

Nuevas representaciones artísticas, otros receptores.

New Artistic Representations, Another Audience.

Carlos Fajardo Fajardo
Universidad de la Salle, Colombia
carfajardo@hotmail.com

Resumen • Estamos ante un arte y una estética que procesan nuevas representaciones, nuevos códigos, guiones, métodos, objetivos y otras concepciones de sensibilidad, memoria y de historia, lo cual nos impone difíciles retos y desafíos teóricos. El siguiente ensayo es un aporte al conocimiento e interpretación de las diferentes formas de representación que se manifiestan en el arte de la era global, y cómo los cambios en la representación artística impactan en la manera de interactuar con el arte.

Palabras clave: representación, performance, Body art, Arte Povera, happening.

Abstract • We are facing a form of art and aesthetic able to process new representations, new codes, scripts, methods, aims and other conceptions about sensitivity, memory and history, which impose on us hard theoretical challenges. The following essay is a contribution to the knowledge and interpretation of the different forms of representation displayed in the art of the global era, and an understanding about how changes in artistic representation have an impact on the way of interacting with art.

Keywords: Representation, Performance, Body Art, Arte Povera, Happening.

Con la fragmentación y crisis de las representaciones tradicionales durante casi todo el siglo XX, se inicia la irrupción de nuevas formas de hacer y de decepcionar el arte. Si las artes visuales tradicionales nos llevaron a practicar una receptividad apropiada para dichas representaciones, las transformaciones en las prácticas artísticas desde mediados del XX imponen otro tipo de receptividad. Bajo ésta, denominada por Marchán Fiz, “extensión del arte”, o “aparición de nuevos comportamientos artísticos” (Marchán, 1997: 153), se transforman gran parte de las categorías centrales de las estéticas modernas. Así, una de las mutaciones más relevantes se llevó a cabo a finales de los años sesenta con el arte de la *instalación*, con lo cual entró en decadencia el concepto bidimensional de la superficie del cuadro, la condición plana de la pintura. Desde los primeros *collage* de Pablo Picasso y Georges Braque, de los futuristas italianos, de la Nueva Vanguardia rusa y los *Ready Mades* de Duchamp, se promovieron obras tridimensionales cuya influencia generó una nueva noción espacial en las artes plásticas. La instalación proviene de aquellos intentos por romper con los límites laterales del marco para apropiarse de materiales y objetos con una lógica diferente, lo que exige otro espectador y otro tipo de artista.

El “principio collage” propuesto desde los experimentos cubistas y vanguardistas, se ha reivindicado en las instalaciones. Recordemos que el *collage* fue una consecuencia de la concepción cubista, el cual será acogido por los dadaístas (Duchamp y los *ready-made*), los surrealistas, los constructivistas, hasta recorrer casi todo el siglo XX, llegando a las instalaciones y las artes de la acción. Estas artes que exaltan al objeto, se manifiestan claramente en Marcel Duchamp desde que en 1913 expone la *Rueda de una bicicleta*, y en 1917 su muy conocida *Fuente*, firmada por R. Mutt. Con estas acciones, Duchamp profundizaba en las propuestas cubistas de ruptura con las técnicas tradicionales y, según Marchán Fiz:

En la aproximación del arte a la realidad, ya que en estos objetos ésta es representada sin residuos imitativos. De este modo se inaugura la práctica tan habitual hoy día de las *declaraciones artísticas de realidades extraartísticas, así como la problemática epistemológica básica de la apropiación crítica y consciente de la realidad*, alterando esquemas de comportamiento y formulando la integración y fusión arte-vida. En segundo lugar, Duchamp libera a los objetos de sus determinaciones de utilidad y consumo (Marchán, 1997: 161).

Así, este arte objetual intenta superar la distancia entre ilusión y realidad, arte-vida, conceptos tan caros para los artistas neodadaístas de la instalación, que ponen en escena de nuevo el “principio collage” vanguardista.

Al romperse el plano del cuadro hacia delante y hacia los lados, la obra invade el espacio del espectador y las fronteras convencionales entre el artefacto artístico y el sujeto receptor. Éste queda convertido en receptor-usuario, integrado casi a la obra propuesta. Por lo tanto, el arte comienza a coincidir con la vida. Los espacios de la representación son lugares asequibles al público; se puede experimentar proximidad, hacerse partícipe de su presencia, interactuar con su universo.

De manera que, cuando el arte pretende coincidir con la vida, los espacios de la representación comienzan a ser lugares que se recorren, formas que pueden tocarse, objetos con los que nos podemos relacionar o usar de diferentes maneras (Larrañaga, 2001: 17).

Diálogo corpóreo; integración sensible en la inmediatez de la experiencia estética. El contemplador-usuario queda implicado en la obra, a la vez que ésta se identifica con las acciones de lo cotidiano. Unión entre arte y vida, entre representación y presentación.

La ruptura es inmensa. En palabras de José Larragaña, se pasa de:

La concepción de un espacio donde se *incluyen* las cosas y las personas, a un espacio donde se *exponen* esos mismos sujetos y sus objetos, y después a un espacio como confluencia y elaboración, un espacio que se *activa* o se *construye*, un espacio como *relación*¹ (2001: 27).

