento geométrico que Decrauzat presenta en la galería recuerda a las esculturas minimalistas de Robert Morris *Seven geometric plywood structures painted grey* (1964), por su simplicidad objetual y uniformidad. Sin embargo, el juego referencial de Decrauzat, a pesar de la imponente y clara referencia del objeto al minimalismo, añade una segunda referencia fuera de ese principio histórico, añade al objeto una cita, una nota al margen que nos dirige a un muro que yace sobre la terraza de una casa que está construida en un acantilado frente al mar. Por otra parte, el título de la pieza “*Myodesopsia*”, en español “*Miodesopsias*”, es un término que también se conoce como “*cuerpos flotantes*” [título de la muestra], un efecto visual que se da en el propio ojo, debido muchas veces al envejecimiento natural del músculo ocular. Los “*cuerpos flotantes*” son un conjunto de manchas o filamentos en el campo visual, que se presenta mediante la aparición de opacidades en el humor vítreo, proyectándose la sombra de estas sobre la retina, provocando así la proyección de estos pequeños elementos cuando el sujeto está mirando. Esa idea es una interesante metáfora de cómo el objeto presentado, *Myodesopsia* (2012) (Figura 5), puede ser entendido como un “*cuerpo flotante*” para nuestra mirada, un cuerpo, un objeto que no se nos presenta de forma clara, nítida, es un objeto minimalista pero a su vez no

lo es. ¿Qué es exactamente? ¿Es una maqueta? Decrauzat es consciente de estas preguntas y utiliza esa interferencia como principio estructural de su trabajo. Una vez más nos revela las operaciones que se dan inevitablemente en los procesos cognitivos de entendimiento, en los cuales interviene inexorablemente la memoria que activamos sobre la disciplina “arte”.

Es interesante rescatar en este punto la visión que dio Michael Fried respecto al minimalismo en el texto *Arte y objetualidad* publicado inicialmente en 1967 en la revista *Artforum*. Michael Fried arremetía contra el minimalismo a partir de una reflexión concebida desde la idea de un “arte puro”, frente a las nuevas formas de relación con el espectador que la obra minimalista estaba proponiendo. En la introducción del texto de Michael Fried (1967/2012), Carolina Benavente Morales expone:

El rechazo del arte minimal por Michael Fried obedece a su defensa formalista de un arte “puro” cuyo foco consistiría en la elaboración de imágenes. Y, en efecto, las vanguardias se despojan crecientemente de ellas o bien las usan como parte de una relación artística que, en el arte minimal, todavía se lleva a cabo en una sala, pero que pronto se expande hacia la naturaleza (land art) y la sociedad (arte relacional, arte contextual, net art, etc.). (Fried, 1967/2012 p.6)

Michael Fried (1967/2012) tacha al minimalismo de “no arte”, respecto al “arte puro” que se despliega mediante el uso de las formas y de las combinaciones sintácticas que puedan generar entre sí los elementos que conforman una obra, obteniendo resultados que abren consideraciones de color, gesto, línea, mancha, ritmo, etc. Desde ese argumento, Fried alaba el trabajo de Anthony Caro por el uso que hace de los elementos industriales, con un fin radicalmente opuesto al minimalismo. Según Fried, Caro emplea tubos, vigas, travesaños y cilindros para ensamblarlos compositivamente como si de una sinfonía se tratase (Fried, 1967/2012 p.13). Ese uso de los elementos industriales a partir de sus yuxtaposiciones confiere a la obra un alejamiento de los atributos individuales de los materiales con los que la obra está realizada, y es este factor precisamente lo que aleja al trabajo de Caro del minimalismo.

Cabe decir que el formalismo iniciado a finales del siglo XIX había constituido un bloque discursivo y hegemónico en Estados Unidos, con el expresionismo abstracto como su máximo exponente en la década de los 1960 y bajo el fundamento teórico del mentor de Michael Fried, el famoso crítico Clement Greenberg. En ese marco y desde una perspectiva formalista, Fried

detectaba acertadamente la ruptura que el minimalismo estaba proponiendo: la obra minimalista estaba vacía, su peso de significación descansaba en la interpelación de su forma exterior con el espectador y de la presencia del material como tal. De esta manera, las obras requerirían del espectador para activarse, para ser un simple objeto permanentemente en presente. Para Fried (1967/2012), el arte minimalista, o como lo nombra en su texto, “arte literalista”, incide en la exploración de lo relativo a su figura, es decir a lo relativo a su forma exterior:

[...] Judd y Morris afirman los valores de la totalidad, la singularidad y la indivisibilidad –del ser de una obra, lo más cercano posible a “una cosa”, a un “objeto específico” singular. Morris le dedica una atención considerable al “uso de formas de gestalt fuerte o de tipo unitario, con el fin de evitar la división”, mientras que Judd es el principal interesado en el tipo de totalidad que puede alcanzarse mediante la repetición de unidades idénticas. El orden que opera en sus piezas, tal como lo observó una vez a propósito de las pinturas franjeadas de Stella, “es simplemente orden, similar al de la continuidad, una cosa tras otra”. No obstante, tanto para Judd como para Morris, el factor crítico es la figura. Las “formas unitarias” de Morris son poliedros que se resisten a ser captados como si fuesen algo distinto de una figura singular: la gestalt es, simplemente, “la figura constante, conocida”. Y en sí misma, en su sistema, la figura es “el valor escultórico más importante”. [...] Así, la figura es el objeto: en cualquier caso, lo que asegura la integridad del objeto es la singularidad de la figura. Es este énfasis en la figura, creo, lo que valida la impresión, compartida por numerosos críticos, según la cual las piezas de Judd y Morris están “huecas”. (Fried, 1967/2012 p.6)

Fried (1967/2012) detecta que ese desplazamiento hacia el exterior de la obra, hacia su “figura”, junto con la tendencia hacia los grandes volúmenes de las obras minimalistas, promovía la involucración del espectador como parte imprescindible para su concepción y para la transformación de la obra en un objeto más del mundo. Estas cualidades son las que para Fried llevan al minimalismo a ser un arte literalista y teatral, que promueve ante todo un desplazamiento del arte hacia la pura objetualidad. En estos términos posiciona Fried (1967/2012) su tesis:

[...] la adhesión literalista a la objetualidad no es más que la defensa de un nuevo género de teatro; y el teatro constituye ahora la negación del arte. La sensibilidad literalista es teatral porque, para comenzar,

le preocupan las circunstancias concretas en las que el espectador se encuentra con la obra literalista. Morris lo plantea en forma explícita. Mientras que en el arte anterior ‘lo que debía obtenerse de la obra se localizaba estrictamente en su interior’, la experiencia del arte literal es la de un objeto en situación –objeto que, casi por definición, incluye al espectador [...]. (p.8)

Volviendo al caso del muro en forma de obra minimalista de Decrauzat, *Myodesopsia* (2012) (Figura 5) lo podemos entender, visto desde la perspectiva de Fried, precisamente como lo contrario a una forma “hueca”: es una reproducción de un muro, pero cabe también decir, y es en este punto donde la propuesta de Decrauzat se complejiza, que *Myodesopsia* (2012) (Figura 5) es también una referencia que señala al minimalismo como disciplina.

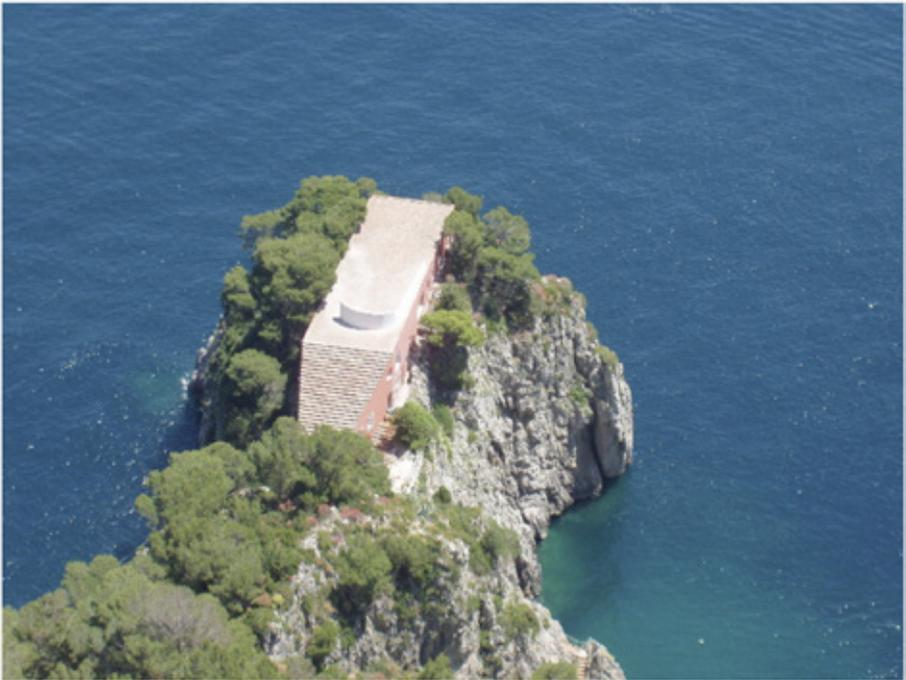


Figura 6. Villa Malaparte. Capri, Italia. 2005. Foto: Peter Schüle. En Wikipedia. Recuperado el 17 de julio de 2013 de

http://de.wikipedia.org/wiki/Villa_Malaparte#mediaviewer/File:Villa_Malaparte.jpg

Siguiendo nuestro recorrido, el tercer elemento de la exposición *Corps Flottants* (2013) se conforma de tres pinturas de la serie *On cover* (2012) (Figura 9 y 10). En una entrevista realizada por Guillermo Parra Romero el 1 de febrero del 2013, coincidiendo con su exposición *Corps Flottants* (2013) y publicada en la página Web de la galería madrileña, Decrauzat describe las tres pinturas de la siguiente forma:

Como es a menudo el caso, preexiste una imagen. En este caso concreto, se trata de la portada de la revista de divulgación científica *Scientific American* de 1963, dedicada a los ‘moirés patterns’. El artículo trata del uso que hace la ciencia de estas representaciones gráficas, demostrando la capacidad que tienen para revelar, en una secuencia regular, variaciones, cambios de ritmo, o interferencias. ([Galería Parra Romero, 2013](#))

Decrauzat sigue hablando refiriéndose a la serie de pinturas de la exposición *On the retina* (2011):

Mi trabajo alrededor de esta ilustración empezó años atrás, cuando tomó primero la forma de una pintura mural que se desarrollaba de manera cinemática en el espacio de exposición de *Le Plateau* en París (2011). En paralelo, había empezado aislando algunos fragmentos de esta imagen para realizar shaped canvas monocromos, simple composición a base de diagonales, de intersecciones o de elementos simples; letras, signos, formas abstractas que se desarrollan en una gramática formal por una orientación escópica; permutaciones que puntuaban varias de mis exposiciones. ([Galería Parra Romero, 2013](#))

Es interesante esta declaración de Decrauzat porque confirma el uso que el artista hace del minimalismo y del op art, que en este caso, parece indicar que es puramente a modo de cita. El punto de referencia que nos describe es un documento de divulgación científica que explica las formas posibles en que las diagonales pueden generar distintas gramáticas visuales. Decrauzat sigue en la entrevista y explica el punto del proceso en que se encuentra actualmente:

La última etapa sale ahora mismo de la imprenta. Mathieu Copeland me ha invitado a realizar la portada del catálogo ‘Gustav Metzger, Auto-creative Art’. Confrontado a un nuevo contexto y de vuelta a su soporte de origen, este ‘expanded pattern’ está cargado con todas las etapas precedentes. La circulación paranoica de una imagen. ([Galería Parra Romero, 2013](#))

La última frase de la cita nos parece reveladora: “la circulación paranoica de una imagen”, o lo que sería lo mismo, una amplia gama de modos con los que representar diagonales sobre distintos soportes, ya sea sobre un muro, sobre un lienzo o sobre un papel impreso. Es importante visualizar ahora dos imágenes de dos exposiciones, *Anisotropy* (2011) (Figura 7) y *On the retina* (2011), en las que podemos observar su parecido: se trata de dos imágenes casi idénticas, con un fondo distinto. Además se repite la silla explosionada en fragmentos por el suelo de ambas exposiciones, y tras los restos de hormigón, en su fondo las diagonales, en una exposición como sistema ilusorio [op art], y en la otra como sistema objetual [minimalismo].



Figura 7. Philippe Decrauzat. Vistas de la exposición *Anisotropy* (2011). Le Plateau/FRAC Ile de France, Paris. Foto: Martin Argyroglo. Cortesía del artista y de la galería Parra & Romero. ©



Figura 8. Philippe Decrauzat. Vistas de la exposición *On the retina* (2011). House of Art Ceské Budejovice, República Checa. Foto: Jan Mahr. Cortesía del artista y de la galería Parra & Romero. ©

Nikos Stangos recoge en su libro *Conceptos del arte moderno* un capítulo titulado *Op Art* escrito por Jasia Reichardt en 1966. En el texto, Reichardt (1966) se centra en describir los principales rasgos del op art, los cuales se concentran en la descripción de una práctica basada en la exploración de las posibilidades perceptivas del ojo que derivan en fenómenos ilusorios sobre el espectador. Refiriéndose a ello Reichardt (1966) describe:

En esencia posee la cualidad dinámica que provoca imágenes y sensaciones ilusorias en el espectador, ya sean que estas ocurran en la estructura física real del ojo o en el cerebro mismo. De esto uno puede deducir que el op art tiene que ver de manera fundamental y significativa, con la ilusión. (p.237)

La autora lee como precedentes del op art la técnica pictórica empleada por algunos impresionistas y postimpresionistas, ejemplificando el uso que

hacia Seurat de la mezcla de colores aplicados directamente sobre el lienzo, “permitiendo que el ojo mezcle los puntos de color a cierta distancia” (Reichardt, 1966, p.238). Ese factor, en el que la actividad de las condiciones físicas de la percepción participan de la lectura de la obra, es el que, para Reichardt, hace que el op art sea ante todo una práctica donde la técnica y el tema confluyen en el mismo plano de significación. La autora ilustra su texto mediante ejemplos del trabajo de distintos artistas de la década de los años 1960 como Bridget Riley, Victor Vasarely, Albers, Cruz-Díez y J.R. Soto. Recogiendo las propias palabras de Albers, Reichardt suscribe: “Ha demostrado lo engañoso que un color puede ser, cómo es posible hacer que diferentes colores parezcan idénticos y tres colores pueden leerse como dos o, a la inversa, como cuatro” (Reichardt, 1966, p.237). Refiriéndose a Cruz-Díez y J.R. Soto, comenta: “las obras de Cruz-Díez y J.R. Soto, donde alguna ilusión de movimiento tiene lugar mientras el espectador está en movimiento y la obra permanece inmóvil” (Reichardt, 1966, p.237).

Es atinada la lectura que realiza Jasia Reichardt (1966) acerca del op art porque lo sitúa en un campo de experimentación formal cuyo objetivo último es el proponer una discrepancia entre las condiciones físicas de las obras y sus modos de recepción paradójicas sobre las condiciones físicas de la naturaleza humana. Posicionamiento, radicalmente opuesto al del minimalista Donald Judd, quien coloca su práctica en el rechazo a los modelos ilusionistas de representación, y radicalmente en sintonía formal con las pinturas *On cover* (2012) (Figuras 9 y 10) de Decrauzat.

Esta vez, Decrauzat alude al op art con sus pinturas *On cover* (2012) (Figuras 9 y 10). A diferencia de la alusión “reversa” que realiza con *Myodesopsia* (2012) (Figura 5) sobre el minimalismo, con el op art establece un hilo conductor sin interrupciones respecto a sus referentes más obvios, como por ejemplo con el trabajo de Bridget Riley.

Es en este programa de alusiones directas, de guiños y de giros, con los que Decrauzat transita por los distintos enclaves de la historia del arte. Pero si no solamente ponemos en el mismo plano las similitudes formales de los trabajos particulares de Decrauzat con sus referencias más evidentes, sino que además intentamos entender una visión conjunta de las distintas citas, probando de establecer un común denominador, probablemente hallaremos una nueva vía de lectura sobre su práctica, más acorde con el modo en que articulamos el conocimiento que poseemos sobre el arte y sus posibles líneas de despliegue y articulación, que con una simple práctica fundamentada en la repetición de códigos.

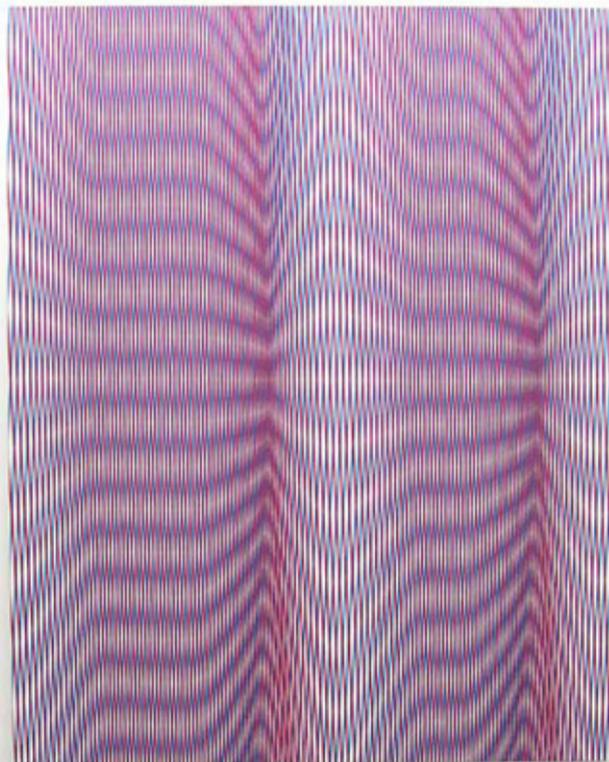


Figura 9. Philippe Decrauzat. *On cover* (2013). Acrílico sobre lienzo. 200 x 180 cm. Cortesía del artista y de la galería Parra & Romero. ©

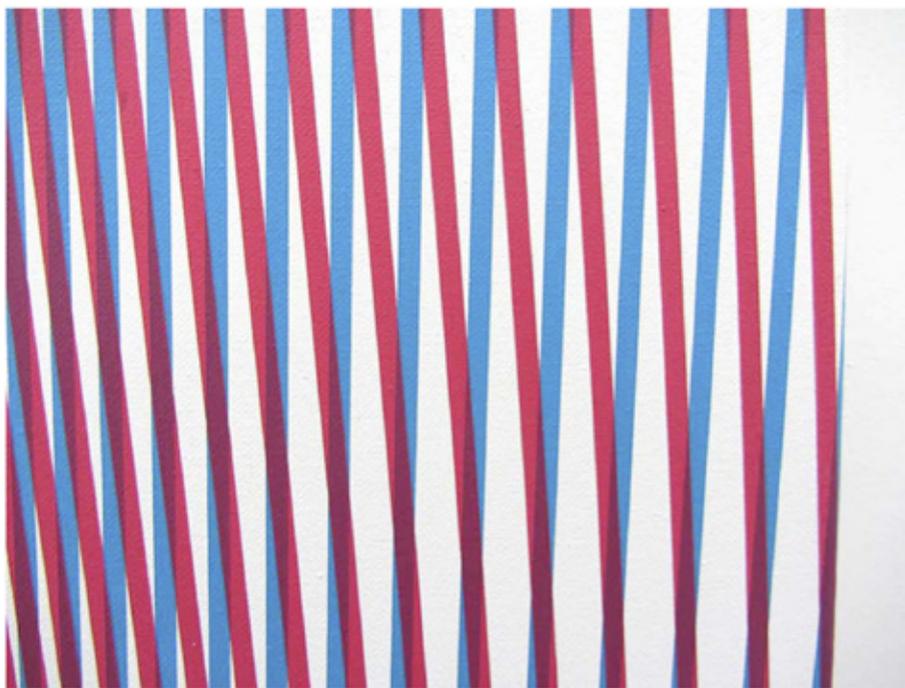


Figura 10. Philippe Decrauzat. *On cover* (2013), (Detalle). Acrílico sobre lienzo. 200 x 180 cm. Cortesía del artista y de la galería Parra & Romero. ©

Disciplinas Homologadas

En el capítulo *El quid del minimalismo* (pp.39-74) de Hal Foster (2001) dentro de su libro titulado *El retorno de lo real*, el minimalismo está entendido como un acontecimiento que abrió una nueva vía de exploración para el arte, ya que entrados en el siglo XXI todavía perdura abierta y latente (p.40). Para Foster (2001) el minimalismo inauguró el rechazo del antropomorfismo en las formas del arte y el desplazamiento de la escultura fuera de su pedestal, es decir, la recolocación de esta entre los objetos del mundo. Produciéndose así el desplazamiento del espectador fuera de la red de seguridad que el arte tradicional le otorgaba, y colocándolo por otra parte como eje central durante el transcurso de la experiencia espacial de la obra. Y lo que es más importante, el minimalismo recuperó el espíritu dadaísta y Duchampiano al “desafiar a la institución arte” (Foster, 2001, p.42).

Foster (2001) sostiene que sobre la concepción generalizada acerca del minimalismo existen dos errores. Uno es decir que el minimalismo es reduccionista y el otro es decir que es idealista (p.42). Citando a Rosalind Krauss, 1973, Foster (2001) reafirma: “De modo que la apuesta del minimalismo es la naturaleza del significado y el status del sujeto, cosas ambas que se sostiene que son públicas, no privadas, producidas en conexión física con el mundo real, no en un espacio mental de la concepción idealista” (p.42). Cuando el minimalismo evidenció la necesidad de la temporalidad durante la percepción de la obra, se abrió la amenaza hacia “el orden disciplinario de la estética moderna en la que se considera que el arte visual es estrictamente espacial” (Foster, 2001, p.46). De ahí que, el minimalismo para Foster (2001) está enlazado con el arte procesual y la performance. Atributos que alertaron a las posiciones más rígidas a favor del formalismo, como por ejemplo, la posición de Michael Fried, que recogimos anteriormente de su texto *Arte y objetualidad*. O como nos recuerda el mismo Foster (2001), refiriéndose a otros defensores del formalismo:

Así el minimalismo, contradice los dos modelos dominantes del expresionismo abstracto, el artista como creador existencial (propuesto por Harold Rosenberg) y el artista como crítico formal (propuesto por Greenberg). Con ello desafía dos posiciones centrales en la estética moderna que estos dos modelos de artistas representan: la primera expresionista; la segunda formalista. (pp. 44-46)

En su obra, Foster (2001) se sirve de tres de los textos capitales para entender el minimalismo de la época de los años 1960 para desgranar lo que para él son una serie de malentendidos (p.48). Los textos en cuestión son: *Objetos específicos* de Donald Judd, 1965, *Notas sobre escultura, Partes 1 y 2* de Robert Morris, 1966, y *Arte y objetualidad* de Michael Fried, 1967. En el caso de Donald Judd, Foster (2001) establece que el que una obra “tan sólo necesite ser interesante” se opone a la noción de “calidad” defendida por Greenberg. Pero sin embargo, Foster (2001) expone que son ideas que pueden llegar a converger:

Mientras que la calidad se juzga en relación con los niveles no sólo de los maestros antiguos sino de los grandes modernos, el interés lo provoca la puesta a prueba de las categorías estéticas y la transgresión de las formas establecidas. En una palabra, la calidad es un criterio de la crítica normativa, un encomio otorgado al refinamiento estético; el

interés es un término vanguardista, a menudo medido en términos de desbaratamiento epistemológico. También puede llegar a ser normativo. (p.50)

En el caso de Robert Morris, Foster (2001) señala la contradicción del discurso desarrollado por el artista. Morris, yuxtapone dos categorías en la noción de escultura. Una categoría está en sintonía con Donald Judd, y la otra con Michael Fried; una sería “la demanda de autonomía” (Foster, 2001, p.50) y la otra, “la demanda de literalidad” (Foster, 2001, p.50). Foster (2001) lo despliega así: “Morris primero define la escultura moderna en términos de minimalismo (es literal) y luego define el minimalismo en términos de la escultura moderna (es autónomo)” (p.52). Para Foster (2001) las declaraciones de intenciones de Robert Morris, reflejan las contradicciones de la época de los años 1960 respecto al discurso minimalista, porque su discurso entiende la expansión de la escultura como un “puro objeto” y a su vez, la expansión de ese nuevo límite de la escultura como si fuera un monumento a escala humana. Es decir que para Foster (2001), Robert Morris abre un nuevo espacio reflexivo sobre la nueva libertad de la escultura, espacio conformado por el binomio objeto/sujeto, e inaugura con ello tanto “la muerte del autor” (p.51), como “el nacimiento del espectador” (p.51).

