

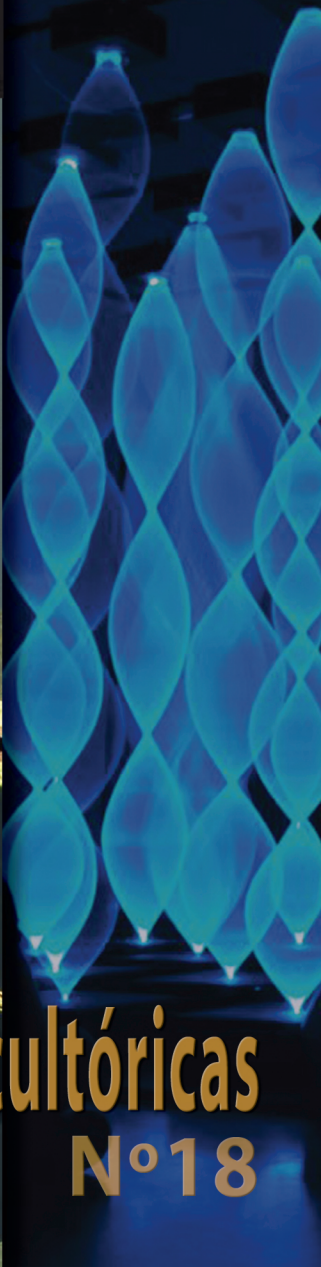
HUM 36

PAPELES DE CULTURA CONTEMPORÁNEA

Diciembre 2013



Periferias escultóricas N°18



ÍNDICE

PRESENTACIÓN MOISÉS BAZÁN DE HUERTA	3
ESCULTURA ABYECTA. EXPLORANDO EL LADO OSCURO. MOISÉS BAZÁN DE HUERTA	5
MOVIMIENTO EN TRÁNSITO JOSEFA CORTÉS MORILLO	33
LUZ, MATERIA Y ESPACIO JOVINO MARTÍNEZ SIERRA	48
ESPACIO AUMENTADO. USOS ARTÍSTICOS DE LA REALIDAD AUMENTADA ANA MARÍA GÓMEZ LLORENTE	57
QUÉ ES UN MUSEO DE ESCULTURA AL AIRE LIBRE? JESÚS PEDRO LORENTE	71
LA ESCULTURA DÉBIL. TARKOVSKI Y EL ACONTECIMIENTO. MIGUEL FERNÁNDEZ CAMPÓN	85

El objetivo de este número monográfico es valorar algunas de las líneas que sigue la escultura actual, conscientes de que ofrece un panorama renovado y multiforme, fruto de un fascinante proceso evolutivo.

En la primera mitad del siglo XX se produjo un cambio sustancial con la introducción del hierro como material escultórico. A los dos verbos que hasta entonces habían marcado el quehacer tridimensional: *modelar* y *tallar*, se añadía entonces el *construir* como una tercera vía, especialmente apta para delimitar el espacio vacío. Esta práctica propició nuevas formas de entender el espacio y la figura, en paralelo a los grandes avances de la abstracción constructivista o las aportaciones del cubismo, el futurismo y el objeto surrealista.

En la segunda mitad asistimos a un nuevo salto cualitativo, en parte resumible con lo que Rosalind Krauss denomina *la escultura en el campo expandido*; concepto de enorme fortuna crítica, que evidencia cómo lo escultórico se convirtió en una categoría maleable que fue ocupando parcelas insospechadas, en una posición ambivalente entre la arquitectura y el paisaje. El diálogo con estos medios y una más amplia concepción del fenómeno darían lugar a opciones como el minimalismo o el *land art*, mientras se aprovechaban también las enormes posibilidades que ofrecían la *performance*, el cinetismo, la instalación, el vídeo, el posterior arte digital o fórmulas alternativas de ocupar el espacio público.

Este proceso aperturista ha tenido continuidad hasta hoy y ha permitido que la escultura, lejos de anquilosarse, se reinvente explorando nuevos límites. La investigación con distintos soportes, materiales o técnicas y la hibridación con otras disciplinas se han revelado muy fructíferas y de un potencial casi inagotable. El concepto periférico del título no alude por tanto a cuestiones geográficas. La propuesta era precisamente abordar cuestiones en esos límites, en los márgenes, apostando por las vías de expresión menos convencionales. Por supuesto no es nuestra intención agotar los temas, sería iluso e inviable y muchas opciones no han podido siquiera apuntarse. Tras barajar otros tantos enfoques, el resultado es el criterio selectivo que han ido adoptando los diferentes autores, sin perder demasiado de vista el papel de la escultura como hilo conductor.

El artículo de Moisés Bazán de Huerta refleja que todos los temas tienen cabida en un panorama tan abierto; incluso el más desagradable y marginal. La reflexión sobre lo oculto, lo monstruoso, lo abyecto, el cuerpo e incluso la muerte, ofrece inquietantes posibilidades que los artistas no se han resistido a explorar y que sin duda no dejarán indiferente al lector.

Otros dos trabajos ahondan en opciones ya explotadas por las segundas vanguardias, pero que siguen permitiendo renovadas variantes. Josefa Cortés Morillo, Directora del Museo Vostell Malpartida, y experta en el movimiento *Fluxus*, aborda la vía cinética en esa doble vertiente. Primero revisando la evolución y aportaciones previas de esta tendencia; para analizar en un segundo bloque la

producción de algunos artistas actuales, que experimentan con el movimiento mecánico, el agua manipulada por ordenador o los ferrofluidos, además de nuevos discursos conceptuales.

Por su parte, Jovino Martínez Sierra (Premio Asturias de Arquitectura en 2002) analiza el diálogo con la luz, y lo hace desde la perspectiva singular de un arquitecto doctorado con una tesis de tema escultórico y a su vez diseñador de fuentes de iluminación en su proyecto *LIDEA Home*. Con un planteamiento directo y sintético, y como buen arquitecto, escoge propuestas recientes ligadas sobre todo con la abstracción y la instalación, además de múltiples vínculos con el color, el sonido y el espacio.

El carácter inmaterial de muchas de estas manifestaciones nos permite enlazar con la interesante propuesta de Ana María Gómez Llorente. Su estudio sobre los usos artísticos de la *Realidad Aumentada* nos adentra en una tecnología nueva y adaptable a los más diversos ámbitos, que puede alterar la percepción del mundo que nos rodea. Con sugerentes ejemplos, valora su carga conceptual, la capacidad para generar contenidos o cuestionar el control de la información, y el posicionamiento en actitudes de denuncia y *artivismo*.

La realidad aumentada supone también una forma de apropiación del espacio público, y ese ámbito, desde otra perspectiva, es el objetivo del catedrático Jesús Pedro Lorente, gran referencia en el tema. La escultura cobra pleno sentido con su exposición pública, y su interacción con el entorno ofrece modelos que van más allá del museo tradicional. Recursos didácticos, conjuntos de identidad, ecomuseos y las matizaciones entre los conceptos de parque escultórico y el museo de escultura al aire libre son algunos de los temas que guían su análisis.

Miguel Fernández Campón introduce por último una novedosa perspectiva de aproximación desde la filosofía y el cine. A partir, fundamentalmente, de la filmografía de Andrei Tarkovsky, establece un reflexivo y original tránsito por conceptos inmateriales y perceptivos, en diálogo con propuestas escultóricas desmaterializadas, efímeras o mínimas, de madura significación.

Moisés Bazán de Huerta

Coordinador revista nº 18

ESCULTURA ABYECTA. EXPLORANDO EL LADO OSCURO

ABJECT SCULPTURE. EXPLORING THE DARK SIDE

PALABRAS CLAVES:

Arte abyecto, escultura abyecta, escultura contemporánea, fealdad, gore, monstruos, deformación, mutilación, muerte.

KEYWORDS:

Abject Art, Abject Sculpture, Contemporary Sculpture, Ugliness, Gore, Monsters, Deformity, Mutilation, Death.

RESUMEN

Este artículo explora las opciones más oscuras y desagradables de la escultura actual. Es una alternativa limitada y no apta para todos los gustos, pero de una gran intensidad y con recursos temáticos y plásticos muy interesantes. Monstruos, seres deformes y mutilados, personajes inquietantes o muñecos terroríficos protagonizan esta tendencia. Pero también abarca temas tabú: la carne cruda o putrefacta, vísceras, fluidos corporales o metamorfosis epidérmicas, que con intención provocadora llegan a formular incluso una estética de la muerte.

ABSTRACT

This article explores current sculpture darkest and more unpleasant options. It is a limited alternative and not suitable to all tastes, but with great intensity and very interesting thematic and visual resources. Monsters, crippled and deformed beings, disturbing characters or terrifying puppets lead this trend. It also includes taboo issues: raw or putrefied meat, guts, body fluids or epidermic metamorphosis lead, with provocative intention, even to create an aesthetic of Death.

Seres deformes y monstruosos, barrocas composiciones de iconografía mortuoria, dioramas infernales, cuerpos desollados, figuras construidas con carne putrefacta, vísceras y fluidos corporales, cadáveres reales en poses artísticas, escenas de apariencia inocente pero inusitadamente crueles, muñecos terroríficos... Habiendo tratado en ocasiones aspectos del arte relacionados con el humor¹, la posibilidad de cruzar al otro extremo era demasiado tentadora como para dejarla pasar. El marco de este número monográfico de la Revista HUM 736, que analiza diferentes vías de la escultura contemporánea, ofrecía así una buena oportunidad para explorar las opciones actuales más oscuras y desagradables. Es una alternativa limitada en su alcance, y no apta para todos los gustos, pero de una intensidad difícilmente superable y por ello tan turbadora como fascinante.

En todas las culturas y épocas ha habido artistas interesados por estas manifestaciones. Inevitablemente nos vienen a la memoria crueles escenas de la mitología griega, infiernos y diablos medievales, martirios de santos, el Crucificado de Grünewald, los seres híbridos de El Bosco, las lecciones de anatomía... Detengámonos por ejemplo en la cultura de Vanitas del Barroco. El mensaje moral que transmitía la futilidad de los bienes mundanos se evidenciaba en la imagen de la muerte, que iguala a todos y pone fin a cualquier privilegio. Textos como los *Prediche quaresimali* de Sebastiano Pauli (1752) o el *Discurso de la Verdad* de Miguel de Mañara asombran por la minuciosidad con que recrean los procesos de descomposición del cuerpo al morir. Los *Jeroglíficos de nuestras postrimerías* de Juan Valdés Leal para el Hospital de la Caridad de Sevilla plasmaron con estremecedor realismo el mismo tema, mientras en paralelo la imaginaria española no escatimaba medios para excitar la sensibilidad del fiel con moratones y excesos de sangre.

Y llegarían con el tiempo las pinturas negras de Goya; la imaginación morbosa de Rops o Kubin; el Expresionismo, el Surrealismo y la Nueva objetividad; las deformaciones de Francis Bacon... Imposible seguir; basten las citas para fijar que hay una estética de lo extraño y lo grotesco, de lo oculto y siniestro, del dolor y el sufrimiento, de la sangre y lo abyecto; y que ésta cobra en el mundo contemporáneo un singular protagonismo. Para un cierto contexto lo han señalado Baj y Virilio: "Con el siglo XX el barco zozobra y la relación con la estética se modifica completamente: la repulsión triunfa sobre la seducción, la aversión sobre la atracción. Se suscita el miedo, el terror. Se entra en una estética de la repulsión²."

1 BAZÁN DE HUERTA, Moisés: "Humorismo y caricatura en la escultura española de la primera mitad del siglo XX", en *Norba-Arte*, t. IX (1989), pp. 201-220; "El Pensador de Rodin. Paráfrasis artísticas y revisiones mediáticas", en *XIV Congreso Nacional de Historia del Arte. Correspondencia e integración de las artes*, Málaga, Ministerio de Ciencia y Tecnología y Fundación Unicaja, 2004, tomo II, pp. 73-87; "El monumento público visto por el humor gráfico", en *Norba-Arte*, t. XXV (2005), pp. 303-330; "La recepción del arte en la Antología del Humor de Editorial Aguilar (1951-1966)", en *XV Congreso Nacional de Historia del Arte, Modelos, intercambios y recepción artística (de las rutas marítimas a la navegación en red)*, Palma de Mallorca, Universitat de les Illes Balears, 2008, t. I, pp. 597-608.

2 VIRILIO, Paul y BAJ, Enrico: *Discurso sobre el horror en el arte*, Madrid, Casimiro, 2010, p. 40.

Nos adentramos pues en un territorio sugerente, que centraré de forma prioritaria en el ámbito de la escultura. Con todo, cabría reiterar la evidencia de que el miedo y la atracción por lo oculto y anómalo es consustancial al ser humano. Generaciones de niños se han criado con cuentos plagados de escenas terribles y ahora disfrutan con los sustos y emociones que provoca la fiesta de Halloween. La literatura de terror ha funcionado siempre, y su iconografía ha encontrado en los *mass media* un terreno abonado que devoran adolescentes y adultos. Los aspectos más duros y sangrientos también cuentan con su parcela, ¿qué cabría esperar de una civilización cristiana que tiene como referente un ser torturado y clavado en una cruz?

No será por tanto extraño que los artistas plásticos contemporáneos aprovechen las posibilidades que ofrece ese mundo oscuro y morboso. Sus aliados serán la voluntad de sorprender, el afán por cruzar fronteras y también nuevos procesos técnicos y materiales. ¿Límites? Perdido el miedo a dar el primer paso, parece no haberlos; quizás cabría invocar el respeto a los derechos humanos y animales, pero incluso ese extremo ha sido ya superado.

Sus propuestas no serán fácilmente musealizables, pero han encontrado acomodo en performances, exposiciones y galerías capaces de satisfacer a un público abierto a todo tipo de experiencias. El sondeo a diversas galerías sobre si hay un perfil concreto de cliente especializado en estos temas concluye que no, pero sí detectan buena predisposición hacia aquellas obras inquietantes o trasgresoras que ocasionalmente puedan animar o introducir un aliciente polémico en el cariz de una colección.