Otro modelo de receptividad. En este “nuevo” espacio no es el instalador quien activa la obra, sino el usuario quien, como sujeto, la vivencia. El receptor pasa a ser el eje de la experiencia estética. La instalación deviene entonces en obra abierta, puesta a disposición para que el público la aborde según su empeño, capacidades y compromiso. La instalación invita a participar de su puesta en escena. Estas nuevas relaciones (obra y público) impactan en la concepción del museo moderno, sobre todo en su ambiente de elite artística. Así, actor, espectador, autor, se funden en un solo espacio simbólico. El que mira se mira a sí mismo; el que habita y recorre la espacialidad representada, se recorre como peatón de su propio territorio interior, como explorador activo y creador de la obra. El nuevo receptor actúa sobre el acontecimiento como descubridor de nuevos registros. Interacción horizontal distinta a la pasiva recepción vertical de la obra cerrada; múltiples posibilidades que cambian la linealidad jerárquica de la representación tanto objetual mimésica como de expresión subjetiva moderna.

El espacio de la instalación no es un simple soporte de lo representado, sino parte activa de la obra misma. El espacio no es aquí telón de fondo sino protagonista, cuerpo y espíritu de la acción artística. No sirve para “instalar” algunos objetos, sino para crear nuevas presencias que antes no existían. El protagonismo del espacio supera los límites del mero recipiente y adquiere categoría ontológica, fundación de un ser a través del lenguaje estético. Es a partir de esta instauración simbólica del espacio de donde parte el dialogismo del nuevo espectador con la multidimensionalidad expuesta, es decir, la “disolución” del sujeto-creador (el artista) y el surgimiento de un colectivo que contempla la representación (usuario-consumidor), que a la vez se vuelve representador-artista. Golpe duro a la noción ilustrada y romántica de genio creador –singular, original– y a la categoría de lo sublime estético, como trascendencia y monumentalidad del arte. Des-sublimación de un arte moderno preocupado por su inmortalidad y su permanencia; composición de un espacio posmoderno integrado a la fugacidad, la fluidez y transitoriedad de presencias efímeras. Obras realizadas para des-hacerse; objetos para la inmediatez, donde su durabilidad es lo que en realidad menos interesa. De allí la dificultad de su mantenimiento permanente en galerías y museos, por lo cual sólo se pueden conservar algunos de sus fragmentos, maquetas, fotografías, estudios, vídeos, etc., lo que lleva a una des-realización de la totalidad de la obra de arte y a la desintegración de la misma. Memoria fragmentada, ingravidez y levedad. De nuevo otro gran golpe no sólo a la exposición de museo, sino a la “Gran Totalidad” y al “Cosmos Unificado” de la magna estética moderna.

¹ Larragaña continúa: “En lo que se refiere al arte, seguramente el acierto y la posterior persistencia del término *instalación* para referirse a una determinada forma de presentación artística se basa, precisamente, en que su actuación tiene en cuenta estas apreciaciones y agrupa todos estos significados [...] Por otro lado, confiere al espacio una dignidad especial, lo sitúa en el centro de la propuesta plástica como contenido específico de la misma, como ya hemos dicho, pero a la vez *inviste* también al espectador como eje y fundamento de la experiencia artística, no sólo incluyéndolo en su espacio, sino incorporándolo al proceso de construcción representativa. Y, por otro, *instituye* un espacio significativo, en el sentido de que da comienzo o pone en marcha un determinado proceso y a la vez determina el carácter de este” (2001: 32).

Los conceptos de solidez y consistencia de la representación tradicional y moderna son puestos en aprietos por la instalación, la cual propone una presencia fugaz que puede cambiar según las condiciones del espacio. Por lo tanto, no mantiene su estabilidad ni siempre es la misma en todas partes. Transitoria, mutante, la obra de arte es como la vida misma. Esa reciprocidad entre ambiente e instalación, da la sensación de ser voluble a cualquier cambio, de lo cual también resulta una dificultad para su compra, pues como “artefacto artístico” se hace y se deshace. Obra híbrida, conglomerado de diversas acciones. Por lo mismo ¿cómo comprarla, adquirirla? ¿De qué manera introducirla al mercado del arte? ¿Cuál es el original de la instalación? ¿Toda la obra o sus fragmentos? Después de esto, ¿en qué queda convertido el concepto de aura artística?

Como podemos observar, muchos son los paradigmas y las categorías que la instalación ha golpeado en las representaciones artísticas tradicionales y modernas. Con ella, la esencialidad del arte occidental, en muchos de sus fundamentos, ha entrado en conmoción. La concepción del espacio, del espectador, del museo, del yo creador, de la expresión subjetiva, de lo sublime, de lo bello, de la permanencia artística, del aura original y del mercado del arte se estremecen ante la presencia de este arte del acontecimiento espacial.

Por otra parte, la representación tradicional y moderna también ha sido estremecida en las últimas décadas por el denominado *arte de la acción*:

Tal y como han sido entendidos por la Historia del Arte, las acciones, los *happenings* y las *performances* son simplemente acontecimientos efímeros cuya existencia como obra de arte tiene una duración limitada. Es evidente que este tipo de actividad artística tiene ciertos precedentes en Dadá, en el futurismo y en el constructivismo ruso [...] pero no será hasta los años 60 cuando se empiece a desarrollar tal y como la entendemos hoy, y hasta los 70 cuando sea aceptada como un medio artístico con derecho propio (Aznar, 2000: 7).

De igual manera, este arte de acción es deudor de la llamada “pintura de la acción” de Pollock, donde importa más el proceso y la acción pictórica que el resultado o producto terminado.