Sobre Michael Fried, Hal Foster (2001) deduce la razón por la que Fried, tachaba al minimalismo de “no arte” en su texto *Arte y objetualidad* sería que el autor previó el desplazamiento del arte al campo expandido del objeto mundano y con ello vio desmoronarse los cimientos del proyecto formalista, de manera que “el viejo orden ilustrado de las artes (las artes temporales frente a las espaciales) es puesto en peligro” (Foster, 2001, p.55). Para Foster (2001) el minimalismo no sólo puso en jaque la autonomía del arte defendida por Fried, sino que también sacó a la luz los aparatos internos que soportaban el discurso formalista, un discurso basado en la “fe” y en la “convicción”. Ambos conceptos tienen bajo la óptica de Fried, un común denominador: “corromper la creencia en el arte” (Foster, 2001, p.56). En ese sentido, Foster (2001) establece un paralelismo entre el discurso formalista de Fried y la religión, en tanto que Fried, acabara su texto con la sentencia espiritual “la presencia es la gracia” (p.56), ecuación desde la cual, el formalismo estaría basado en un modelo que funcionaría bajo los parámetros de la fe, y lo que quedaría fuera de ese estricto orden, no sería arte.

La conclusión de Foster (2001) la conforma el cruce de fuerzas entre las posiciones que defendían el arte como autonomía y las que inauguraron el

arte como literalidad. Es en ese choque donde se establece el principal eje motor del minimalismo, porque con ello “el minimalismo aparece como un punto históricamente culminante en el que la autonomía formalista del arte es a la vez alcanzada y destruida” (Foster, 2001, p.58). El crítico establece de ese modo un hilo conductor entre las primeras vanguardias transgresoras y el minimalismo. Según Foster (2001) el desarrollo de las primeras vanguardias fue interrumpido inicialmente por el nazismo y el estalinismo, y décadas después en Norteamérica por la guerra fría, período este último en que la vanguardia transgresora quedó fuera de la institución bajo el dominio formalista liderado por Greenberg. Sin embargo, durante y con el minimalismo se genera una consciencia sobre ese marco dominante [el formalismo], y con ello, a partir de los años 1960, el minimalismo junto con el arte pop apuntan de nuevo a reflexionar sobre los aspectos contextuales del arte y sobre los nuevos paradigmas de la cultura de masas. Y de algún modo, eso converge en definitiva en una puesta en cuestión del dominio formalista. Foster (2001) citando a Peter Bürger, 1974, escribe:

El significado de la ruptura en la historia del arte que provocaron los movimientos de la vanguardia histórica (escribe Bürger) no consiste en la destrucción del arte como institución, sino en la en la destrucción de la posibilidad de plantear las normas estéticas como válidas. (p.60)

En ese sentido lo que inaugura, y lo que tiene en común el minimalismo con las vanguardias transgresoras, es el hecho de poner en cuestión las normas establecidas, es decir y volviendo a Fried, poner en duda las convicciones dadas. En esa dirección, la lectura de Foster (2001) sobre el minimalismo hace hincapié en escudriñar “las reglas discursivas y las regulaciones institucionales” (p.61). De ese modo, Foster (2001) sentencia que tan sólo desde la oposición al formalismo, y desde el retorno de la vanguardia se puede llegar a entender lo que significó el minimalismo, así como, el posterior desarrollo del arte. También señala el papel del capitalismo avanzado y del proceso de la cultura de masas como elementos a tener muy en cuenta en la década de los años 1960.

Haciendo converger en nuestro foco de interés el relato de Foster (2001), sobre si el minimalismo tuvo que ver más con la puesta en duda de las reglas que regulaban el sistema de valores de las fuerzas dominantes [principalmente del formalismo], diríamos que el trabajo de Decrauzat se nos presenta hoy como un *déjà vu*, paradójicamente inverso, porque nos muestra el minimalismo, el

op art y la abstracción pospictórica ahora como disciplinas institucionalizadas, validadas, que el artista pone bajo sospecha a partir de la transgresión de los propios límites constituyentes que las enquistaron históricamente como saber artístico.

Referencias

- Fried, M. (1967). *Michael Fried. Arte y objetualidad (1967) Pres. de Carolina Benavente Morales*. (Carolina Benavente, Macarena Brevis, Carolina Cárdenas, trad.). Escáner cultural N°147. (2012). (Obra original publicada en 1967). [en línea]. [fecha de consulta: 15 septiembre 2014]. Recuperado de <http://revista.escaner.cl/node/6187>
- Foster, H. (2001). *El retorno de lo real. la vanguardia a finales de siglo*. Madrid: Ed. Akal.
- Galería Parra Romero. (2013, 1 de Febrero). Conversación entre Philippe Decrauzat y Guillermo Romero Parra. [en línea]. [fecha de consulta: 13 mayo 2013]. Recuperado de http://www.parraromero.com/exposiciones/philippe_2013/philippe.html
- Guasch, A.M. (1997). *El arte del siglo XX en sus exposiciones. 1945-1995*. Barcelona: Ed. Serbal.
- Johnson, T; Jedrzejewski, F. (2013). *Looking at Numbers*. Heidelberg, Springer, Dordrecht, New York, Basel, London: Ed. Springer Science & Business Media.
- Martínez, A. (2001). *Arte y arquitectura del siglo XX, Volumen 2*. Barcelona: Ed. Montesinos.
- MoMa Museum of Modern Art. *Inventing Abstraction, 1910–1925* [en línea]. [fecha de consulta: 10 noviembre 2014]. Recuperado de <http://www.moma.org/visit/calendar/exhibitions/1291>
- Peñaranda, L. (2010). *Donald Judd ilusionista* [Tesis doctoral no publicada]. Barcelona. Escuela Técnica superior de arquitectura. Universitat Politècnica de Catalunya. Recuperado de <http://hdl.handle.net/10803/31862>
- Reichardt, J. (1966). *Op Art*. En N. Stangos (Ed.), *Conceptos del arte moderno. Del fauvismo al posmodernismo* (pp. 237-241). Barcelona: Ed: Destino.
- Ruschmann, B.F. (2003). *Arte geométrico: Análisis y tendencias de su*

desarrollo plástico. [Tesis doctoral no publicada]. Universidad de Granada. Facultad de Bellas Artes. Departamento de Dibujo. Dr. Manuel Vélez Cúa.

Zagrodzki, J. (s.f). New description of the world: Waclaw Szpakowski. 2b WT 017/018. [en línea]. [fecha de consulta: 1 octubre 2014]. Recuperado de http://www.2b.art.pl/index.php?LANG=en&struct=9_19&art_ID=252

Ricardo Trigo: Doctorando en Estudis Avançats en Produccions Artístiques. Universidad de Barcelona.

Contact Address: Facultad de Bellas Artes. Universidad de Barcelona. c/ Pau Gargallo 4, 08028 Barcelona (España).

E-mail address: ricardotrigomail@gmail.com

Instructions for authors, subscriptions and further details:

<http://brac.hipatiapress.com>

Asalto a la Comunicación. Una Redefinición del *Fake* como Práctica Artística Activista en la Sociedad de la Información

Vanni Brusadin¹

1) Universidad de Barcelona. España

Date of publication: October 3rd, 2015

Edition period: October 2015 - February 2015

To cite this article: Brusadin, V. (2015). Asalto a la comunicación. Una redefinición del *fake* como práctica artística activista en la sociedad de la información. *Barcelona, Research, Art, Creation*, 3(3), 233-255. doi: 10.17583/brac.2015.1637

To link this article: <http://dx.doi.org/10.17583/brac.2015.1637>

PLEASE SCROLL DOWN FOR ARTICLE

The terms and conditions of use, except where otherwise noted, are related to the Open Journal System and to [Creative Commons Attribution License](#) (CC-BY). The indication must be expressly stated when necessary.

An Assault to Communication. A Redefinition of *Fake* as an Artistic and Activist Practice in Information Society

Vanni Brusadin
University of Barcelona

(Received: 10 July 2015; Accepted: 31 July 2015; Published: 3 October 2015)

Abstract

Fake is at the same time a generic term in Internet jargon and a strategy in artistic and activist interventions based on identity theft, hoax and other kinds of momentary confusion in a mass-mediated public sphere. In this article a more accurate definition of *fake* will be proposed according to three main principles: in the first place, the artistic and activist *fake* is not just a forgery, but a mechanism to subvert the functioning of discursive frames; secondly, it sets out to provoke symbolic conflict within a specific social and political context; and finally, its nature is intertwined with the historical and social conditions of use of communication technologies. This last issue will allow to sketch a new challenge: defining a possible evolution path of *fake* in the age of social media and big data.

Keywords: Fake, media, art, activism, internet

Asalto a la Comunicación. Una Redefinición del Fake como Práctica Artística Activista en la Sociedad de la Información

Vanni Brusadin
Universidad de Barcelona

(Recibido: 10 Julio 2015; Aceptado: 31 Julio 2015; Publicado: 3 Octubre 2015)

Resumen

El *fake* es al mismo tiempo un término genérico de la jerga de las redes y una estrategia de intervención artística y activista basada en la suplantación de identidad, la difusión de noticias falsas y otras formas de confusión momentánea en la esfera pública dominada por la comunicación de masas. En este artículo se propone una definición más rigurosa del término, centrada en tres cuestiones generales: el *fake* no como mera falsificación, sino como mecanismo de desactivación de marcos discursivos; en segundo lugar, su capacidad de provocar conflictos simbólicos en relación a un entorno social y político determinado; y finalmente su estrecha relación con el uso histórico y social de las tecnologías de comunicación. Este último punto permitirá esbozar un nuevo reto: entender la evolución de las prácticas del *fake* en la época de las redes sociales y de la “datificación” de la sociedad.

Palabras clave: Fake, media, arte, activismo, internet

En la jerga de las redes *fake* es un término universalmente reconocido para indicar imágenes manipuladas digitalmente que, sin embargo, mantienen un alto nivel de verosimilitud lograda tergiversando de manera creíble fotografías de actualidad, o recontextualizando imágenes existentes, o bien imitando la apariencia gráfica de logotipos y marcas. A veces este término se utiliza para sintetizar todo un género audiovisual -el falso documental o *mockumentary*- basado en la construcción de la autenticidad a partir de la ficción ¹. En el lenguaje autóctono de las redes *peer-to-peer* es bastante frecuente hablar de *fake* en el caso de archivos que resultan no ser lo que su descripción indica y, en general, en las plataformas de redes sociales se usa para indicar falsas identidades de usuario y todo tipo de operaciones de manipulación de la información. Como ya se puede apreciar en esta muy sucinta introducción, el término se utiliza para hablar indistintamente o bien del resultado o bien de todo el proceso de falsificación y, a falta de una alternativa mejor, se suele utilizar el término inglés sin traducir, incluso en el vocabulario periodístico ².

En este artículo propondré una definición más rigurosa del término a partir de su uso en el arte activista para indicar prácticas de suplantación de identidad, difusión de noticias falsas y otras formas de generar interpretaciones contradictorias en una esfera pública dominada por los medios de comunicación de masas. En esos ámbitos *fake* muestra unos rastros comunes y persistentes: se trata de intervenciones conscientes en el tejido comunicativo en la intersección entre tecnologías, expectativas y hábitos sociales. El *fake* consiste en prácticas a menudo experimentales y con una intención crítica que, gracias a sus múltiples niveles de acción (tecnológica, imaginativa, social), son capaces de difuminar la frontera misma entre arte y activismo político.

El uso aparentemente distinto del término en el lenguaje cotidiano de las redes y en el ámbito artístico-activista en realidad esconde más de un punto en común: en ambos casos estamos hablando de prácticas basadas no tanto en el mero acto material de falsificación, sino en la puesta en marcha de pequeñas o grandes operaciones narrativas que podríamos definir como de no-ficción por no responder completamente ni a los criterios de la representación, ni a los del trabajo informativo, documentalista o activista ³. En ambos casos también se aprecia una relación estrecha entre *fake* y tecnología, o mejor dicho, entre las condiciones tecnológicas y sociales de producción y circulación de la

información. En tercer lugar, en ambos casos el *fake* está relacionado con algún tipo de conflicto simbólico en la vida cotidiana gracias a su capacidad para actuar como catalizador de acciones y reacciones en algún nivel de la compleja esfera pública contemporánea. Quiero defender la idea de que estos elementos básicos no solamente forman parte de una definición más precisa de *fake*, sino que también proporcionan claves de lectura fundamentales para interpretar una cuestión aún más importante: la transformación de estas prácticas creativas antes y después de la difusión masiva de las redes sociales.

Elementos para una Definición del *Fake* “clásico”

Entre los años cincuenta y sesenta, en la mayoría de los países del mundo se implantan costosas estructuras de producción y distribución de información, que curiosamente se suelen definir como *networks* (redes) aunque estén basadas en arquitecturas muy centralizadas. Se trata de sistemas eficientes, capaces de llegar rápidamente a los principales lugares públicos y a la mayoría de hogares gracias a “terminales” asequibles (aparatos radio, televisores, periódicos) y contenidos muy baratos o incluso gratuitos. Esta máquina organizada en un centro (arriba) y una red jerárquica (abajo) logró la difusión relativamente homogénea de ideas e imágenes gracias a las enormes economías de escala derivadas de la producción industrial de información y gracias también a su capacidad de repetir mecánicamente los mismos contenidos en miles o millones de terminales particulares.

En una época dominada por las estructuras productivas de la comunicación de masas el *fake* en mano de artistas y activistas se convirtió en un instrumento sorprendentemente efectivo para interferir con la propagación de la información según la lógica centralizada de la industria cultural o la propaganda de la época. La invención de falsas noticias sobre acontecimientos inexistentes (*hoax*), la tergiversación de mensajes mediáticos, la creación de identidades ficticias y nombres impropios (Deseriis, 2012), o incluso la suplantación de identidades existentes, se convirtieron en tácticas creativas para confundir tanto a los detentores del poder simbólico, como a los observadores distraídos, provocando en ambos reacciones imposibles de obtener con otras formas de crítica más directa o racional.

Si tomamos las campañas y bulos concebidos por los Yippies en Estados Unidos a finales de los años sesenta (Hoffman, 1968; Vale, 1988), la manipulación mediática del colectivo A/Traverso o del proyecto editorial-

activista “Il Male” en Italia a finales de los años setenta (Sparagna, 2000; entrevistas inéditas del autor) o las acciones de artistas intervencionistas como Joey Skaggs o Alan Abel en Norte América entre los años cincuenta y ochenta (Abel, 1970; Vale 1988): podemos considerar sus intervenciones como formas experimentales de falsificación “desde abajo” que, cual virus capaz de desviar la fuerza de la maquinaria mediática y disparar la imaginación colectiva, fueron capaces de parasitar los medios de comunicación de masas y al mismo tiempo mostrar públicamente algunos aspectos normalmente invisibles de su funcionamiento. Naturalmente, los ejemplos mencionados se diferencian en muchos aspectos como por ejemplo sus objetivos estratégicos, su forma de actuar y desvelar el engaño y, por supuesto, su papel en un contexto cultural y político. Sin embargo, podemos decir que tanto los experimentos más explícitamente vinculados con movimientos sociales (como por ejemplo los Yippies o A/Traverso), como los experimentos artísticos más individuales y kamikaze (como las hazañas de Skaggs y Abel) tenían un objetivo común: desvelar los grandes y pequeños intereses particulares que alimentan la industria cultural y los modernos aparatos simbólicos de vigilancia, desde la censura o el control de los consumidores, hasta la distracción de masas y la construcción de mitos.

Cabe precisar que en el curso de la historia los gobiernos, u otras instituciones sociales como los grandes conglomerados mediáticos o las grandes marcas comerciales, han utilizado en muchas ocasiones la falsificación y otras técnicas de tergiversación de la información para sus objetivos. Sin embargo, mi investigación está enfocada en experimentos comunicativos llevados a cabo según una lógica fundamentalmente cooperativa que puede ser explícita en el caso de proyectos de activismo, o implícita en el caso de artistas que buscan activar la complicidad de una comunidad de observadores o participantes. En ningún caso su motivación principal es generar un beneficio económico o fortalecer instrumentos de control, sino mostrar la verdadera cara del poder y en última instancia fortalecer principios básicos como la emancipación y la necesidad de cuestionar jerarquías sociales inútiles e injustas.

Por tanto un criterio clave de una definición rigurosa de *fake* radica en el hecho que sus autores no buscan ventajas personales, ni ningún resultado concreto inmediato más allá de un atasco momentáneo en la normalidad de los discursos dominantes. Por esta razón el *fake* se configura necesariamente como una práctica pública y no importa si en algún momento estas operaciones tienen que recurrir al engaño y al secreto para poder ser llevadas a cabo; independientemente de cómo se desarrolle este juego de identidades, su

objetivo último es cuestionar la normalidad de mecanismos comunicativos cotidianos y sobre todo de aquellas sutiles construcciones ideológicas que determinan nuestro horizonte imaginativo y nuestras expectativas. Por estas razones esta definición de *fake* como práctica pública conlleva inevitablemente una connotación crítica.

La dinámica entre imitación e invención original es otro aspecto importante. El *fake* implica camuflaje pero no puede pasar desapercibido; supone una imitación de formas reconocibles pero debe generar estupor o críticas, no simple ironía y aceptación complaciente. Entre los mensajes y expectativas generados por los medios de masas el *fake* busca grietas, contradicciones, conflictos latentes. Primero los hincha y luego los hace estallar, llevando a los interlocutores hacia una evaluación errónea de la situación para luego obligarles a ver sus reacciones como en un espejo. En esta estrategia comunicativa la confusión de las apariencias pone en funcionamiento un sofisticado juego en el cual la imitación (en cuanto suplantación, engaño, falsificación o plagio) y la invención original son caras inseparables de una misma moneda. El *fake*, en sus dos vertientes de engaño y de burla (*prank*), celebra la libertad de expresión a través de la invención desde abajo de “contra-historias”, que suelen tener una característica peculiar: hablar de hechos o personajes que despiertan curiosidad, rozan el surrealismo y retan de manera sugerente nuestras expectativas sobre lo que consideramos plausible. De esta manera, estas historias de una realidad paralela buscan un enfrentamiento – si bien sutil, oblicuo – con la “realidad” de la información refrendada por las fuentes legítimas habituales. Se podría decir que el *fake* es la base de una suerte de “guerrilla narrativa”.

En algunos casos la relación entre experimentación artística y activismo es directa, en otros es implícita y más sutil. Algunas operaciones son capaces de conectar con instancias políticas de relevancia colectiva; en otros casos, mantienen un estatus de acontecimiento único e irrepetible, cuya influencia se mide no tanto por su influencia sobre hábitos cotidianos o acontecimientos históricos, sino por la propagación irregular de un nuevo relato mítico y fuente de inspiración para nuevas acciones. En cualquier caso, incluso cuando las motivaciones son más claramente estéticas, es posible vislumbrar el potencial político de la alteración de la normalidad de la comunicación social. Y viceversa, hasta los proyectos con un perfil más activista funcionan gracias a un sofisticado trabajo simbólico y narrativo.

Las prácticas de *fake* parecen dialogar con todos estos aspectos dentro y fuera del mundo del arte y en diferentes contextos políticos e históricos. Por ahora,

vale la pena recordar que algunos de estos proyectos atraviesan el campo del arte de forma táctica, otros entran en él sólo en el momento de su historización, otros lo usan como trampolín o bien como comunidad de colaboradores y cómplices. De todos modos, esta cuestión indica que las prácticas de juego de identidades, confusión y engaño han contribuido a forzar las definiciones establecidas de lo que se puede considerar legítimamente propio del campo artístico y en algunos casos ampliarlas hacia nuevos territorios.

Una Cartografía de Conceptos Relevantes: Tres Ejes

Algunos ámbitos de reflexión teórica han sido particularmente útiles a la hora de dar forma a la observación de un fenómeno aparentemente tan diverso como el *fake* mediático. Antes de pasar a mi propuesta de redefinición vale la pena esbozar una simple cartografía de conceptos útiles para situar algunas de las cuestiones mencionadas anteriormente.

El primer eje gira en torno a la definición de prácticas simbólicas de resistencia a los significados impuestos por el poder, adoptados de manera aparentemente irreflexiva por la mayoría en la vida cotidiana. Se trata de un ámbito sólo en apariencia alejado de los estudios artísticos tradicionales y mucho más cercano a los estudios culturales (en particular Hall 1981; Hebdige, 1979) y a su interés por prácticas de “guerrilla semiológica”, una definición inspirada por algunas reflexiones del filósofo y crítico cultural Umberto Eco (1973). La metáfora bélica de la guerra de guerrillas dará lugar a todo un filón de análisis en torno al concepto de táctica y a su reformulación para adaptarla a la interpretación de la invención cotidiana como forma de sabotaje simbólico popular más o menos consciente. Los puntos de inflexión de estas reflexiones teórico-prácticas son la antropología de la vida cotidiana de Michel de Certeau (1980) y posteriormente el debate sobre los “medios tácticos” como forma de intervención artística y tecnológica en la época de la difusión social de las tecnologías digitales (García & Lovink, 1997; Kluitenberg, 2011). Retomando la idea de guerrilla en el ámbito de la comunicación pública, en los años noventa el periodista y crítico cultural Marc Dery acuña el término *culture jamming* (traducible como interferencia en la cultura) para describir prácticas híbridas y a menudo inclasificables de intervencionismo artístico, entre las cuales por ejemplo las burlas a la prensa o la modificación de vallas publicitarias (*subvertising*) (Dery, 1993). Pocos años después unos investigadores y activistas alemanes recopilarán decenas de prácticas y experimentos parecidos en un “Manual de la guerrilla de la

comunicación” que recupera también los antecedentes europeos de este tipo de acciones creativas (Autonome a.f.r.i.k.a. gruppe, 1997).

El segundo eje aborda explícitamente la cuestión estética-política y la relación entre actividades de representación y formas de intervención directa en el tejido social y político. Podemos distinguir entre una vertiente más teórica, interesada en una redefinición de la autonomía de los procesos estéticos (lejos de definiciones ya obsoletas de autonomía del arte o vanguardias artísticas, como, por ejemplo, en Rancière, 2008; Léger, 2012), y corrientes de reflexión militante que unen la teoría política y estética con un análisis histórico y exploran la posibilidad de una relación más o menos directa entre trabajo simbólico y acción política (Guattari, 1992; Holmes, 2012; Raunig, 2010). Siguiendo un camino ligeramente distinto encontramos una serie de teóricos y activistas interesados en la cuestión de lo narrativo como detonador de formas de acción en respuesta al orden simbólico establecido, un ámbito en la frontera entre el estudio semiótico-antropológico de las narraciones míticas (de particular relevancia Barthes, 1957; Hyde, 1998) y aquellos estudios de comunicación social que miran más allá de la simple lógica práctica y comercial de la propaganda. Se trata de investigaciones sobre la posibilidad de generar interferencias en la realidad material de las relaciones sociales, económicas y políticas a partir de la imaginación y de todo tipo de mezcla entre ficción y no-ficción: desde de la noción de *infrapolítica* del antropólogo y politólogo J.C. Scott (1990) a la *mitocracia* del narratólogo y semiólogo Yves Citton (2010) o la *dreampolitik* o “política en la era de la fantasía” del teórico activista Stephen Duncombe (2007).

El tercer eje fundamental de esta cartografía conceptual se centra en reflexiones más recientes acerca de la relación entre arte, culturas digitales y la sociedad conectada. En las últimas décadas la confluencia entre arte y tecnologías se ha hecho cada vez más intensa. El tema principal que atraviesa todo el campo de los nuevos medios es la supuesta discontinuidad introducida por la explosión en el uso social de tecnologías digitales y en este sentido en esta investigación veremos contaminaciones, evoluciones y diferencias estructurales entre prácticas creativas digitales, pre-digitales y, por así decirlo, “post-digitales” (véanse por ejemplo Manovich, 2001; Blais & Ippolito, 2006; Graham & Cook, 2010; Quaranta, 2013; Bosma, 2011). En cualquier caso el análisis de casos de estudio más recientes no puede prescindir de la reflexión sobre las culturas de red y de los debates en torno a nociones como el folklore digital (Espenschied & Lialina, 2009), la ingeniería crítica (véase, por ejemplo, Oliver, Savicic & Vasiliev, 2011) o la condición “post-internet” (VV.

AA., 2015), justo por mencionar algunos conceptos generales especialmente relevantes.

Como demuestran las autoras y autores mencionados, la reflexión sobre arte, tecnología, sociedad y representación es relevante también por su capacidad de metabolizar aportaciones teóricas procedentes de disciplinas más tradicionales y ensamblar las conclusiones más convincentes en aparatos conceptuales dinámicos y capaces de comprender la complejidad de la sociedad conectada. Elaborar instrumentos críticos híbridos ha sido la manera más eficaz de comprender un contexto en el cual el conocimiento es mediado estructuralmente por tecnologías cada vez más ubicuas, hasta el punto de difuminar la frontera entre lo analógico y lo digital, lo humano singular y lo algorítmico. El ámbito de los nuevos medios ha sido mucho más dinámico que otras disciplinas más asentadas a la hora de cruzar tradiciones artísticas no solamente con reflexiones y prácticas tecnológicas, sino también aportando un importante corpus de referencias a la reflexión filosófica, política e incluso socio-económica. En la teoría y el arte de los nuevos medios la heterogeneidad de enfoques, referencias y métodos no solamente no es un problema, sino que también se considera estructural y necesaria.