1. Jake & Dinos Chapman. *Great deeds against the dead*. 1994. Versión 2003.

Para enmarcar una exposición como *Sensation*, Norman Rosenthal señalaba que siempre ha sido tarea de los artistas conquistar un territorio

anteriormente tabú³. Pero la enorme amplitud y variedad de los campos explorados en el siglo XX hace difícil superar los límites, y ni siquiera una muestra tan publicitada y parcialmente provocadora como aquella, a pesar de su éxito de público, abría demasiadas vías nuevas. Con todo, *Sensation* encarnaba el prototipo del escándalo, el reclamo para un público ávido de emociones. Saatchi, como buen publicista, lo sabía y contó con la complicidad de escultores como Damien Hirst, Ron Mueck, Marc Quinn o los Hermanos Jake & Dinos Chapman. Estos últimos, por ejemplo, aparecían representados por *Great Deeds Against the Dead* (1994), versión tridimensional del grabado 39 de *Los desastres de la Guerra* de Francisco de Goya (*Grande Hazaña! Con muertos!*). Sorprende comprobar el impacto mediático que causó a pesar de su mala calidad de ejecución, plana y plastificada, y muy lejos del virtuosismo de su compañero Ron Mueck. Quizás por ello decidieran retomar el tema al competir en 2003 por el polémico Premio Turner, con una alternativa más truculenta y efectista. Ahora la escena mostraba ya los cadáveres devorados por un ejército de gusanos e insectos, en una opción más repulsiva y sin embargo desactivada en parte por los toques de humor negro que les llevaron a incluir apéndices en las orejas o narices de payaso. En cualquier caso el afán provocador primaba en la propuesta, y es algo que veremos con frecuencia en las páginas siguientes.

Fealdades y monstruos

La reedición reciente y con éxito de la *Historia de la Fealdad* a cargo de Umberto Eco⁴ refleja la oportunidad de un tema que por su condición alternativa resulta singularmente atractivo para el público. Eco traza su evolución en diferentes épocas y entornos, apoyándose en textos reveladores de cada momento y potentes imágenes. El concepto de fealdad que explora no puede entenderse sólo como antítesis de la belleza, sino que abarca un amplio número de variantes y acepciones que le son propias.

La *Estética de lo feo* de Karl Rosenkranz establecía ya en 1853 todo un catálogo de aspectos a tener en cuenta: fealdad natural, fealdad espiritual, fealdad en el arte, la ausencia de forma, la asimetría, la falta de armonía, la desfiguración y la deformación, o las distintas formas de lo repugnante (grosero, muerto, vacío, horrendo, nauseabundo, criminal, espectral, demoníaco); matizando Eco la distinción entre la fealdad en sí misma, la fealdad formal y la representación artística de ambas⁵.

El ser humano ha entendido la fealdad como rasgo visible del mal, y el mal asume con frecuencia formas monstruosas. Éstas han tenido una presencia permanente en el arte occidental, y por ello han sido también objeto

3 ROSENTHAL, Norman: "The blood must continue to flow", en *Sensation. Young British Artists from the Saatchi Collection*, Londres, Royal Academy of Arts & Thames & Hudson, 1997, p. 11.

4 ECO, Umberto: *Historia de la fealdad*. Editorial Debolsillo, 2011. La primera edición en Lumen data de 2007.

5 Ver sobre el tema, con otra óptica, RODRÍGUEZ TOUS, Juan Antonio: *Idea estética y relatividad sensible. La fealdad en la teoría estética de Kant a Rosenkranz*, Mataró, Ediciones de Intervención Cultural, 2002.

de numerosas revisiones críticas. Gilbert Lascault, en su completo estudio sobre el tema, que incluye además una pertinente clasificación⁶, remarca la especial importancia que cobra en la época contemporánea. Establece que el gusto e interés intelectual por los monstruos contribuye a una mejor comprensión de la modernidad, pues forma parte de su contexto psicosocial, y así analiza su presencia en el arte y los medios de masas, como el cine, la televisión o el cómic.

Todo tipo de variantes sobre lo “poco decoroso” fueron tratadas en un monográfico de la Revista de Occidente coordinado por Estrella de Diego en 1998⁷. Y en paralelo, José Miguel G. Cortés analizó también el papel de lo monstruoso en el arte, y advierte cómo el hombre se construye un mundo estable en el que los objetos y las personas tienen formas reconocibles y permanentes. Todo lo que no se ajusta a esos modelos tendemos a ocultarlo o marginarlo, pues se convierte en una amenaza para nuestra homogeneidad⁸. Lo monstruoso es por tanto algo proscrito; pero por esa misma causa despierta curiosidad y atracción. Freud señala que lo monstruoso nos fascina y atrae porque nos inquieta, nos tienta y nos obliga a salir de lo cotidiano y banal; de manera que al observar un ser monstruoso se nos revela una parte de nosotros mismos que desconocemos, proyectando los deseos y temores que conforman lo más profundo de la existencia⁹.



2. Enrique Marty. *La familia. Mi padre. 2001. La clínica. 2006.*

En 2005 Enrique Marty (Salamanca, 1969) diseñó para el MUSAC de León la instalación *Flaschengeist, la caseta del alemán*, que recreaba el ambiente de las barracas de feria decimonónicas. Como en la magistral película *Freaks* de Tod Browning, seres deformes y monstruosos (la niña que levita, el hombre de las 7 cabezas, la mujer serpiente, el macroencefálico, el hombre perro...) eran expuestos como espectáculo ante el público. Pero junto a estas instalaciones,

6 LASCAULT, Gilbert: *Le monstre dans l'art occidental*. París, Klincksieck, 1973, pp. 59 y ss.

7 DE DIEGO, Estrella y Otros: *La hora de los monstruos: imágenes de lo prohibido en el arte actual*. Madrid, Monográfico Revista de Occidente, nº 201, febrero de 1998.

8 CORTÉS, José Miguel G.: *Orden y caos. Un estudio cultural sobre lo monstruoso en el arte*. Barcelona, Anagrama, 1997, pp. 18-19.

9 *Ibidem*, p. 26.

el terreno donde Marty ha desarrollado su peculiar iconografía ha sido el de lo cotidiano. De hecho el autor ha señalado no saber hasta qué punto algo resulta monstruoso, identificándolo sólo con *lo diferente*¹⁰. En algunas series los protagonistas son miembros de su propia familia, sometidos a un expresivo proceso deformante; en *Hotel Médula* mostraba el mundo de la locura; y en ARCO 2006, en la Galería Espacio Mínimo, presentaba un terrible grupo de niños enfermos en una clínica. Sus personajes llevan pelo y ropa reales¹¹, y ello les otorga una extraña proximidad, si bien la reducción del tamaño provoca un chocante distanciamiento y desactiva sólo en parte su carácter amenazador. La naturaleza de sus propuestas y el impacto que producen en el público sitúan a Marty como uno de los artistas españoles más importantes en este campo.

Iconografía del exceso

Pero en el otro extremo de ese perturbador realismo cotidiano encontramos el camino del exceso. La iconografía de la muerte, los esqueletos, los seres infernales y lo monstruoso ha dado lugar a una tendencia con mucho peso en esta revisión. Hay en ello algo de esteticismo, de recreación artística barroquizante que se nutre de elementos comunes¹².



3. Jean Benoît. *Cubierta para el manuscrito Champs magnétiques*. 1972.

10 Entrevista de TEJEDA MARTÍN, Isabel, en *Enrique Marty*. Murcia, Comunidad Autónoma de la Región de Murcia, 2006, p. 98.

11 Describe su proceso creativo en PANERA, Javier: "Una conversación con Enrique Marty", en *Enrique Marty. Recorridos cruzados*, Salamanca, Universidad, 2004.

12 Aunque nos centremos preferentemente en artistas internacionales, cabe citar algún ejemplo singular del ámbito hispano. En concreto *El parque de los desvelados*, que desde 1971 gestó en Estella el escultor Luis García Vidal (1927-2008), poblando su finca de gigantescas calaveras en un macabro parque escultórico, que tras su muerte va poco a poco languideciendo. Ver <http://www.sasua.net/estella/articulo.asp?f=calaveras>, y una segunda parte del mismo.

Desde planteamientos neosurrealistas con alto contenido sexual, el francés Jean Benoît (Quebec, 1922 - París, 2010) desplegó en sus performances, trajes y esculturas un multiforme repertorio de lo sórdido¹³. Se inspira en el marqués de Sade; *Les chants de Maldoror* de Lautréamont; o un fragmento de Baudelaire en *Le spleen de Paris* que da lugar a sorprendentes cabezas ceñidas por quimeras. Pero quizás sea su cubierta tridimensional para el manuscrito de los *Champs magnétiques* de André Breton y Philippe Soupault (1972), la que mejor resume ese recargado universo de seres ocultos que ahora se exhiben sin pudor.



4. Kris Kuksi. *The Guardian*. 2008.

En esa línea abigarrada y barroca, que por momentos recuerda a las ilustraciones y ambientes de H. R. Giger, se desenvuelven hoy artistas como Joseph E. Bates o el estadounidense Kris Kuksi (Springfield, 1973). Kuksi recoge iconos de la historia y el arte para envolverlos con infinitas figuras y objetos, en complejos altorrelieves simétricos donde no suele faltar toda una parafernalia de esqueletos y calaveras. Definido por el cineasta Guillermo del Toro como un *maestro del rococó post-industrial*, muestra una propensión a la hipertrofia visual de difícil encaje¹⁴.

Un curriculum más amplio y consolidado tiene el francés Olivier de Sagazan (Brazzaville, Congo, 1959), que lleva desde los años noventa realizando valiosas aportaciones en los campos de la escultura, la pintura y la performance, como refleja con precisión su completa web¹⁵. Bajo el epígrafe *La défiguration en art*, Sagazan lidera un amplio grupo de artistas que con inusitado vigor siguen esta tendencia, algunos de ellos desde la práctica escultórica (Louise Giamari, Anna Depau, Rémi Trotureau). Conceptos como la apariencia, la identidad, la desmaterialización del rostro y la intangibilidad de la forma actúan como nexos para una nueva generación de autores, que incluye también a escritores, filósofos o críticos.

13 Ver LE BRUN, Annie: *Jean Benoît*, Levallois-Perret, Éd. Filipacchi, 1996.

14 Ver <http://kuksi.com/>. La imagen se inspira en el *Paraíso perdido* de Milton.

15 <http://nefdesfous.free.fr/>.

Contemplar sus performances bajo el título *Transfiguration* supone una experiencia inolvidable¹⁶. La transformación de su rostro a través del barro, el pelo y la pintura, alcanza niveles insospechados de efectismo y expresividad. Sus acciones parecen reconstruir un ritual chamánico, que alterna susurros ininteligibles con gestos espasmódicos y sofisticados mecanismos de comunicación no verbal. También el entronque con lo primitivo, salvaje y monstruoso guía este proceso de metamorfosis para el que se ha acuñado el término *humanimalidad*.



5. Olivier de Sagazan. *Transfiguration y Escultura*. 2006.

Durante la actuación, su cuerpo se convierte en escultura efímera, por momentos similar a sus trabajos tridimensionales. Éstos asumen una apariencia más momificada que esquelética, pero bajo esa piel acartonada y sucia asoman los hierros oxidados que configuran su armazón. Con frecuencia estos elementos metálicos se proyectan al exterior, configurando complejos apéndices ortopédicos. A partir de 2005 estas marañas férreas se sueldan a estructuras geométricas cúbicas que sostienen suspendidas las figuras en el espacio y magnifican la sensación de tortura.

Sagazan ha desvelado parcialmente su método de trabajo¹⁷. Parte de rápidos y sucesivos diseños en papel, que se suceden en un *laissez venir* hasta encontrar ese estado de espíritu que permita abordar la tercera dimensión. La elección del material y el medio le resultan imprescindibles para su trabajo, pues en ellos encuentra su firma. El hierro le permite desarrollar tanto linealidad como resistencia, son los huesos y músculos activos que dibujan el espacio; pero resulta limitado para aportar carnalidad, y ahí cumplen su misión el mortero y la tierra. Lo entiende como un proceso de expansión y repliegue, que tiene que ver conceptualmente con una noción temporal. Ve también algo de darwiniano en el proceso de selección de cada paso y gesto escogido, ya que determinadas

16 Aunque podamos encontrar precedentes en el *Hollywood Halloween* de Paul McCarthy de 1977.

17 SAGAZAN Olivier de: *Le fantôme dans la machine*. Angers, Presse Universitaire d'Angers, 2005.

decisiones se van imponiendo. Por último, el resultado no está exento de violencia, por cuanto esa superficie perforada y atormentada parece sufrir algún tipo de suplicio.

Sigamos por ese camino. La artista belga Berlinde de Bruyckere (1964), que trabaja con ceras y resinas, muestra también un gran interés por los cuerpos amputados y deformes, que a modo de despojos cuelgan de mástiles o se insertan en urnas, con reminiscencias pictóricas de Francis Bacon¹⁸.



6. Mark Powell. Diorama. 2003.

Pero desde la década del 2000, el australiano Mark Powell ha ejemplificado quizá la vertiente más excesiva de este tipo de propuestas. Y sorprende que lo haya conseguido desde la miniatura, a partir de pequeñas maquetas que recrean un mundo realmente terrorífico. Sus infernales dioramas, poblados por seres monstruosos, recrean grotescas orquestas, mesas de operaciones, clases de disección, banquetes antropófagos, campos de empalados o cámaras de tortura, en una asfixiante orgía de vísceras, sangre y carne putrefacta.

Resina, silicona y una cuidada policromía, le sirven para presentar con minuciosidad una opción escenográfica y teatral que no ahorra en espeluznantes detalles. De las paredes no cuelgan cuadros, sino rejas con miembros y excrecencias; y en las mesas se sirven vísceras y restos orgánicos, prestos a ser devorados por personajes surgidos de los más terribles experimentos genéticos.

Según precisa el autor, sus dioramas son producto de una macabra fascinación por el inconsciente y los horrores de la naturaleza, el temor a la enfermedad y la decadencia física y psicológica. Utiliza su arte como una terapia para exorcizar esos miedos, llevándolos al extremo de lo repulsivo y abyecto¹⁹.

¹⁸ La artista representó a Bélgica en la 55 edición de la Bienal de Venecia en 2013.

¹⁹ También los hermanos Chapman han recurrido a barrocos y apocalípticos dioramas, pero los insertos humorísticos desactivan un tanto su carácter trasgresor.