Los happening también como las instalaciones provienen de la tradición del “principio collage” vanguardista, donde:

La escenificación se extiende a una acción, con objetos de la realidad, que es proclamada un acontecimiento artístico. Ya no se trata de ennoblecer estéticamente la realidad, sino de ampliar lo estético a nuevos elementos que pueden encontrarse en la calle, en las plazas, en nuestro medio cotidiano y que no experimentan una estructuración artística consciente. El ‘happening’ responde a la intención de apropiarse directamente la vida a través de una acción (Marchán, 1986: 193).

El happening tiene la facultad multimediática de mezclar tres medios: el plástico-visual, el musical y el teatral, donde distintos procesos, tanto formales como conceptuales, forman un collage, por lo que cualquier cosa, objeto o acción puede devenir arte o material artístico. Como arte efímero, igual a los productos del mercado, el happening propone al espectador no adquirir la obra como objeto, sino como proceso, como acción y experiencia; de tal forma que el espectador queda integrado a las acciones, ampliando sus horizontes de percepción y sensibilidad. Así, pues, el espectador es también un actor que desaparece como público pasivo, volviéndose parte integrante de la obra. No obstante, sugiere Marchán Fiz:

Ha habido una tendencia a exagerar esta participación y armonía entre dos polos. Es apresurado pensar en la ausencia de manipulación, ya que el espectador tiene que someterse a las reglas de juego del correspondiente artista. No existe una interacción y relación recíproca a nivel de igualdad entre productor (eminente) y el público (receptor), sino que la obra sigue siendo un flujo unilateral, aunque es evidente que se avanza en la activación del público (Marchán: 203).

También, su relación con el ritual y con la función mágica une al happening a las concepciones del arte como rescate de lo religioso y de lo mítico en la sociedad tecnocultural, de racionalidad instrumental. Así, el ritual, lo mágico y lo histérico están relacionados en algunos happening con proyectos de denuncia política de la sociedad utensiliar del mercado.

Por su condición efímera y su proximidad al teatro, las artes de la acción ponen en aprieto el concepto de obra como objeto consistente. La fugacidad establece aquí su reino en donde no sólo el color y el espacio son parte de la obra, sino todas las sensaciones provocadas por su ejecutor (movimiento corporal, lo audible, lo gustativo, lo visible palpable). A la vez, su acción también transforma el espacio del arte convencional. Tanto los museos, las salas familiares, los teatros, centros comerciales, bares y calles sirven de escenario de estas puestas en escena. Diversidad de auditorios. Lo efímero marca su intrascendencia, la libertad de actuación es su norma. Con guión o no, ensayado o improvisado, en grupo o en solitario, con efectos visuales, lumínicos y musicales, éste arte de acción requiere de un espectador distinto, abierto a nuevas posibilidades sensibles, no educado por el arte tradicional del cuadro. La recepción participativa es la exigencia constante que se integra a la representación. Al público se le impone recomponer los fragmentos lanzados como figuras dispersas, interpretar los múltiples sentidos que integran este rompecabezas.

El acontecimiento artístico del *happening* no sólo desacraliza la normatividad cotidiana y las reglamentaciones monótonas, sino que reivindica la profunda unidad entre arte, magia, deseo, instante y misterio. El *happening* crea nuevos ritos y desacraliza otros; instaura cultos sobre el cuerpo y su erotismo. Tal como lo asegura Sagarrio Aznar Almazán

La práctica del happening y la performance pueden mirarse desde un doble punto de vista: por un lado, alude claramente al descubrimiento de las posibilidades del cuerpo y de los materiales y objetos utilizados; pero por otro, en un sentido más amplio, hay un evidente deseo de poner de manifiesto la alienación dominante (que se ve incluso en las acciones más centradas en la percepción) y ofrecer una posibilidad de transformación, de cambio, de ruptura. Este segundo sentido está directamente relacionado con una cultura de vanguardia que tradicionalmente había tenido una fuerte proyección política y que en los años sesenta de alguna manera seguía pensando que podía encontrar el modo de producir una transformación social, de desarrollar una estrategia que conllevara un cambio revolucionario (Aznar, 2000: 45).

Alimentado por el concepto de experimentación vanguardista, el arte de la acción facilitó la superación de la tradicional concepción de escultura al impulsar el desenvolvimiento de los objetos en el espacio, incluir las capacidades sensoriales (tacto, oído, olfato, gusto, visión) al acontecimiento estético e interactuar con el público como receptor-usuario. Una de estas experimentaciones las llevó a cabo el grupo europeo *Fluxus* (fluir), que en los años sesenta, retomando la idea de “arte total” del romanticismo alemán y de Richard Wagner, unificaron los lenguajes de diferentes artes, creando fusiones, mezclas e intere-

santes hibridaciones que desmontaban el carácter de estilo unitario y conservador². Los objetivos del *fluxus* son más sociales que estéticos, y se levantan contra de la práctica profesional del arte, y a favor de la fusión entre el arte y la vida. De allí que también se opongan a toda institucionalización del arte y al lenguaje serio de las academias, y bien a favor de las artes populares, como el circo, las ferias, las revistas, entre otras (Cfr. Marchán, 1996: 206).