Esta multiplicidad de enfoques y de métodos permite apreciar las diferentes facetas de prácticas creativas que mezclan sensibilidad tecno-estética con inquietudes sociales y que tienen una relación bastante compleja con los mundos del arte. El *fake* se basa esencialmente en la intervención en el tejido comunicativo de la sociedad, pero esto no significa que se dejen de lado estrategias de representación, cuyo objetivo no es solamente documentar, sino construir narraciones con un valor “táctico” para desencadenar acciones y reacciones de otros actores sociales. Estas dinámicas atraviesan el territorio del arte, en algunos casos llegando a forzar sus fronteras o directamente desbordando hacia nuevos territorios.. En este sentido, la noción de “metodología artística” propuesta por Matthew Fuller (2008) parece especialmente relevante.

Hipótesis Fundamentales para Redefinir la Noción y las Prácticas del *Fake*

1) El *fake* no es un fin en sí, sino un instrumento para desactivar marcos discursivos.

En el origen de las operaciones artísticas y activistas en la estela del *fake* siempre encontraremos inevitablemente una acción de falsificación, sea la

manipulación material de una imagen, la confusión entre datos reales y de ficción o la suplantación de una identidad existente. Aún así, estas formas de falsificación no constituyen un objetivo ni un fin en sí mismas, sino más bien son el punto de partida de una operación *sobre el contexto*. Tal como lo estamos describiendo aquí, el *fake* consiste en llevar a cabo un trabajo imperceptible de manipulación de un *frame* existente, donde por *frames* se entienden aquellos marcos interpretativos - en gran medida automáticos - que necesitamos para comprender una situación determinada, los actores que participan en ella y las expectativas que normalmente dicha situación debería generar. Me refiero aquí a una serie de nociones desarrolladas en etnometodología por Goffman (1974) y en lingüística y estudio de la comunicación política por Lakoff (2004). Efectivamente, podríamos decir que el *fake* es básicamente una operación de “trastorno del *frame*”.

En este sentido, propongo una interpretación del *fake* como un conjunto de dispositivos comunicativos con diferentes niveles de complejidad que, lejos de ser simples operaciones formales estéticas, actúan en un contexto provocando contradicciones y reacciones. De hecho, los experimentos más interesantes en relación al *fake* parecen seguir dos caminos complementarios: por un lado, evitan los marcos reconocibles, que generan expectativas y estructuras de comprensión que podrían desactivar la fuerza de un mensaje; por otro lado, hacen visibles y luego quiebran públicamente aquellos marcos que tras un proceso de progresiva naturalización se han vuelto invisibles tanto en la vida diaria como en la comprensión de los medios de comunicación. En otras palabras un objeto en una galería de arte, o una *performance* donde está claramente marcada la línea entre lo que es actuación y lo que no, son de por sí fenómenos marginales en la perspectiva del *fake*, básicamente porque siguen operando desde el interior de un marco interpretativo reconocible (la galería de arte o un escenario teatral, no importa si formalizado o no). Sin embargo, esto no significa que el *fake* rompa con todo tipo de marco, frustrando continuamente las expectativas de observadores y participantes involuntarios. Al contrario, el hecho de que ciertos aspectos discursivos existan y sean reconocibles es crucial para el funcionamiento del *fake*. El objetivo de suplantar una identidad conocida o de desplegar una serie de astutos malentendidos es provocar un cortocircuito en la comprensión de la situación: inicialmente se perciben marcos discursivos reconocibles, pero en un momento determinado el mismo curso de los acontecimientos empezará a dar señales que desmienten las expectativas creadas o confirmadas; en muchos casos serán justamente los actores legítimos, en cuanto dueños de las

identidades suplantadas o de las imágenes manipuladas, quienes no tendrán más remedio que frustrar estrepitosamente aquellas falsas expectativas para no perder del todo su autoridad simbólica. En realidad, hagan lo que hagan, su autoridad resultará igualmente afectada precisamente por la necesidad de reafirmar de manera explícita un *frame* original que surte sus efectos sólo cuando funciona sin ser objeto de reflexión.

Al respecto no se puede dejar de notar que hay un paralelismo fascinante entre la dinámica de construcción de un *frame* y el mecanismo ideológico. Con este término no me refiero tanto a la manipulación consciente de la información por razones de propaganda, sino más bien a formas de articulación de creencias o discursos míticos que de alguna manera apuntalan hábitos cotidianos y justifican comportamientos necesarios para la supervivencia de la comunidad y de nosotras en ella. La ideología en cierto sentido funciona a partir de marcos de reconocimiento de las situaciones, pero abarca un territorio de comportamientos y valores mucho más amplio del simple mecanismo del autoengaño (la falsa conciencia de origen marxista). De hecho, como sostiene Žižek (1989), la ideología es algo radicalmente opuesto e implica un comportamiento mucho más complejo y contradictorio. En una sociedad, sostiene Žižek ampliando las reflexiones de Lacan, existen creencias públicamente repudiadas y hábitos obscenos que pretendemos ignorar, pero en lugar de representar una amenaza para la comunidad y sus valores públicos, estas creencias y hábitos son precisamente lo que sostienen la comunidad. Por ejemplo, la explotación del medioambiente, el racismo hacia los migrantes o la defensa corporativa de la conducta de unos policías corruptos son comportamientos reprobados por la gran mayoría de la sociedad, sin embargo la verdadera amenaza para la comunidad viene de quienes toman demasiado en serio estos valores: “contaminar es malo, pero ¡hombre! sin el progreso volveríamos a la edad media”; “yo no soy racista, es que ellos son muchos y no hay trabajo para todos”, “es verdad que las fuerzas de seguridad tienen que operar en la legalidad, pero ellos son unos violentos y los policías se tienen que defender”. El mecanismo ideológico hace aceptable estas contradicciones entre valores públicos y unas excepciones que definimos *obscenas* en el sentido etimológico de la palabra: invisibles porque funcionan detrás del telón de fondo de nuestra actividad pública. A diferencia de la noción de ideología como superestructura, la narración ideológica según Žižek funciona según la fórmula de los “unknown knowns”: “lo que no sabemos que en realidad sabemos perfectamente”.

En este sentido, el *fake* puede llegar a subvertir el mecanismo que la

sostiene. El *fake* es una operación que construye una concatenación de acontecimientos y la narración que se va produciendo (obviamente amplificada por los autores del *fake*) muestra cándidamente lo obsceno que sustenta los valores o las identidades públicamente aceptados. No se trata de denunciar la contradicción, puesto que la ideología sirve justamente para mostrarla como algo natural e incuestionable con argumentaciones racionales. Como recuerda Žižek a propósito del colectivo esloveno Laibach, la fuerza del engaño se halla precisamente en un “exceso de ortodoxia”, en la adhesión literal y fanática a los valores públicos del enemigo simbólico (Žižek, 1993).

Las nociones de *frame* y de ideología permiten destacar la importancia de los aspectos de narración y ficción en este asalto a las dinámicas de la comunicación en la esfera pública, mostrando el aspecto aparentemente paradójico de la hipótesis: es gracias a un surplus de narración, y no a un trabajo de deconstrucción racional, que el *fake* acumula el potencial suficiente para contaminar aquellas narraciones que reafirman los *frames* o el propio mecanismo ideológico y que, en última instancia, sustentan el funcionamiento material de la sociedad, de la ideología del mercado o del Estado.

2) El *fake* genera conflictos simbólicos que alimentan una esfera pública sana.

Las operaciones que definimos bajo el paraguas del *fake* plantean una tensión entre interpretaciones disonantes con el objetivo de provocar desacuerdos, conflictos y reacciones y así volver a abrir un diálogo allí donde no había, se había atascado o había sido prohibido. El lugar natural de este conflicto es la esfera pública, aquel espacio simbólico donde se dan oportunidades de intercambio y confrontación entre distintas instancias sociales en el marco de una misma comunidad. A partir de la noción propuesta por Habermas (1962), se puede afirmar que la esfera pública es, en realidad, un espacio/tiempo abstracto más allá de su materialización en lugares y formas tangibles en el espacio físico, en los medios de comunicación, en las redes o en situaciones híbridas. La esfera pública no es un espacio fijo definido de una vez por todas, sino más bien una posibilidad que se da allí donde confluyen diferentes voces o reivindicaciones generando un diálogo cuya fuerza y vitalidad es inversamente proporcional a los intentos de control y censura. Fomentar la esfera pública como lugar de diálogo es una necesidad vital para cualquier comunidad sana y no autoritaria. No obstante, la esfera pública es un territorio inestable, sujeto a negociaciones, fenómenos de hegemonía o intentos de control. Puede incluso

darse la ilusión de una esfera pública cuando el intercambio de opiniones o la visibilidad de diferentes opciones es simulada. Las aportaciones y críticas más interesantes a la noción de esfera pública son precisamente las que han introducido elementos de conflicto en la noción original (Kluge & Negt, 1993; Fraser, 1990; Laclau & Mouffe, 1985).

Laibach como grupo de artistas totalitarios, los Yes Men como portavoces de gobiernos y grandes corporaciones, “Český sen” como realización del sueño obscuro del consumidor reprimido de los países ex-comunistas son sólo algunos ejemplos de intervenciones artísticas y activistas que tienen una característica común: la intención de actuar en la esfera pública, tanto en sentido material como en sentido simbólico. El funcionamiento de las narraciones colectivas debe ser considerado como un capital en un proceso de constante reafirmación y verificación, un campo de batalla que a pesar de todos los intentos de control siempre ofrecerá una oportunidad para cuestionar, aunque sea por breves momentos, las jerarquías simbólicas dominantes. A través de un momento de confusión, el *fake* hace visibles hechos que de otra manera pasarían desapercibidos o que, si se enunciaran abiertamente, serían rechazados por principios, reprimidos o auto-reprimidos. A través de una confusión momentánea el *fake* refuerza un aspecto clave de la esfera pública “agonística” (Mouffe, 2007): el conflicto de posiciones como signo de vitalidad. Y lo hace con mayor eficacia cuando está en juego la existencia misma de la esfera pública, es decir: en aquellas situaciones en que determinados actores sociales intentan explícitamente cerrar, guiar o privatizar el diálogo, o bien cuando el control social es el resultado masivo y cada vez más automatizado de determinadas formas tecnológicas de relación entre personas.

3) La transformación de la lógica del *fake* desde el contexto de la comunicación de masas hasta la época de las redes.

Hasta el momento hemos visto que en la galaxia *fake* se mezclan invención estética, construcción de narrativas y comunicación social. El ingrediente clave que permite a esta mezcla asumir una dimensión colectiva es la capacidad de interactuar y a menudo infiltrar determinadas estructuras generales de reproducción de las ideas, como por ejemplo las rutinas productivas de la comunicación de masas, la publicidad, las relaciones públicas, la industria del entretenimiento o los protocolos técnicos y las dinámicas sociales de la comunicación en red. La reproducción del conocimiento en la sociedad de la información consiste en un complejo entramado de aparatos y canales de

comunicación, formas culturales y relaciones sociales que contribuyen a crear ideas, difundir imágenes, legitimar comportamientos. Se trata de mecanismos colectivos que son al mismo tiempo sociales y tecnológicos y que ponen en funcionamiento formas de *mediación* a través de una más o menos articulada capa tecnológica. El *fake* desafía el funcionamiento “normal” e irreflexivo de esta mediación, creando opacidad donde esperábamos transparencia y doblez donde veíamos univocidad.

Sin embargo, en un contexto tecno-social en constante evolución las formas de mediación también varían y con ellas la redistribución del poder simbólico que define las expectativas y las narraciones dominantes. Por tanto las mismas operaciones que responden a la lógica del *fake* se encuentran inevitablemente en un proceso de doble inestabilidad: por un lado, la que radica en la naturaleza táctica del *fake* y en su necesidad de buscar grietas que permitan desafiar un poder simbólico aparentemente monolítico; por otro lado, la inestabilidad definida a partir de la cada vez más rápida evolución de los dispositivos tecnológicos y sociales de mediación.

La evolución de las prácticas artísticas y activistas en la época de las redes - respecto a contextos dominados por el control centralizado del Estado sobre los cuerpos de los ciudadanos o por los *gatekeepers* de la comunicación de masas - parece indicar un nuevo reto. El cambio de paradigma social y cultural provocado por las tecnologías digitales fomenta formas de intervención creativa que, si bien mantienen los elementos básicos de la lógica del *fake*, adoptan nuevos estilos y en parte nuevos parámetros sin abandonar del todo los antiguos, sino añadiendo una creciente complejidad.

Para comprender el alcance de estos cambios es necesario analizar el arco evolutivo que va desde la primera sociedad de la información hasta la actualidad. A grandes rasgos se pueden identificar tres fases con características coyunturales homogéneas: 1) el contexto de la producción industrial centralizada de comunicación de masas; 2) la primera etapa de la difusión social masiva de la tecnología digital y de la comunicación en red, y 3) la etapa de las redes sociales y de la comunicación de masas multidireccional. Propongo la hipótesis de que los fundamentos del *fake* como táctica artística y activista se definen precisamente en el contexto histórico que tiene como trasfondo el paradigma político-estético de la comunicación de masas. El *fake* se desarrolla entonces como respuesta (una de las muchas posibles) al control jerárquico de la sociedad a través de las estructuras jerárquicas de la producción industrial de información, como por ejemplo las grandes agencias de prensa, las “redes” radio-televisivas, las agencias de publicidad, etcétera. Se trata de

sistemas con un alto nivel de centralización que operaban (y operan) a través de procesos industriales y a menudo mecanizados. Su funcionamiento se basa en la generación de flujos comunicativos unidireccionales y sus estructuras están poco interesadas en recibir *feedback* o poco preparadas para recibirlo.

En este contexto algunos artistas y activistas reflexionan sobre las posibilidades de infiltrar este nuevo sistema de consenso social para enseñar sus contradicciones o mostrar alternativas ajenas a la lógica estrictamente comercial. En cambio, en aquellos contextos históricos en que el control de la comunicación está en manos del estado, la complejidad aumenta y parece requerir respuestas aún más sofisticadas. Las diferencias en el contexto histórico-cultural afectan a las motivaciones, estilos y decisiones estratégicas de artistas y activistas. Sin embargo dentro del paradigma de la sociedad de la comunicación de masas se pueden identificar algunos elementos generales del *fake* que evolucionarán radicalmente sin desaparecer nunca del todo: por ejemplo, la construcción de personajes ficticios populares y reconocibles (como en el caso de Superbarrio Gómez en México a finales de los años 80 o los mismos Yes Men), la manipulación de las tecnologías de comunicación dominantes (los media como medio artístico, según una definición de Joey Skaggs), la lógica del exceso de literalidad o sobre-identificación (como por ejemplo los mencionados Laibach o “Il Male”).

En los primeros años 90 se entrevén los primeros signos de una transformación que se consolidará a partir de la segunda mitad de la década y llegará hasta los primeros años del nuevo siglo. Podríamos considerar esta fase como la primera etapa social de la revolución digital, que empieza con la difusión global del World Wide Web y termina con la aparición de plataformas de *social media* o medios participativos basados en enormes cantidades de microcontenidos generados por millones de usuarios.

En los años 90 la difusión social de herramientas de creación y comunicación digital sienta las bases para una profunda evolución en las formas de pensar, trabajar y organizar la vida. Los conocimientos, los modelos organizativos y hasta los valores de las culturas informáticas desbordan las fronteras de las disciplinas técnicas y contaminan rápidamente fenómenos estéticos, sociales y políticos de todo tipo, dando lugar a nuevas formas de cultura digital y cultura de red. En este contexto, las herramientas de creación y comunicación digital disponibles para cada vez más gente (software de manipulación de imagen y sonido, redes *peer-to-peer*, almacenamiento barato) fomentan la lógica cultural de la copia y potencian la capacidad de expresión de actores sociales hasta entonces relegados a la marginalidad gracias a la autopublicación

en las redes, los *webrings*, los blogs, etcétera. Emergen nuevas formas de creación popular que abarcan todo tipo de medios y de lenguajes, como el videoactivismo, la programación de software libre, nuevas formas de redes informativas autogestionadas, sin olvidar la intensísima experimentación con los videojuegos como nueva cultura popular. Las industrias de las noticias, del entretenimiento y de la publicidad empiezan a plantearse la necesidad de incluir la “comunidad” en sus modelos de negocio y exploran las primeras, tímidas formas de *feedback*, aunque en esta fase la cultura de masas reacciona todavía con lentitud y torpeza. Cierta euforia digital acaba contagiando mundos tan distintos como el empresarial o el activismo. En el primer caso hasta el punto de generar la burbuja especulativa de las empresas “punto com”, que estalla alrededor del bienio 2000-01 y prepara el terreno para el “web 2.0”. En el caso del activismo, los sectores más dinámicos acaban seducidos por la idea de una globalización “desde abajo” y las oportunidades para formas colectivas coordinadas de resistencia y acción.

En este contexto artistas y activistas experimentan con todo tipo de apropiación de capital simbólico ajeno. Adoptan masivamente el *remix* como lógica productiva apta para todo tipo de campos, gracias a herramientas que permiten realizar con relativamente poco esfuerzo y alta calidad mimética operaciones que en la época analógica sólo eran posibles gracias a complicados procedimientos de robo creativo. El aumento exponencial de la capacidad expresiva de individuos o colectivos permite desplegar narrativas cada vez más complejas que dan lugar a experimentos de creación de narrativas que desbordan los ámbitos del arte, de la literatura o de las reivindicaciones políticas. Algunos los llamarán experimentos “mitopoéticos” porque las intervenciones creativas radicales en este nuevo tejido conectivo llegan hasta la construcción de relatos que recuerdan la función original de los mitos: narraciones con valor colectivo que a través de elementos de ficción mezclados con referencias reales explican la historia y los futuros retos de una comunidad. En estos experimentos de narraciones míticas “desde abajo” emergen identidades ficticias con efectos reales como es el caso del proyecto activista Luther Blissett, que se propone nada menos que redefinir el papel del héroe contracultural en la época de las redes (Deseriis, 2010). Schlingensief, RTMark, los Yes Men, Ztohoven, 0100101110101101, Serpica Naro, entre muchos otros, protagonizan burlas clamorosas que se convierten rápidamente en cuentos míticos de un nuevo *underground* capaz de infiltrar el *mainstream*. A pesar de utilizar nuevos canales y de tener público y ambiciones cada vez más globales, la lógica subyacente del fake en la primera etapa de las

culturas de red es una ampliación de la misma lógica del *fake* en la época de la comunicación de masas: estrategias de secuestro de la atención, trampas para los *gatekeepers* y sabotaje de las poderosas máquinas de construcción del consenso. Sin embargo, la magnitud y el impacto de los resultados son mucho más grandes, gracias también a la capacidad multiplicadora de las herramientas de comunicación y de documentación en mano de actores sociales independientes.

La emergencia de la lógica colaborativa de las redes y su difusión en sectores de público totalmente transversales entre 2007 y 2010 son el punto de inflexión que permite abrir una fase radicalmente nueva. En este nuevo contexto todas las dinámicas de la vida en común se transforman de manera profunda y entre ellas también el *fake* herético y rebelde. En la época de la conexión ubicua e instantánea, de Google y Wikipedia como fuentes indisputables de legitimidad y veracidad, hay objetivamente menos margen de maniobra para operaciones de pura y simple falsificación. Aún así, el espíritu original parece calar en nuevas tácticas e inventos.

El gigantesco dispositivo tecno-social que llamamos redes sociales es el resultado de diferentes factores que se han desarrollado en paralelo. En primer lugar, la evolución técnica de la capacidad de procesamiento de datos, de los lenguajes de programación, de la gestión de metadatos y de los algoritmos de indexación de los contenidos en red producen buscadores sofisticados, contenidos dinámicos y perfiles de usuarios que dejan un rastro indeleble.

El segundo factor es de tipo económico. La necesidad de sostener económicamente servicios cada vez más complejos sustituye gradualmente la espontaneidad y la auto-organización como motor de la actividad en las redes. La razón es sencilla: un modelo basado en la auto-organización es más costoso en términos de tiempo y recursos y desde luego costaría demasiado adaptarlo al ingreso de millones de usuarios acostumbrados a la idea de consumo fácil y de interfaces estandarizadas típicas del paradigma usuario-servicio de masas. Tras unos años de experimentación (básicamente la época del web “1.0”), se fue afinando un modelo de rentabilidad económica de nueva generación, basado no en la publicidad pasiva, sino en la venta masiva de datos de usuarios a intermediarios. A su vez, ellos los venderían a productores de bienes comerciales y a intermediarios financieros de los cuales los mismos productores industriales de bienes y servicios dependen cada vez más para su financiación.

El tercer factor que explica la evolución del paradigma de los *social media* radica en un aspecto contradictorio del desarrollo de las redes como

espacio público y privado. La democratización masiva de la herramientas de comunicación y cooperación afecta al *front end* de la red, mientras que sus infraestructuras *hardware* y *software* entran en un proceso de constante recentralización y control debido tanto a razones económicas como al interés estratégico-militar de los estados nacionales (y, en particular, de algunas superpotencias mundiales). El resultado es la coexistencia de aspectos dramáticamente opuestos: el aumento exponencial de las posibilidades de cooperación se acompaña con la concentración de los recursos y de la riqueza material; la participación libre y voluntaria coexiste con unos mecanismos muy concretos de vigilancia y de autovigilancia masiva; la multiplicación de las oportunidades de libre expresión y crítica se dan en un contexto de ruido y anomia crecientes.

Esta evolución tecnológica, cultural y política trae consigo unos elementos que parecen desafiar los fundamentos del *fake* “clásico”, nacido en el contexto de la primera sociedad de la información y basado en la creación de identidades o falsos acontecimientos. Por ejemplo, es razonable pensar que la rapidez y eficacia de sistemas de búsqueda y comprobación de datos hacen inviable y efímera la invención de identidades o acontecimientos ficticios. La “datificación” de todo tipo de información personal por razones de control y explotación económica refuerza la construcción de identidades fijas y reconocibles, construida en parte sobre la identidad civil otorgada por el estado, y en otra parte muy significativa sobre perfiles de usuario compuestos de múltiples fragmentos controlados por intermediarios privados o extraestatales opacos. También cabe recordar que la complejidad de las redes hace que la reproducción de un relato o una información sea cada vez más difícil de guiar y alcance un público cada vez más aleatorio (o controlado por algoritmos propietarios cuyo funcionamiento exacto se desconoce). Y por último un aspecto anecdótico, aunque no necesariamente menos relevante: el éxito de proyectos que han hecho de la falsa noticia un género extremadamente popular y reconocible en la red, desde el marketing viral hasta medios de información paródicos como “El Mundo Today” en España.

Sin embargo, otros factores parecen abrir nuevas posibilidades. El reto consiste precisamente en trazar líneas que indiquen la evolución radical del espíritu del *fake* “tradicional” en la era de Google, de Wikipedia, de las ciudades inteligentes o de los memes. Por ejemplo la confusión como arma de subversión simbólica puede llegar a convertirse en una estrategia distribuida globalmente entre diferentes actores o miniaturizada en cientos de micro-intervenciones en las redes sociales, reclamando la necesidad de una narración

que las haga visibles y que cree memoria en un contexto que fagocita y olvida tan rápidamente como crea. La misma diseminación desordenada de imágenes y la fragmentación de los oyentes en públicos accidentales plantean nuevas formas de intervención en las cuales la ingeniería inversa y el juego de las apariencias siguen siendo estrategias viables y efectivas para todos los actores creativos - artistas, activistas o *outsiders* - que quieran reivindicar la diversidad y la libertad que la revolución digital había prometido y que no obstante la utopía de la eficiencia económica y el control político en las redes están *de facto* aplastando.

Principales referencias web sobre los proyectos mencionados

Alan Abel: la mejor documentación de sus acciones es su página web <http://www.alanabel.com/> y el documental “Abel Raises Cain” (J. Abel & J. Hockett, EE.UU. - 2009)

Joey Skaggs: documentación de sus acciones en <http://joeyskaggs.com/>

Laibach: página web de la banda con documentación del proyecto “Laibach Kunst” en <http://www.laibach.org/>

Superbarrio Gómez: entre las más completas fuentes de información directa las dos charlas realizadas en el marco del festival “The Influencers” (del cual soy director), la documentación vídeo se encuentra en <http://theinfluencers.org/superbarrio>

Luther Blissett: el archivo bastante completo de todos los materiales textuales se encuentra <http://lutherblissett.net/>

0100101110101101.ORG: documentación del proyecto en <http://0100101110101101.org/>

®TMark: documentación del proyecto en <http://rtmark.com/>

The Yes Men: documentación del proyecto en <http://theyesmen.org/> y <http://yeslab.org/>

Christoph Schlingensief: la documentación de toda su actividad incluyendo las obras teatrales se encuentra en <http://www.schlingensief.com/>, en la sección “Performance” se encuentran referencias a sus proyectos más directamente relacionados con el *fake*: http://www.schlingensief.com/aktion_eng.php

Český sen: documentación del proyecto en <http://www.ceskysen.cz/index.php?load=english>

Ztohoven: documentación del proyecto en <http://www.ztohoven.com/?lang=en>

Serpica Naro: la historia de la burla y de cómo nació el proyecto se encuentra en <http://www.serpicanaro.com/serpica-story/serpica-naro-il-media-sociale> (en italiano)

Notas

¹ Véase por ejemplo Juhasz & Lerner, 2006.