7. Mark Prent. *Hanging is very important*. 1972. *Vanishing Point*. 2004.

La personalidad inconfundible de Powell es sin embargo epígono de otro de los maestros de lo truculento. Mark Prent nació en Polonia en 1947, pero con un año marcha a Canadá y reside allí hasta 1984, en que se traslada a los Estados Unidos. Es el escultor canadiense más controvertido de su generación, y su capacidad provocadora parecía no tener límites. En los primeros años setenta cruzó la línea de los tabúes escultóricos con montajes como ...*And is there anything else you'd like Madam?* (1971). Recreaba una carnicería con una báscula en la que se pesa medio cuerpo de hombre desollado, junto a bandejas con sus precios que ofrecen penes, senos cortados en rodajas o filetes de planta del pie, mientras otros miembros se calientan en un horno. *The last supper*, del mismo año, parecía culminar el proceso con una mesa a mantel servido, cuya bandeja central y platos ofrecen órganos humanos²⁰. Vendrían poco después *Hanging is very important* (1972), donde restos personales mutilados se exhiben en una cámara frigorífica como las piezas colgadas en un matadero; o *Laughing pathocyclists* (1974), instalación en forma de casa con dos habitaciones, una aséptica y otra casi derruida, que encierran un denigrante hábitat, con cadáveres putrefactos, un ser deforme sobre ruedas y cabezas conservadas en formol²¹.

Vemos pues que las propuestas más extremas sobre el tema no son tan recientes, aunque mantengan una alta vigencia. Y si incluimos en este lugar a Prent es porque su interés por la carne y el cuerpo tienen ya mucho que ver con las próximas cuestiones y en concreto con la abyección.

20 ¿Cómo no recordar la *modesta proposición* de Jonathan Swift?

21 Prent trabaja con resina de poliéster, fibra de vidrio, silicona y diversos polímeros, que completa con una eficaz y realista policromía. Recientemente ha ampliado sus miras con la creación de *Pink House Studios*, empresa especializada en los procesos y materiales para la reproducción a partir de moldes. Ver <http://www.markprent.com/main/>. Lo representa la galería Usine 106U de Montreal. <http://www.usine106u.com/mp.htm>.

Los límites de lo abyecto. Cuerpo, carne y muerte.

La noción de lo abyecto ha sido analizada por Julia Kristeva en el ámbito literario y cultural²²; y se complementa con los estudios sobre el arte abyecto y las excreciones corporales por parte de la investigadora holandesa Marga Van Mechelen en 1997 y 1998²³. Por su parte, la exposición *Abject Art. Repulsion and Desire in American Art*, organizada en 1993 por el *Whitney Museum for American Art*, plasmaba algunos de los principios estudiados por Kristeva en sus trabajos sobre el tema, explotando sobre todo esa doble vertiente de atracción y rechazo. Aunque reconozca sus precedentes, Van Mechelen ve los años noventa como el momento de mayor expresión de esta categoría estética, y resulta llamativo observar cómo tantas creaciones artísticas están tan cerca de la escatología, contando además con un refrendo internacional.

En términos generales, lo abyecto alude a lo despreciable y lo innoble, a aquellas cualidades personales y morales del hombre que han llegado a su nivel más bajo. Pero se concreta en ciertos terrenos artísticos en obras que usan fluidos corporales o aluden a ellos. Con excepción de las lágrimas y, hasta cierto punto, de la leche, las excreciones producen repugnancia, y tendemos a ocultar los procesos corpóreos más indecorosos; pero precisamente por eso, y valorando su potencial provocador, hay artistas que se ha empeñado en evidenciarlos²⁴. Hal Foster ha destacado por ello la fuerte atracción que lo abyecto ha tenido para los artistas de vanguardia²⁵.

Ya Duchamp en su *Paysage faitif* de 1946 incorporó el semen, como mucho después lo harían las eyaculaciones de Wilson Díaz (*Sementerio*, 1995). En 1961 Piero Manzoni consiguió que su mierda enlatada se vendiera a precio de oro, mientras en 1978 las *Pinturas oxidadas* de Warhol recurrían a la orina. Y en paralelo actuaron las mujeres: Shigeko Kubota (*Vagina painting*, 1965), Valie Export o Judi Chicago trabajaron con el flujo vaginal, recuperado en el terreno de la representación por Cindy Sherman o Kiki Smith. De estas manifestaciones, la de Manzoni es la que tiene un carácter más próximo a lo escultórico, pero nos interesa el conjunto por lo transgresor de la propuesta.

Se trata precisamente de mostrar todo aquello que tradicionalmente ha sido tabú, y trasladar con ello un auténtico desafío al espectador. Vemos así cómo gran número de artistas han sometido al cuerpo y sus procesos biológicos

22 KRISTEVA, Julia: *Les pouvoirs de l'horreur: un essai sur l'abjection*, París, Seuil, 1980. Traducido al español como *Poderes de la perversión*, Buenos Aires, Catálogos Editora, 1987.

23 VAN MECHELEN, Marga: "Las excreciones corporales en el arte. El arte abyecto", disponible en: <http://www.chasque.net/frontpage/relacion/9909/signos.htm>.

24 Unas jornadas organizadas por el HiCSA de la Universidad de París reunieron en 2010 diversas investigaciones sobre los fluidos corporales en el arte contemporáneo: <http://hicsa.univ-paris1.fr/page.php?r=133&id=442&lang=fr>. Ver también MOREIRA, Hilia: *Antes del asco. Excremento, entre naturaleza y cultura*. Montevideo, Trilce, 1998; y CIÉNEGA VALERIO, Erika Patricia: "Mutaciones del cuerpo: hacia la construcción de nuevas formas de subjetivación y sus implicaciones éticas. Reflexiones en torno a lo abyecto en las prácticas estéticas contemporáneas", consultable en http://www.iztacala.unam.mx/errancia/v1/PDFS_1/POLIETICAS1_MUTACIONESDELCUERPO.pdf.

25 FOSTER, Hal: *El retorno de lo real*, Madrid, Akal, 2001.

a un examen directo. Al colocar las funciones naturales del cuerpo en medio del escenario, estas obras nos recuerdan que somos nuestros cuerpos y que negando las realidades básicas del cuerpo nos convertimos en extraños de nosotros mismos²⁶.

También lo señala Pere Salabert: "Es el apego al aquí-mismo, especialmente orgánico, con mayor solicitud por los cuerpos, a los que ilustra en su existencia más perentoria mediante la variedad de sus funciones: ingerir sustancias, asimilarlas, expulsarlas. No aquel cuerpo presente de la tradición pictórica, formalmente depurado, sino este otro "complejo" –es decir, impuro– que come, digiere, defeca, se relaciona íntimamente para gozar y multiplicarse, que sufre lesiones, enferma, muere..."²⁷.



8. Marcel·lí Antúnez. *Metzina*. 2004.

Señala Kristeva que el cadáver sería el colmo de la abyección; es la muerte infestando la vida. Cabe preguntarse dónde están los límites cuando ya no se trata de representar los procesos degenerativos, sino de utilizarlos directamente. La instalación *Rinodigestió*, gestada por Los Rinos en 1987 en la Galería Metrònom de Barcelona, mostraba, en 27 vitrinas transparentes, vegetales y animales muertos en proceso de descomposición, en una propuesta repulsiva que llegaba a provocar el vómito. Esta línea de trabajo fue recuperada por Marcel·lí Antúnez, una de las figuras más interesantes y provocadoras en el ámbito que nos compete, cuando en 2004 y la misma galería, realizó la bioinstalación *Metzina*, dentro del proyecto colectivo *Mapa Poètic*. Representa un cuerpo de apariencia humana fabricado con carne de ternera y cerdo, dentro de una urna

26 FLYNN Tom: *El cuerpo en la escultura*, Madrid, Akal, 2002, p. 157.

27 SALABERT, Pere: *La redención de la carne. Hastío del alma y elogio de la pudrición*. Murcia, Cendeac, 2004, pp. 82-83. En paralelo, el propio Salabert establece, a partir de François Dagognet, una gradación de los objetos que va de los fragmentos, los restos y la escoria a los detritus y excrementos, como manifestación inferior de la sustancia material. *Ibidem*, pp. 68-70.

de metacrilato, cerrada, pero a la que se abastece de oxígeno para acelerar la descomposición llevada a cabo por agentes microbianos y un ejército de larvas. La desaparición del cuerpo desvelará finalmente un esqueleto de metal en el que aparecen las letras de un poema, pero este recurso último apenas alivia la insoponible presencia de la putrefacción en tiempo real²⁸.



9. Jana Sterbak. *Vanitas. Flesh Dress for an Albino Anorectic*. 1987.

Son experiencias llevadas al límite, que cuentan con precedentes y paralelismos en el campo de la performance y el arte de acción. Recordemos los sangrientos rituales del accionismo vienés (Nitsch, Muehl, Brus, Rainer, Schwarzkogler...), que buscaban liberar los instintos agresivos reprimidos, la redención a través del sufrimiento y una determinada actitud existencial²⁹; a Gina Pane depositando sobre su rostro gusanos y larvas en *Control de la muerte* (1974); el *Vestido de carne* de Jana Sterbak (*Vanitas*, 1987) o su *Sillón Apollinaire* (1996), que evidenciaban la fisicidad de la carne cruda. En su faceta más aséptica y expositiva habría que citar también las encarnaduras y entripados de la argentina Cristina Piffer. Y en el México de los 90 Teresa Margolles y el colectivo SEMEFO trabajaron a partir de residuos vinculados con la morgue y los cadáveres. El propio Antúnez había también explorado esta apariencia con su instalación *Joan, l'home de carn* (1992), un robot masculino que interactuaba ante el estímulo del público. Cual renovado y grotesco monstruo de Frankenstein, el mecanismo se revestía con piel de cerdo y cuero de vaca cosida a retazos³⁰.

Carne presente, carne putrefacta, carne desollada... parte del discurso de lo abyecto se ha manifestado en las últimas décadas en esa presencia de la carne y su inexorable tránsito hacia la descomposición. Cobra así sentido la frase

28 Ver <http://marceliantunez.com/work/metzina/>.

29 GOLDBERG, Roselee: *Performance Art*. Barcelona, Destino, 1996, pp. 164. Puede verse también: BAÑOS ORELLANA, Jorge: "Muertes dudosas y enfermedades epifánticas de las vanguardias" en *Figuraciones. Teoría y crítica de artes*, nº 4, octubre de 2008.

30 Ver <http://marceliantunez.com/work/joan-lhome-de-carn/> y la entrevista con Claudia Giannetti en <http://marceliantunez.com/texts/conversation-between-marcelli-antunez-claudia-giannetti/>.

previa de Kristeva, pero su aserto puede tomar un sorprendente giro cuando valoramos las propuestas del médico y anatomista alemán Gunther Von Hagens (1945). Tras un largo proceso experimental consiguió perfeccionar una técnica que permite la preservación de los cadáveres en el tiempo. La plastinación sigue varias fases, comenzando por fijar o embalsamar el cuerpo en una solución de formaldehído, diseccionarlo y sumergirlo en un baño de acetona que a temperatura de congelación sustituye al agua dentro de las células. Un nuevo baño en un polímero líquido hace que éste finalmente impregne las células y por medio de calor, gas o luz, según la variante utilizada, adquiera rigidez. La adopción de la pose definitiva culminará el proceso, que puede llevar unas 1.500 horas de trabajo³¹.



10. Gunther Von Hagens. Cadáver plastinado de la exposición *Body Worlds*.

Desde el Instituto de Plastinación de Heidelberg, Von Hagens acometió a lo largo de los años 90 la preparación de más de 200 cuerpos, expuestos por todo el mundo desde 1996 bajo los epígrafes *Körperwelten* o *Body Worlds*. Lo que empezó siendo un experimento científico, en aras a difundir el conocimiento de la anatomía y morfología humanas a los estudiantes de medicina, pronto adquirió una dimensión inusitada al presentar los ejemplares adoptando poses cotidianas o artísticas. Casi 40 millones de personas han visitado las numerosas exposiciones, prueba de la fascinación morbosa que ejerce su propuesta. Además la cifra de donaciones no para de crecer y unos 14.000 aspirantes han cedido su cuerpo para perpetuarse después de la muerte³².

Nada podría parecer más tremendo que la configuración como escultura de un ser humano real, pues el autor trabaja con la muerte de forma directa. Sin embargo, lo paradójico del tema es que su contemplación no produce los efectos

31 Todo el proceso se describe en www.bodyworlds.com.

32 En la actualidad prepara un museo permanente, destinado a convertirse en una de las mayores atracciones de Berlín.

nauseabundos del cuerpo corrupto y abyecto al que antes aludíamos. Aunque conceptualmente no sea fácil de asimilar, la presentación efectista del producto acaba venciendo los reparos iniciales. Von Hagens sublima el proceso al dotarlo de una apariencia reconocible o ennoblecida. Él mismo defiende su propuesta como *arte anatómico*³³. Muchos de sus personajes adoptan poses clásicas (como la imagen más representativa de las primeras muestras, que sujeta su propia piel a partir del grabado *El hombre desollado* del anatomista Juan Valverde de Hamusco (1556)); no obstante, también explota composiciones especialmente morbosas (ya sea un cuerpo diseccionado en capas, una madre embarazada o una pareja copulando), en un *tour de force* que tiene como pauta el *más difícil todavía*. El resultado es un proceso de *estetización* de la muerte tan perverso como sugestivo.

Quizás proceda ahora recordar la afirmación de Umberto Eco señalando que hoy día, a base de vender modelos de juventud y de belleza, nos esforzamos por olvidar la muerte, ocultarla, relegarla a los cementerios, nombrarla sólo mediante perifrasis, o bien exorcizarla reduciéndola a simple elemento de espectáculo, gracias al cual nos olvidamos de nuestra propia muerte para divertirnos con la ajena³⁴.

Y si Von Hagens trabaja con cadáveres incorruptos, ¿cómo va a extrañarnos que alguien se atreva con las cenizas de un difunto? El estudio de la artista holandesa Wieki Somers cruzó esa frontera en 2010. Al mezclar las cenizas de personas incineradas con una resina y un aglutinante, obtuvo una masa suficientemente compacta como para elaborar esculturas a partir de una impresora en 3D. Su intención declarada, bajo el irónico lema *Consume or Conserve*, era *dar una segunda vida* a nuestros seres queridos, convirtiéndolos en algo tangible que pueda ser recordado. Curiosamente la transformación se hizo plasmando animales junto a objetos de uso cotidiano (un panal de abejas y una báscula, un pájaro y una tostadora, un escarabajo y una aspiradora de mano), que asumen diversos simbolismos relacionados con el proceso de la vida y la muerte.

Cuerpos mutilados y metamorfosis dérmicas.