Una de las características más significativas del arte de la acción es la inmediatez, por lo cual no desea la permanencia ni la inmortalidad. Dialoga en cambio con la contingencia, lo inestable, lo disperso, la rapidez, o bien, con la eternización del instante. Puede durar unos pocos minutos o varias horas. Con su estructura de obra abierta y con su fluidez, los *happenings* (sucesos), manifiestan ante todo, más que representaciones teatrales, vivencias o experiencias directas, lo que registra la unión entre el arte y cotidianidad. Como artes del acontecimiento, los *happenings* son la pura expresión de lo que deviene y se evapora. Entonces, una petición mayor se expresa: unir arte y vida, romper con las instituciones monolíticas y legitimadoras de del sistema de bellas artes: museo, mercado, galería, crítica de arte, opinión pública, aunque se sabe que muchas de sus acciones fueron integradas posteriormente al *establishment* artístico. Con las artes de la acción se pretende liquidar de una vez por todas al “arte retiniano” como llamó Duchamp a la pintura.

Por otra parte, las artes de la acción han entrado a una estética que dramatiza al cuerpo, uniéndolo al ritual de la violencia y de la sangre a través de lo que aquí llamaremos *Body art estridente*. Muchas de sus acciones están unidas a la violencia, a la autoflagelación, a la sangre y las heridas, con lo cual el dolor se vuelve gesto esencial para estremecer la insensible sociedad que hemos construido. Heridas y mutilaciones poseen un carácter simbólico: dejar marcas como memoria corporal en la frágil condición humana. De alguna manera, es una toma de conciencia de lo que somos, de nuestra vulnerabilidad sensorial.

Este tipo de arte de la acción se interesa por la fragmentación del cuerpo, por los órganos sexuales y los fluidos corporales, pues, según el crítico de arte James Gardner, “el cuerpo, que los artistas previos veían como el continente del alma, ahora aparece objetivado como un artefacto fascinante, traicionero, infinitamente complicado, en un estado de alineación con respecto a su poseedor” (Gardner, 1996: 173). Es un cuerpo expuesto sin velo normativo, agredido y agresivo. Exhibición de vísceras, de patologías degradantes, que impactan en la concepción del arte como placer visual. Estas acciones, que se unen a la antropología y al psicoanálisis han llevado a lo que Marchán Fiz denomina “*body art* expresionista”, es decir, a un arte de expresiones corporales extremas, que “evocan prácticas de diversos tipos de sociedades donde hieren o deforman miembros privilegiados o víctimas, transforman la morfología de ciertos órganos, sobre todo los sexuales, en vivencias de travestismo” (Marchán, 1996: 241, 243).

Las escenas de desastres, de las excrecencias del cuerpo –vómitos, mierda, sangre, miasmas–, unidas con la demanda de la pulsión de muerte, fortalecen lo estrepitoso del arte

² “Polimorfo e inasible, Fluxus es, en primer lugar, un tipo de comportamiento que privilegia lo efímero, lo transitorio, ‘lo que fluye’, la energía vital y cierto misticismo risueño en el marco de una visión totalizadora y unificadora del arte y de la vida [...] Fluxus aspiraba sólo a ser ‘un ambiente lúdico y de entretenimiento’ que depuraba el arte, su mercado y su historia. Fluxus fue un movimiento discutiblemente neodadaísta (porque no se puede afirmar que su afirmación vitalista estuviera próxima al espíritu de Dadá) paralelo y ligado al happening americano, aunque bastante diferente. Si el happening americano presentaba una mayor complejidad y duración, Fluxus, que permanentemente recurre a acciones muy simples, se ha concentrado sobre todo en la vivencia de un acontecimiento que discurre de una manera absolutamente improvisada” (Aznar: 30, 31).

contemporáneo y tocan lo obscuro. Un cuerpo traumático, es decir, herido, entonces se hace presente. Acciones unidas a lo repulsivo y al dolor producen un “malestar de la visualidad” (Foster, 2001: 165). El arte estridente por su agresividad, que raya lo repugnante, nos insinúa que nuestra cultura ha producido un cuerpo enfermo, contagiado por enfermedades terminales, situado al borde de la muerte. Cuerpos humillados, vilipendiados, abyectos, al filo de las navajas culturales, creados para el desecho y la basuralización capitalista. En esta época de modificaciones quirúrgicas y de clonaciones, las representaciones del *body art estridente* se hacen públicas, proyectándose como asunto masivo y teatral. En gran medida se trata de estremecer la sensibilidad del espectador, imponer un arte extremo, violento, exaltar el golpe, la espectacularidad de la sangre. Arte que se aprovecha de la sociedad mediática para procurar el sensacionalismo.

Los happenings que recurren a esta forma de espectáculo, chocan con la esencialidad del arte al promover una agresión permanente que desterritorializa todo el humanismo constructor de utopías de bienestar. La violencia estética nos sitúa en una simbólica de salvajismo que el actor del *body art estridente* presenta como posibilidad para sensibilizar al espectador. Arte para el golpe sensorial y lo estrepitoso. De allí que varias de sus acciones concilien y dialoguen con la actual sensibilidad global enamorada del escándalo, el bramido y la esquizofrenia frenética. Por lo tanto, el *body art* se ha vuelto un arte de acompañamiento, colaborador con el gusto por lo que impacta y estremece masivamente. Escándalo en la sociedad de escándalos. Contrario a la ruptura que pretende provocar, se convierte en un aullido más, que ayuda a no escucharnos en una cultura de gritos.