² Para un ejemplo reciente en español véase “¿Este hielo transparente es un ‘fake’?” en las noticias de Radio Televisión Nacional de España <http://www.rtve.es/noticias/20150113/este-hielo-transparente-fake/1081890.shtml> (consultado el 30/05/2015).

³ Mi uso de la noción de “no ficción” remite explícitamente a la correspondiente categoría literaria, utilizada para describir relatos que mezclan aspectos formales de la novela o el punto de vista subjetivo del narrador con los contenidos, datos y referencias típicas de la objetividad periodística.

Referencias

- Abel, A. (1970). *The Confessions of a Hoaxer*. New York: Macmillan.
- Autonome a.f.r.i.k.a.-gruppe, Luther Blissett, Sonja Brünzels (1997). *Handbuch der Kommunikationsguerilla*. Vorwort zur vierten Auflage (trad. cast. Manual de guerrilla de la comunicación. (2000) Barcelona: Virus).
- Barthes, R. (1957). *Mythologies*. Paris: Seuil.
- Blais, J., & Ippolito, J. (2006). *At the Edge of Art*. London: Thames & Hudson.
- Bosma, J. (2011). *Nettitudes: Let's Talk Net Art*. Rotterdam: nai010 publishers.
- Citton, Y. (2010). *Mythocratie. Storytelling et imaginaire de gauche*. Paris: Éditions Amsterdam.
- De Certeau, M. (1980). *L'Invention du quotidien, 1. : Arts de faire*. Paris: Gallimard.
- Dery, M. (1993). *Culture Jamming: Hacking, Slashing, and Sniping in the Empire of Signs*. NJ: Open Magazine Pamphlet Series.
- Deseriis, M. (2010). Lots of Money Because I am Many: The Luther Blissett Project and the Multiple-Use Name Strategy. En Begum O. Firat & Aylin Kuryel (Eds.), *Cultural Activism: Practices, Dilemmas and*

Possibilities, Amsterdam: Rodopi.

- Deseriis, M. (2012). Improper names: Collective pseudonyms and multiple-use names as minor processes of subjectivation. En *Subjectivity (2012)* 5, 140–160.
- Duncombe, S. (2007). *Dream: Re-imagining Progressive Politics in an Age of Fantasy*. New York: The New Press.
- Eco, U. (1973 – original del 1967). Per una guerriglia semiologica. En *II costume di casa*. Milano: Bompiani.
- Espenschied, D., & Lialina, O. (2009). *Digital Folklore*. Stuttgart: Merz & Solitude.
- Fraser, N. (1990). Rethinking the Public Sphere: A Contribution to the Critique of Actually Existing Democracy. *Social Text*, 25(26), 56-80.
- Fuller, M. (2008). Art methodologies in Media Ecology. En S. O’Sullivan & S. Zepke (Eds.), *Deleuze, Guattari and the Production of the New*. Bloomsbury Publishing. Recuperado el 30 de mayo de 2015, a partir de <http://www.spc.org/fuller/texts/art-methodologies-in-media-ecology/>
- Garcia, D., & Lovink, G. (1997). The ABC of Tactical Media. Recuperado el 30 de mayo de 2015, a partir de <http://amsterdam.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9705/msg00096.html>
- Goffman, E. (1974). *Frame Analysis*. London: Harper and Row
- Graham, B. & Cook, S. (2010). *Rethinking Curating: Art after New Media*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Guattari, F. (1992). *Chaosmose*. Paris: Galilée.
- Habermas, J. (1989). *The Structural Transformation of the Public Sphere: An Inquiry into a category of Bourgeois Society*, Cambridge: Polity. Traducción de Habermas, J. (1962). *Strukturwandel der öffentlichkeit*. Luchterhand Neuwied.
- Hall, S. (1981). Notes on Deconstructing the Popular. En *People’s History and Socialist Theory*. London: Routledge.
- Hebdige, D. (1979). *Subculture: The Meaning of Style*. London: Routledge.
- Hoffman, A. (1968). *Revolution For the Hell of It*. New York: Dial Press.
- Holmes, B. (2012). The Fourfold Matrix of Contemporary Social Movements. En Thompson, N. (Ed.), *Living as Form*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Hyde, L. (1998). *Trickster Makes This World: Mischief, Myth, and Art*. New York: Farrar, Straus & Giroux.
- Juhasz, A., & Lerner, J. (Eds.). (2006). *F is for phony: fake documentary and truth’s undoing*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

- Kluge, A. & Negt, O. (1993), *Public sphere and experience : toward an analysis of the bourgeois and proletarian public sphere*, Minneapolis: University of Minnesota Press
- Kluitenberg, E. (2011) *Legacies of Tactical Media*, Amsterdam: Institute of Network Cultures.
- Laclau, E. & Mouffe, C. (1985). *Hegemony and Socialist Strategy. Towards a Radical Democratic Politics*. London: Verso.
- Lakoff, G. (2004). *Don't Think of an Elephant: Know Your Values and Frame the Debate*. Hartford, VT: Chelsea Green Publishing.
- Léger, M. J. (2012). *Brave New Avant Garde. Essays on Contemporary Art and Politics*. London: Zero Books.
- Manovich, L. (2001). Post-media Aesthetics. Recuperado el 30 de mayo de 2015 de <http://manovich.net/index.php/projects/post-media-aesthetics>
- Mouffe, C. (2007), Artistic Activism and Agonistic Places. En *Art & Research, Vol. 1*, No. 2 Summer 2007.
- Oliver, J., Savičić, G., & Vasiliev, D. (2011, actualizado 2015). The Critical Engineering Manifesto. Recuperado el 30 de mayo de 2015 de <https://www.criticalengineering.org/>
- Quaranta, D. (2013). *Beyond New Media Art*. Brescia: Link Editions.
- Rancière, J. (2008) *Le spectateur émancipé*. Paris: La Fabrique.
- Raunig, G. (2010). *A Thousand Machines. A Concise Philosophy of the Machine as Social Movement*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Scott, J.C. (1990). The Infrapolitics of Subordinate Groups en *Domination and the Arts of Resistance: Hidden Transcripts*. New Haven: Yale UP.
- Sparagna, V. (2000). *Falsi da ridere*. Roma: Malatempora.
- Vale, V. (1988). *RE/Search #11: Pranks*. San Francisco: RE/Search Publications.
- VV.AA. (2015). *The Internet Does Not Exist*. Berlin: Sternberg Press.
- Žižek, S. (1989). *The Sublime Object of Ideology*. London: Verso Books.
- Žižek, S. (1993). Why are Laibach and NSK not fascists? en *M'ars, vol. 5*, n. 3-4.

Vanni Brusadin: Profesor Asociado en el Departamento de Diseño e Imagen de la Universidad de Barcelona.

Contact Address: Facultad de Bellas Artes. Universidad de Barcelona. Departamento de Diseño e Imagen. c/ Pau Gargallo 4, 08028 Barcelona (España).

E-mail address: brusadin@ub.edu

Instructions for authors, subscriptions and further details:

<http://brac.hipatiapress.com>

De la Originalidad y sus Desplazamientos Artísticos. El Artefacto de la Copia y lo Abominable de lo Original

Carles Méndez Llopis¹

1) Universidad Autónoma de Ciudad Juárez. México

Date of publication: October 3rd, 2015

Edition period: October 2015 - February 2016

To cite this article: Méndez Llopis, C. (2015). De la originalidad y sus desplazamientos artísticos. El artefacto de la copia y lo abominable de lo original. *Barcelona, Research, Art, Creation*, 3(3), 256-276. doi: 10.17583/brac.2015.1567

To link this article: <http://dx.doi.org/10.17583/brac.2015.1567>

PLEASE SCROLL DOWN FOR ARTICLE

The terms and conditions of use, except where otherwise noted, are related to the Open Journal System and to [Creative Commons Attribution License](#) (CC-BY). The indication must be expressly stated when necessary.

Originality and Artistic Displacements. The Copy's Artifact and the Abominable of the Original

Carles Méndez Llopis
Autonomous University of Ciudad Juarez

(Received: 9 June 2015; Accepted: 9 September 2015; Published: 3 October 2015)

Abstract

The heterogeneity and complexity of symbolic production and the current artistic creation, invites the scrutiny and review of inherited parameters in the cultural field. The various crises traversed by the field and those that still serve as the discussion centers, generate conceptual depletions about the axioms that distance themselves from the generation of contemporary knowledge. In this sense, this paper analyzes the ideal of originality –disseminated especially from the romantic perspective– to understand and limit its tentacles, inserting them into the current discipline's self-reflection, in the new artistic structuring that comes unfolding since the sixties, and the digitalization and virtualization scenarios that we live in today. All this determines not only different strategies in the relations between the areas of production, reception and consumption, but also connections between concepts such as original and copy that had not been visited until this time. What follows is therefore a theoretical approach to the necessary reformulation of monolithic standards in the arts, a critique of originality.

Keywords: Originality, copy, multiple art, hyperreproducibility

De la Originalidad y sus Desplazamientos Artísticos. El Artefacto de la Copia y lo Abominable de lo Original

Carles Méndez Llopis
Universidad Autónoma de Ciudad Juárez

(Recibido: 9 Junio 2015; Aceptado: 9 Septiembre 2015; Publicado: 3 Octubre 2015)

Resumen

La heterogeneidad y complejidad en la producción simbólica y la creación artística actual invita al escrutinio y reconsideración de parámetros heredados en el campo cultural. Las diversas crisis atravesadas en el ámbito, así como aquellas que siguen ubicándose como centros de la discusión, generan agotamientos conceptuales sobre axiomas que se distancian de la generación del conocimiento contemporánea. En este sentido, el presente texto analiza el ideal de originalidad –diseminado sobre todo desde la perspectiva romántica– para comprender y acotar sus tentáculos, insertándolos en la autorreflexión disciplinar del presente, en las nuevas estructuraciones artísticas que vienen desenvolviéndose desde los años sesenta, así como en los escenarios de digitalización y virtualización que vivimos en la actualidad. Todo ello, determina no sólo diferentes estrategias en las relaciones entre los ámbitos de producción, recepción y consumo, sino también conexiones entre conceptos como original y copia que no se habían dado hasta hace relativamente poco. Lo que sigue es por tanto, una aproximación teórica a la necesaria reformulación de estándares monolíticos en el ámbito artístico, una crítica a la originalidad.

Palabras clave: Originalidad, copia, arte múltiple, hiperreproductibilidad

La creación contemporánea es un ámbito complejo, en su variedad y heterogeneidad, que promueve una profunda revisión de los antiguos preceptos y procesos tradicionales¹ que definieron y acotaron el ámbito artístico, pues inevitablemente los ha alterado.

De la Situación Actual

La posmodernidad –sea tomada como superación, ruptura, interrelación o continuación de estos postulados pretéritos– ha significado una revisión/abandono de las fundamentaciones de la Ilustración y las diversas revoluciones, de los discursos de la Razón y la Ciencia, de las ideas de tecnología y progreso burguesas, para verse inmerso en diferentes crisis políticas, culturales e ideológicas, en un mundo “globalizado” pero de indiscutible introspección. Y estas molestias ontológicas, epistemológicas, procedimentales, etc., germinadas en los diferentes campos del saber, han provocado una necesaria autorreflexión disciplinaria. Un *mirar-hacia-adentro* que les obliga a admitir –y a considerarse en– la hibridación, el eclecticismo, el nomadismo teórico, la deconstrucción de los procesos, la libre mezcolanza de modelos clásicos y actuales, la repetición y reinterpretación de textos e imágenes, etc., como otras estrategias de aprehender el mundo sensible. Maniobras que confabulan, además, con las nuevas tecnologías de la información y comunicación para: por un lado, disponer escenarios temporales, fragmentarios, heterodoxos y diversificados que se enfrentan a la utopía moderna, y por otro, reflejar el aspecto plural y el alcance de los medios de comunicación de masas en un crecimiento exponencial de la cultura visual. De este modo, si el escenario nos lleva a experimentar una disolución de fronteras entre la realidad y su representación, debe acontecer también la descontextualización del concepto de original –y por tanto, también del proyecto de originalidad–, tradicionalmente ubicado en la cultura occidental. La insistencia de un “atributo axiológico” (Morales, 2000) de aspiración *singularizante* y promulgación de continuidad, no parece contemplar las fisuras recientes. De hecho, el acto mismo de este cuestionamiento se debe a una necesidad proveniente de las nuevas características y circunstancias del sistema en el que la originalidad estaba localizada: la autoría, la normatividad institucional, la conceptualización artística, la reproductibilidad técnica, la hiperindustrialización² de la cultura

(Cuadra, 2007), los museos, etc., aquellas estructuras en expansión –tendientes a la multiplicidad– que enfrentan/acompañan las viejas peroratas de oposición entre el original y la copia.



Figura 1. “Everything is connected” (2015) de Peter Liversidge, en *The Armory Show 2015* siguiendo con la exploración ya iniciada en la *Frieze Art Fair* en Londres (2012-2014) en el Sculpture Park. Fotografía Creative Commons por Alex Berger (Nueva York, 7 marzo de 2015).

La idea de originalidad u original suele ceñirse tanto a aquello diferente ideado, creado, inventado o producido –sea objeto o concepto–, a partir del cual pueden generarse una serie de discursos o entidades tomando el primero como patrón; como al de origen, aquel lugar del que emanan los demás, aquel horizonte en el que nacen las cosas. Al aproximarnos a la descripción enciclopédica del término, podremos comprobar que incluye otros tantos como inventiva, creatividad, autenticidad, novedad, modelo, singularidad, etc.; constructos que en el contexto anteriormente citado, permanecen imprecisos, en constante actualización dentro de la cultura, el pensamiento y la vida social³. De este modo, regresando a nuestro presente, hemos de ser conscientes de nuestras potencialidades, sobre todo cuando la hiperreproductibilidad digital

puede reiterar hasta la infinitud cualquier objeto o teoría, cuando el productor no está separado del consumidor o el reproductor, sino que pueden ser la misma persona –desde la perspectiva del *prosumidor*⁴–, o cuando la importancia ya no reside totalmente en los hechos, sino en sus interpretaciones (Vattimo et al, 1990). El relativismo cultural, la incorporación y establecimiento de posicionamientos estéticos alternativos reconfigurándose constantemente para aproximarse al conocimiento de lo sensible, no sólo produce una sensación melancólica –al pensar en la trasnochada unidad que nos caracterizaba–, también porta la esencia de una época altamente productiva, heterogénea y versátil para los campos de la creación: “La copia acerca la masa social a la realidad estética de su época y, en virtud de esta, se produce un radical cambio en las condiciones y valor expositivo de la obra, que pasa de la lejana distancia del culto aurático a la democrática proximidad participativa que proporciona el espectáculo de masas” (Martínez, 2011, p. 273) Desde esta perspectiva –e importando de Jameson (1991)– podríamos preguntarnos entonces ¿Cómo podemos pensar la originalidad en la superficialidad visual contemporánea dentro del nuevo subsuelo emocional del capitalismo multinacional?

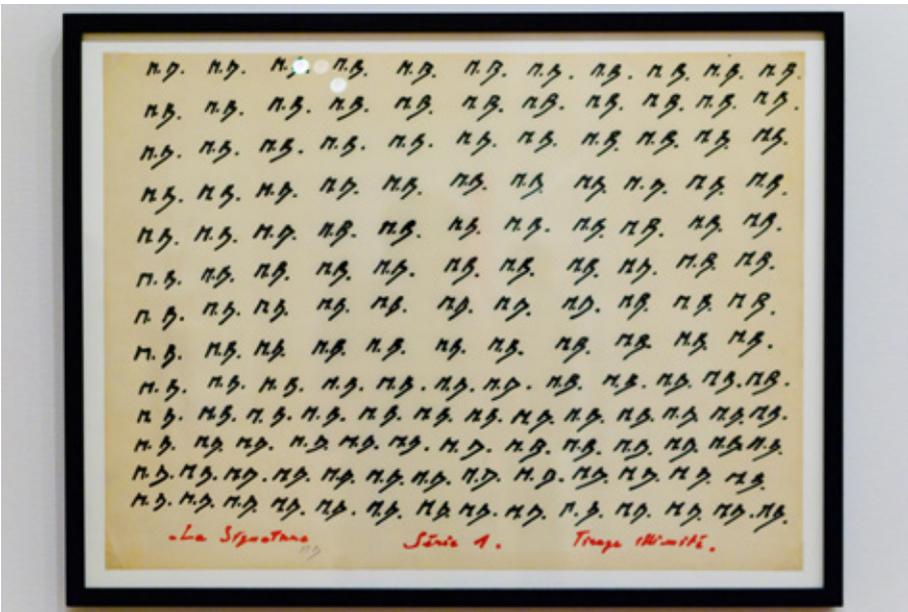


Figura 2. “La signature. Série I. Tirage illimité” (1969) serigrafía de Marcel Broodthaers. Fotografía Creative Commons por Derek Mead (6 de agosto de 2011).

De la Solidez de lo Original

La cultura de la copia⁵ en la que vivimos es un desafío que nos reta a (re)pensar los conceptos que creíamos conocidos no sólo en los modelos educativos, la informática o la antropología, también en la creación artística, los estudios culturales o la estética. Acondiciona una serie de espacios para el pensamiento que apuestan por el encuentro, la intersección y la transversalidad de los saberes, pues la coexistencia originalidad-copia no es una relación exclusiva de ningún campo del conocimiento, es más, extiende su herencia a cualquier creación física e intangible dentro de los procesos socioculturales. Dentro de esta discusión en el arte, cohabitarían tanto las formas cosméticas de “embellecimiento” de la realidad, dentro de los esquemas económicos y reproductivos institucionalizados, como aquellas que pretenden transformar estos sistemas para dinamizar las legitimaciones establecidas y actualizarlas con nuevas estructuras comunicativas (Vásquez Rocca, 2007). Una reyerta que por considerarse polarizada fundamentaría sus razonamientos en la relación de enfrentamiento-convivencia de lo original y/con lo copiado dependiendo de las perspectivas e intereses del enfoque. Así, no sería tanto cuestión de salvar la distancia, por ejemplo, entre original y copia, sino de trabajarla para abrir una práctica consciente de sí misma cuya ofensiva sea transferirse como sistema en el que lo original sea un proceso hacia lo múltiple y viceversa, a través de lógicas que sirvan al control externo e interno de su naturaleza: “El arte múltiple es ahora un vasto escenario que –como ya apuntaba Stephen Bury (2001)– se resiste a ser definido. Es un ser simbiote, vive en relación, con las tecnologías, los materiales, con aquello reproducible, y por ende, prefiere existir en los límites de las posibilidades, habitarlos [...] En definitiva, lo rescatable, aquello que perdura, su devenir en adaptación es lo que ha sobrevivido a todas sus mutaciones. [...] Nuestra práctica artística se desliza hoy fácilmente por este territorio que posibilita la democratización de la obra artística, pasando de exhortar lo auténtico a exportar al arte a la vida cotidiana– ubicando a la obra de arte única como sospechosa–.” (Mínguez y Méndez, 2014, p. 131).



Figura 3. “Tractatus logico-philosophicus. Autor: Ludwig Wittgenstein (2003). Alianza Editorial S.A., Madrid. ISBN: 978-84-206-5570-3” (2013) Fotografía y metacrilato sobre aluminio, 120 x 380 x 3 cm., de Jesús Pastor. Imagen cortesía del artista.

Así, en este punto creo conveniente alejarse de la concepción de original como tasación –más cercana a disposiciones legales y jurídicas– para (re) vincularla a su presente con la complejidad y multiplicidad que merece, con sus correspondencias culturales y contextuales actuales, es decir, para enlazarla a su copia. Una tarea dificultada tanto por la descentralización actual del concepto en términos estético-artísticos, así como por la imposición, contagio y saturación de discursos manidos y clavados en su legitimación como criterio absoluto de valoración y juicio –más atribuido al surgimiento romántico–. Es por ello, que intentaré allanar el camino a partir de algunas preguntas, partiendo del cuestionamiento siguiente: ¿puede lo original seguir definiendo la autosuficiencia y la innovación incontestable en el plano artístico? Primero deberíamos admitir que la obra original ya no sólo ha de responder a las competencias dentro del atareado gremio artístico, sino someterse a las inclemencias del mercado (Hauser, 1973). Ya no sólo se identifica con la búsqueda de verdad y belleza, aquellas entidades que inmortalizaban al artista y eternizaban la obra, ahora ya no es “equivalente a una individualidad excepcionalmente creativa” (Morawski, 1977, p. 134). Hauser (1973) ya descartaba su asignación de juicio o validez, cuando aseguraba que no puede existir como criterio ya que del “arte apenas si se puede afirmarse nada, de lo cual no pudiera también afirmarse, en cierto aspecto, lo contrario” (p.425). Es

decir, si el juego del arte se reinventa a cada instante ¿cabría entonces regla permanente que acote los límites de su práctica? Y en todo caso, ¿por qué resulta de interés? Podríamos pensar que precisamente en la pérdida de su heredada definición está la razón de su relevancia, es decir, en la necesidad de establecer sus dominios fuera de la imposición y el imperativo que ha defendido durante siglos. Replantear precisamente la búsqueda de la novedad en el enfrentamiento a la repetición o en el entumecimiento de su sentido de “diferencia”, llevaría a quebrantar la hasta ahora indispensable unión entre la originalidad y la autenticidad, a abrir una explícita pugna dialéctica entre originalidad y tradición –entablada en estos términos en el momento en el que la originalidad total o absoluta no existiera–, comprendiendo conexiones históricas insalvables y rasgos convencionales para hacerla “comprensible”: “Abordar la noción de “original”, ya sea para criticarla o añorarla, parece de tránsito obligado, un fin en sí mismo. También aislar el carácter fenomenológico de esa copia-sin-original en que se constituye el simulacro, relacionado con el fin de la historia y la imagen en bucle eterno.” (Marte, 2013)



Figura 4. “The Crest of a Wave” (2008), escultura efímera de Lawrence Weiner. El 24 de septiembre de 2008 se distribuyeron 300.000 sobres de azúcar impresos con su “statement” *A cloth of cotton wrapped around a horseshoe of iron tossed upon the crest of a wave*, como parte del proyecto homónimo dividido en 4 partes (una escultura efímera, una instalación, una pieza musical y una acción) para la Fundació Suñol de Barcelona. Fotografía Creative Commons por Pierre-Jean Moulis (Barcelona, 8 de octubre de 2008).

Figura 5. “Thr-ser, 2012 (1-inch woodcut spot)” (2013), edición limitada de estampas de Damien Hirst, en *Art Basel Hong Kong 2013*. Fotografía Creative Commons por See-ming Lee (23 de mayo de 2013).

Exige la revisión de ese síntoma, la misma pérdida de pureza que implica(ba) lo auténtico, sabiendo que en el eclecticismo actual en los territorios del arte –con sus preocupaciones y ocupaciones–, no hay incontaminados. Convencionalismos contra los que la originalidad se posiciona en la actualidad, sabiendo al mismo tiempo que, hasta el momento, sólo ha sido válida en ellos: “Quizás se precise investigar hasta qué punto, como criterio de validez general para el arte, a la originalidad tributarían otras cualidades o particularidades no vistas del fenómeno artístico, o hasta qué punto la originalidad no constituye para la axiología del arte la cualidad básica por excelencia para el juicio de valor” (Moya, julio-septiembre 2001, p. 101). Sea como aspiración, tendencia o cualidad, la originalidad está dialécticamente unida a su contrario: la tradición. Por lo que el interés no sólo se ubica en esa posición de individuación extrema como nueva presencia en el mundo, sino también en que esa singularidad, ese epicentro, se descubre por los intercambios de universalidad, por ese anclaje al origen que le identifica con su humanidad.

Pero entonces, en un contexto de masificación y consumo apresurado de las creaciones y una altísima capacidad de reproducción y distribución de las cosas –hasta podría decir que desmedidamente– ¿dónde queda el imperio de la originalidad? ¿Qué validez tiene actualmente? Está claro que la respuesta no puede obviar toda la plataforma programática que se ha configurado alrededor del concepto, condicionada por elementos socioculturales e ideológicos y la capacidad mutable y dinámica de éstos. La originalidad, hoy en día, ha de considerar lo permutable, así como las formulaciones extra y paraestéticas, pues parece que ubicarse en el habitual acto excepcional, en la singularidad independiente o en el discurso causa-efecto, proporciona cierto reduccionismo e insuficiencia para legitimarse: transformarse en un íntimo compromiso ideoestético con su tiempo (Morales, 2000). Pues lo único, lo singular, indica “que ese objeto existe, que es real” (Rosset, 2007, p.43), que con él aparece la creación, pero no asegura categóricamente el florecimiento de lo original. Desde este punto de vista, ¿se podría visionar la originalidad como utopía? No sería una consideración desdeñable, quizás hasta deseable desde estas incertidumbres contemporáneas que la incluyen a la vez como distinción –de lo repetido– y como vocación de mejoramiento –pues la originalidad incluye semantemas de futuro–: “El concepto de originalidad, que es el de lo originario, implica tanto lo muy antiguo como lo que no ha existido todavía, es la huella de lo utópico en las obras.” (Adorno, 1970, p. 227) Pareciera que entre originalidad y utopía se encontrarán los ideales estéticos (Sánchez

Vázquez, 1996), pues de su colisión no sólo implica ruptura, sino como vemos, también continuidad y porvenir en su presente –voluntad de crear lo que todavía no existe–, la llamada “religión de novedad” de Compagnon (1993). “La utopía no sólo tiene una existencia ideal, sino también real, por su capacidad de inspirar el comportamiento práctico de individuos o grupos sociales produciendo efectos reales, en la realidad presente. La utopía, como práctica, sin dejar de ser tal, al no ser absorbida nunca por la realidad, es también *topía*: se hace presente en algún lugar” (Sánchez Vázquez, 1996, p. 112).