La fragmentación o mutilación del cuerpo, que en parte hemos visto en las obras de Prent, es otro de los discursos más recurrentes³⁵. Lo ha estudiado en concreto José Miguel G. Cortés en artistas de distintos ámbitos

33 VON HAGENS, Gunther: *Anatomy Art. Fascination Beneath the Surface*, Heidelberg, Institute for Plastination, 2000, p. 34. Citado por RAMÍREZ, Juan Antonio: *Corpus Solus. Para un mapa del cuerpo en el arte contemporáneo*, Madrid, Siruela, 2003, p. 194.

34 ECO, Umberto: *Historia de la fealdad. Op. Cit.*, p. 62.

35 Es uno de los muchos aspectos que con distintos planteamientos han ido tratando sucesivos estudios sobre el cuerpo en la plástica contemporánea. Ver *L'Art au corps. Le corp exposé de Man Ray à nos jours*, Musées de Marseille y Réunion des Musées Nationaux, 1996; RAMÍREZ, Juan Antonio: *Corpus solus : para un mapa del cuerpo en el arte contemporáneo*, Madrid, Siruela, 2003; VV.AA.: *Cartografías del cuerpo: la dimensión corporal en el arte contemporáneo*, Murcia, CENDEAC, 2004; y con alcance más matizado, FERNÁNDEZ RUIZ, Beatriz: *De Rabelais a Dalí. La imagen grotesca del cuerpo*, Valencia, Universitat, 2004.

plásticos³⁶. Desde que Rodin valorara el fragmento corporal como elemento con entidad artística autónoma, con el siglo XX ha ido adquiriendo las más diversas connotaciones psicológicas y metafóricas, abarcando espectros como la sexualidad, la violencia, la enfermedad o la muerte³⁷. En el terreno escultórico hay que destacar las muñecas desmembradas de Hans Bellmer, con su fetichista proceso de desmontaje y reorganización del cuerpo femenino. Louise Bourgeois lo ha llevado al terreno de la instalación autobiográfica, pero desde los años sesenta también crea torsos y órganos (senos, penes, manos, ojos...) aislados o en grupo que parecen buscar otros a los que unirse. Bruce Nauman estudia en paralelo la identidad humana y trabaja ya en los ochenta con cabezas, máscaras y fragmentos heterogéneos de animales, no exentos de violencia. A partir de los años noventa, las piernas mutiladas de Robert Gober, que surgen en el espacio desde la pared, al igual que sus torsos, evidencian nuestra vulnerabilidad con un discurso surrealista y desasosegante.



11. Marc Quinn. *Self*. 1991.

La cabeza, fragmento también a fin de cuentas, sí que fue asumida desde la antigüedad como una parte del cuerpo autónoma y expone, consagrada por la tradición y el enlace con el retrato. En este sentido, hay que destacar a Marc Quinn como autor de uno de los autorretratos más singulares de la historia del arte. *Self* (1991) fue modelado a partir de 7 litros de su propia sangre, obtenida a lo largo de 5 meses y que se mantiene solidificada gracias a un sistema de refrigeración debidamente controlado. Muestra con ello la capacidad del cuerpo para reconstituir su fluido esencial, a la vez que proporciona la materia prima para otro cuerpo orgánico independiente de él³⁸. Su paradoja es que recupera la inmanencia aparente del retrato funerario, pero está sometido al riesgo amenazador de su desaparición en cuanto se modifiquen sus inestables condiciones.

36 CORTÉS, José Miguel G.: *El cuerpo mutilado (la angustia de muerte en el arte)*. Valencia, Generalitat, 1996.

37 *Ibidem*, pp. 232 y 237-238.

38 FLYNN Tom: *El cuerpo en la escultura*, Madrid, Akal, 2002, p. 161.



12. Rosa Verloop. *Me*. 2012. *Nylon Man*. 2010.

Otra opción nada convencional es la de la artista holandesa Rosa Verloop (1965)³⁹, aunque su material de trabajo no tenga ya que ver con los fluidos corporales. Utiliza medias de nylon, acumuladas en capas y pinzadas con alfileres, para dar lugar a rostros inquietantes y expresivos, como el de su singular autorretrato de 2012. El *Nylon Man* de 2010 aborda ya una figura completa, que mantiene cierta complejión corporal, pero se resuelve en una masa casi amorfa, blanda y abullonada, sólo uniforme por el color blanco y las costuras que la mantienen.

Las cabezas en barro modeladas en 1991 por Charles Simonds⁴⁰ o las moldeadas en cera por Thomas Schütte (Oldenburg, Alemania, 1954) en su serie *United Enemies* (1994-97)⁴¹, entrarían también en esta categoría de la deformación expresiva, lindante con la caricatura grotesca.



13. Jason Briggs. *Porcelana*. 2013.

39 <http://www.rosaverloop.com/>.

40 Ver VV. AA.: *Charles Simonds*. Barcelona, Fundació La Caixa, 1994, pp. 102-105.

41 Ver LINGWOOD, Julian James y VETESSE, Angela: *Thomas Schütte*. Londres, Phaidon Press, 1998; y http://www.thomas-schuetzte.de/website_content.php.

Y es que, como ya muestra la obra de Verloop, al concepto de cuerpo mutilado cabría añadir el de cuerpo metamorfoseado, cambiante, transformado en masa. Fue un recurso ya explotado por la pintura surrealista, que en su condición escultórica alcanza nuevas dimensiones. Es una vía que *encarna* el estadounidense Jason Briggs con sus propuestas en el campo de la cerámica. Sus piezas aglutinan fragmentos corporales blandos y bulbosos en una amalgama extrañamente biomórfica. Una dermatología cuidada y voluble en las texturas que aúna surrealismo y erotismo con procesos biológicos en constante mutación⁴².



14. Museo Olavide, Madrid. Tiña favosa generalizada.

Con ello volvemos a la importancia de la carne y la piel en las propuestas escultóricas contemporáneas. Pero tengamos en cuenta que a veces la realidad supera la ficción. Este conocido axioma puede aplicarse a nuestros fines si aludimos por ejemplo al Museo Olavide de Madrid. El centro, creado en la segunda mitad del XIX, se vio afectado por una bomba en la guerra civil y languideció hasta su cierre en 1967, pero ha sido recuperado en la última década tras la restauración de buena parte de sus contenidos y a la espera de una sede permanente⁴³. El museo cuenta con centenares de figuras (completas o parciales, cabezas y miembros), modeladas en cera por artistas y diplomados en Bellas Artes como Enrique Zofio, José Barta y Rafael López Álvarez. La colección despliega un terrible catálogo de enfermedades dermatológicas y venéreas, en cuya presentación no se hurta detalle, por desagradable que resulte. Sorprende el paralelismo de estas piezas con las propuestas artísticas más trasgresoras, siendo sus fines científicos y didácticos. Las exposiciones temporales de sus fondos han constituido un gran éxito, y no es sólo la ciencia lo que mueve a sus visitantes, demostrando una vez más que el morbo sigue ejerciendo una atracción irresistible, como a gran escala veíamos en la propuesta de *Body Worlds*.

Estas colecciones de ceras anatómicas, como la que abriera al público el Dr. Spitzner en París en el siglo XIX, incluían no sólo piezas que permitían mostrar los avances en la disección y conocimiento del cuerpo, utilizables con

42 <http://jasonbriggs.com/>.

43 Ver www.museoolavide.com. Junto al mismo cabe consignar también otros museos europeos y norteamericanos.

fines médicos; también contaba con una *Sala de los monstruos* que daba cabida a la deformidad y las aberraciones genéticas, algo tan interesante para el médico como para el público.



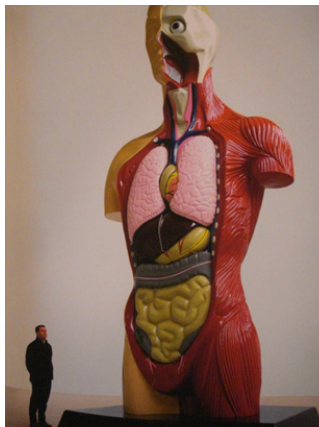
15. Alex C F. *The vampyric research of Francis Gerber*. 2011.

Un joven artista británico, Alex CF⁴⁴, está explorando ahora esa vía desde una perspectiva singular. Expone en vitrinas supuestos esqueletos y restos de homúnculos, fetos o niños con malformaciones; así como especímenes híbridos de animales, especies extinguidas, vampiros o alienígenas que abren un territorio inquietante. Todos ellos van arropados por historias sobre su origen y las circunstancias en que se produjo su hallazgo. Pero aún más sugerentes son sus receptáculos, cajas y cofres compartimentados, revestidos de parafernalia médica y científica, que incluyen órganos, dibujos, cartas, escritos, fotografías envejecidas, como si hubieran sido adquiridos a un anticuario del siglo XIX. Pasarían por el maletín de emergencia de un médico con instrumental e instrucciones para la disección de extraños seres, pero se convierten en un macabro objeto de coleccionista que recrea un universo extraño y morboso.

Las posibilidades de ese *mostrar el interior*, de sacar a la luz la anatomía del cuerpo, tampoco han pasado desapercibidas a artistas tan mediáticos como Damien Hirst. Sin entrar en sus animales seccionados y conservados en formaldehído, que merecerían un análisis propio paralelo a este discurso, nos referimos ahora a propuestas como *Hymn* (1996) o *Temple* (2008). Las obras, en bronce policromado de gran formato y exhibidas en varios centros públicos, se apropian del impacto que siempre han producido los maniqués anatómicos, explotando ahora su efecto por el aumento descomunal del tamaño. Del clásico juego de anatomía a pretendida obra maestra⁴⁵. En definitiva, esto es espectáculo.

44 <http://alexcf.com/blog/>.

45 Otra pieza más reciente y espectacular de Hirst es *Verity*, el gigantesco bronce de una mujer embarazada, que muestra abierta la mitad de su cuerpo, instalada en el puerto de Ifracombe, al sur de Inglaterra.



16. Damien Hirst. *Hymn*. 1996.



17. Adriana Varejão. *Azulejaria branca em carne viva*. 2002.

Estaríamos ante lo que la crítica Lynne Munson denomina *Shock Art*, el tipo de arte más seguro al que un artista puede dedicarse hoy, si de hacer negocios se trata⁴⁶.

Con todo, el desollamiento del cuerpo tiene también otras manifestaciones de interés. El chino Cao Hui (Kunming, 1968) ha sabido canalizarlo en sus trabajos, que juegan en paralelo con la anatomía abierta y la alteración de la escala. Sus personajes, primates o animales muestran a la vista su estructura muscular, a veces con un punto de humor que descoloca, dado lo atrevido de la iniciativa. Otra de sus maniobras es sugerir que esculturas clásicas como la Venus de Milo o el David de Miguel Ángel no están hechas de mármol sino de carne, y su meticuloso despiece así lo evidencia. Pero aún más sugerente es la hipótesis de que objetos inanimados tengan esa misma constitución, y así epata al espectador con esos sillones seccionados o desgarrados que revelan un interior de huesos, carne y vísceras, alterando brutalmente nuestra percepción de la cotidianidad.

Algo similar provoca Adriana Varejão (Rio de Janeiro, 1964), que en la última década traslada con densidad esta práctica al ámbito del espacio y la arquitectura. Las paredes de azulejos que configuran sus instalaciones abren sus rendijas para permitir que asome un interior abyecto y repugnante. La intrusión de un elemento inesperado en una estancia familiar se revela de nuevo como un mecanismo eficaz, aunque su contexto esté repleto de connotaciones históricas⁴⁷.

46 MUNSON, Lynne: *Exhibitionism: Art in an Era of Intolerance*. Ivan R. Dee Publisher, 2001.

47 Ver VAREJÃO, Adriana: *Câmara de Ecos*, Paris-Salamanca-Lisboa, Fondation Cartier-DA2 Domus Artium-Centro Cultural de Belém, 2005, pp. 48-49.

La línea blanca

Tomémonos un respiro, al menos relativo. Tras asistir a este nauseabundo despliegue de sangre, vísceras y muerte, me permito abrir un paréntesis para lo que podríamos denominar la *línea blanca*, o una zona algo más *light*, al menos en su presentación formal. Abarcaría un grupo de propuestas cuya imagen no se recrea en efectos ambientales o detalles especialmente desagradables. Pero no nos engañemos; esta cierta ingenuidad, infantilismo o incluso aparente ternura; la claridad de líneas; los colores vivos o el blanco impoluto, enmascaran unos contenidos y situaciones tan brutales como lo expuesto hasta ahora.

Dos ejemplos de jóvenes artistas en ámbitos geográficos muy diferenciados. El noruego Fredrik Raddum, con un lenguaje naif de líneas sencillas y colores primarios, es capaz de presentarnos con toda naturalidad un tipo atado con una soga a punto de quemarse en una hoguera; un perro llevando en la boca una pierna mutilada en lugar de un hueso; o un dedo sangrante atravesado por una pequeña espada. Un toque de humor negro que encuentra su camino entre la asepsia kitsch de Jeff Koons y las gamberradas de Paul McCarthy.



18. Graciela Guerrero. *¡Lo violó todo el día dentro de un carro!*
Serie *¡Extra! ¡Extra!* 2009.

La ecuatoriana Graciela Guerrero Weissón (Guayaquil, 1981) utiliza una estética similar, aunque mucho más expresiva, para presentar tremendas escenas inspiradas por titulares de prensa. Su serie "*¡Extra! ¡Extra!*" de 2009-2010 utiliza el sensacionalismo de los medios amarillistas como explícito reclamo: "*Lo quemamos vivo en 5 minutos*"; "*¡Lo violó todo el día dentro de un carro!*"; o "*¡Baile de puñales. Mató a dos en Sangolquí!*". El lenguaje plástico de la caricatura revela su eficacia para mostrar con ironía toda la violencia y miseria generadas por la sociedad actual.

Es curioso cómo algunas de las opciones más interesantes las encontramos en el campo de la cerámica. Acostumbrados como estamos al gusto edulcorado y decorativo de la porcelana más comercial, algunos artistas han explotado esa estética para pervertir su sentido. La serie "*Disfigurines*" del estadounidense Justin Novak utiliza el delicado material para mostrar una joven cortándose la piel o cosiendo luego parsimoniosamente su herida abierta; o bien una pareja lamiendo las incisiones practicadas en sus cuerpos.

Jessica Harrison (St Bees, Escocia, 1982) recurre a los refinados bibelots de época para encarnar bajo una presencia amable mujeres decapitadas o con los intestinos fuera; insólita propuesta que podría aplicarse también a la iconografía de una macabra novia. Es la contradicción entre la dureza de la escena y su apariencia elegante la que produce un choque visual difícil de olvidar.