¿Por qué es recurrente una cierta “estética de la sangre” en el *body art estridente*? Como lo expresa Cynthia Freeland, “una razón es que tiene interesantes similitudes con la pintura. La sangre fresca tiene un matiz llamativo y lustroso. Se adhiere a las superficies de modo que se puede dibujar o hacer diseños con ella” (Freeland, 2004: 18). Es posible que estemos presenciando con el *body art estridente* una especie de resentimiento y de rabia hacia la proyección humanística del arte. El exhibicionismo, el sensacionalismo, el escándalo y la difusión publicitaria, se concentran en sus acciones. El fetichismo al cuerpo y la ritualización sadomasoquista, seudoreligiosa, es notoria. Son rituales sin mito, como los denomina Sagrario Aznar Almazán (Aznar: 67); rituales en una sociedad descreída, desencantada, acciones que transforman al cuerpo en campo experimental, con una fuerte tendencia a lo morboso y perverso. Este “gusto por lo mórbido atraído a numerosos creadores de las décadas de los ochenta y noventa, que se fijaron con una obsesión absolutamente recurrente en el cuerpo humano, contemplado a menudo desde sus perspectivas más negativas y degradantes” (Uberquoi, 2004: 48).

Frente a estas representaciones extremas, muchos críticos y artistas han hablado de “anti-arte” y rechazado las actuaciones límites del *body art* agresivo. Pero, ignorado o articulado, la estética del comportamiento corporal ha minado ciertos fundamentos estéticos, aún cuando buena parte de sus acciones hoy son aceptadas oficialmente y estén legitimadas en la historia convencional del arte.

También el *Arte Povera*, por ejemplo, a finales de los años sesenta se propuso fusionar arte y vida- actitudes ya realizadas por el dadaísmo y las artes de la acción- impulsando una dialéctica de los materiales tanto natural como industriales. Ello llevó a reivindicar otras maneras de recepción, nuevas miradas centradas sobre todo en lo sensorial: tocar, revolver, manipular, oler, escuchar, saborear la materia. Fisicidad estética que dio *cuerpo a la mirada*. El cuerpo como experiencia estética. Del placer del ojo al placer de otros sentidos. El artista y el espectador/usuario se vuelven hacedores, alquimistas, *bricoleurs*, *homo ludens*,

homo faber, constructores que hacen “hablar” todos los materiales, pues lo que importa no es la obra-producto, sino el proceso, la experiencia, la actividad del artista, lo dinámico³.

Contra el conceptualismo norteamericano, el cual es un arte desmaterializado, racional y lingüístico, y en contravía al minimalismo,⁴ el *povera* recupera la dimensión sensorial, energética y poética de los materiales. Se exaltan a los “objetos pobres”, orgánicos e inorgánicos, puestos en contraste junto con los procesos de la industria. Los artistas incorporan en sus montajes “el algodón, las piedras, el carbón, la cera, la leña, la paja, el hielo y hasta el fuego y los animales” (Uberquoi, 2004: 65)⁵:

Frente al ambiente artificial en el que se mueve tan a gusto el pop, frente a ese mundo de la mercancía magnificada, encontramos en la obra *povera* una atención hacia *materias primas en su acepción más literal*, primas como primeras. Los artistas nos invitan a volver a los orígenes e introducirnos en el mundo de los cuatro elementos democristianos y a la consideración del artista como *hacedor-alquimista-manipulador* [...] La materia se expresa y el artista escucha con avidez. Todo habla: el agua, el fuego, la tierra, el aire, los materiales que ayudan al hombre a sobrevivir, los fardos de heno, la estopa, el carbón, así como también los modernos, la electricidad, el neón. Los materiales organizan la obra, y en el corazón de esa transformación se encuentra la energía, por ello se huye de una estática determinación de las formas, se acude a su devenir y se pone especial atención en el proceso (Fernández, 1999: 25, 27, 28).

³ Sobre los orígenes del *Povera*, Aurora Fernández comenta que: “la exposición que organiza el crítico Germano Celant *Arte povera e IM spazio*, en la galería La Bartsca de Génova, en septiembre 1967, reúne a una serie de artistas bajo una preocupación común. No querían circunscribirse a un lenguaje, a ningún estilo. No pintan, no hacen esculturas, tienen un cierto afán por desmaterializar la obra, parecen interesados por llegar a una tabla rasa desde donde comenzar a implicarse con el acto creativo aprovechando cualquier aspecto insignificante de la experiencia, cualquier material, cualquier acto poético que pueda cristalizarse en un gesto compartido con el espectador. Dos meses más tarde, Celant publica un artículo, casi manifiesto, en la revista *Flash Art* denominado, nada más y nada menos, ‘Arte povera: apuntes para una guerrilla’. En él no vacila Celant en nombrar a una serie de artistas que participan de una actitud *povera*. El término está tomado del teatro *povera* de Grotowski. Celant parece bastante interesado en mostrar a este pequeño grupo como disidentes del culto al objeto minimalista, de la iconografía ligada a los *Mass Media* (pop) y de las higiénicas investigaciones europeas Op y cinéticas” (Fernández, P. Aurora. (1999). *Arte Povera*. Pp. 11. Madrid: Nerea).