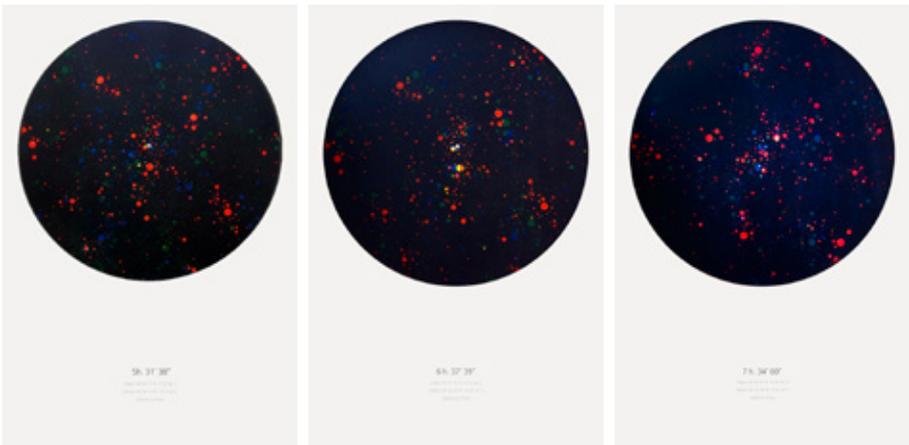


Figura 6-8. “Eón” (2012-2013), serie de linóleos de Rubén M. Riera. Figura 6: *5h31'38"*; Figura 7: *6h37'39"*; Figura 8: *7h34'00"*. Serie de 3 estampas, de 3 colores (RGB) cada una, que traduce el tiempo transcurrido en diversos recorridos a una visualización cromática, por lo que los pigmentos representan los datos temporales registrados. Imágenes cortesía del artista.

Aunque habría que considerar lo siguiente: que haya utopía no supone la existencia de originalidad, sino la del involucramiento de su búsqueda. Por lo que podríamos suponer: ¿Será la originalidad una especie en extinción dentro del mundo artístico? Efectivamente, puede seguir alimentándose un discurso estético agotado y sumido en la tradicionalidad y formalización, incapaz de reaccionar ante la pluralidad, la efimeridad y movilidad de la creación, del conceptualismo, de las interdependencias y las esterilidades funcionales. Pero ese tipo de originalidad, basada en cánones, sacralizaciones

y absolutos perennes, se ha perdido en su centro gravitatorio; la creación se ha descentrado, orillado a los márgenes mediante deslizamientos estéticos, las intertextualidades y las implementaciones efímeras. Por lo que lo original, en su voluntad de superar esta crisis de autonomía, persigue ahora lo promiscuo, la corrupción de citas –en apropiaciones, remixes, homenajes, revisitaciones, etc.–, la reconstrucción continua de “lo antiguo”, para obtener un significado ubicado en su tiempo, en el pensamiento *bricoleur*. Es decir, posibilita un *siendo-en-la-repetición*, en contraste con el *siendo-único-frente-a-todo*, donde la variación es posible sin certezas, distorsionándose la imagen cultural fija, pues actualmente no puede representarse de una única manera. La repetición es una estrategia delicada en la que reside el centro neurálgico de la discusión actual. Pero no hablo de iteraciones simplistas, populistas o de la *sobreidentificación* gratuita del original (Grzinić, 2008), sino del carácter múltiple del mundo y de sus estrategias para comprenderlo, que van más allá de la polarización de lo auténtico y lo inauténtico. Hasta cierto punto, podría considerar la batalla entre original y copia en el recuerdo constante de los deseos de dominación inyectados por el pasado, en la lucha por la sumisión del otro. Pero como vemos, si seguimos anclados en ese enfoque, será una cruzada sin consumación posible: la copia, con evidente superioridad numérica siempre ha de reflejarse en un original, que a su vez se ve frustrado al no ser, por sí mismo –sin la copia–, objeto de deseo. Es posible que atestigüemos el imperio de la copia, pero lo hacemos sobre las leyes del original, por lo que no podremos afirmar tampoco la agonía de ninguno⁶ –ni tampoco su total determinación–, al estar inmersos en un complejo sistema económico que se sirve tanto del impulso de lo irrepetible y su heterogeneidad, como de la más despótica maquinaria de reproducción y homogeneización para aumentar el deseo –y mantenerlo–. Una estructura que vende la inmortalidad de lo que *siempre-ha-sido* originalidad con la efervescencia de lo transitorio: Una única verdad con copia para todos. Por ello, la política del enfrentamiento y la economía del beneficio no podrán concluir con esta diatriba estética más allá de sí mismos. ¿Pero se trataría entonces de desertar de esa imposición de “uniformidad” –condición negadora, devastadora de cualquier sentido de originalidad–, para admitir la inconveniencia –para el *prosumidor* actual– de la unicidad irrepetible de la obra y su intento por eternizarse?



Figura 9-12. “#Jan25 (#Sidibouزيد, #Feb12, #Feb14, #Feb17...)” (2011), instalación con plastilina de Norma Jeane. Partiendo de un cubo tricolor de plastilina perfectamente tallado, la acción de los espectadores durante la *Bienal de Venecia 2011* se apodera de la habitación de una forma caótica. Fotografías en Creative Commons: fig. 9 por Latitudes; Figs. 10 y 11 por Marie Jirousek; Fig. 12 por Willem Velthoven.

Si lo original anteriormente resistía a su época y geografía para manifestarse a través del tiempo como ícono de deseo y permanencia en el arte, ahora, en alguna de sus formas, trasciende el anonimato (impersonal) para ser, aunque momentáneamente, un acto efímero *en boca de todos*. Y es que la originalidad actual encaja perfectamente en el pliegue que se produce entre lo perpetuo y lo pasajero, ya que no responde con absolutos ni tribulaciones precisas, vive en el límite del deseo y su consumo. Si la sociedad contemporánea considera que el “viajar esperanzado es mejor que llegar” a cualquier meta en un mundo donde “nuestro deseo no desea satisfacción, desea seguir deseando” (Bauman, 2007, p.19), es lógico que la “satisfacción completa” –aquella que ofrece la

vieja originalidad– pueda considerarse intimidatoria. Cuando experimentar las sensaciones ha sustituido las cosas concluyentes, esa asociación antiquísima de la originalidad como congelación del tiempo se diluye en el “necesario” consumo –y por tanto, degradación– del objeto, que se manifiesta más “como suceso artístico que como perennidad” (Morales, 2000, p. 10). Un objeto inquieto, cambiante y metamorfo que intenta, por un lado, asirse a su vínculo con lo invariable e imperecedero, y por otro, desea compensarse con la mortalidad de la cotidianidad. Es un objeto que aspira a la paradoja, a resistirse, por un lado, a un universo contemporáneo que subsiste del ocaso, a la vez que por otro, se deja llevar por esta obsolescencia para obtener el máximo impacto que ofrece una singularidad perecedera. Si en la actualidad, la originalidad –o su búsqueda– se activa en lo fragmentario, múltiple y efímero, la permanencia de su deseo exige el abandono de la eternidad que había ostentado, y que aquello excepcional no sea su atemporalidad, sino precisamente lo perecedero de su acontecimiento. Si “nada distingue el trato que reciben los objetos de arte: comparten la misma suerte que todas las otras cosas que amueblan nuestro mundo vital, nuestro *Lebenswelt*” (Bauman, 2007, p.22), será requisito enfocar también su idea de originalidad en esta realidad múltiple y fugaz.

A Modo de Cierre

Durante mucho tiempo se ha alimentado una naturaleza artística custodiada “por la nominosa lejanía de la obra única”, cercenando por tanto, la relevancia de aquella reproducible y múltiple, pues hasta hace poco su hábitat no “visionaba aún que aquella apuesta por la reproductibilidad no iba a residir en el valor económico de la copia, sino en el poético.” (Mínguez y Méndez, 2014, p.130). Sin embargo –y más allá de lo que anunciaba Benjamin–, ahora la copia resurge victoriosa. El arte múltiple ha superado esta devaluación para posicionarse –con mayor rotundidad argumentativa– como lenguaje representativo de nuestra época, reelaborándose y extendiéndose en su ser-múltiple desde lo complejo y la hibridez, borrando las fronteras y viviendo en ese pliegue de lo pasajero y lo perpetuo que comentaba. Estamos siendo testigos del salto en el que nos desplazamos de la idea demeritada de la copia para aterrizar en la de la copia como pensamiento y proposición poética, como forma de creación. “Desde la propia configuración formal de la obra, esto es, su epidermis codificada, pasando por su imbricación seriada o modulada en conjuntos instalativos, hasta su introducción y su validación en el sistema cultural y de mercado,

tienen hoy en el paradigma de lo múltiple un esencial factor rector de fondo” (Martínez Moro, 2011, p. 274). Ya no es problema la reproducción limitada o ilimitada, pues la cantidad en un mundo tecnológicamente ubicuo resulta algo irrelevante. La repetición es ya una concreción de práctica artística, y con ella llega la permisibilidad de las variaciones –huir de la homogeneización–: podemos tomar el objeto como matriz y modelo de lo que sigue o tomar precisamente la serie como cimentación para la generación de piezas, incluso entender la yuxtaposición y el palimpsesto como estructura primigenia del pensamiento para la creación. La copia ya no es la superficie, es una estructura dialógica que funciona como medio y herramienta, que hace germinar una epistemología del arte *siendo-múltiple, siendo-en-ejecución (work in progress)* o imperfecto: “En la actualidad, y más allá de las necesidades del mercado, no se debe equiparar el valor del objeto artístico con su unicidad, especialmente cuando hablamos de técnicas artísticas que permiten elaborar ediciones. Es necesario por tanto considerar como factor añadido la capacidad de reproducción de una obra de arte realizada mediante estas herramientas, más incluso si la repetición forma parte de la misma obra, donde la multiplicidad ayuda a construir el discurso.” (Martín-Jiménez, 2010, p.7).



Figura 13. “Milímetro / Gurnia Fibonacci” (2013), papel cortado a mano de Manuel Blázquez. Visión frontal de la pieza en la exposición *Trazas* (2014), en el Centro del Carmen de Valencia (España).

Figuras 14-15. “Milímetro / Gurnia Fibonacci” (detalles, 2013) de Manuel Blázquez.

Figura 16. “MM OPUS. Quadratum I” (detalle, 2014), de Manuel Blázquez. Imágenes cedidas por el artista.

Es difícil conservar hoy la idea de la solidez artística que permitía el proyecto de originalidad de otras épocas, más cuando el “capitalismo ha permitido al arte entrar en la vida cotidiana y liberarse de su encierro en museos” (Lipovetsky, 2015). Cuando imaginamos la conocida frase: “Todo lo sólido se desvanece en el aire”, no sólo hemos de atender a su potencia dramática o a su voluntaria ambigüedad, también a esa pérdida del centro, a la ingravidez de las cosas –así como a la descentralización del sujeto–, a su entretrejimiento global, totalmente en relación. Así, el arte se ha insertado en nuestro día a día, y esta estetización de lo diario provoca un mundo “exageradamente bello” –siguiendo la premisa de Michaud (2007, p.9)– que tanto se libera de los museos como comercializa con la belleza y las emociones. Estamos en un momento

en el que realidad y ficción se intercontaminan, generan una serie de tensiones de intercambio que caracterizan el comercio y consumo de textos visuales o escritos, y a través de sus porosidades, transitan las riquezas semánticas de nuevos pensamientos culturales (Martínez, 2012). Las ideas se infectan entre sí ante una realidad que sólo puede que expandirse, elaborar nuevos campos de sentido que fluctúan entre las más complejas abstracciones conceptuales hasta las más accesibles estrategias de lo cotidiano. Así la cultura forma parte de un complejo engranaje mercantil –aunque siempre ha sido negocio en uno u otro aspecto– que determina la ubicación de la copia en lo original y lo original en la copia en un vasto escenario de potencialidades creativas, pues recordemos que esta “motivación económica no mata la creación, [sino más bien] la democratiza” (Lipovetsky, 2015). Capacita una desjerarquización de la cultura cuya democratización de la idea de originalidad, precisamente en la actualidad, parece residir en la repetición, en la relectura, en la instantaneidad, en el consumo y su deseo, un concepto que se extiende a otro estado de las cosas, donde lo eterno es la idea –aislada de la fugacidad– y las realizaciones, los objetos, son meras manifestaciones pasajeras que permiten pasiones fugaces.

Si hoy en día, nos cuesta trabajo –en este sentido– diferenciar apreciaciones estéticas e ideológicas viables y visibles entre una tienda de modas, una feria de comics y una galería de arte, no deberíamos pretender que la idea heredada de originalidad cubra requisitos innecesarios –extra-estéticos o extra-temporales, al menos– en nuestra cultura actual, sino más bien, intentar mitigar esa posición dual –original vs copia–, para poder dilucidar las resoluciones que como proyecto complementario y entrelazado abarcaría. Quizás la copia no baste hasta sentirla original, y tal vez el original no sea suficiente hasta poder “consumir” su copia, posiblemente el problema siga latente hasta decidir si trazar/mantener demarcaciones entre uno y otra –asegurando la norma– o borrar aquellas que desde otros lugares implantamos –y apostar a ciegas–.

Notas

¹ Aquellas normas o directrices que entran a consideración como la unidad, equilibrio, contraste, proporción y movimiento según patrones estandarizados, basados, en la mayoría de ocasiones en principios de mimetismo o naturalización de la representación. Evidentemente y salvando distancias, se podría reducir que su expresión cultural más marcada fue la alcanzada por la Ilustración y el régimen ojocentrista.

² Muchas han sido las visitas a Benjamin y la reproductibilidad técnica de la obra de arte, hoy en día sabemos de las amplias posibilidades en este aspecto, que nos permiten transitar de la autoedición a la hiperreproducción con un botón. Retomando las ideas de Benjamin y el término acuñado por Adorno –industria cultural como producción, distribución y consumo de bienes simbólicos–, junto al concepto de hiperreproducibilidad de Stiegler, que incorpora la capacidad de diseminación tecnológica en las prácticas sociales, Alvaro Cuadra (2007) propone la Hiperindustria cultural en consideración de las, ya no tan nuevas, tecnologías de la información y comunicación para el establecimiento de nuevos “regímenes de significación” y construcción del presente (como historia, como relato y como fenómeno). De este modo, se transforma, no sólo nuestro modo de pensar, sino también nuestras formas de percibir nuestro entorno y nuestra existencia en él.

³ Únicamente clasificables dentro de períodos históricos, momentos artísticos o insertos en ciertas actitudes filosóficas, y envueltos en el dinamismo que la descentralización de la autoridad intelectual y científica propicia.

⁴ Partiendo de la idea de simultaneidad en el consumo y la producción posibilitada en el mismo individuo de McLuhan en los años 70, Alvin Toffler desarrolla el término “prosumidor” en su libro *La tercera ola* (1980) para predecir los procesos de mercado de “personalización en masa” y la involucración de los consumidores en la producción, descentralizando los antiguos cánones de emisión de los bienes culturales.

⁵ La “cultura de la copia”, tomada como lugar de origen y partida de este texto, puede entenderse tanto desde el punto de vista de la fascinación “fetichista” –sobre todo en el plano occidental– de reiteración, de replicar, de duplicar e incluso falsificar nuestros productos culturales (materiales o inmateriales) (por ejemplo en Schwartz, 1996 o Dorfles, 2010), como también y sobre todo, el escenario que sustenta la hiperreproductibilidad técnica y la digitalización omnipresente, donde creador y receptor se entremezclan para formar parte de nuevas formas de producción simbólica y poéticas que remezclan, remasterizan, revisitan, rehacen, revisitan y alteran en diversas aproximaciones conceptuales y morfológicas.

⁶ Marina Grzinić (2008), a este respecto, sostiene que “La copia es dueña de la situación [...] La copia tiene un exceso de conocimiento que puede resumirse en esta frase “La copia contiene la idea de original y también contiene su propio concepto”. La copia nos dice “estoy disfrutando esto”, cosa que no puede decirse del original, ya que no es capaz de tal disfrute. El original está de hecho sometido a varias leyes: las del mercado del arte, de las tendencias, de la historia, de la Bolsa, etcétera. Por eso la copia puede dejar al descubierto cuestiones éticas, políticas y pedagógicas que van más allá de la relación entre el amo (la ley) y la víctima (el original). La copia no tiene sentido; el original es víctima de las normas y genealogías capitalistas asentadas en el mercado del arte y verificadas en la Bolsa. ¿Sufre el original? ¡Ya lo creo! Pero de hecho no está al corriente de su propia ignorancia. La copia se aprovecha de esa ignorancia, produciendo un exceso de disfrute y una radicalización del original y de su propia posición” (pp.156-157). Aunque en este sentido, y como recalco en el texto, puede resultar engañoso, artísticamente hablando, situar a original o copia como vencedores o vencidos dentro de una situación más abstracta –y profundamente más política– como el sistema cultural (occidental) y económico (neoliberal) sobre el que ambos términos están cimentados.

Referencias

- Adorno, T. W. (1970). *Teoría estética*. Madrid: Taurus.
- Bauman, Z. (2007). *Arte, ¿líquido?* Madrid: Sequitur.
- Bury, S. (2001). *Artists' multiples, 1935-2000*. Aldeshot: Ashgate.
- Compagnon, A. (1993). *Las cinco paradojas de la modernidad*. Caracas: Monte Ávila.
- Cuadra, A. (2007). *Hiperindustria cultural*. Disponible en línea en la dirección: <http://www.oei.es/salactsi/HIPEBOOK.pdf>
- Dorfles, G (2010). *Falsificaciones y fetiches. La adulteración en el arte y la sociedad*. Madrid: Sequitur.
- Grzinić, M. (2008). Procesos de encarnación en fronteras: Tanja Ostojić y la diferencia mínima. En *Zehar. Revista de Arteleku-ko aldizkaria*, nº64 (pp. 148-159). Disponible en http://blogs.arteleku.net/zehar/wp-content/uploads/2009/01/grzinic_en_es.pdf
- Hauser, A. (1973). *Introducción a la historia del Arte*. Madrid: Guadarrama.
- Jameson, F. (1991). *El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado*. Barcelona: Paidós.
- Lipovetsky, G. (2015). “La gente común no halla ya la felicidad en el súper, por eso escribe o hace fotos”, en *El Mundo*, 25 de febrero, Crónica. Disponible en línea en la dirección: <http://www.elmundo.es/cronica/2015/01/25/54c39959e2704e8d4c8b457c.html>
- Marte, P. (2013). *El problema está en el medio*. Bilbao: HPC Consoni. Disponible en línea en: <http://www.pablomarte.com/elproblemaestaenelmedio.pdf>
- Martínez Moro, J. (2011). *Crítica de la razón plástica. Método y materialidad en el arte moderno y contemporáneo*. Gijón: Trea.
- Martínez, J. (2012). *Ensayo Z. Una antropología de la carne perecedera*. Berenice.
- Martín-Jiménez, J. (2010). *Reproducción, repetición y reivindicación. Multiplicidad en el arte emergente español / Reproduction, Repetition and Rebellion. Multiplicity in Spanish Emerging Art*. Madrid: Hablar en arte.
- Michaud, Y. (2007). *El arte en estado gaseoso. Ensayo sobre el triunfo de la estética*. México D.F.: Fondo de Cultura Económica
- Mínguez, H.; Méndez, C. (2014). “Territorio gráfico. De la serie y la memoria”. Trazas. Valencia: Consorci de Museus de la Comunitat

Valenciana.

- Morales, E. (abril-junio 2000). Insuficiencias estéticas de la idea de originalidad. *Islas* (124), 3-11.
- Morawski, S. (1977). *Fundamentos de estética*. Barcelona: Península.
- Moya Méndez, M. (julio-septiembre 2001). “La originalidad en el arte. Aproximación al concepto de Hauser”. *Islas* (129) , 95-101.
- Rosset, C. (2007). *El objeto singular*. Madrid: Sextopiso.
- Sánchez Vásquez, A. (1996). “La utopía del fin de la utopía”. En *Marx Ahora* , 105-119.
- Schwartz, H. (1996). *La cultura de la copia. Parecidos sorprendentes, facsímiles insólitos*. Valencia: Cátedra.
- Vásquez Rocca, A. (2007). “Posmodernidad, deconstrucción y pensamiento postmetafísico”. *Psikeba. Revista de Psicoanálisis y Estudios Culturales*. Buenos Aires: en línea. <http://www.psykeba.com.ar/articulos/AVRpostmodernidad-postmetafisico.htm>
- Vattimo, G., Mardones, J. M., & Urdanabia, I. e. (1990). *En torno a la posmodernidad*. Barcelona: Anthropos.

Anexo

Índice de Figuras

Figura 1. “Everything is connected” (2015) de Peter Liversidge, en *The Armory Show 2015* siguiendo con la exploración ya iniciada en la *Frieze Art Fair* en Londres (2012-2014) en el Sculpture Park. Fotografía Creative Commons por Alex Berger (Nueva York, 7 marzo de 2015), disponible desde:

<https://www.flickr.com/photos/alexbergerr/16774744312>

Figura 2. “La signature. Série I. Tirage illimité” (1969) serigrafía de Marcel Broodthaers. Fotografía Creative Commons por Derek Mead (6 de agosto de 2011), disponible desde: <https://www.flickr.com/photos/derekmead/6082020675/in/photolist-aguGZy-agrWRr>

Figura 3. “Tractatus logico-philosophicus. Autor: Ludwig Wittgenstein (2003). Alianza Editorial S.A., Madrid. ISBN: 978-84-206-5570-3” (2013) Fotografía y metacrilato sobre aluminio, 120 x 380 x 3 cm., de Jesús Pastor. Imagen cortesía Jesús Pastor.

Figura 4. “The Crest of a Wave” (2008), escultura efímera de Lawrence Weiner. El 24 de septiembre de 2008 se distribuyeron 300.000 sobres de azúcar impresos con su “statement” *sugar packets printed with the statement A cloth of cotton wrapped around a horseshoe of iron tossed upon the crest of a wave*, como parte del proyecto homónimo dividido en 4 partes (una escultura efímera, una instalación, una pieza musical y una acción) para la Fundació Suñol de Barcelona. Fotografía Creative Commons por Pierre-Jean Moulis (Barcelona, 8 de octubre de 2008), disponible desde: <https://www.flickr.com/photos/ltds/18967090798>.

Figura 5. “Thr-ser, 2012 (1-inch woodcut spot)” (2013), edición limitada de estampas de Damien Hirst, en *Art Basel Hong Kong 2013*. Fotografía Creative Commons por See-ming Lee (23 de mayo de 2013), disponible desde: <https://www.flickr.com/photos/seeminglee/8864290568/in/photolist-eviNL1>

Figuras 6-8. “Eón” (2012-2013), serie de linóleos de Rubén M. Riera. Figura 6: *5h31'38"*; Figura 7: *6h37'39"*; Figura 8: *7h34'00"*. Imágenes cortesía Rubén M. Riera. Más información acerca de estas piezas en su página web: <http://www.rubenmriera.com/EON-1>

Figuras 9-12. “#Jan25 (#Sidibouزيد, #Feb12, #Feb14, #Feb17...)” (2011), instalación con plastilina de Norma Jeane. Partiendo de un cubo tricolor de plastilina perfectamente tallado, la acción de los espectadores durante la *Bienal de Venecia 2011* se apodera de la habitación de una forma caótica.

Fotografías en Creative Commons: fig. 9 por Latitudes (Venecia, 1 de junio de 2011), disponible desde <https://www.flickr.com/photos/lttlds>; Fig. 10 por Marie Jirousek (Venecia, 18 agosto 2011), disponible desde: <https://www.flickr.com/photos/mariejirousek/6055787962/in/photolist-ae5FJr-ae5FWX-ae8v7N-ae8v1m-ae8uMh-ae5FBk-ae8vKo-ae5GGp>; Figura 11 por Marie Jirousek (Venecia, 18 de agosto de 2011), disponible desde: <https://www.flickr.com/photos/mariejirousek/6055240191/in/photolist-ae5FJr-ae5FWX-ae8v7N-ae8v1m-ae8uMh-ae5FBk-ae8vKo-ae5GGp>; Figura 12 por Willem Velthoven (Venecia, 1 de junio de 2011), disponible desde: <https://www.flickr.com/photos/willemvelthoven/8709834354/in/photolist-egEbrw-egEbBS-egEbiQ-egyqX4>.