19. María Rubinke. *Open Minded*.

Pero la danesa María Rubinke (aún más joven, nacida en 1985) magnifica incluso el carácter subversivo de este tipo de imágenes al usar niños como protagonistas de sus escenas. Somete la inocencia infantil a las situaciones más crueles. Una pequeña corta una de sus piernas en rodajas; otra, inusual Cenicienta, ha serrado su pie y caído por una escalera dejando un rastro de sangre; una tercera tira de sus coletas hasta abrir su cabeza y enseñar su masa encefálica. Todas comparten el fuerte impacto que produce el color rojo aplicado en esas zonas en contraste con el blanco immaculado de la porcelana, un mecanismo tan simple como eficaz.



20. Patricia Piccinini. *El más esperado*. 2008.

Monstruos tiernos son los que utiliza con frecuencia desde Australia Patricia Piccinini (1965) para situarnos de nuevo entre la aversión y la atracción. Encarna bien esta *línea blanca* por cuanto evita los efectos más sucios o sórdidos, aunque no por ello dejen de resultar inquietantes. Con una excepcional calidad técnica, que recuerda al hiperrealismo impactante de Ron Mueck, su trabajo con las texturas blandas o la expresión facial nos permite percibir como próximas unas criaturas en principio marginables por su deformidad. Igualmente, las actitudes *tiernas* minimizan el poder de lo monstruoso al presentarlo de forma cotidiana; y así en sus montajes podemos ver niños que conviven con seres amorfos o híbridos entre lo humano y lo animal; seres de aparente normalidad aunque revelen o escondan insólitas mutaciones genéticas.



21. Noé Serrano. *El funcionario*. 2005.

Este mecanismo ambiguo y anómalo, que incomoda nuestra percepción, ha sido también explorado recientemente en España por el joven cordobés Noé Serrano (1973). Con la resina como materia, y obsesionado por el tratamiento de la piel y un minucioso estudio anatómico, sus acabados hiperrealistas dotan de naturalidad a criaturas híbridas y perturbadoras. Títulos como *El pastor*, *El funcionario* o *El pequeño dictador* contienen también un irónico sentido crítico o reflexivo, que denuncia algunos mecanismos del poder.

Y es que como vemos no hay una única vía para propiciar el terror o el horror. La ambigüedad que encarnan estas últimas opciones, que hemos calificado como *light*, puede resultar quizás más sugerente que evidenciar la fealdad en toda su crudeza. Valga la digresión para apuntar un cierto paralelismo en las pinturas negras de Goya. Es como si opusiéramos la tremenda carga *gore* del *Saturno devorando a su hijo* con la angustia que transmite el *Perro semihundido*. El Saturno impacta por su brutal crueldad; el perro encarna un miedo más psicológico; penetra en nuestra mente de manera más lenta, pero más profunda e inquietante por cuanto desconocemos las causas y circunstancias que lo provocan.

Paralelismos

Por supuesto los temas que estamos tratando tienen caminos paralelos en la literatura, la pintura, la ilustración, el cómic, la fotografía, el vídeo o el cine; pero no es posible abordar aquí tantas conexiones. Félix Duque señala que “basta

con abrir la televisión o ir al cine (o asistir a algunas performances) para darse cuenta de que esa *repetición compulsiva*, de que esa tediosa representación en imagen ofrece una “satisfacción negativa en la propia existencia”, que diría el buen Kant: obtura el terror, en lugar de hacerlo manifiesto. Eso que por lo común es llamado, justamente, *terror –et pour cause*, como en una especie de acto fallido es lo que deberíamos denominar con mayor justeza *horror*⁴⁸.” Más allá de las definiciones, los distintos medios provocan reacciones compartidas. El gusto por lo macabro nos atrae en el arte, la literatura o el cine porque es una experiencia temporal y controlable; no es una experiencia real y puede eliminarse o paliarse. Se trata por tanto de vivir sensaciones que pueden llevarnos al límite, pero cuyo final nos permitirá retomar la realidad cotidiana.

Me permitiré al menos comentar alguna referencia fotográfica y una mínima alusión al séptimo arte. Inevitable recordar los terribles autorretratos de David Nebreda (Madrid, 1952), surgidos desde la esquizofrenia y paradigma de la agresión y degeneración del cuerpo y la mente; pero quiero destacar a Joel-Peter Witkin (Nueva York, 1939), un creador de primer orden y con una personalidad inconfundible. Su tremenda apuesta iconográfica encarna a la perfección los parámetros del discurso que estamos siguiendo. Mutilados, enanos, enfermos, ancianos, anoréxicos, obesos, hermafroditas, seres híbridos e incluso cadáveres y restos humanos, forman parte de su denso y morbosos imaginario. Son retablos grotescos, que con frecuencia citan a los clásicos de la pintura con una voluntad transgresora. Witkin saca partido de las zonas más oscuras y crueles de la realidad, y ello enlaza su actitud con algunos de los autores que tratamos. Pero a pesar de haberse formado inicialmente en la escultura, su vinculación con lo tridimensional abarca sólo lo que de escenografía y proceso constructivo tienen sus barrocas composiciones fotográficas.

Muchas notas y reflexiones quedarán también para otra ocasión al no poder ahondar en el mundo del cine. Los paralelismos temáticos son evidentes y resulta tentador hablar de los mecanismos utilizados por el cine de terror o la proliferación sin límites del *gore*, llevado a sus extremos con títulos que opto por no publicitar. Por ejemplo, el género zombi ha contribuido en gran medida a potenciar esta estética. Funciona a la perfección en el cine, y más recientemente en el cómic, la televisión y los videojuegos. El tema tuvo ya una primera versión cinematográfica en los años 30, pero el zombi clásico, con su voluntad sometida a los intereses de un villano, nos interesa menos ahora que el zombi moderno, que tiene como punto de inflexión *La noche de los muertos vivientes* de George A. Romero (1968). En esta película se definen las características repetidas en adelante, como la obsesión por comer carne humana y una apariencia en diferentes grados de descomposición⁴⁹. Es el tratamiento formal y la recreación en los detalles abyectos lo que establece mayores conexiones con la plástica que analizamos, al compartir una determinada estética.

48 DUQUE, Félix: *Terror tras la postmodernidad*, Madrid, Abada, 2005, p. 27.

49 El género tuvo continuada presencia en las décadas siguientes; extendió su éxito con vídeos como *Thriller* de Michael Jackson, del que se cumplen ya treinta años; y mantiene plena vigencia, con innumerables revisiones en el nuevo siglo, el éxito de series televisivas como *The Walking Dead* o los millones de entradas que se registran buscando este tema en internet.



22. Jordu Schell. *Mask Two-Faced*.

Y ello nos lleva a una faceta que entra en relación directa con nuestro medio. Grandes escultores se han encargado del diseño y elaboración de criaturas para las películas de terror y ciencia ficción. Y procede citarlos, porque su proceso creativo y técnico sigue los mismos pasos del modelado tradicional. Así mismo, recursos como la deformación expresiva de rostros, cuerpos o extremidades coinciden con procedimientos que estamos tratando en este trabajo⁵⁰. Valga un ejemplo con Jordu Schell, quien desde 1987 ha creado en su estudio algunos de los monstruos y mutantes más originales y aterradores vistos en la pantalla, superando con imaginación desbordante incluso las fórmulas más atrevidas de los escultores de galería⁵¹.

Y aún otra vía paralela quedaría por analizar, una de las más interesantes de la investigación contemporánea. No está necesariamente relacionada con lo abyecto, pero sí con el cuerpo y los procesos biológicos. Y es que la fusión del arte con la ciencia se ha dirigido también a la generación de vida. Señala Luis David Rivero que Pigmalión hoy en día sería biotecnólogo, o bioartista, según se quiera. El antiguo sueño ha sido finalmente cumplido. La obra de arte está viva: se mueve, se reproduce, se relaciona con su entorno, se comunica, es autónoma y se independiza de su demiurgo⁵². La obra ya no estaría inmersa en *la era de su reproductibilidad técnica*, como diría Walter Benjamin, sino *biológica*. El *artificial-life art*, introduciendo un código informacional genético, trata de generar procesos vivos o que al menos desarrollen las características de dichos sistemas a

50 Del éxito de estas propuestas da cuenta el concurso televisivo *Face Off*, que va por su cuarta temporada, y en el que especialistas en escultura, maquillaje y efectos especiales, diseñan criaturas valoradas por un jurado de expertos.

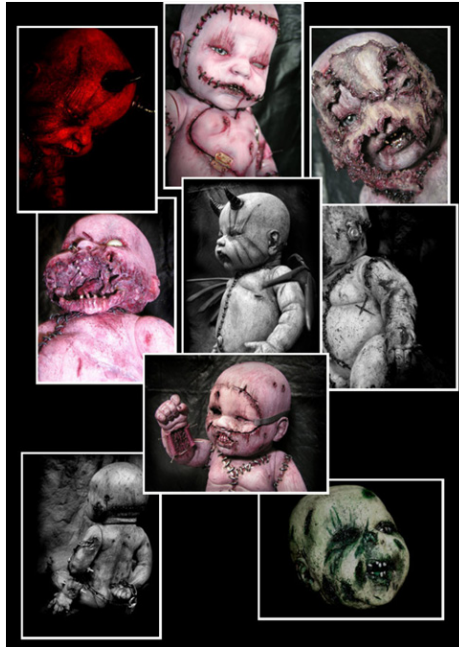
51 Ver <http://schellstudio.com/>.

52 RIVERO MORENO, Luis David: *Humanos y humanoides. Autorrepresentación, identidad y deformación de la figura humana en el arte contemporáneo*, Granada, Universidad, 2013, pp. 525 y ss. Tesis Doctoral inédita, valorada con la máxima calificación y de cuyo tribunal formé parte. Aprovecho para agradecer al autor sus gestiones para que este número de la revista haya salido adelante.

partir de elementos sintéticos⁵³; y en paralelo el *bio-art* propone la manipulación biotecnológica de los propios seres vivos, con amplias derivaciones ontológicas y éticas que van del *cyborg*, la clonación y la transgénesis a la autogeneración, reproducción y mutación indefinida⁵⁴. En definitiva, campos estimulantes que merecen una revisión aparte.

Y un final feliz.

Ya avisaba antes que *la línea blanca* no era sino un leve respiro. El tramo final pide volver a un nivel duro para *acabar en alto*. Veamos por tanto una última opción, que se revela doblemente perversa porque utiliza como medio el mundo infantil. Los muñecos también son escultura; aun con las peculiaridades de su material o su producción industrializada, cumplen todos los parámetros de la representación figurativa tridimensional. Por tanto, que un escultor, desde una



23. Jeremi Rimel. *Miscreation Toys. Autopsy Babies.*

53 Ver OHLENSCHLÄGER, Karin: *Vida: 1999-2012. Arte y vida artificial*, Madrid, Fundación Telefónica, 2012. Ejemplos de interés serían las propuestas de Karl Sims, Thomas Ray, Rebecca Allen y la pareja Christa Sommerer y Laurent Mignonneau, o las más escultóricas de Ken Ronaldo o Yves Amu Klein.

54 Eduardo Kac será uno de los pioneros de estas experiencias, junto a Marta de Menezes, aunque sus derivaciones son múltiples.

práctica artesanal e individualizada, busque fórmulas para explotar este campo no debe resultar extraño y cuenta con una larga tradición. Pero aplicar la estética que estamos analizando en un ámbito como éste, tradicionalmente edulcorado y tierno, puede provocar un efecto devastador.

Desde 2007 el escultor Jeremi Rimel, bajo la firma *Miscreation Toys* o *Miscreation Art*, es el responsable de los *Autopsy Babies*⁵⁵. Es una colección de muñecos realizados con resina y vinilo a partir de ejemplares previos, reciclados y transformados uno a uno. Son por tanto creaciones de artista, cuidadas al máximo en los detalles y texturas, y que describe como “Morbid Horror Baby Doll Artwork”.

Sólo cabe calificarlos como terroríficos, sumando lo abyecto de su presentación al hecho de representar niños de muy corta edad. El autor no escatima en recursos para fomentar lo macabro de la propuesta: siameses con dos cabezas, heridas abiertas que muestran un esqueleto interno, costurones cosidos con grapas, cicatrices, bocas y dientes desplazados, úlceras con sangre coagulada, vísceras emergentes, ojos vidriosos en blanco o fuera de sus órbitas... y no faltan los guiños cinéfilos, al encontrar también paráfrasis del Jason de *Viernes 13* o el *Pinhead* de la saga *Hellraiser* creada por Clive Barker.

Su presentación se intensifica a través de 27 vídeos donde en un minuto se muestra cada ejemplar, acompañado de efectos de cámara (aceleraciones o ralentizaciones de movimiento, desenfoces, giros, insertos y vistas inesperadas), que buscan impactar al espectador e incluso crear un juego equívoco con la realidad, por más que el reclamo publicitario recuerde que “sólo es un muñeco”.



24. Shain Erin. *Exquisite monsters*. 2010-2011.

Son por supuesto productos en venta, dirigidos a un consumidor adulto o adolescente ávido de emociones fuertes, y no cabe pensar en que acaben en manos del público infantil, por más que dicho público haya ido abriendo sus miras y proliferen con éxito las películas de animación con monstruos o zombies

55 Ver <http://www.autopsybabies.com/>.

como protagonistas⁵⁶. Con todo, conviene observar que otras propuestas más livianas y comerciales de muñecas con estética *gótica* llevan algunos años funcionando bien en el mercado⁵⁷.

Señalaré por último que *Exquisite Monsters Art Dolls* es el irónico nombre de la serie de muñecas que desde 2010 diseña el estadounidense Shain Erin, aunque su trayectoria artística se remonte años atrás. Se inspiran en la mitología y la cultura popular, así como en antiguos modelos médicos que representaban especímenes genéticamente anormales. Pero el escultor imprime una visión propia y despliega todo un catálogo de recursos plásticos al servicio de seres momificados o de estética zombi⁵⁸.

Y hasta aquí el recorrido, que en este último tramo ha tomado un rumbo insospechado. Nada escapa, como vemos, a la capacidad provocadora de los artistas; ni siquiera el inocente mundo infantil.

56 Tras el pionero y genial precedente de Tim Burton y Henri Selick *Pesadilla antes de Navidad*, en la cartelera de 2011 o 2012 encontrábamos títulos como *El alucinante mundo de Norman o Papá, soy una zombi*.