⁴ En el minimalismo, y su pretensión de sacudirse tanto del abstraccionismo como del figurativismo pop, se elimina: “cualquier referencia al ilusionismo [...] Con este planteamiento se pone el énfasis sobre el aspecto exclusivamente formalista del arte, excluyendo su poder de comunicación trascendental y la trasmisión de cualquier mensaje simbólico o literario” (Uberquoi, Op.cit., p. 50). Es una tendencia a vaciar de anécdotas y narrativas al arte, centrándose sólo en sus entidades intrínsecas. Sin metaforizar el mundo, su estética se vuelve fría, efectista y calculadora. La deshumanización del arte, anunciada por Ortega y Gasset a principios del siglo XX, se ve realizada como artificio posible. El arte minimalista se propone despojar todo rasgo de autoría y de autenticidad creativa subjetiva, aniquilar la emoción e imponer el desalojo, la desnudez, la austeridad. De allí al conceptualismo sólo queda un paso. En éste, el arte se asume como idea, estructura lingüística. La desmaterialización del mismo se hace efectivo; se rompe, en gran parte, la cadena que une al arte con la representación, liberándole de la representabilidad de la obra. Dicho despojo también incluye “el rechazo del objeto artístico convencional, su disolución o, en ciertos casos, la negación de todo carácter objetual del arte, en favor del espectáculo, la idea, el proceso, la ilustración y toda una larga lista de alternativas por el estilo” (Aracil, A y Rodríguez, D. (1998). *El siglo XX. Entre la muerte del arte y el arte moderno*. Pp. 430. Madrid: Istmo.).

⁵ “El calificativo ‘povera’ alude a su cualidad de ‘tecnológicamente pobre en un mundo tecnológicamente rico’ -Argan- [...] Lo que caracteriza al arte *povera* y ecológico es que el *proceso* de transformación de la obra presentada aparece normalmente como *consecuencia* de su naturaleza material y física; es una característica más de su propia existencia y no -como en el arte cinético- el resultado de la acción de una fuerza ajena que se aplica al objeto” (Aracil y Rodríguez, 1998: 436, 437).

En el *povera*, la obra es un espacio para la experiencia; integra lo casual y el azar; dialoga con lo contingente y la inmanencia; se integra a lo ordinario, a la simplicidad cotidiana; se proyecta en la fugacidad del instante. Es tanta la vaporización de la obra/objeto que el espectador sólo se lleva a casa la experiencia de haber vivido un proceso fugaz. Aquí lo que perdura no es la obra en sí, sino la actitud frente a ella, la sensación producida en el espectador, como presente *continuum* en contacto con esta energía interna de los materiales. Así, el arte *Povera* intenta despertar los sentidos del largo letargo que la sociedad mediática y el mercado capitalista han dejado al ser humano; volver a lo imaginario de la sensación, a la metafísica material; escapar de todo sistema doctrinal y alienante y ayudar a mirar de nuevo lo que se nos escapa.

El artista *povera* no es sólo un alquimista, como se ha dicho, que descubre las características mágicas de los materiales en sus reacciones y composiciones químicas, la precariedad de la materia, la inestabilidad de las reacciones biofísicas, la violencia de las fuerzas de la naturaleza, la sublimidad del desierto, del mar o de los bosques. El artista ayuda a ver la precariedad de un sentido único para la cultura occidental, da a ver lo que habitualmente pasa desapercibido, hace surgir mediante su mirada poética lo oculto, lo escondido y reprimido (Fernández, 1998: 63).

Visionar lo invisible, expresar lo inexpresable, hacer surgir lo oculto, descubrir lo cubierto en la energía y la fuerza de lo matérico. Sentir y experimentar no sólo con el “ojo del alma”, sino con el cuerpo hecho mirada. Con ello se impone construir una dialéctica de las formas y de los materiales en una cadena de oposiciones binarias que asalten e impacten en el espectador/usuario. Entonces la fusión -que no es *collage* ni yuxtaposición- de frío/caliente, duro/blando. Liso/rugoso, pesado/ligero, recto/curvo, orgánico/inorgánico, se hace manifiesta como fisiología de las sensaciones estéticas.

El arte *povera*, como producto de la sociedad de tecnológica y de consumo, se une a la contracultura, llevando hasta sus últimas consecuencias la llamada *estética del desperdicio*, pues trata “de establecer las relaciones arte-vida mediante un proceso de desculturización de la imagen, de reinstaurar la unidad del hombre más allá del sistema consumístico y tecnológico” (Marchán, 1986: 211).

Como vemos, el *Povera*, las artes del acontecimiento y del comportamiento, producen una fractura en la categoría de representación al tratar de abandonar toda forma tradicional de ésta y centrar su trabajo en la presentación/presentada procurando superar la dualidad arte/vida, existencia/esencia, ética/estética. Pero, ¿será ello posible? Lo presente/presentado ¿no es una variable de la representación y de la composición de lo real? ¿No lleva en sí una iconografía simbólica, una sugerencia lingüística? Empresa contradictoria e imposible al tratar de unir en una identidad ontológica la vida cotidiana con la representación estética, pues el territorio del arte -como representación- no es el mismo que el de la vivencia cotidiana. De nuevo Platón y la dicotomía entre ser y parecer, imitación y objeto real; entre ser mundo y hacer aparecer el mundo. Y de ser posible lo presente/presentado, la inmanencia absoluta, ¿no se insinuará con ello el fracaso del arte como actividad en busca de “otras orillas”, nuevos horizontes? ¿Estaremos ante la frustración histórica del arte? ¿Dónde la ilusión, lo mágico, lo misterioso? ¿Dónde el deseo, el espacio de exploración de nuevos parajes?