Figura 13. “Mil.límetro / Gurnia Fibonacci” (2013), papel cortado a mano de Manuel Blázquez. Visión frontal de la pieza en la exposición *Trazas* (2014), en el Centro del Carmen de Valencia (España). Figuras 14-15. “Mil.límetro / Gurnia Fibonacci” (detalles, 2013) de Manuel Blázquez. Figura 16. “MM OPUS. Quadratum I” (detalle, 2014), de Manuel Blázquez. Imágenes cedidas por Manuel Blázquez. Más información disponible desde su página web: <http://blazquezmanuel.com/>

Carles Méndez Llopis: Profesor titular de la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez (UACJ), adscrito al Departamento de Diseño en el Instituto de Arquitectura Diseño y Arte (IADA).

Contact Address: Jefatura del Departamento de Diseño. Instituto de Arquitectura Diseño y Arte. Universidad Autónoma de Ciudad Juárez Av. Del Charro, 450 norte. CP. 32310. Ciudad Juárez (Chihuahua). México.

E-mail address: cmendezllopis@gmail.com

Instructions for authors, subscriptions and further details:

<http://brac.hipatiapress.com>

Auriga y mis Juguetes de Piedra: Una Aventura Escultórica entre Arte y Juego. In Memoriam Benjamín Martino

Oriol Vaz-Romero Trueba¹

1) Universitat de Barcelona. España

Date of publication: October 3rd, 2015

Edition period: October 2015 - February 2016

To cite this article: Vaz-Romero, O. (2015). Auriga y mis juguetes de piedra: una aventura escultórica entre arte y juego. In memoriam Benjamín Martino. *Barcelona, Research, Art, Creation*, 3(3), 277-308. doi: 10.17583/brac.2015.1562

To link this article: <http://dx.doi.org/10.17583/brac.2015.1562>

PLEASE SCROLL DOWN FOR ARTICLE

The terms and conditions of use, except where otherwise noted, are related to the Open Journal System and to [Creative Commons Attribution License \(CC-BY\)](#). The indication must be expressly stated when necessary.

Auriga and my Stone Toys. A Sculptural Experience between Art and Play. In Memoriam Benjamín Martino

Oriol Vaz-Romero Trueba
University of Barcelona

(Received: 6 June 2015; Accepted: 29 August 2015; Published: 3 October 2015)

Abstract

These pages are dedicated to the memory of the Spanish artisan Benjamín Martino Martino (1935-2010), in order to reveal the creative process of my sculptures made out of iron and stones. We intend to inquire how far the poetic experience can be constructed in a distinctive way of knowledge, bringing together some unpublished sketches, pictures and writings from several travel books. For this purpose we have tried to give an order to the creative stages leading to both the confection of the public sculpture *Auriga* (2004) and the current series of *Sibyls*, consisting of fifty “toys” assembled with small stones from Etruscan lands. Linking the artist’s intuition with the humanist’s analytical language, we will explore the bounds between Art, Play and Myth, the three main components of the works here treated. In this research, the wonder is also presented as the pristine mechanism of the creative impulse of the artist, the child and mythopoiesis —present in the archaic cultures’ meta-narratives—. Therefore, the sense of wonder does not lead to the suspension of human mind but to a strong motion of the imagination. This last is the child’s natural condition that the adult poet must fight to regain, considering perchance in wonder remains hidden what Stefan Zweig describes as “the secret of artistic creation.”

Keywords: Sculpture, Autobiography, Art Toys, Wonder, Game, Myth

Auriga y mis Juguetes de Piedra: Una Aventura Escultórica entre Arte y Juego. In Memoriam Benjamín Martino

Oriol Vaz-Romero Trueba
Universidad de Barcelona

(Recibido: 6 Junio 2015; Aceptado: 29 Agosto 2015; Publicado: 3 Octubre 2015)

Resumen

Estas páginas, dedicadas a la memoria del forjador Benjamín Martino Martino (1935-2010), desvelan el proceso creativo de mis figuras de hierro y piedra. Entrelazando un conjunto inédito de bocetos, fotografías y anotaciones extraídas de varios cuadernos de viaje, nos proponemos inquirir hasta qué punto la experiencia poética puede erigirse en un modo singular de conocimiento. Para este fin, hemos tratado de ordenar las etapas que marcaron la construcción de la escultura pública *Auriga* (2004) y la actual serie de *Sibilas*, formada por cincuenta “juguetes” de piedras etruscas. Tratando de articular la intuición del artista con el lenguaje analítico del humanista, exploraremos la frontera entre arte, juego y mito, los tres componentes principales de las obras aquí tratadas. En esta investigación, el asombro se presenta además como el mecanismo prístino del impulso creador del artista, del niño y de la mitopoyética, constitutiva de los grandes relatos de las culturas arcaicas. Así pues, el asombro no es suspensión de la mente, sino (con)moción de la imaginación, estado natural en el que el niño habita y que el adulto debe reconquistar con esfuerzo, pues en esa experiencia de asombro se esconde acaso lo que Stefan Zweig llamó el “misterio de la creación artística”.

Palabras clave: Escultura, Autobiografía, Juguetes de artista, Asombro, Juego, Mito

“¿N o sería más fácil probar, mediante una comparación filosófica entre las creaciones del artista maduro y el estado de su alma cuando era niño, que el genio no es sino la infancia netamente formulada, dotada ahora [...] de órganos fortalecidos?” Charles Baudelaire (1980: 293).

La Figura del Artista “Binocular”

Más de diez años han pasado desde que comencé a construir una familia de esculturas y “juguetes” con hierros y piedras. Desde el proyecto *Auriga*, en 2003, hasta la serie actual de *Sibilas*, estas piezas me han transportado a ese “genio de la infancia” que tanto había elogiado Baudelaire en sus *Paradis Artificiels*. Pero el poeta advertía que no se trata de simular un estado pueril, sino de robustecer la antigua inocencia de la mirada con los nuevos “órganos” de la experiencia, que sólo el adulto posee. Sólo así la obra resultante logra trascender las despreocupadas fantasías del niño para situarnos en la encrucijada del Arte y las Humanidades. Me refiero a poder hacer de la vivencia artística un instrumento académico. He aquí la precisa cuestión que quisiera someter a análisis en estas páginas, tomando como referencia el proceso creativo de mis “juguetes de artista”.

Sin olvidar la distancia que separa ambas realidades, la teórica y la estrictamente creativa, escribo pensando en nuestros alumnos de Bellas Artes y, con más motivo, en todos aquellos que se encuentran ante el reto de realizar investigaciones escritas a partir de su propia obra plástica. Dicha tarea consistiría en “propiciar la creación de un cuerpo teórico desde la experimentación, actuando así como contrapunto y complemento de la especulación pura y, por ende, de gran parte de la investigación universitaria tradicional” (Quílez Bach, 1990: 186). Sin duda, éste sigue siendo un camino apenas explorado en el actual Espacio Europeo de Enseñanza Superior. El artista ayudaría así a desvelar aquello que su obra “delata pero no exhibe” (Panofsky, 1955: 14). En este sentido, para interpretar mejor las etapas y el resultado final alcanzado, sería útil saber cómo una pintura, una escultura o un largometraje de animación vienen al mundo. Al proclamar que “el arte no puede enseñarse, pero ciertamente puede aprenderse ¹”, el

propio Eduardo Chillida estaba sugiriendo que la experiencia artística constituye en sí misma una forma irrepetible de abordar el mundo y que, por ende, implica una forma de conocimiento diferenciada —aunque no antitética— de la que aportan las Humanidades y las Ciencias experimentales.

A simple vista, resulta arriesgado poner palabras a aquello que acontece en ausencia de palabras, a cuanto se manifiesta como acto puro. Quizá tuvo razón el historiador del arte Max Jakob Friedländer al sostener que “el artista creador debe ser rechazado como juez, porque [...] el saber destruye la capacidad de crear o, por lo menos, la quebranta” (1969: 113). Sin embargo la severidad de este alegato tropieza con el intento de no pocos artistas por razonar el acto poético que brota de su imaginación. Se impone recordar aquí los textos de Giotto, Leonardo y Durero, los de Cennini y Miguel Ángel, también en España los de Francisco Pacheco y Antonio Palomino. Pero sólo en el siglo XX se agolpan a cientos los llamados “escritos de artista”, algunos tan aclamados como los de Kandinsky, Matisse, Mondrian, Klee, Arp, Le Corbusier, Tàpies, Judd, Serra y Hockney. A todos ellos les embargaba el deseo de revelar mediante su experiencia personal aquello que Stefan Zweig definió como el misterio de la creación artística: “Tan imposible nos resulta explicar el elemento prístino de la fuerza creadora, como en el fondo nos es imposible decir qué es la electricidad o la fuerza de la gravitación o la energía magnética. [...] La solución ideal consistiría en que el artista nos expusiese el arcano de su creación en todas sus etapas y estados” (2007: 16-17), tratando de ordenar además los bocetos de sus obras, pues “estas son las únicas huellas visibles, el hilo de Ariadna que nos permite encontrar nuestro camino de regreso en ese laberinto misterioso” (2007: 26).

Enarbolada por los pioneros del Romanticismo alemán, esta labor presupone a la práctica del arte no ya valores expresivos, sino también un potencial cognitivo; un conocimiento que debería poder ser objetivado con los mecanismos que nos brindan las Humanidades o “ciencias del espíritu” —*Geisteswissenschaften*—. Precisamente Wilhelm Dilthey, el forjador de este término, manifestaba con vehemencia que “ninguna cabeza científica podrá nunca agotar, ni ningún proceso de la ciencia alcanzar lo que el artista puede decir sobre el contenido de la vida. El arte es el órgano de la comprensión de la vida” (1990: 274). De ahí, por ejemplo, la prevalencia en Dilthey (1944: 224) y en la historiografía moderna del género autobiográfico sobre todas las otras fuentes escritas de conocimiento (Redlich, 1975; Rodríguez-Cascante, 2000).

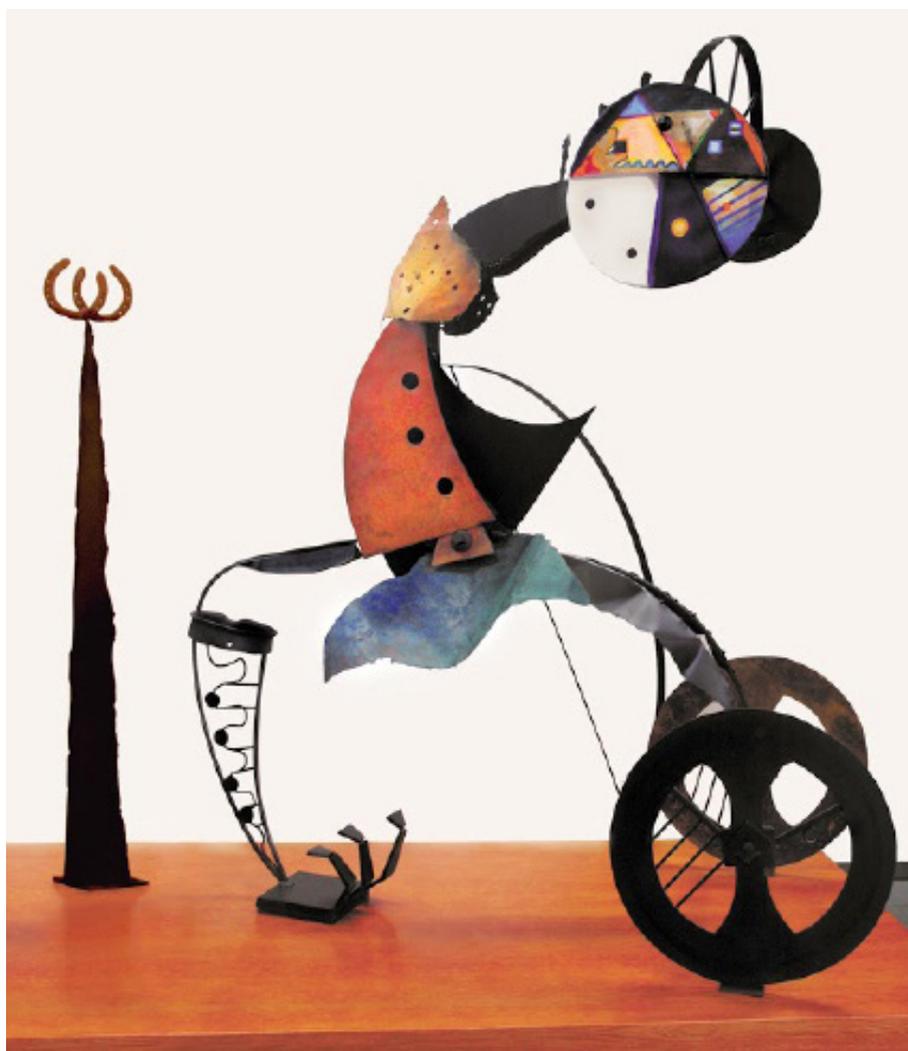


Figura 1. Oriol Vaz-Romero Trueba. *Auriga*, 2004. Hierro, terracota y pigmentos, 2.5 x 2.1 x 1.8 m. Barcelona, Clínica Sagrada Familia.

Ahora bien, para llevar a buen puerto el cometido hermenéutico al que nos reta Stefan Zweig, debemos abandonar la excesiva parcelación, cuando no triste acuartelamiento, que sigue dominado los métodos de investigación académicos. Ya lo advertía Schiller en *Über die ästhetische Erziehung des Menschen* —1795— al comprender que el proyecto ilustrado europeo había “desgarrado la unidad interna de la naturaleza humana y una pugna fatal dividió sus armoniosas fuerzas. El entendimiento intuitivo [arte] y el especulativo [ciencia] se retiraron hostilmente a sus respectivos campos de acción, cuyas fronteras comenzaron a vigilar entonces desconfiados y recelosos”. Sin encuentro entre disciplinas y metodologías, “la prolífica imaginación deseca los laboriosos plantíos del entendimiento” así como “el espíritu de abstracción consume la hoguera al lado de la cual habría podido calentarse el corazón y encenderse la fantasía” (2005: 147). En cierto modo, E. H. Gombrich, en su clásico *Art and Illusion* —1960—, rechazaba el mismo divorcio detectado por Schiller al considerar que “el modo como el lenguaje del arte se refiere al mundo visible es a la vez tan obvio y tan misterioso que todavía es desconocido en gran parte excepto por los artistas, que saben usarlo tal y como usamos todos los lenguajes, sin necesidad de conocer su gramática y su semántica”. De ahí que un puente merezca ser tendido, expresa el historiador austríaco, “entre el campo de la historia del arte y el dominio del artista practicante” (1979: 23). Pero, ¿cómo podría trazarse un puente de esa índole?

Fue el profesor Elliot W. Eisner quien, a finales de los ’70, defendió el retorno a una “binocularidad” investigadora, es decir, a un pensamiento híbrido liberado de los antiguos monismos metodológicos (Eisner, 1979). Refiriéndose a la educación artística, abogaba por fiarse de la experiencia poética, que es intrínsecamente intuitiva, no como rechazo de lo científico, sino más bien para hacer de dicha experiencia un punto de partida para construir una investigación más certera, pues “mirando a través de un solo ojo nunca proporcionaremos mucha profundidad de campo” (Eisner, 2005: 74). Tal vez así el artista-artesano podrá esgrimir su testimonio personal como un estatuto de primer orden para la Universidad y para atajar los constantes fenómenos de iconoclasia subliminal que asolan los pedestales del arte y la cultura de masas del siglo XXI.

Auriga o la Fragua de Hefesto: Génesis de un “Dibujo en el Espacio”

Al tratar de explicar la tarea demiúrgica del escultor, Julio González reconocía en una entrevista que “solo una aguja de catedral puede indicarnos un punto del cielo en el que nuestra alma permanezca en suspenso” (González, citado en Carnduff Ritchie, 1956). Con esta imagen, el artista catalán revelaba su experiencia interior, añadiendo:

Como ocurre con las estrellas en la inquietud de la noche, que nos indican puntos de esperanza en el cielo, esta aguja inmóvil nos indica también un número sin fin. Son estos puntos en el infinito los precursores de un arte nuevo: dibujar en el espacio. El verdadero problema está [...] en el maridaje de la materia y el espacio, en la unión de formas reales con formas imaginarias, obtenidas o sugeridas por puntos concretos o por perforaciones; hasta confundirlas, siguiendo la ley natural del amor, haciéndolas inseparables, unas de otras, como sucede con el cuerpo y el espíritu (p. 42).

El impulso poiético es un fognazo resbaladizo. Desata una lucha entre la imaginación y la materia, entre la memoria y el deseo... Dibujar en el espacio es moldear físicamente ese fognazo juguetero que no espera y que, al pasar el tiempo, borra su propio rastro. Muchas veces, al reencontrarme con mi escultura *Auriga* (Fig. 1.), me doy cuenta de que no queda nada de aquel fognazo primigenio que me impulsó a construirla. Ya no podría volver a hacerla como entonces. Al examinar sus formas herrumbrosas, sus discos de arcilla pintada y sus órganos descoloridos, me asalta la extrañeza. Recuerdo los días de su construcción como algo lejano, casi ajeno a mí mismo, como Dédalo al contemplar sus propias estatuas de cera, siempre dispuestas a alzar el vuelo según nos cuentan Platón —*Menón*, 97d; *Eutifrón*, 11c-d— y Apolodoro —II: 63—. Aunque el creador, mítico o histórico, nunca logra desprenderse del todo de sus criaturas, se opera en ellas un cambio al encajar la última pieza, tras aplicar la pátina final (Frontisi-Ducroux, 1975: 95-118): es en ese momento postrero cuando la obra abandona su docilidad inicial para revestirse de un pálpito nuevo, ajeno a su hacedor.



Figura 2. Loutrophoros proto-ático atribuido al Pintor de Analatos, c. 690 a.C. París, Musée du Louvre. © 2015 RMN-Grand Palais / Hervé Lewandowski.

He ahí otro tema de estudio que debería interesarnos: el *pneuma* vivificante, que entronca el soplo divino con la acción del artista, e incluso con la del niño y su juguete; un tema que se remonta a los relatos semíticos y las mitologías de los pueblos proto-orientales. Asimismo, es sabido que, desde la Grecia antigua, dar un nombre a la estatua equivale a despertarla, a dotarla de una identidad indeleble que la llama a la vida (Manson, 1982). Así ocurre también en la tradición cabalística del Golem (Scholem, 1978: 174-176. Idel, 2008) y en el cuento romántico de Pinocho, cuando el prudente Geppetto, antes de tallar el tronco mágico regalado por Maese Cereza, bautiza a su marioneta con el célebre apodo “ojos de pino” (Manson, 2003). En el caso que nos ocupa, “Auriga” fue desde el principio el nombre escogido para despertar a mi escultura, en alusión a los célebres conductores de bigas —carros de dos caballos (Fig. 2.).

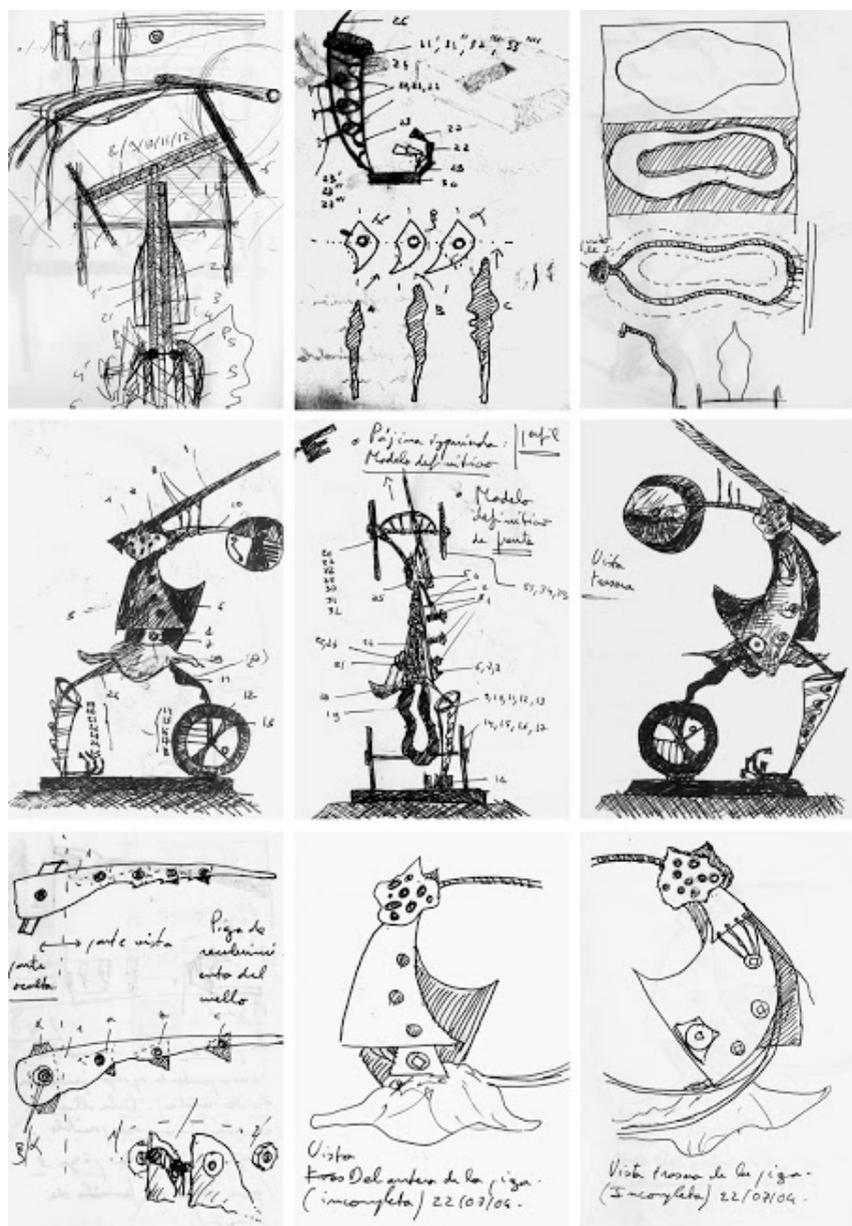


Figura 3. Oriol Vaz-Romero Trueba. Bocetos de *Auriga*, 2003-2004. Tinta s./papel, 12.3 x 8.1 cm.

Cuando, a finales de 2003, Josep Llaberia Pascual, director general de Clínica Sagrada Familia de Barcelona, me encargó el proyecto de construir una escultura para la entrada del nuevo edificio de Consultorios, enseguida pensé en fabricar una criatura antropomórfica unida a las ruedas de un carro preindustrial, como las bigas olímpicas de Menelao y Orestes. Pero mi estatua encarnaría una carrera de mayor alcance: la de la vida humana. Apostado todavía hoy en el vestíbulo acristalado de la clínica, mi Auriga se alza como un maltrecho heraldo del valor cotidiano; como una señal para aquellos que, encorvados por el peso del sufrimiento físico o espiritual, se esfuerzan por participar día tras día en la gran carrera de la curación y la esperanza. Por este motivo, la escultura debía fabricarse con materiales capaces de reflejar tanto la fragilidad corporal como la fortaleza interior del hombre. El resultado, hoy a la vista de todos, fue una figura con un esqueleto de hierro negro y un rostro de cerámica de colores. Una cinta de hierro desgastada, encontrada en una vieja herrería asturiana, recuerda además la forma de un arco, mientras que el tronco del arquero presenta una coraza cortante que se tensa, presta para combatir la enfermedad.



Figura 4. Oriol Vaz-Romero Trueba. *Centinela del Bosque*, 2002. Hierro/piedra fósil, 78,5 x 51 x 26,4 cm.

Figura 5. Bocetos de rostros para *Auriga*, 2004. Técnica mixta s./papel, 29 x 17 cm.

Empecé a trabajar en los bocetos (Figs. 3, 5) a partir de mis antiguos personajes de fantasía y de algunos trabajos en hierro (Fig. 4.) que había emprendido entre 2001 y 2002 con mi maestro herrero y amigo Benjamín Martino Martino (1935-2010). Mientras la obra arquitectónica de Consultorios no era más que un amasijo de cables y hormigón, *Auriga* cobraba forma a base de pedazos fabricados en muy distintos lugares. Durante la primavera de 2004, comencé construyendo el tronco en la terraza de una conocida academia de arte, situada en la bulliciosa calle de Cucurulla. Pero la pieza más compleja nació durante el verano de ese mismo año en Soto de Sajambre, un pueblecito situado en el extremo noreste de la provincia de León, entre las frondosas estribaciones del Macizo Occidental de los Picos de Europa y el Desfiladero de Los Beyos. En este lugar fuera del tiempo, que tanto había marcado mi infancia, nació el brazo derecho de la figura, el arbotante de toda la estructura junto a las ruedas frontales. El aro de hierro, procedente de una rueda de carro del siglo XVII, las varillas y las demás piezas fueron dobladas y perfiladas sin recurrir al poder de la fragua.