57 Con una morfología peculiar, menos recargada, cabe también citar las monstruosas y a la vez tiernas criaturitas realizadas artesanalmente en *Horriblesweet*. <http://tejiendoelmundo.wordpress.com/2010/07/08/horriblesweet-munecos-dulces-y-horribles/>.

58 Algunas imágenes son tan duras que no es extraño encontrar en los enlaces de la red muchas fotos censuradas. <http://shainerin.wordpress.com/>.

MOVIMIENTOS EN TRÁNSITO

PALABRAS CLAVES:

Arte Cinético, movimiento, obras transformables, trabajo colectivo, tiempo, espacio, ritmo, dinamismo, tecnología, escultura.

KEYWORDS:

Kinetic Art, movement, transformer works, collective work, time, space, rhythm, dynamism, technology, sculpture.

RESUMEN

El movimiento es un concepto constante en la creación de gran parte del siglo XX hasta la actualidad. El arte cinético ofrece una respuesta múltiple a la necesaria investigación que el arte contemporáneo realiza sobre los elementos comunes en la vida del ser humano: tiempo, espacio, acción, naturaleza, herramientas tecnológicas. La obra de arte sólo es a través del movimiento, habiéndose liberado del estatismo desde el punto de vista físico y conceptual, que ha hecho de la tecnología su herramienta más eficaz.

ABSTRACT

Movement is a continual concept in the art produced in the most part of the twentieth century until now. Kinetic art offers a wide range of responses to the necessary research that contemporary art takes on ordinary elements in human life: time, space, action, nature, technology. The artwork is only through movement, once it has liberated from motionlessness both physically and conceptually, that makes technology its most effective tool.

La única cosa estable es el movimiento, por todas partes y siempre.
Jean Tinguely

(...) Ya que todo se mueve, repitémoslo tantas veces que logremos retenerlo; ya que todo cambia, fijémoslo una y otra vez hasta que lo olvidemos. (...) Lo que permanece no son los objetos, sino la acción. El espacio remite al tiempo.
Teresa Lanceta Aragonés, 2007

El músico multidisciplinar Pierre Bastien ofreció un concierto en el Museo Vostell Malpartida (Malpartida de Cáceres, España) el 28 de septiembre de 2012. Actuó dentro del programa diseñado para el XIV Ciclo de Música Contemporánea que organiza este museo desde 1999. Su intervención había levantado mucha expectación entre los habituales y no habituales al evento y, a pesar de las inclemencias climatológicas de aquella noche, el público respondió. Pronto se obró la magia y algunas de las piezas de la orquesta "Mecanium" compuesta de autómatas, ideada y construida por el artista a partir de piezas de mecano, empezaron a cobrar, si no vida, desde luego, movimiento y sonido, hasta llegar a establecer un diálogo pausado y rítmico con el artista y el discurso de las imágenes proyectadas que lo acompañaban en aquel momento. A medida que avanzaba la actuación de Bastien, los autómatas conquistaron totalmente el protagonismo sobre el escenario y el diálogo con el artista fue sustituido por una intensidad sonora cada vez más elocuente dirigida a una audiencia totalmente entregada a lo que estaba sucediendo allí.



Pierre Bastien, *Mecanium*, 2009.

Foto Fuente: <http://www.longueurdondes.com/2009/10/01/carte-blanche-a-dominique-a/>

Escribir hoy sobre arte cinético me obliga a *repensar* aquella actuación de Pierre Bastien. Más allá de la anécdota y de la buenísima experiencia que supuso asistir a aquel concierto, se plantea la necesidad de sondear el *estado de la cuestión* de las obras en movimiento y sus creadores en las últimas décadas.

Sólo considerando el desbordamiento vital y la multiplicidad de medios como circunstancias ineludibles en el arte que se estaba gestando en los años cincuenta, y que daría paso a una ebullición creativa sin precedentes en la década de los sesenta, es posible percibir hasta qué punto el movimiento cinético aportó una parte importante de la estructura sustentante al proceso de expansión de las artes que se dio en esas décadas. Tecnología en evolución constante, participación del público, el binomio arte-naturaleza y todo lo que en estos conceptos habita de movimiento y energía han condicionado el desarrollo de la producción artística de la segunda mitad del siglo XX, en torno a la acción y el proceso de desmaterialización de la obra.

Pero la denominación genérica de *Arte Cinético* encierra una enorme variedad de *cinetismos*. Elena de Bértola en su trabajo *El arte cinético*, establece tres tipos de movimiento:

- El movimiento real, producido mediante cualquier fuerza motriz como el motor eléctrico, la fuerza del viento, etc., incluidos también los efectos lumínicos por proyecciones de luz.
- El movimiento óptico, producido por la sensación ilusoria del movimiento en la retina del ojo.
- El movimiento físico del espectador, por el efecto cambiante de la obra en el desplazamiento de éste; o la transformación de la misma obra, al ser manipulada por el espectador.

Apoyándose en la estructura de Bértola, Avelino Moreno¹ aporta un esquema sencillo como herramienta de aproximación a la multiplicidad de cinetismos:

- Obras cinéticas (movimiento real)
- Obras cinéticas ópticas (movimiento óptico)
- Obras lumino-cinéticas (movimientos luminosos)
- Obras transformables (movimiento por manipulación o desplazamiento por parte del espectador).

El incremento exponencial de las posibilidades tecnológicas, su complejidad y, a la vez, su accesibilidad tanto para artistas como para público, han dotado a una parte importante de las obras cinéticas más recientes de herramientas inverosímiles hace medio siglo. La tecnología multimedia y la programación son la base de las obras creadas por Richard Brown y Andrew Fentem; en el caso de Jim Campbell, los datos empíricos se convierten en datos digitales, así como podemos fijar nuestra atención en las obras de arte codificadas de los hermanos Rob & Nick Carter.

¹ MORENO DE REDROJO, Avelino. "Movimiento, mecánica y arte. Momentos posibles para un arte cinético". Tesis Doctoral. Santa Cruz de Tenerife, Universidad de La Laguna, 1998. <http://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=706>. Consultado 15-01-2014.

Pero la entrada a *bocajarro* de los factores *espacio-tiempo-movimiento-participación* en la obra de arte vive sus primeros balbuceos a comienzos de ese mismo siglo XX.

Hablar de arte cinético nos remite casi irremediabilmente a la memoria colectiva poblada de estructuras móviles de Calder o de artefactos rudimentarios contruidos por Jean Tinguely con elementos, a priori, difíciles de considerar como partes de un todo que terminaría dotado de movilidad. De hecho, es obligado retroceder en el tiempo mucho más aún, hasta llegar allí donde Eadweard J. Muybridge realiza sus estudios sobre el movimiento humano y animal y, algo más tarde, donde Duchamp ubica su *Machine Optique* (1919-1925), famosa por aquellas espirales móviles que generaban fenómenos ópticos. Y en este repaso somero, es evidente que hemos de recuperar a Vasarely, poniendo como ejemplo su aportación a la Universidad de Caracas con la construcción de un panel de láminas de aluminio a las que añadió grafismos sobre plexiglás, provocando que la composición variara a medida que lo hacían el campo visual del espectador y la luz.

El comienzo oficial del cinetismo se inicia de la mano de la galerista parisina Denise René, cuando convoca en la exposición colectiva "Le Mouvement" a ocho artistas: Paul Bury, Alexander Calder, Iacov Agan, Jean Tinguely, Marcel Duchamp, Egill Jacobsen, Víctor Vasarely y Jesús Rafael Soto. Es el marco perfecto para la presentación del *Manifiesto Amarillo*, con textos de Vasarely, Pontus Hulten y Roger Bordier.

Como parte de aquel documento, Hulten ofreció un desarrollo cronológico esquemático, denominado *Pequeña agenda de las artes cinéticas*², a modo de relación de lo ocurrido en torno a las obras de arte en movimiento en la primera mitad del siglo XX:

1911 (hacia), las nociones de tiempo y espacio fijos del arte del Renacimiento son dislocadas por los cubistas y los futuristas. **1913**, Marcel Duchamp crea en París un *Ready-made* cinético, una rueda de bicicleta montada sobre su horquilla y colocada boca arriba sobre un taburete de cocina. **1920**, Tatlin hace en Moscú varios proyectos de arquitectura que incluyen elementos cinéticos. Gabo y Pevsner publican el *Manifiesto Realista* (Moscú), la primera expresión teórica del arte cinético. En términos entusiastas se entrevé el porvenir del arte bajo el signo del movimiento. Gabo crea una "escultura cinética", una varilla de acero puesta en movimiento rítmico por un motor. Marcel Duchamp crea en Nueva York "Rotary Glass Plaques", construcción a la cual un motor eléctrico imprime un movimiento de rotación, dando así nacimiento a un cuerpo inmaterial. En 1925 hace "Rotary Demisphère", construcción análoga. **1921**, Viking Eggeling comienza su filme abstracto "Symphonie Diagonale" en Berlín. Marcel Duchamp comienza en Nueva York su filme abstracto "Anémic Cinéma". De hecho, había pensado hacer un filme en tres dimensiones, para ser visto con gafas, pero

2 HULTEN, Pontus. "Pequeña agenda de las artes cinéticas": Manifiesto amarillo (1955). Separata "Le Mouvement" en el Catálogo *Lo[s] Cinético[s]*, Madrid, Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 2007.

por razones pecuniarias tuvo que hacerlo de manera común. **1922**, Moholy-Nagy y Kémény publican en Munich el *Manifiesto sobre el Sistema de Fuerzas Dinámico-Constructivas*. Moholy-Nagy comienza la preparación de una máquina luminosa, acabada en 1930. **1925**, Calder hace las primeras representaciones de su "Cirque". **1932**, Calder realiza sus primeras construcciones en movimiento y Marcel Duchamp les da el nombre de "Móviles". Calder expone en París móviles a mano y móviles a motor. **1935**, Marcel Duchamp termina su serie "Discos visuales", composiciones abstractas que, por el movimiento rotatorio del fonógrafo, crean la ilusión de tener tres dimensiones. **1944**, Richard Mortensen hace en Copenhague una amplia composición pictórica en la cual algunos elementos son puestos en movimiento. Este fresco fue filmado por Mertz y Roos. **1948-1955**, estos últimos años numerosos artistas han introducido la noción de movimiento en sus obras plásticas. Particularmente Bloc (escultura "vibrante"), Schöffer (reloj), Peyrissac, Malina, Chillida, Munari, Gerdur, Yvaral, Klein, Tajiri y muchos otros.

La última referencia cronológica que aporta Hulten incluye la mención al trabajo de Nicolas Schöffer como uno de los artistas más activos en sus investigaciones sobre cinetismo. En realidad se trata de una de las pocas personalidades que en el devenir del arte relacionado con el movimiento trabajó siempre de forma individual. Sus investigaciones están vinculadas al arte programado y cinético, con importantes raíces en el constructivismo de Gabo y Pevsner. De forma temprana, en 1948, desarrolló el concepto de *espacio-dinamismo* (conjunto que reúne elementos plásticos, móviles y coloreados) que en 1957 evolucionó hacia el de *luz-dinamismo*, con la inclusión del elemento luminoso para lograr una síntesis plástica de todas las artes figurativas, el cine y la música. En 1959 lanzó el *crono-dinamismo*, con obras dotadas de movimiento eléctrico autónomo.

Pero el autor no mencionó la importancia capital de "Röyi", la escultura articulada manipulable de madera realizada por Gyula Kosice en 1944. La trascendencia de esta obra viene dada por la necesaria participación del espectador, siendo éste el que incorpora su propia dimensión de tiempo y espacio. Estamos hablando de una obra realizada por Kosice antes, incluso, de que existiera la fugaz y fructífera experiencia del *Grupo Madí*, entre 1946 y 1947, del que fue fundador junto a Rhod Rothfuss y Carmelo Arden Quin, en Buenos Aires. Los tres artistas constituyeron el núcleo del verdadero y definitivo antecedente del riquísimo discurso cinético iberoamericano que en aquella exposición germinal de 1955, en la galería parisina, solo contó con un representante.

Las obras transformables de Kosice, las esculturas Madí o los "Espacios transformables" (1951) de Ennio Iomi en Argentina, aportaron las premisas necesarias, que no suficientes, para la evolución conceptual y formal del arte en movimiento durante la segunda mitad del siglo XX. Lygia Clark en su serie "Bichos" -esculturas de placas metálicas unidas con bisagras que se modificaban por el espectador- buscaba provocar una experiencia interior en quién las manipulaba. La interacción en lo táctil, lo audible, lo olfativo y en espacios relacionales fue el eje de la obra de Clark y Helio Oiticica.



Gyula Kosice, *Röyi*, 1944.

Foto Fuente: Catálogo *Lo[s] Cinético[s]*. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. Madrid, 2007.

Y con ellos llegamos a los tres artistas cinéticos latinoamericanos con mayor reconocimiento internacional. Quizá sean ellos, también, los ejemplos más visibles de cómo, décadas más tarde del comienzo oficial del arte cinético, a mediados de los años cincuenta, sus prácticas devinieron hacia la desmaterialización de la obra de arte. Sus campos de experimentación más habituales van a ser luz, color, movimiento y espacio. Julio Le Parc, artista argentino radicado en París, por la vía de la luz móvil creó situaciones de variaciones inestables con un *elemento inmaterial* que ya veía presente en su trabajo con el GRAV. Por su parte el artista venezolano Carlos Cruz Díez, en su búsqueda incesante por *liberar el color para lanzarlo al espacio*, creó las “Cromosaturaciones”; el desarrollo de su reflexión plástica ha modificado las nociones sobre la percepción del color en el arte. La propuesta de Carlos Cruz-Diez se fundamenta en el color concebido como una realidad autónoma, desprovista de anécdotas, que evoluciona en el tiempo y el espacio reales sin ayuda de la forma y aún sin necesidad de soporte. Jesús Rafael Soto creó los “Penetrables” (desde 1967), espacios en que se cuelgan líneas rectas de un color hasta llenarlo -en algunos varas, en otros tiras más livianas-, que permiten al espectador entrar en la obra y confundirse con el espacio de ésta.³ En palabras del propio artista: ... *el Penetrable concreta la idea que nutrió*

3 FIGUEROA, Pamela, ARANDA, Yto.: “Arte cinético latinoamericano y sus relaciones con el arte electrónico: Gyula Kosice y Abraham Palatnik”, en *Escáner Cultural. Revista virtual de arte contemporáneo y nuevas tendencias*. <http://revista.escaner.cl/node/7068>. Consultado 10-01-2014.

mi pensamiento sobre la plenitud total del universo, llenado por las relaciones. Es la revelación del espacio sensible, eternamente pleno de los más puros valores estructurales, tales como la energía, el tiempo y el movimiento. La experiencia del espectador que participa al entrar en un penetrable, y por eso mismo en un espacio-tiempo diferente, será para él más evidente el día en que pueda moverse libremente en un medio ambiente en que la gravedad no exista.⁴



Jesús Rafael Soto, *Penetrable*, 1982.