Al querer liberarse de las formas y del color de la pintura cerrada y autónoma; al intentar desmontar el sistema de las artes y superar el abismo entre obra-espectador-usuario-creador; al unir los elementos de la vida con los de las obras, las artes contemporáneas ¿no estarán

imponiendo otra representación incluso más simbólica, insinuante y provocadora que nos obliga a mirar mejor, fijarnos en los detalles que pasan desapercibidos, en los aspectos de una cotidianidad nublada por multitud de acontecimientos mediáticos? ¿No es esto también composición, representación sobre y de lo real?

Igualmente, con la irrupción de las redes telemáticas y digitales, la representación artística va a gestar nuevas sensibilidades y nuevos receptores. El impacto que produce la cibercultura en el arte ha traído consigo infinidad de rechazos por parte de tecnófobos como también complacencias ingenuas de los digito-adictos. El hecho de que dicho lenguaje esté provocando sacudimientos en la gramática tradicional no deja de ser llamativo, ya que, desde el punto de vista de las representaciones ciber, éstas se nos presentan cada vez más ingravidas, volátiles y rápidas con sus nuevos soportes espacio-temporales efímeros. Y es este aspecto el que ha despertado infinidad de alzamientos teóricos y barricadas estéticas, que cuestionan al arte digital por su falta de sublimidad, por su desfachatez ante la monumentalidad artística y la dejadez con que asume la memoria histórica.

El arte digital, al crear imágenes carentes de tangibilidad, dinamita la gnoseología empirista que por muchos años se consideró base de las artes plásticas con soporte material. Sin embargo, como sucesión de algoritmos matemáticos visibles en pantalla y cautivas de un programa informático que las hace presentables, las artes digitales tienen necesidad de un medio material sin el cual sería imposible su visibilidad: el ordenador. Por lo tanto, es demasiado apresurado decir que su existencia haya aniquilado “todos” los paradigmas de soporte de las representaciones. Los ha mutado sí, procesando otras formas de construir realidades y presencias, distintas maneras de desciframiento. Por ejemplo, las imágenes digitales permiten ser modificadas y reproducidas instantáneamente, volatizando la concepción de permanencia y de memoria de la teleología clásica y moderna, dejando en situación grave a la idea de inmortalidad, tanto de la obra como del nombre del artista, y esto gracias a la práctica del arte como proceso. Arte del acontecimiento procesual, estética de la programación multimediática que transforma las representaciones surgidas de la imitación objetiva clásica y de la expresión subjetiva moderna.

En los territorios de la programación, las imágenes adquieren inestabilidad, y en su temporalidad- de permanente presente- formulan un “ahora” simultáneo, hipermediático. Multimedia y posibilidades de interacción. He aquí su propuesta, punto de partida y de llegada, pero también su debilidad, pues, la disolución del sujeto con autonomía creadora, digno de la Ilustración y de la modernidad triunfante que lo metaforizó como genio y talento, ha llevado a considerar esta licencia del arte procesual como garantía para dar valor a lo mediocre y a los “pseudo-artistas” masificados en toda la red. Con la caída de los discursos legitimadores y el resquebrajamiento de los totalitarismos unitarios y universalistas estéticos, se considera artística cualquier acción, nacida ya con un sello de calidad y de reconocimiento. Es más, no sólo el arte como expresión subjetiva auténtica, sino el contemplador, también ha cambiado de rol al convertirse potencialmente en espectador/creador, contemplador/participante. La simulación digital da posibilidades de acción a los sujetos que antes se consideraban meros receptores. El público puede, a través de la pantalla, interactuar con la obra, manipularla, convertirse en artista y crítico, director escénico y protagonista, escritor y personaje literario. Cambio de roles y de miradas. La obra abierta es susceptible de permanentes modificaciones, no sólo por parte de su “creador”, sino por la actividad de sus “lectores” que se vuelven co-creadores del acontecimiento artístico. Ello ha hecho que algunos artistas vean aquí una des-sublimación del acto creativo y, por supuesto, la crisis y pérdida del sujeto receptor crítico, cuya misión de intérprete de sen-

tidos se evapora al fusionarse en una catarsis digitalizada con la obra. ¿Pérdida del juicio reflexionante, o rescate de la acción creativa?

Obra en marcha, hipermediática, donde el interactuante en este escenario del *Net art*, es un personaje que debe dinamizar su acción para colaborar en la construcción representada. Esta apertura nos pone a pensar en una dudosa liberalidad creadora, en tanto que la co-creación posee sus límites, impuestos por el creador inicial, programas y cartografías producidas por el autor, lo que sugiere un simulacro de democracia creativa. El espectador/usuario tiene entonces sus fronteras e imposiciones.

Con la virtualización de la obra también se disuelve el concepto de galería de arte. El museo pasa a ser la página *web* que garantiza bajos costos y la posibilidad de exponer sin las restricciones de rigor, favoreciendo de paso tanto a la calidad como a la mediocridad. Difuminación, por un lado, de la galería y del museo; disolución, por otro, del comprador de arte. De nuevo cambio de roles y de estructuras. El mercado del arte, el mundo del arte, los cuales ponen su sello de valor artístico, se tambalean como entidades supremas, pues su esfera entra en una pronunciada levedad gracias a las redes. El *Net art* se constituye –quien lo creyera– a pesar de ser hijo de la globalización económica y de mundialización cultural, en una forma de contracultura del mercado. Desterritorializado el espacio legítimo –el museo–, virtualizados sus objetos –las obras– ¿qué le queda al consumidor para comprar? Un simulacro de obra sin presencia física; una ausencia presencia virtual; un soporte estético diluido en el ciberespacio.