De hecho, esta pieza tiene mucho que ver con el arte del yunque y el martillo. Esta habilidad inmemorial, creído tesoro del dios griego Hefesto, me fue inculcada por Benjamín Martino, enamorado desde niño de las montañas de Sajambre, pero también devoto estudioso y poeta andariego (Fig. 6a.). Él fue quien me enseñó también a domeñar el rigor con el arte de la soldadura. Los mitólogos sostienen que la fragua de Hefesto se encontraba en las fauces del Etna o acaso en la isla Eólea, bañada por las aguas del Tirreno. Aunque, si se me permite la digresión, los hechos demuestran que estuvo en el taller de Benjamín. Mis ayudantes no fueron ni cíclopes ni gigantes, sino la destreza de este hombre, cuyas manos de soldador se habían curtido en los altos hornos de la Alemania Occidental a principios de los '60. Este gran *Sethas*, “el que ablanda lo inflexible” (Reinhardt, 1961: 401-411), sometía las llamas y el metal a su voluntad, formando reja, portón o escudo con ímpetu relampagueante. De él aprendí a conciliar la paciencia del artesano con la intuición del artista, zanjando así —sin sospecharlo— la antigua pugna aristotélica entre el artista y el artesano, esa misma lucha que Filóstrato creyó haber resuelto al considerar que “la idea pinta y esculpe mejor que la maestría del artesano” (citado en Tatkiewicz, 1958).

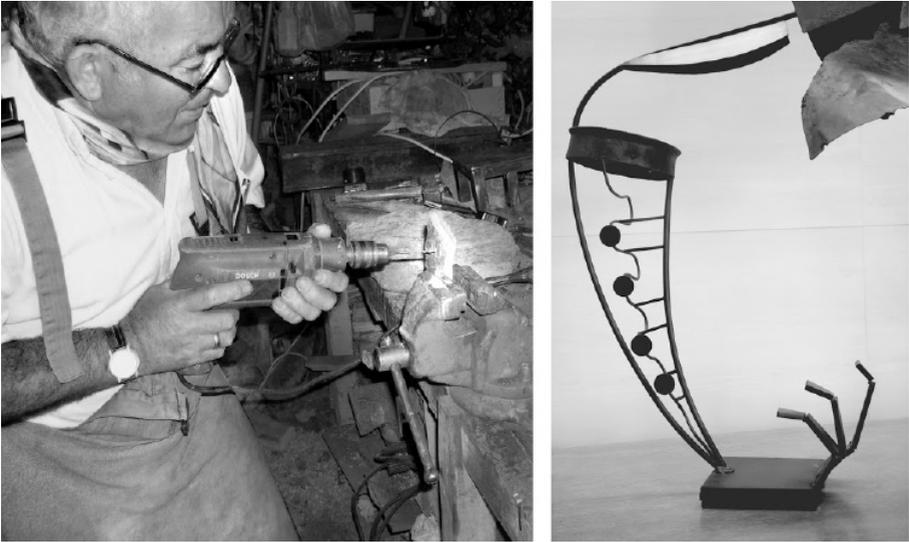


Figura 6. a) Benjamín Martino en su taller, Soto de Sajambre (León), 2004. b) Brazo derecho de *Auriga*.

Una vez acabado el brazo derecho (Fig. 6b.), debía ensamblar las demás extremidades al tronco y modelar la cabeza del automedonte. De regreso a Barcelona, la escultura había adquirido un tamaño desmedido, que acabó con la paciencia de los propietarios de la academia de arte. Trasladando la pieza de una punta a otra de la ciudad en ferrocarril, me permitieron trabajar en los sótanos de la Clínica Sagrada Familia. En esta etapa conté con el inestimable auxilio de los técnicos Joan Gual, Josep de Prádena y Agustín Arribas. El calor de las máquinas, las chispas del soldador y la oscuridad de la máscara protectora, acompañada por el chasquido del hierro fundente, me acompañaron durante semanas en un lugar bajo tierra, rodeado de enormes tuberías y de maquinarias malsonantes.

A pesar de ese inframundo asfixiante, apartado de toda luz diurna y en el que solía perder la noción del tiempo, logré dar forma al rostro de *Auriga* uniendo dos discos de terracota pintados con óleo (Fig. 7b). Esta solución se había presentado al jugar con el lápiz y las ceras de colores en mi cuaderno de bocetos. Sin embargo, el aspecto del cuerpo seguía siendo insulso y equívoco. Para acabar de ensamblar todas las piezas trasladé la escultura al todavía inacabado garaje del Edificio de Consultorios, pues hubiera sido imposible

sacarla una vez montada por las calderas de la clínica antigua. Utilicé una pátina oscura para disimular la procedencia de las distintas piezas de hierro. La apliqué al armazón, al brazo de Benjamín —que había recorrido unos 870 kilómetros desde Soto de Sajambre— y a las ruedas de la biga, cortadas con chorro de plasma en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Barcelona.

Sólo utilicé pigmentos en polvo, aglutinados con emulsión de cera de abejas, para las tres piezas superficiales del tronco, oxidadas artificialmente para permitir una mejor adherencia del pigmento. Rojo y amarillo de cadmio en la parte central y azul cobalto mezclado con manganeso y azul de Prusia para el regazo (Fig. 7a.). Estas piezas de color son los “órganos” internos de *Auriga*, puestos al descubierto como una herida sagrada. Evocan la fragilidad, la necesidad de curación, acentuada por el arqueamiento vertebral de toda la figura, tal vez como la herida mítica de Prometeo, encadenado por Hefesto en el monte Cáucaso según lo narran Esquilo y Hesíodo. Pero las llagas de *Auriga* no son la cruenta expiación de un castigo divino. Deberían entenderse, más bien, como un signo redentor, como una herida luminosa parecida a la del rey Amfortas, sanada finalmente por el poder divino conferido a Parsifal, ser “inocente convertido en sabio por la piedad”, como sucede en la última de las óperas de Wagner (Jung & Franz, 1988: 137-148 y 233-241).



Figura 7. a) Órganos de hierro policromado. b) Rostro frontal de terracota.

Por otro lado, la utilización de antiguos fragmentos de carros, de herraduras de caballo y el trabajo con varilla y planchas nos aproximan a la estética de Pablo Gargallo, pero también al *Arsintes* del escultor Ángel Ferrant, un juego de ensamblajes para niños que retomaremos más adelante (Arnaldo & Bernardez, 1998). El antropomorfismo de estas esculturas y la utilización de planos superpuestos nos retrotraen, por un lado, a los personajes oníricos de mis pinturas de 1990, que representaban personajes de un bosque animado, como los que aparecen en los cuentos de hadas que mi madre me leía. Pero el retorno a la infancia no acaba ahí, pues durante el montaje de Auriga tuve la sensación de volver a tener en las manos mis antiguos juegos de Lego y Mecano, aunque esta vez, a mucha mayor escala gracias a los órganos robustecidos de la experiencia (Baudelaire, 2005: 357). Quizá por eso la escultura haya gustado tanto a los niños que durante todos estos años han cruzado el umbral del Edificio de Consultorios. Pues con Auriga, de un modo todavía imperceptible, había sentado las bases de mi próxima serie escultórica.

Sibilas de Piedra: Entre Animismo Mágico y Juego Infantil

Recuerdo un camino de tierra circundado por ondulantes viñedos. La exuberancia de estas colinas, apostadas entre Siena y Florencia, sosiega el espíritu al son de las estaciones, embellecidas por las virtudes de la vida geórgica. No en vano fue éste el antiguo hogar de los regios tarquinos y también de Cimabue, Giotto, Masaccio, Petrarca y Lorenzo el Magnífico. Mi serie de figuritas reunidas bajo el nombre de *Sibilas* nació también aquí, con el hallazgo inesperado de unos fragmentos de piedra muy especiales. En los ardientes caminos bordeados por cipreses centenarios dormían estos pedazos imperfectos y polvorientos, a la espera de ser reconstruidos. Por aquel entonces, en el verano de 2006, nada hacía sospechar que las sibilas de piedra se convertirían en prototipos de juguetes de madera y en el motor de mi tesis doctoral (Manson, 2014).

Al principio, esta serie de esculturas me enseñó lo sencillo que puede llegar a ser el ritual de la creación artística. Ante las emanaciones de nuestra “imaginación dinámica” (Bachelard, 1943: 15), se nos plantea además la pregunta acerca del significado mismo del acto creador como elemento determinante de la naturaleza humana. Pensando en estas cuestiones, cada día dedicaba una hora o dos a pasear por el camino de tierra florentina en busca de piedras para mis *Sibilas*. Los pocos aldeanos con los que me topaba en

dirección a Montefiridolfi y San Casciano, no muy lejos de la tumba etrusca Dell'Arciere, me observaban como si estuvieran ante un chiflado o, cuanto menos, ante un niño-viejo que se entretiene jugando con cualquier cosa.



Figura 8. Oriol Vaz-Romero Trueba. *Efigies trágicas VI (Hefesto, Pandora y el Carro de Helios)*, 2006. Técnica mixta s./papel, 29.7 x 21 cm.

Figura 9. Boceto para *Sibilas*, 2007. Tinta s./papel, 14.8 x 10.2 cm.

Para seleccionar las piedras más atractivas en medio de aquel piélagos de formas minerales, me agachaba entre los huertos, colocándome muy cerca del suelo. El sombrero de paja me protegía del sol de mediodía. En ocasiones, la luz del crepúsculo, aliada con espejismos de sombras alargadas, también me permitía descubrir volúmenes que había pasado por alto a plena luz del día. Las piezas más adecuadas solían ser pequeñas. Una de las primeras fue un trozo de nácar del tamaño de un penique, marcada por el rastro de un gusano antediluviano que había agujereado la concha formando dos cráteres a modo de ojos. Para facilitar la tarea, ataba una bolsa de plástico a cada lado del cinto. En la de la derecha iba recogiendo los ejemplares más extraordinarios, que después utilizo para formar los rostros de mis personajes. Piedras irrepetibles como esas sólo se encuentran una o dos cada tarde, después de haber buscado mucho. Por el contrario, en la bolsa de la izquierda llevaba los pedernales más toscos, que sirven para construir extremidades, cuellos, cascos o torsos.

Así lo anoté en mi cuaderno de viaje:

Un camino de lajas basálticas, enriquecido por cantos de extrañísimas formas y colores [...]. He encontrado cristales volcánicos hexagonales. También me he hecho con algunos fósiles de seres que no consigo descifrar. Delgados como largos tentáculos de hidras, fragmentos de rocas milenarias en tonos leonados. Hay gran cantidad de curiosas falanges sedimentarias. Las rocas revelan su secreto. Telarañas de relámpagos me han obligado a recluirme en mi habitación, que se ha convertido en un taller improvisado en medio de la campiña toscana. Me he puesto a jugar un poco, encajando unas piedras con otras; se me ha ocurrido una pequeña familia de figuras, caballos y guerreros, de mujeres lunares y troncos avizores... (Vaz-Romero, 2008: 57-62).

Fue precisamente el aspecto arcaico de estas formas naturales el que me impulsó a denominarlas “sibilas”. No en vano es Heráclito, en un célebre fragmento recogido por Plutarco, el primero en dar testimonio de ese ser sobrenatural: “Sibila, con su boca delirante profiriendo palabras sin risas, sin adornos y sin perfumes, traspasa con su voz miles de años por virtud del dios” —Fr. 92 DK (*Plut. De Pyth. Orac.*, 397a-b)—. Es como si en mis piedras del camino hubiese percibido la misma voz salvaje y primitiva que describe el filósofo de Éfeso, reclamando al caminante recogerlas para recomponer con ellas un cuerpo propio, dictado por el dios escondido.

En su poema *Desechos de Neptuno*, el pintor Gerard Sala describe el origen de los materiales que utiliza para sus cuadros y esculturas (2001: 33). Embargado por los recuerdos de su niñez en Mallorca, Sala pasea cada mañana por la orilla de la playa en busca de objetos que el mar ha rechazado. Ahora con barba y cabellos blancos, rememora así sus antiguos juegos de infancia, recolectando raíces, conchas o fragmentos de vidrio pulidos por el oleaje. Asimismo, Juan Eduardo Cirlot recuerda que

los mejores artistas contemporáneos han advertido de modo preciso y clarividente ese valor recóndito de los objetos humildes, sean naturales o artificiales; [...] Hans Arp, Max Ernst, Pablo Picasso, Joan Miró, Marcel Duchamp han recogido cosas en sus paseos por los arrabales de una ciudad o en la orilla del mar. Y los han recogido porque la voz peculiar de esos objetos sin valor y casi sin nombre se han insinuado de modo penetrante en su mente. La estética tradicional y académica, e incluso cualquier dictamen de belleza habrían sido desfavorables a esas

recolecciones misteriosas, que los niños realizan constantemente en los paseos y en los parques, por enamoramiento de la pura objetividad. Hojas, piedras, trozos de hueso envejecido y amarillento, alambres retorcidos y oxidados, cristales de colores esmerilados por el roce constituyen los lugares comunes de esa arqueología intemporal (1990: 44).

La psicología moderna lo define como *pareidolia*, un fenómeno que consiste en percibir patrones figurativos en un conjunto de imágenes aleatorias (Lewis: 2013).

Desde que *Auriga* había sido oficialmente inaugurado en octubre de 2004, no había vuelto a “dibujar en el espacio”. En ese lapso de tiempo, había llevado a cabo una serie de lienzos de gran formato titulada *Efigies trágicas*, gestada en los talleres de Pintura de la Facultad de Bellas Artes, donde Gerard Sala fue mi profesor, junto a Gloria Muñoz y Albert Gonzalo. Envueltas en un cromatismo vaporoso, rayano en los cuadros del primer Expresionismo americano, las siluetas de mis *Efigies Trágicas* fueron como el molde previo para la serie *Sibilas*. A principios de 2006, comencé a reducir el formato de los lienzos, despojando a las “efigies” de su dimensión mayestática original e incorporando ciertos rasgos anatómicos, primero a través de unos dibujos a tinta encargados por Albert Gonzalo (Fig. 8). En el verano de ese mismo año, ya en Toscana, las tintas acabaron cobrando mayor nitidez hasta el punto de hacerse tridimensionales con la serie *Sibilas* (Figs. 10-11). Pero eso sería simplificar el proceso en exceso.

En realidad, los juguetes de piedra surgen de algo mucho más imprevisto, esto es, de un animismo mitológico protagonizado por los cipreses y los paisajes que conocí recorriendo los viñedos toscanos de la familia Antinori. Por aquel entonces, me había sumergido en las obras de Novalis, Hölderlin y Philipp Otto Runge, cuyo animismo romántico conectaba con las fantasías de mi infancia en los bosques de Soto de Sajambre. Además, al ensamblar las piedras de aquel lugar, volví a experimentar la sensación de estar divirtiéndome con los juegos de construcción que tanto me habían maravillado de niño. Puede decirse, pues, que los paisajes etruscos me proporcionaron la experiencia de asombro que entrelazó definitivamente juego y animismo, recuerdos de infancia y arte. Tenía ante mí una estirpe de pequeñas sibilas rotas que reclamaban ser reparadas.

La materia natural se nos presenta en ocasiones como habitáculo milenario de un espíritu, de una presencia sobrenatural. La madera o la piedra pueden ser

el hogar de un *anima mundi* inmanente, poderosa y escondida (Argullol, 2008: 36-43), que es música cinética del Universo si nos atenemos a las descripciones de los poetas latinos —Macrobio, *Commentarii in Somnium Scipionis*, 3: 11-12—. Un pensamiento que guarda relación, por ejemplo, con el modo en que Dios se revela a los hombres en el evangelio gnóstico de Tomás: “Partid un leño y ahí estoy. Levantad una piedra y allí me encontraréis” (Guillaumont & Puech, 1959: 43). Siempre presente en diversas tradiciones europeas, este imaginario encaja con la idea inmanente de los *ens spiritualis* formulada por los filósofos neoplatónicos florentinos. Es Paracelso, sin embargo, quien lo expresará con más claridad en su *Opus Paramirum* de 1582: “por más que nuestros ojos vean físicamente, estamos ciegos en realidad ante la luz de la Naturaleza [...]. Bajo esta luz hay seres invisibles y que son tan admirables por cierto como lo visible” (1975: 7-12). Tanto es así que allí donde muchos sólo ven desechos y formas inservibles, el niño y el artista, “sin dejar de ver la forma exterior de dichos objetos, juegan y se divierten dialogando con ellos o, mejor dicho, con los entes que habitan en su interior”, pues los convocan a la luz en el acto poético. Por eso sus respectivos lugares de trabajo —la habitación del niño y el taller del artista— están “repletos de objetos extraños, fragmentos de la naturaleza o de artificios que no han sido recogidos por o para ser elementos decorativos, sino porque son los habitáculos de los entes mágicos de la creación” (Arola, 2007: 10-14).

Los viñedos de la familia Antinori resultaron ser la escenografía perfecta para una visitación inesperada del asombro. No sólo las piedras, sino los grandes cipreses adyacentes y las masas de bosque solitarias se me antojaban oscuros centinelas en los que parecía habitar una fuerza no muy distinta del *anima mundi* de los paganos (Fig. 9). Un animismo ancestral semejante relacionado con los árboles, aparece en la historia del joven Cipariso y su amarga transformación en ciprés tras el castigo de Apolo —*Metamorfosis X*: 106-147—. Por la misma razón, pero en sentido inverso, el gesto artístico que consiste en devolver la forma corporal a unas sibilas imaginarias se convierte en un acto mágico de liberación, en el cual lo invisible es “desocultado” y “traído adelante” (Heidegger, 2008: 25). He aquí lo que pude escribir durante el proceso de trabajo sobre este punto:

Creo que la mezcla de hierro y madera puede ennoblecer los misteriosos aerolitos descubiertos cerca de Montefiridiolfi. [...] Pongo las piedrecitas sobre la mesa y voy ordenándolas por tipologías formales. Regresar

al camino se ha convertido en un peregrinaje cotidiano a la búsqueda de oráculos rotos. Mientras bordeo las bellas viñas de Santa Cristina, me pongo a discurrir estatuillas y pedestales de arcilla para formar un pequeño ejército de sibilas de juguete. [...] Ahora que llevo inscrita la Antigüedad en mi corazón, ¡galopad, deseos de infancia! ¡Galopad! Con ayuda de la Providencia encajo sus órganos, sus extremidades y recompongo sus rostros. [...] En los primeros instantes me siento como un niño solazándome con una arquitectura de piezas inagotables, pues la Naturaleza da en abundancia. A cambio, hay que tener paciencia y la imaginación de saber recolectarlas. [...] He comenzado a comprender qué desean las rocas de mí. Su voz es súplica de liberación. A las grandes montañas de Fantiscritti y Colonnatta deben de ser devueltos los mármoles de las primeras civilizaciones. Las columnas y las estatuas deben ser restituidas al torrente del Carrione. A Tasos y Proconeso sean repuestos el sarcófago de Nerón, la Tracia entera y las cariátides de Atenas y Macedonia. A cambio, los oráculos sibilinos devolverán a los artistas venideros los materiales necesarios para calmar su sed de creación. Pero no serán lujosos mármoles sino humildes piedras de los caminos. [...] El hombre se inclinará para cogerlas y poetizar con ellas; de un modo similar a como lo hacen los niños, cuando moldean modestas figuras de barro y juegan a construir universos enteros con lo que tienen al alcance de la mano. (2008: 167-197)

Ahora bien, ¿por qué llamarles juguetes, al fin y al cabo? Salta a la vista que estas esculturas no poseen una función lúdica preconcebida. De la misma manera que, debido a sus materiales y a su fragilidad, tampoco durarían mucho en manos de un niño. No es sino en el plano de lo metafórico que estas creaciones entroncan con el juego infantil. ¿Cuál sería, pues, la cualidad lúdica que emana de las sibilas de piedra? Para responder debemos acudir a la antropología y a la psicología evolutiva y analizar así dos mecanismos. El primero reside en la manera de imaginar cada escultura, pues interviene, como hemos visto, un mecanismo animista presente en el niño y en muchas culturas antiguas —*pareidolia*—. El segundo recae en el modo de conformar la “anatomía” de dichas figuras, donde se produce un acercamiento a los juegos de construcción de mi infancia.

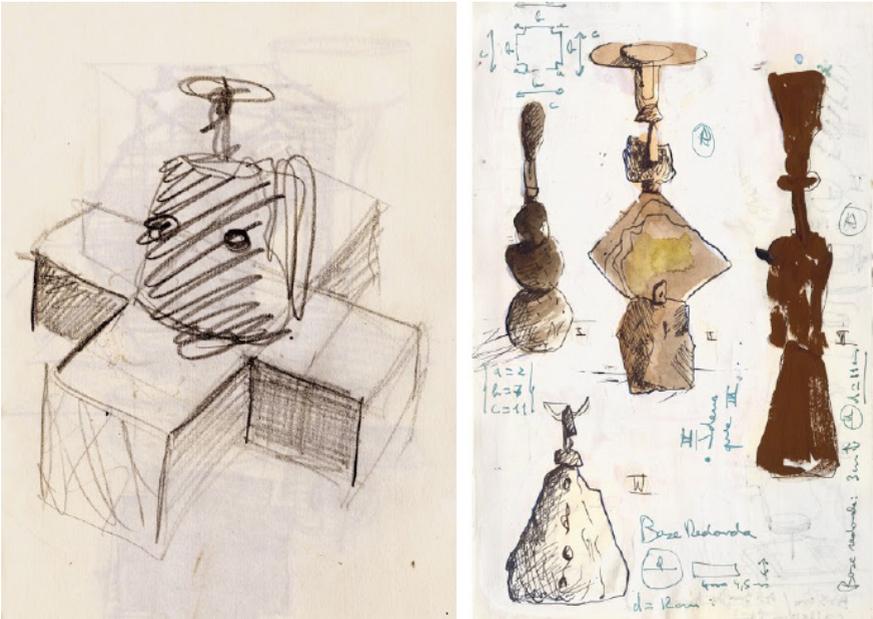


Figura 10. Oriol Vaz-Romero Trueba. *Sibilas* o “juguetes de piedra”, primera serie (2006-2007).

Figura 11. a-b) Bocetos de pedestales y *Sibilas*, Cuaderno italiano (2007).

Aunque el niño y el hombre primitivo parten de niveles de experiencia distintos, se enfrentan a fenómenos ambientales que no saben explicar del todo. En ellos, la confrontación con lo desconocido puede tornarse causa tanto de fascinación como de horror (Zambrano, 1955: 174-175). Según afirmaba el antropólogo Edward B. Tylor a propósito de la fantasías de la mente, existen vasos comunicantes entre los juegos infantiles y los ritos de los adultos (1871: 65-66), pues ambos comparten una forma básica de animismo como estrategia para iniciarse en el mundo (1866: 72). Aunque la fantasía del niño poco tiene que ver, en sus motivos, con la compleja mitopoiésis de los pueblos ancestrales, el epistemólogo Jean Piaget admite que en la infancia biológica y en la infancia de las culturas prevalece el hecho de “prestar conciencia a los objetos” (2001: 169). Por otra parte, el pedagogo suizo Édouard Claparède matiza el paralelismo señalando que “el niño deforma la verdad [...] pero no tiene intención de engañar, sino que prolonga una comedia de la cual él mismo es juego a medias” (1916: 448). Por tanto, el niño no deja de ser prisionero de sus fabulaciones, mientras que el adulto es capaz de manejar a voluntad sus fantasías. Por eso, el animismo cultural —adulto— actúa como un instrumento facultativo, como un crisol de imágenes cuyo cometido no es el de deponer la realidad, el de escapar del mundo real como hace el niño, sino de forjar un lenguaje simbólico con el que revelar las realidades trascendentes. De hecho, el animismo lúdico infantil es fruto de una imaginación mucho más reducida, ya que se asienta sobre el desconocimiento de los principios básicos de causalidad.

Bien es verdad que el mundo mágico del niño, al igual que el del hombre primitivo, rebosa de fuerzas extrañas, basadas en las leyes de la coincidencia y la similitud. Dichas fuerzas sobrecogen los sentidos, inducidas por una forma primaria de asombro. Como ya expusimos anteriormente (Vaz-Romero, 2010), el asombro es una convulsión de la imaginación que no puede contenerse a sí misma. Por eso el desbordamiento del asombro puede desembocar en poiesis: en forma de juego en el niño, de obra poética en el artista y de mito o liturgia en los diversos estratos de la cultura mitopoyética (Huizinga, 1980: 14). Con razón sostiene el filósofo Pierre Jean-Jouve que el niño, el artista y el místico actúan arrebatados por la maravilla del mundo:

el poeta posee una constante: la emoción positiva del asombro. [...] Sin embargo, la admiración no es sólo un don del poeta, es la ciencia del niño. [...] Los santos y los grandes artistas han vivido en el asombro. [...] El arte, al tiempo que sirve para eternizar una imagen, tiene como

primer diseño el de resucitar en nosotros los estados de infancia, es decir, de asombrarnos. El asombro es la capacidad de transferir un aura de gozo respecto de ese objeto imprevisible cuya presencia nos hechiza y nos colma.