Foto Fuente: Catálogo *Lo[s] Cinético[s]*. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. Madrid, 2007

Encontraremos en Cuba una de las experiencias más interesantes sobre el movimiento y su representación. Se trata del cortometraje “Cosmorama”, del cineasta Enrique Pineda Barnet, realizado en 1963. La pieza, de apenas siete minutos de duración, condensa el corpus inventivo de la figura del arte cinético cubano más renovadora e inquieta: Sandú Darié y sus “Estructuras transformables”. Según Osbel Suárez, “Cosmorama” (...) *tiene puntos de anclaje con los aparatos cinecromáticos de Abraham Palatnik y visualmente con un filme de László Moholy-Nagy, de 1930 (...)*⁵.

Y será en Brasil, en la primera Bienal de Sao Paulo (1951), donde Abraham Palatnik presente el primero de esos aparatos cinecromáticos, una serie de objetos pictóricos que enmarcaban la luz para impregnarle un movimiento cinematográfico, que fueron perfeccionándose en la década de los cincuenta.

4 http://www.jr-soto.com/fset_sonoeuvre_es.html.

5 SUÁREZ, Óscar: “La lógica del éxtasis”, en *Lo[s] Cinético[s]*. Op. cit., p. 18.

Desde Cuba podemos saltar a Chile y Argentina y allí rescatar las figuras de Matilde Pérez y Marta Boto, respectivamente, cuya trayectoria apenas tenemos espacio para desarrollar. Así el movimiento cinético se fue nutriendo de experiencias extraordinarias, pero inconstantes en el tiempo si hablamos de colectividades. Será, precisamente, la órbita iberoamericana la que va a aportar prácticas colectivas como el GRAV (*Groupe de Recherche d'Art Visuele*), activos desde 1960 a 1968 y que, a pesar de organizarse en París, estaba integrado en su mayoría por artistas argentinos (Francisco García Miranda, Julio Le Parc, Horacio García Rossi, Sergio Moyano, Hugo Demarco, Vera Molnar, François Morellet, Francisco Sobrino, Joël Stein y Jean-Pierre Vasarely –Yvaral-). Su posicionamiento teórico partía de *la búsqueda de una nueva situación visual basada en el campo de la visión periférica y de inestabilidad, limitaba la obra a una situación estrictamente visual y entendida como algo no definitivo*⁶. Era la colectividad, el trabajo en equipo su herramienta de investigación principal sobre la luz y el movimiento, rechazando la individualidad del artista-genio y estableciendo como premisa la participación del público.

Otra de aquellas iniciativas conjuntas fue el grupo ZERO, fundado en 1957 por Otto Piene y Heinz Mack, con su centro neurálgico en Düsseldorf. A ellos se uniría Günther Uecker algunos años después. Este grupo de artistas constituyeron la vanguardia de la pintura postinformal, serial y monocroma. El uso de relieves, objetos o lienzos era indiscriminado, aplicando los tratamientos necesarios a las superficies a la hora de captar y matizar la luz. La aventura en común finalizó en 1967. A partir de ese momento, cada uno de ellos toma su propio camino, resultando Mack y Uecker los más persistentes en sus postulados. El primero de ellos, pionero del Land Art, puede considerarse un poeta de la luz, tratándola en sus esculturas como un material más. El itinerario de Uecker irá desde la estructura luminosa a la percepción física y lo tangible.

En el resto del mundo surgieron grupos de tendencias similares: el *Grupo T*, en el Milán de 1959; el *Grupo N* en Padua, poco después. En Londres, los artistas agrupados en torno a la revista *Signals* propagan la alianza con la industria y la inclusión en el arte de las fuerzas de la naturaleza, a partir de 1964.

En Estados Unidos, a partir de mediados de los años sesenta, el arte pasó a estar dominado por las grandes instalaciones multimedia y por un enfoque multisensorial. Un ejemplo de la unificación de esas nuevas tendencias es *EAT (Experiments in Art and Technology, Inc.)*, creado por Robert Rauschenberg y el ingeniero sueco Billy Klüver, con un mayor interés por la síntesis artista-ingeniero que por una experiencia de creación colectiva anónima.

Y España fue un territorio particularmente fructífero en lo que respecta a las preocupaciones de los artistas por el cinetismo, principalmente desde el punto de vista colectivo, aunque no podemos olvidar la figura de Eugenio Sempere. Entre 1957 y 1962 estuvo activo como tal el Equipo 57, formado en París originalmente por Jorge Oteiza, Luis Aguilera, Ángel Duarte, José Duarte, Juan Serrano y Agustín Ibarrola. El colectivo nació con vocación de desmitificar el concepto tradicional de arte y discutir la influencia que sobre éste tiene el

⁶ *Ibidem*, p. 16.

mercado. Se les puede considerar impulsores del arte óptico en España con algunas de sus obras relacionadas con el movimiento y la percepción del color. Ángel Duarte daría en solitario una mayor continuidad a sus experiencias en el campo escultórico.

En abril de 1968 nace el grupo *MENTE (Muestra Española de Nuevas Tendencias Estéticas)*, que aglutina a artistas como Daniel Giralt-Miracle, Joan Mas y Jordi Pericot, todos ellos interesados en la relación del arte con las nuevas técnicas y ciencias. Pericot había llevado a cabo algunas experiencias cinéticas en París bajo la influencia del *GRAV*. El Grupo reconocía la influencia de Euclides o Einstein, pero también de artistas como Moholy-Nagy, Albers, Vasarely o Le Parc.

En Valencia surge el grupo *Antes del Arte* –Eduardo Sempere, Francisco Sobrino, José María Iturralde, Eduardo Sanz o Jordi Teixidó, entre otros-, impulsado por Vicente Aguilera Cerni. El grupo, que se mantuvo unido entre 1968 y 1969, trata de establecer esta relación entre ciencia y arte no sólo en la teoría de las obras que crean, sino en la forma de materializarlas. Ya en su primera exposición utilizaron elementos afines a las ilusiones ópticas (Figura de McKay, Cubo de Necker) y las figuras imposibles y se interesaron por el comportamiento de la percepción y la psicología de la Gestalt⁷. Algunos de los componentes de *Antes del Arte* participaron en el seminario “Generación Automática de Formas Plásticas” que tuvo lugar en el Centro de Cálculo de la Universidad Complutense de Madrid. Este seminario pretendía aprovechar la capacidad de los ordenadores para generar obras de arte, lo que supondría la introducción en España del arte cibernético.

La segunda mitad de los años setenta demostró una cierta ralentización en la dinámica del lenguaje cinético y la exposición *Art and Technology* (1971), en Los Ángeles, puso de manifiesto esa tendencia. Serge Lemoine incide en esta idea en el catálogo de la exposición *72. Douze ans d'art contemporain en France* (1972): *Desde 1971, el arte luminotécnico parece marcar una pausa y retomar su inspiración. Hay muy poco nuevo desde las proposiciones del GRAV, los Penetrables de Soto, los neones programadas de Morellet, las esculturas de Agam*⁸. Podemos vislumbrar cómo las diversas formas de entender el cinetismo, la relación entre arte y tecnología, de los múltiples artistas que lo pusieron en práctica y avanzaron en la complejidad de su lenguaje puede considerarse uno de sus puntos débiles: la aleatoriedad de una obra mecánica de Tinguely es, cuando menos, distante del entusiasmo por la perfección tecnológica de *GRAV*.

Lo cierto es que, en su mayoría, las experiencias colectivas dejaron de tener vigencia antes que finalizara la década de los sesenta y fueron las individualidades las que continuaron profundizando en la multiplicidad de estos modelos perceptivos en los que la idea de movimiento, real o figurado, y su expresión plástica se ha proyectado hasta la actualidad.

Pero es evidente que el proceso de mutación del arte cinético hasta nuestros días ha sido parejo al desarrollo de la tecnología y las herramientas que

⁷ Ver el documentado catálogo de la exposición *Antes del Arte*, Valencia, IVAM, 1997.

⁸ LEMOINE, Serge : “L’art géométrique ou les vicissitudes de la vertu”, en *72. Douze ans d’art contemporain en France* (Cat. Exp.), París, Grand Palais, 1972.

el artista ha asimilado como posibles, estableciendo el lenguaje de la obra de arte cinética en territorios ambiguos, donde movimiento, tiempo, espacio, sonido, luz, color, cuerpo humano o tecnología digital han borrado definitivamente sus fronteras primigenias para generar experiencias híbridas. Estamos en una época marcada por el desplazamiento cada vez más veloz en el espacio real y en el virtual, por la fugacidad del ser en la tardomodernidad, materias todas ellas especialmente ricas para la reflexión y la experimentación artísticas, como señala Elena Oliveras⁹.



Theo Jansen. *Strandbeest. Animaris Sabulosa*, 1993-94.

Sin embargo, a pesar de esa velocidad en la que la sociedad y la cultura contemporáneas se encuentran inmersas, siguen existiendo artistas que abordan en sus obras conceptos móviles como sostenibilidad, hibridación, evolución o ecología, provocando resultados tan extraordinarios como los “Strandbeest” del holandés Theo Jansen, una suerte de esculturas cinéticas que, desde las nociones de la robótica y la inteligencia artificial, utilizan como elementos de propulsión el viento y la arena de playa mojada apostando por nuevas formas de evolución y en las que el artista viene trabajando intensamente desde 1990. En la actualidad, cuando nos encontramos en la necesidad de generar técnicas que conjuguen naturaleza y tecnología de una forma sostenible, más allá de análisis físicos, estéticos o sensoriales en los que han convivido estos conceptos en torno al movimiento, las estrategias de diseño y las criaturas que éstas generan de la mano de Jansen resultan particularmente sensibles a estos criterios.

⁹ OLIVERAS, Elena: *Arte cinético y neocinetismo: hitos y nuevas manifestaciones en el siglo XXI*, Buenos aires, Emecé, 2010.

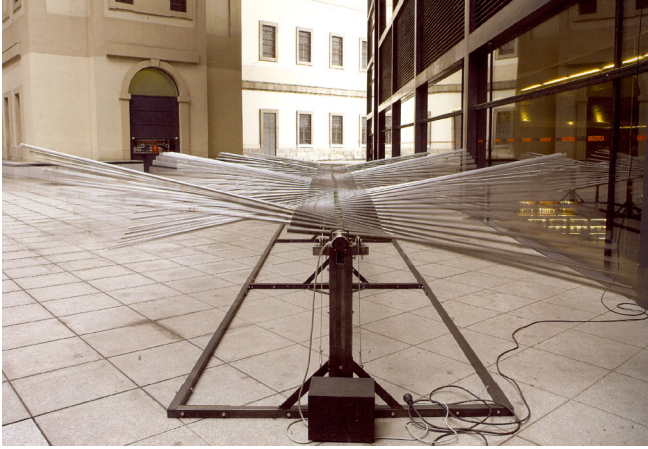
Desde una perspectiva bien distinta en la investigación de la relación del hombre con la tecnología trabaja el artista belga Raphaël Opstaele, fundador del grupo de performers *Mass Moving*, activos como colectivo entre 1969 y 1976, año en el que se produjo un reinicio de la actividad artística de algunos de sus miembros, esta vez de forma individual. Opstaele refundó una nueva aventura artística desde la órbita individual a partir de la experiencia de *Mass Moving* y, a partir de 1976, inició su andadura a través de la experiencia denominada *Mass & Individual Moving*. Entre 1987 y 1988 trabajó en el proyecto “Heroes of the great paradox”, un conjunto de esculturas nómadas, como él mismo las denomina, de grandes dimensiones. Son estructuras fuertes, ágiles e, incluso, pueden resultar temibles pero, a la vez, y ahí está la paradoja, en su arrogancia de máquinas poderosas está su debilidad, son incapaces de distinguir el bien del mal pudiéndose llevar ellas mismas a su propia destrucción. Se trata de un artista que plantea la necesaria relación sostenible del hombre con la naturaleza y con sus semejantes, por encima del sometimiento a la evolución tecnológica y digital a la que, según este artista, estamos abocados.



Raphaël Opstaele, *Seven heroes of the great paradox* (1987/88) caminando por las calles de Amberes. Foto Fuente: <http://www.verbekefoundation.com>

Más allá del movimiento como virtud de lo físico, el concepto aporta significados que nos enfrentan al cambio continuo, a la evolución permanente y la transformación. El arte de nuestros días ha actualizado el análisis del movimiento apoyándose en la ineludible inmersión tecnológica en que se halla el hombre contemporáneo.

Por estos derroteros encontramos a varios artistas jóvenes fascinados por el concepto de movimiento desde ángulos de investigación más abiertos. El primero de ellos, quizá por edad, es el japonés afincado en Alemania, Keiji Kawashima, que intenta hacer visibles complejas nociones sobre la energía y el tiempo a través de obras como “Movimiento de un momento” (2005), en la que a través de mecanismos sencillos que aplican las nociones de la física, el movimiento está al servicio de la percepción de energías y del tiempo.



Keiji Kawashima. *Movimiento de un momento*, 2005.

Foto Fuente: Catálogo *Lo[s] Cinético[s]*. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. Madrid, 2007.

El trabajo del austriaco-alemán Andreas Muxel está centrado en la investigación sobre la mezcla de códigos digitales y la materia física, así como el interfaz hombre-máquina. Su obra “Connect” ofrece, con su aparente simplicidad, una exploración extraordinaria del comportamiento caótico por excelencia. Está integrado por cuerdas de goma y trece esferas de acero que experimentan conexiones a través de su movimiento, generado mediante electromagnetismo y una varilla de carbono. La esferas desarrollan movimientos verticales también gracias a los motores que las hacen oscilar y las desplazan de arriba hacia abajo. El cinetismo no cesa ahí, ya que la varilla de carbono se va adhiriendo a distintas esferas cambiando la atracción magnética de éstas, que se ven condicionadas a nuevos movimientos. Estamos asistiendo al diálogo entre la tecnología y la mecánica simple que ofrece como respuesta variantes del binomio acción/reacción.