De modo que no sólo las ideas del sujeto creador y de contemplación tradicional se ponen en cuestión en el arte digital, sino el mismo mundo del arte, al establecimiento de la cultura artística. Sin embargo, este arte, que pretende estar libre de la carga de la historia, ha entrado a ser parte de los circuitos de la oficialidad. Las leyes del mundo del arte lo enredan y tratan de sacar provecho, como sea, de él⁶.

Arte de lo inmediato, ubicuo, cambiante, multimediático, interactivo, hipertextual; arte volátil, transitorio; arte del “ahora”, fuera del “aquí”; arte de una memoria instantánea; arte de la velocidad; arte que ha mutado soportes y teorías básicas de la estética de la recepción, al juicio de gusto, a las sensibilidades educadas en la trascendencia histórica. Arte, en fin, con una gama de posibilidades. Como espacio desgravitado, el arte digital es un *continuum* permanente; movimiento y acción, fugacidad en pantalla, inestabilidad de su presencia, imágenes para deconstruir sin temor al imperativo categórico de la huella artística. Imposible ignorar su intención de crear otras ilusiones, distintas a las que nos han acostumbrado los paradigmas estéticos tradicionales. Su aceptabilidad como “gran arte” estará marcada por la capacidad de sus creadores para irrumpir con obras de alta calidad en estos nuevos lenguajes representacionales, sin reducir el arte a lo meramente instrumental y técnico.

⁶ Según Cynthia Freeland: “[...] el aura de las grandes obras artísticas del pasado *no* ha desaparecido en realidad, a pesar del uso de tecnologías de reproducción todavía más vividas. El CD-ROM del Louvre ofrece una maravillosa vista de la *Gioconda*. Casi vemos los poros de su piel en la pantalla del ordenador; la reproducción es más luminosa que el original, pequeño y caso opaco, y revela más del paisaje del fondo. El zoom permite al espectador examinar los rasgos conforme el comentador los enumera: la frente alta, la elevación de la comisura del lado izquierdo de los labios, las manos serenamente recogidas. Sin embargo, la gente *sigue* yendo en peregrinación al Louvre para ver el cuadro original de Leonardo” (Freeland, 2004: 193, 194).

REFERENCIAS

- Aracil, Alfredo; Rodríguez, Delfín. (1998). *El siglo XX. Entre la muerte del arte y el arte moderno*. Madrid: Istmo.
- Aumont, Jacques. (1997). *La estética hoy*. Madrid: Cátedra.
- . (2001). *La estética hoy*. Madrid: Cátedra.
- Aznar, Almazán Sagrario. (2000). *El arte de Acción*. Madrid: Nerea.
- Carrol, Noël. (2002). *Una filosofía del arte de masas*. Madrid: Antonio Machado libros.
- Danto, Arthur. (1999). *Después del fin del arte. El arte contemporáneo y el linde de la historia*. Barcelona: Paidós.
- . (2003). *Más allá de la caja de brillo. Las artes visuales desde la perspectiva posthistórica*. Madrid: Akal.
- . (2003b). *La Madonna del futuro. Ensayos en un mundo del arte plural*. Barcelona: Paidós.
- Fernández, Polanco Aurora. (1999). *Arte Povera*. Madrid: Nerea.
- Freeland, Cynthia. (2004). *Pero ¿esto es arte?* Madrid: Cátedra. Cuadernos de arte.
- Freid, Michael. (2000). *El lugar del espectador. Estética y orígenes de la pintura moderna*. Madrid: Visor.
- Foster, Hall. (1986). *La posmodernidad*. Barcelona: Kairós.
- . (2001). *El retorno de lo real. La vanguardia a finales de siglo*. Madrid: Ediciones Akal.
- Gardner, James. (1996). *¿Cultura o Basura? Una visión provocativa de la pintura, la escultura y otros bienes de consumo contemporáneos*. Madrid: Acento editorial.
- Kuspit, Donald. (2006). *El fin del arte*. Madrid: Akal.
- Larrañaga, Josu. (2001). *Instalaciones*. Madrid: Nerea.
- Levis, Diego. (2001). *Arte y computadoras. Del pigmento al bit*. Bogotá: Norma.
- Marchan Fiz, Simón. (1996). *La estética en la cultura moderna*. Madrid: Alianza.
- . (1997). *Del arte objetual al arte del concepto*. Madrid: Akal.
- . (1999). “Transformaciones estéticas del arte contemporáneo”. En: *Las transformaciones del arte contemporáneo*. Madrid: Fundación Juan March.
- . (2000). *La estética en la cultura moderna*. Madrid: Alianza.
- . (2006). *Real/virtual en la estética y la teoría de las artes*. Barcelona: Paidós.
- Marinas, José Miguel. (2001). *La fábula del bazar. Orígenes de la cultura del consumo*. Madrid: Antonio Machado Libros.
- Raquejo, Tonia. (1998). *Land Art*. Madrid: Nerea.
- Uberquoi, M. (2004) *¿El arte a la deriva?* Barcelona: Debolsillo.
- Wallis, Brian (Ed.). (2001). *Arte después de la modernidad*. Madrid: Akal.

Recepción: martes 20 de octubre de 2009
Aceptación: viernes 22 de enero de 2010