Ahora bien,

el niño, conducido por su narcisismo, se asombra por todas las cosas; pero el adulto debe obligarse a poner en marcha ese mecanismo. Al lograrlo, aunque con mayor dificultad, dado que la dimensión de la vida ordinaria se le opone constantemente, obtiene a cambio un asombro mucho más secreto, más solemne y significativo (1954: 166-168).

De un modo similar, las tesis de la Escuela de Ginebra sostienen que el desencadenante del juego infantil, del impulso artístico y de los mitos se fundamenta en el acto de sorprendente asimilación del objeto hallado con el ente imaginado. Por consiguiente, cualquier cuerpo natural, incluso sin una forma concreta aparente, puede llegar a desencadenar una imagen imitativa, una imagen po(i)ética.

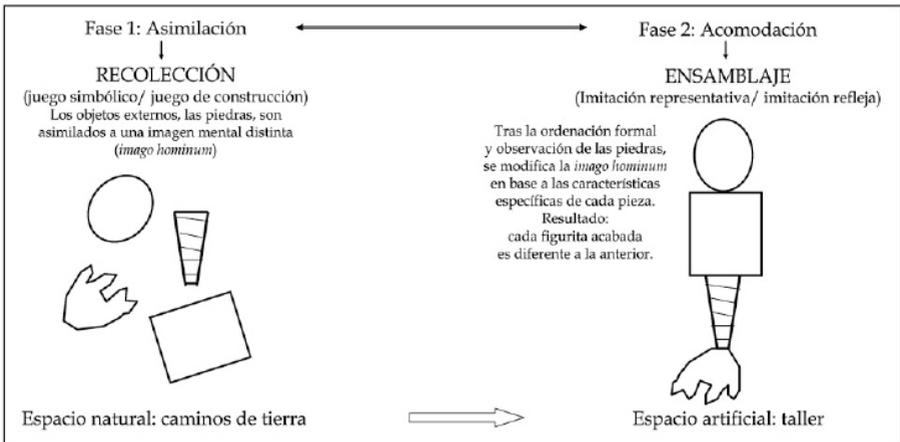


Figura 12. Análisis del proceso creativo de la serie *Sibilas*.

Así lo confirma Piaget al observar que “en el juego con juguetes, el papel del símbolo es asimilación que prima sobre la acomodación” (2001: 295). La imagen mental no necesita adecuarse demasiado a las variables físicas del objeto para operar su efecto simbólico. El niño, como el artista, no tiene necesidad de modificar por completo su entorno para representar lo que imagina; asimilará sin problemas su idea de “caballo” a una piedra, a un hueso, a una rama siempre y cuando el objeto asimilado posea unas características mínimas que aseguren aquella función mental. En sus *Meditations on a Hobby Horse or the Roots of Artistic Form*, Gombrich coincide en afirmar que “el ‘primer’ caballo de madera [...] no era probablemente una imagen en absoluto: sólo un palo que se consideraba como caballo porque uno podía cabalgar en él. El *tertium comparationis*, el factor común, era la función más que la forma. O, más exactamente, el aspecto formal que cumplía los requerimientos mínimos para realizar la función; pues cualquier objeto cabalgable podía servir de caballo [...]. La representación no depende de semejanzas formales, más allá de los requerimientos mínimos impuestos por la función. Son llaves que, como por azar, encajan en cerraduras biológicas o psicológicas” (1991: 45-46).

El ejemplo de Gombrich refulge en un testimonio tan antiguo como los versos de Horacio: “aedificare casas, plostellum adiungere muris [...] equitare in harundine longa” —*Sátiras* II: 3, 246-248—. El poeta romano alaba la naturalidad con la que el niño es capaz de “construir casitas de juguete, uncin ratones a un carrito y cabalgar sobre una larga caña de rosal”. Pero también Leonardo, en su célebre *Trattato della Pittura*, apela varias veces a este mecanismo pueril para enardecer el ingenio del artista:

cuando veas alguna pared manchada en muchas partes, o algunas piedras jaspeadas, podrás mirándolas con cuidado y atención advertir la invención y semejanza de algunos países, batallas, actitudes pronas de figuras, fisionomías extrañas, ropas particulares y otras infinitas cosas; porque de semejantes confusiones es de donde el ingenio saca nuevas invenciones” (1999: 8-9).

Como un magnífico corcel cobra forma de pronto en una simple vara de árbol y como un rostro monstruoso surge en la mancha de humedad de un muro viejo, también el cuerpo de mis sibilas se hace imagen en las piedras del camino (Fig. 12).

Tras la fase animista-asimilativa (Fig. 12-Fase 1), el proceso escultórico prosigue en el taller mediante un segundo mecanismo psicológico,



Figuras 13-14. Oriol Vaz-Romero Trueba. *Sibilas* o “juguetes de piedra”, serie de 2007 a 2009.

igualmente característico de la mente infantil: la acomodación. Para conferir una forma tangible a su escultura, como le ocurre al niño que fabrica sus propios juguetes, el artista “requiere de imágenes mentales previas, lo cual supone un grado de reproducción, o sea, de acomodación” (Piaget, 2001: 295). El muchacho evocado por Horacio o el artista-artesano referido por Gombrich han asimilado una rama del bosque a un caballo imaginario. Pero, en ocasiones, la afordancia² natural del *objet trouvé* no siempre basta. Es entonces cuando el creador decide “acomodar” el material encontrado a la imagen mental deseada, eliminando para ello sus impurezas, rebajando sus formas más toscas, rectificando su curvatura o pintándolo con vivos colores. Lo mismo ocurre en mi taller, tras jugar a las combinaciones, cuando me pongo a ensamblar las diferentes piedras entre sí (Fig. 12-Fase 2). Aunque he tratado de dejar cada pieza intacta, a menudo me veo en la obligación de lijar los cantos, de agujerear ciertas piedras o de pintarlas para disimular los puntos críticos de unión. De este modo, trato de acomodar los materiales recolectados a la anatomía de la sibila que se va perfilando en mi mente y en el cuaderno de bocetos. En definitiva, el resultado depende de un delicado equilibrio entre asimilación y acomodación.

Finalmente, en ese juego de equilibrios, resulta fundamental saber construir una figura de aspecto ambiguo. En otras palabras, obtener una escultura de iconicidad mínima o “restringida”, por utilizar la expresión de John White (2007). Lo suficientemente sugerente como para captar la atención del espectador y lo bastante imprecisa como para dejar que sea él quien “acabe” la figura en su mente. Recuerdo una experiencia parecida al contemplar los Prigioni o Schiavi de Miguel Angel en la Accademia de Florencia. A primera vista, se palpa una tensión dolorosa en esos cuerpos musculosos capturados en el bloque de mármol (Gilbert, 2003). El Atlante y el Esclavo que se despierta impresionan por el esfuerzo desesperado del hombre por redimirse del peso inmundado que le ahoga. Nunca conoceremos su auténtico rostro, pues queda fundido con la roca. De ahí que el espectador sienta la necesidad de “liberarlo” o, mejor dicho, de terminar la labor que el artista no pudo o no quiso completar.

Como el “non finito” impuesto por Miguel Angel a sus prisioneros de mármol, mis *ens spiritualis* también permanecen capturados en sus armaduras de piedra toscana. Por eso la ausencia en sus semblantes de una expresión facial definida. Tampoco tienen brazos ni piernas (Figs. 13-14). Pero estas ausencias no impiden sugerir el aspecto de un cuerpo vivo. Pedazo a pedazo, todas las figuras parecen incompletas. Sugieren en vez de representar. Sus volúmenes reclaman el juego último de nuestra imaginación. Mientras que Buonarroti trabajaba desgastando el bloque de piedra hasta hallar en él la forma del ente

imaginado, mi trabajo consiste en recolectar y ensamblar, como ocurre con las Esculturas intactas de Ángel Ferrant, las cuales nos incitan a concluir la pieza con las imágenes “vivas” de nuestra mente (Maderuelo, 158-161). No en vano esta serie de esculturas de piedra brindaron al artista madrileño la idea de fabricar el Arsintés (Fig. 15), un juego combinatorio infantil basado en plantillas geométricas para construir cualquier figura, conformada según la imaginación del jugador que las manipule (Ortega Cubero: 2010).

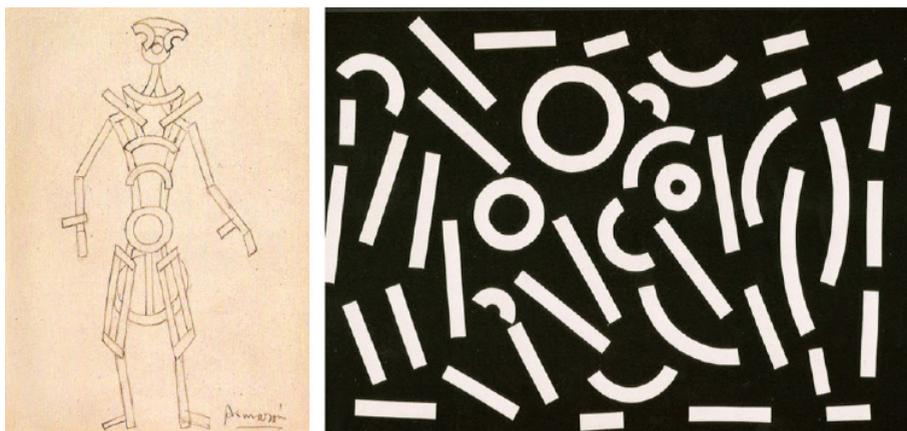


Figura 15. Ángel Ferrant, 1935-1940. a) Dibujo que representa un personaje creado con las piezas de Armazón. b) Juego de plantillas *Armazón-Arsintes*. Archivo Ángel Ferrant, C.A.C. © Valladolid, Museo Patio Herreriano.

Hace más de una década que mis tránsitos por los antiguos caminos de Etruria me han llevado a recoger materiales heteróclitos que compartían, sin embargo, un mismo destino: haber sido olvidados por la mano del Hombre. Recolectando fragmentos de madera, cencerros y otras piezas de hierro, cuero, nácares y toda clase de piedrecillas he ido formando un elenco de runas escultóricas con el que construir figuras antropomórficas y vehículos de los antiguos pueblos del Mediterráneo y Mesopotamia, recordando acaso todos aquellos artefactos que había visto en los libros de arqueología que mi padre me enseñaba cuando era niño. Entonces, comprendiendo la relación que existe entre el impulso del artista, del niño y del místico, consideré una nueva vía de trabajo: el juguete de artista. Este afán sigue vigente en mi obra,

incluso más allá de la serie *Sibilas*, como así lo atestiguan los juguetes de madera que espero seguir construyendo (Fig. 16). Estas figuras talladas en madera de pino son livianas, compactas y resistentes. Poseen articulaciones y son desmontables. Cualidades propias de los juguetes tradicionales y que quizá permitan que un día puedan convertirse en “recipientes de asombro” de otros niños.

Pero esta última serie, aún inconclusa, no sólo podría acercarnos a las tradiciones animistas paganas y a la psicología de los juegos infantiles, sino que alcanza la vasta tradición de la artesanía juguetera preindustrial e incluso el misterio redentor del madero del Gólgota. Pero esta es ya otra historia y deberá ser contada en una ocasión más propicia. En última instancia, el recorrido personal y cronológico que he presentado no es más que una tentativa de razonar un impulso creador demasiado complejo como para que podamos llegar a comprenderlo en su totalidad. Como todos los misterios, nos brinda, eso sí, una intuición: que el juguete es algo profundamente serio y que, como aseguraba José Corredor Matheos, “el juego tiene el valor simbólico de creación mundo” (1999), entrelazando así al niño con el artista y el místico. Sin duda, un vínculo que no debería dejar indiferente a los estudiosos de las Humanidades. A fin de cuentas, un conocimiento formado sin palabras en el taller de artista nos ha conducido hasta territorios académicos por conquistar. Por lo cual deseo que los artistas que hoy realizan sus creaciones en ámbitos universitarios se atrevan a tirar del hilo de sus creaciones para descubrir que, tras él, viene la totalidad del ser humano, desde la remota Antigüedad hasta nuestros días.



Figura 16. Oriol Vaz-Romero Trueba. Juguetes articulados, madera de pino. Prototipos de 2010.

Notas

¹ Conferencia pronunciada por Eduardo Chillida en la *I Semana de la Escultura*, enero de 1981, Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Barcelona.

² Afordancia: neologismo creado por Kurt Lewin, formado a partir del verbo “to afford” (proporcionar, ofrecer la posibilidad), que se refiere a las posibilidades de interacción entre el ser y su entorno. Por ejemplo, una silla ofrece entre otras la afordancia de sentarse en ella a un ser humano y de caminar sobre ella a una rata. R. Arnheim (1987). *Art among the Objects. Critical Inquiry*, 13 (4), 677-685. Cf. A. Scarantino (2003), *Affordances Explained. Philosophy of Science*, 70 (5), 949-961.

Referencias

- Argullol, R. (2008). *El Héroe y el Único*. Barcelona: Acantilado.
- Arnaldo, J. & Bernárdez, C. (1998). Saber empezar sin saber. El Arsintés de Ángel Ferrant. In C. Pérez (Cat.), *Infancia y Arte Moderno* (pp. 60-71). Valencia: IVAM.
- Arola, R. (2007). La Visión interior. In A. Arola (Ed.), *Diez años luz* (p. 10-14). Barcelona, Santa & Cole.
- Bachelard, G. (1943). *L’Air et les songes: essai sur l’imagination du mouvement*. París: José Corti.
- Baudelaire, Ch. (1980). *Œuvres complètes*. Paris: Robert Laffont.
- Baudelaire, Ch. (2005). *Salones y otros escritos sobre arte*. Madrid: La Balsa de la Medusa.
- Corredor Matheos, José (1999). *El juguete en España*. Madrid: Espasa Calpe.
- Cirlot, J. E. (1990). *El mundo del objeto a la luz del surrealismo*. Barcelona: Anthropos.
- Carnduff Ritchie, A. (1956). *Julio González*. Nueva York: Museum of Modern Art.
- Claparède, E. (1916). *Psicología del niño y pedagogía experimental*. Madrid: F. Beltrán.
- Dilthey, W. (1990). *Gesammelte Schriften: Die geistige Welt* (5). Gotinga: Vandenhoeck und Ruprecht.
- Dilthey, W. (1944). *El mundo histórico*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Eisner, E. W. (1979). *The enlightened eye: qualitative inquiry and the enhancement of educational practice*. Nueva York & Toronto: Macmillan.
- Eisner, E. W. (2005). On the differences between scientific and artistic

- approaches to qualitative research. *Reimagining Schools* (pp. 68-75). Nueva York: Routledge.
- Friedländer, M. J. (1969). *El Arte y sus secretos*. Barcelona: Juventud.
- Frontisi-Ducroux, F. (1975). *Dédale. Mythologie de l'artisan en Grèce ancienne*. París: Maspero.
- Gilbert, C. E. (2003), What is expressed in Michelangelo's "Non-Finito". *Artibus et Historiae*, 24 (48), 57-64.
- Gombrich, E. H. (1979). *Arte e ilusión*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Gombrich, E. H. (1991). Meditations on a Hobby Horse or the Roots of Artistic Form (1951). In S. Everett (Ed.), *Art Theory and Criticism* (pp. 41-54). Jefferson, NC: McFarland.
- Guillaumont, A. & Puech, H.-C. (1959). *L'Évangile selon Thomas*. Leiden: E. J. Brill.
- Heidegger, M. (2008). *Caminos de Bosque*. Madrid: Alianza.
- Huizinga, J. (1980), *Homo ludens. A study of the play-element in culture*. London: Routledge & Kegan Paul.
- Idel, M. (2008). *El Golem. Tradiciones mágicas y místicas del judaísmo sobre la creación de un hombre artificial*. Madrid: Siruela.
- Jouve, P.-J. (1954). *En Miroir. Journal sans date*. París: Mercure de France.
- Jung, E. & Franz, M.-L. (1988). *La Légende du Graal*. París: Albin Michel.
- Leonardo (1999), *Tratado de la Pintura (Codex Vaticano Urbinate, 1270)*. Barcelona: Alta Fulla.
- Lewis, D. (2013), The Power of the Visual. In *Impulse* (p. 72-87). Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Maderuelo J. (2012), *Caminos de la escultura contemporánea*. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca.
- Manson, M. (1982). Le mythe de Pygmalion est-il un mythe de la Poupée?. In R. Chevalier (Ed.), *Colloque Présence d'Ovide* (p. 101-137). París: Belles Lettres.
- Manson, M. (2003). Pinocchio, Pygmalion et la Poupée. In J. Perrot (Ed.), *Pinocchio. Entre texte et image* (pp. 101-114). Bruselas: Peter Lang.
- Manson, M. (2014). Recensión de la tesis de Oriol Vaz-Romero Trueba, El Artista y el Juguete. Viajes al Imaginario Occidental, desde la Antigüedad al Romanticismo. *Barcelona, Research, Art, Creation*, 2 (1), 126-135. Doi: 10.4471/brac.2014.05. URL: <http://dx.doi.org/10.4471/brac.2014.05>
- Ortega Cubero, I. (2010). *Los secretos del Arsintés bajo el prisma de la teoría emergente de los datos*. Arte, Individuo y Sociedad, 22 (2), 103-

121.

- Panofsky, E. (1955). *Meaning of the Visual Arts: Papers in and on Art History*. Garden City, NY: Doubleday Anchor Books.
- Paracelso (1975). *Liber paramirum...* Ed. de G. de Givry. Milán: Archè.
- Piaget, J. (2001). *La representación del mundo en el niño*. Madrid: Morata.
- Quílez Bach, M. (1990). La enseñanza del arte y la Universidad. *Arte, Individuo y Sociedad*, 3, 185-189.
- Redlich, F. (1975). Autobiographies as Sources for Social History: A Research Program. *Vierteljahrschrift für Sozial und Wirtschaftsgeschichte*, 62 (3), 380-390.
- Reinhardt, K. (1961). *Die Ilias und ihr Dichter*, Gotinga, Vandenhoeck und Ruprecht.
- Rodríguez-Cascante, F. (2000). El género autobiográfico y la construcción del sujeto autorreferencial. *Filología y Lingüística*, 26 (2), 9-24.
- Sala, G. (2001). *Amb la veu als ulls*. Barcelona: Viena.
- Schiller, F. (2005). *Kallias. Cartas sobre la educación estética del hombre*. Barcelona: Anthropos.
- Scholem, G. (1978). *La Cábala y su simbolismo*. Madrid: Siglo XXI.
- Tatarkiewicz, W. (1958). Grecy o sztukach naśladowczych. *Sztuka i krytyka*, 9 (33-34), 113-121.
- Tylor, E. B. (1866). The Religion of Savages. *The Fortnightly Review*, 30, 71-72.
- Tylor, E. B. (1871). *Primitive culture. Researches into the development of mythology, philosophy, religion, art, and custom...* (t. 1). Londres: J. Murray.
- Vaz-Romero Trueba, O. (2008). *Epifanía de la Frontera. Génesis de las Sibilas y otros escritos desde Italia*. Barcelona: F. Diagonal [autoedición].
- Vaz-Romero Trueba, O. (2010). El poder creador del asombro. In O. Vaz-Romero T. (ed.), *Caminos del Pintor. De los lenguajes del arte al proceso creativo* (pp. 101-254). Barcelona: Centro de Estudios de la Escultura Pública y Ambiental.
- White, J. J. (2007). Forms of restricted iconoccity in modern avant-garde poetry. In E. Tabakowska, C. Ljungberg, O. Fischer (Eds.), *Insistent Images* (pp. 129-154). Ámsterdam: J. Benjamins.
- Zambrano, M. (1973). *El hombre y lo divino*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Zweig, S. (2007). *El misterio de la creación artística*. Madrid: Sequitur.

Oriol Vaz-Romero Trueba: Doctor en Bellas Artes (Universidad de Barcelona). Doctor en Ciencias de la Educación (Université Paris-XIII).

Contact Address: PULCHRUM: Grupo de Innovación docente en los talleres de Bellas Artes: tradición y contemporaneidad (Vicerrectorado de Política Docente, Universidad de Barcelona). // BRAC, Grupo de investigación consolidado (Generalitat de Catalunya). c/ Pau Gargallo 4. 08028 Barcelona.

E-mail address: ovaztrueba@gmail.com



Instructions for authors, subscriptions and further details:

<http://brac.hipatiapress.com>

The Art of Leaping

Carme Sais¹

1) Director of Bòlit, Centre d'Art Contemporani. Girona (Spain)

Date of publication: October 3rd, 2015

Edition period: October 2015 - February 2016

To cite this article: Sais, Carme (2015). *The Art of Leaping*. 2015. Girona (Spain). Bòlit, Centre d'Art Contemporani. Girona. *Grafts of Creativity* Barcelona, Editorial Herder. [Review of the book]. *Barcelona, Research, Art, Creation*, 3(3), 309-312. doi: 10.17583/brac.2015.1671

To link this article: <http://dx.doi.org/10.17583/brac.2015.1671>

PLEASE SCROLL DOWN FOR ARTICLE

The terms and conditions of use, except where otherwise noted, are related to the Open Journal System and to [Creative Commons Attribution License](#) (CC-BY). The indication must be expressly stated when necessary.

Reviews (I)

Sais, Carme (2015). *The Art of Leaping*. 2015. Girona (Spain). Bòlit, Centre d'Art Contemporani. Girona. *Grafts of Creativity*

Grafts of Creativity.

Bòlit, Art Contemporary Centre. Girona (www.bolit.cat), has run research programs, provided support for creative work and artistic production, organised activities and offered exhibition and educational programmes since 2008. The centre's areas of activity seek to interact with the context, stimulating the participation of a diverse set of people, emphasizing the importance of process and reflection. The art centre creates situations that break with stereotypes in urging the search for new solutions, stimulating research, experimentation and creativity. This is the foundation of two of the centre's most emblematic projects: the artist residencies, where the artists interact with the city as a creative laboratory; and *Bòlit mentor*, which places artists inside of schools, as if they were grafts of creativity.

The *Bòlit mentor* project was created in 2012 with the goal of strengthening interaction between contemporary creation and society. The idea is to invite artists into secondary schools to carry out a unique educational project as a workshop during the first semester of the school year. It is important for the project developed in each school to be agreed upon with the school's direction and teachers. The consequences of the experience and the artistic results obtained are later seen in an exhibition that is materialized during the second semester of the school year in the spaces of the art centre itself.

The program offers students the opportunity to live through the entire process of creating a work of art over a six-month period, from start to finish, culminating with its public presentation. This allows students to learn first-hand what contemporary art practices are, contributing to the creation,

production and concretion of research into an exhibition project for a public space.

The last edition of the *Bòlit mentor* project was curated by the artist Àlex Nogué, Professor of Fine Arts at the University of Barcelona. The unique character of his proposal was to focus on the profile of the artist-professor, who both teaches and is simultaneously able to develop a personal art project. The key idea was that artist-teachers would present themselves in the name of their schools, so that from the very start the schools themselves would be involved.

The curator accompanied and encouraged their role in the schools and was responsible for the activities and final exhibition. Entitled *The Art of Leaping*, it made reference to what the artist Louise Bourgeois called the emotion that drives creative activity, which in itself could be a goal. The artists selected through an open call to carry out the role of resident artist-teacher each prepared a project specifically designed for the school in question. With her students, Ester Baulida developed a creative project based on revising the relationship between an individual and his or her environment. Josep Masdevall worked on action art as an expressive language and together with the students carried out performance practices. Identity, one of the key issues in adolescence, was the subject chosen by Servand Solanilla in experimenting with students using DMT (Dance Movement Therapy) techniques, so as to observe the non-verbal communication going on in a group of secondary students. Finally, Conxa Moreno used video to analyze the importance of the way of seeing, in a moment when the image is preeminent in daily life.

According to the curator Àlex Nogué, the experience gives the students the possibility of looking at contemporary art with interest and respect, while sending out a small warning signal to those teaching art who have given in to the system.

The artist heading up the edition of the project, culminating in 2016, is Jordi Mitjà. He will no doubt give a new tone to *Bòlit Mentor*, in consonance with his own curatorial criteria and the personality of the new artists selected to participate: Azahara Cerezo, Joana Llauredó, Anna Mitjà and Enric Farrés. Once again the focus will be on the students, who will find themselves immersed in a learning process grounded on research and experimentation.



Figure 1. *The Art of Leaping*, Bòlit, Centre d'Art Contemporani. Girona (CCBY)



Figure 2. Performance by Josep Masdevall's students (*Bòlit mentor*), World Art Day 2015, Carme Sais, Girona (CC BY)



*Figure 3. Guided tours for *The Art of Leaping* exhibition by Ester Baulida's students (Bòlit mentor), Carme Sais, Girona (CC BY)*