Sin embargo, el movimiento aleatorio se encuentra en las antípodas del trabajo del artista finés Jussi Ängeslevä. En sus trabajos, algunos de ellos de una coherencia narrativa admirable, como “Kinetic sculpture for the BMW Museum of Munich” (2008), el arte sucede en el tiempo y el espacio de una forma precisa. Las 714 esferas de metal unidas a motores por finos cables de acero que describen esta escultura, ofrecen las distintas fases del proceso de diseño de un vehículo. En una obra anterior, “Last Clock” (2002), realizada junto a Roos Cooper, Ängeslevä desarrolla un objeto estático dinámico. No deja de ser un reloj analógico común que refleja segundos, minutos y horas, pero que, en lugar de manecillas, dispone de círculos concéntricos realizados con material de vídeo. El paso del tiempo provoca el giro de los círculos, que dejan combinaciones de imágenes infinitas que son grabadas y almacenadas en una memoria virtual permitiendo una lectura del tiempo en términos morfológicos y cromáticos.

La revolución en el campo cinético no cesa, porque no cesa la investigación tecnológica. Buena prueba de ello son las “Morpho Towers”, de la artista japonesa Sachiko Kodama, quien aprovecha el descubrimiento de nuevos materiales y las posibilidades de cruzar conocimientos desde diversos campos: la física, la química, la música o la escultura. El material más importantes de estas obras es un ferrofluido, es decir, un líquido emulgente en el que están suspendidas partículas ferrosas tan pequeñas que no muestran ferromagnetismo. Cuando el ferrofluido entra en el eje de acción de un campo magnético comienza a comportarse de una forma extraña. El resultado visual son unas espigas de hierro helicoidales por donde viaja el impulso electromagnético; el líquido oscuro y brillante responde a flujos energéticos sincronizados con la música exterior y, éste, de acuerdo con determinadas frecuencias se va intensificando o aminorando. Estamos hablando de un paso más en la evolución tecnológica dentro de la escena artística actual.



Sachiko Kodama. *Morpho Tower*, 2006-2010.

Foto Fuente: <http://sachikokodama.com>

El artista norteamericano Julius Popp se ocupa de la evolución y los procesos comunicativos en sus investigaciones. Su obra cumbre en este sentido es la instalación “Bit.Fall” (2011-2012), una lectura de los principales medios de comunicación a nivel mundial en Internet que analiza todos los textos y selecciona las palabras más utilizadas; esas mismas palabras las escribe después en el aire, con agua. Ciencia y arte se dan la mano en un montaje en que intervienen mecánica, diseño de software, especialidad, imagen; una obra donde la información se vuelve algo tan imprescindible y fundamental para el ser humano como el agua.



Julius Popp. *Bit.Fall*. 2011.

Foto Fuente: <http://www.edith-russ-haus.de/presse/presse/aktuelle-ausstellung/julius-popp-selected-words.html>.

Para aproximarnos al final de este recorrido somero y absolutamente subjetivo al mundo del arte en movimiento y algunas de sus evoluciones posibles hasta la actualidad, hemos de traer hasta aquí a Adriana Salazar. Como se indica en su website, vive y trabaja en Bogotá, Colombia. Su trabajo como artista se ha centrado en la cuestión de los gestos, la relación entre los sujetos y los objetos y los límites entre naturaleza y artificio¹⁰. Y con ella llega el sentido del humor al cinetismo contemporáneo. Podemos percibir el júbilo infinito de dos copas que chocan en un brindis eterno con “Careless machines” (2004), asistir al llanto y el consiguiente consuelo que se ofrecen mutuamente “Crying and Consolation Machines” (2007) o experimentar con “Broken Umbrella” (2010) la frustración ya conocida de un viejo paraguas que no termina de cerrarse, ni de abrirse, ni de romperse, ni de perderse que es, al fin y al cabo, el objetivo oculto de todo paraguas que se precie.

Para poner un punto (que sólo puede ser aparte) en este camino que me he atrevido a transitar, me dispongo a recurrir al trabajo reciente de un artista que expone durante febrero de 2014 en una galería ineludible de Madrid: Casa sin fin. Es el artista venezolano Iván Candeco.

La mayoría de las obras que han sido convocadas en este texto nos han ido ofreciendo un perfil cada vez más evolucionado del cinetismo gracias a la herramienta tecnológica. Ese es un dato empírico irrefutable. Candeco no es un artista cinético, no trabaja con el movimiento físico ni sus investigaciones están

10 <http://adrianasalazar.net/>. Consultado el 29-01-2014.

encaminadas a establecer un diálogo con cualquiera de los elementos que hemos venido asimilando como constantes en el arte relacionado con el movimiento. Sin embargo, en palabras del escritor Juan Cárdenas¹¹, *Candeo ... aborda la circunstancia paradójica del movimiento (...) en el terreno de lo fenomenológico, de lo estético deviniendo social, a efectos de configurar una experiencia del presente donde irrumpe la memoria colectiva; sus videos y pinturas se demoran en ese conflicto y nos presentan cosas quietas que se mueven, cosas que se mueven quietas, quietud ilusoria, engañoso movimiento.*

Cuando el autor explica el corpus conceptual y procesual en el que trabaja habla de su interés por (...) *crear dispositivos de relación que aborden el devenir de la sociedad a partir de la circulación de imágenes. Situado en el dominio de la cultura visual, asumo los medios como vehículos transmisores de imágenes, me concentro en sus movimientos, velocidades, aceleraciones y accidentes. Re-utilizo imágenes que provienen de distintos contextos, trabajo y decodifico las formas ya existentes. Reacciono a la profusión y difusión de meras representaciones generadas por los dispositivos de poder, pretendo redistribuir el orden sensible en su percepción (...).*¹²

Imágenes en movimiento. Lo pictórico y lo cinético. Ralenticemos nuestro paso un momento para volver la vista al hombre como principio y final, protagonista de la disección a que es sometido por el arte que él mismo genera y, rápidamente, continuemos nuestro viaje para anhelar los pasos siguientes que han de mantener al hombre y su arte en movimiento perpetuo.

BIBLIOGRAFÍA

- BÉRTOLA, Elena de: *El arte cinético. El movimiento y la transformación*, Ediciones Nueva Visión, 1973.
- FIGUEROA, Pamela; ARANDA, Yto: "Arte cinético latinoamericano y sus relaciones con el arte electrónico: Gyula Kosice y Abraham Palatnik", en *Escáner Cultural. Revista virtual de arte contemporáneo y nuevas tendencias*. <http://revista.escaner.cl/node/7068>. Consultado 10-01-2014.
- JULIÁN, Inmaculada: *El arte cinético en España*, Madrid, Cátedra, 1986.
- LEMOINE, Serge: "L'art géométrique ou les vicissitudes de la vertu", en *72. Douze ans d'art contemporain en France* (Cat. Exp.), París, Grand Palais, 1972.
- MORENO DE REDROJO, Avelino: "Movimiento, mecánica y arte. Momentos posibles para un arte cinético" (Tesis Doctoral). Santa Cruz de Tenerife, Universidad de La Laguna, 1998.
- OLIVERAS, Elena: *Arte cinético y neocinematismo: hitos y nuevas manifestaciones en el siglo XXI*, Buenos Aires, Emecé, 2010.
- VV. AA.: *Lo[s] Cinético[s]*. Catálogo. Madrid, Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 2007.
- VV. AA.: "Manifiesto amarillo (1955)". Separata en *Lo[s] Cinético[s]*. Madrid, Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 2007.
- <http://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=706>. Consultado 15-01-2014.
- <http://ounae.com/artistas-contemporaneos-arte-cinetico/>
- <http://adrianasalazar.net/>
- <http://www.casasinfm.com/ivn-candeo>
- <http://sachikokodama.com>
- http://www.jr-soto.com/fset_sonoeuvre_es.html
- <http://www.longueurdondes.com/2009/10/01/carte-blanche-a-dominique-a/>
- http://www.lugaradudas.org/residentes/ivan_candeo.html

11 <http://www.casasinfm.com/ivn-candeo>. Consultado el 04-02-2014.

12 http://www.lugaradudas.org/residentes/ivan_candeo.html. Consultado 29-01-2014.

LUZ, MATERIA Y ESPACIO

LIGHT, MATTER AND SPACE

PALABRAS CLAVES:

Luz, Materia, Espacio, Escultura, Arte contemporáneo, Arte y luz

KEYWORDS:

Light, Matter, Space, Sculpture, Contemporary Art, Art and Light

RESUMEN

La especial naturaleza de la luz ha atrapado a los creadores a lo largo de la historia. La combinación de materia, energía y nuevas tecnologías ha abierto un campo creativo y perceptivo, creando experiencias sensoriales con gran capacidad de interacción con el espectador.

La transformación de la luz como fuente de energía, en material para la creación artística, ha devenido desde finales del siglo pasado en una de las posibilidades creativas más polivalentes para manejar la percepción de espacios y objetos. Entendida como representación de una realidad o idea, la luz se ha convertido en materia contemporánea, y por tanto representativa de nuestro tiempo, con una fuerte capacidad de atracción como vehículo de pensamiento.

ABSTRACT

The special nature of the light has caught the creators along the history. The combination of matter, energy and new technologies has opened a creative and perceptive field, creating sensory experiences with great capacity of interaction with the spectator.

The transformation of the light as source of energy, in material for the artistic creation, has developed from ends of last century into one of the most polyvalent creative possibilities to handle the perception of spaces and objects. Understood as representation of a reality or idea, the light has turned into contemporary matter, and therefore representative of our time, with a strong capacity of attraction as vehicle of thought.

Al trabajar con la luz, lo realmente importante para mí es crear una experiencia de pensamiento sin palabras, para que la calidad y la sensibilidad de la luz, sea algo realmente muy táctil.

*Muchas veces las personas llegan a tratar de tocarlo.
James Turrell, 1985*

La luz es un elemento esencial para entender nuestra biología y la propia historia del hombre. El activo e imprescindible diálogo con esta entidad se desarrolla en múltiples campos, desde la física al cine y la fotografía, las artes visuales, la arquitectura y la biología, entre tantos otros¹.

La especial naturaleza de la luz siempre ha atrapado y obsesionado a los creadores. Si aceptamos el hecho de que la luz es un fenómeno constituido por materia, formado por un conjunto de fotones y por tanto con masa, nos alejamos del concepto de “virtualidad” al adjetivar las instalaciones y obras realizadas con luz artificial.

Resulta obligado recordar al japonés Junichiro Tanizaki en su conocido *Elogio de la Sombra* como referencia obligada para las investigaciones contemporáneas sobre la luz, por cuanto la dicotomía presencia-ausencia se acentúa con los matices y contrastes entre la luz y la sombra en la percepción sensorial y espacial del espectador².

En este artículo planteamos un breve recorrido por las aportaciones de artistas que han explorado las múltiples posibilidades de este medio, que se mueve entre lo virtual y lo matérico y se adentra con frecuencia en el campo de la instalación. El estadounidense James Turrell fue uno de los artistas pioneros en la investigación de la interacción entre los espacios y la luz natural mediante controladas aperturas en los muros o la cubierta de los espacios en los que actuaba. A partir de 1976, creó una serie de construcciones denominadas *Space*, a las que pertenecía *Action*. La obra estaba formada por dos salas de distintas proporciones relacionadas entre sí por un hueco rectangular bañado por luces de tungsteno. Entre el “espacio de visualización”, donde el público entra para ver la obra, y el “espacio de percepción”, con luz difusa, Turrell creó una ilusión óptica en la que el espectador percibía inicialmente la apertura como una superficie plana, monocromática y entendida inicialmente con aspecto de un lienzo sólido. Una visualización prolongada producía un sorprendente cambio en la percepción, ya que el espectador podía llegar más allá, hasta el espacio de percepción. Turrell alentaba al espectador hacia una interesante experiencia de orden psicológico, sugiriendo múltiples realidades, percepciones y verdades posibles.

Antes de Turrell, en la década de los 60, ya el venezolano Carlos Cruz-Díez había comenzado a realizar la serie de instalaciones *Cromosaturación*, creando espacios artificiales monocolors que interactúan con las experiencias

1 Algunos fueron abordados en la tesis doctoral de CASTILLO MARTÍNEZ DE OLCOZ, Ignacio Javier: *El sentido de la luz. Ideas, mitos y evolución de las artes y los espectáculos de luz hasta el cine*, Barcelona Universitat, 2005.

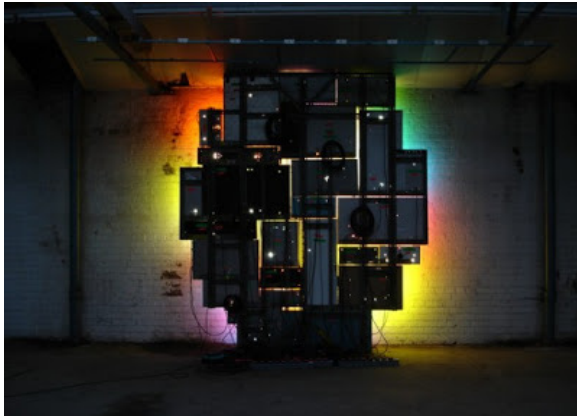
2 Tanizaki escribió su ensayo *El elogio de la sombra* en 1933. En español contamos con una edición en Siruela de 1994, actualizada en 2013.

sensoriales del espectador. Y es que la combinación de materia, energía y nuevas tecnologías ha abierto un campo creativo en el que las experimentaciones en el campo artístico, espacial y perceptivo no han dejado de sucederse.



Carlos Cruz-Diez. *Chromosaturation*.

La interacción entre la luz y el color es también el objeto de las reflexiones y experiencias de David Batchelor (1955). Este teórico y artista británico, con planteamientos militantes, defiende en su estudio *Cromofobia* las posibilidades plásticas del color, denunciando al tiempo su ausencia en determinados ámbitos de la arquitectura y la cultura contemporánea³. Sus instalaciones son auténticos espectáculos visuales, donde luz y color se aúnan para recuperar el objeto en formas escultóricas tan rotundas como polivalentes.



David Batchelor. *Magic Hour*. 2004/7.

3 BATCHELOR, David, *Cromofobia*, Madrid, Síntesis, 2002.

En el otro extremo, el de la luz blanca, y ahondando en otras posibilidades, en 2009 Ivana Franke (Zagreb, 1973) realizaba la obra *Wave*, un interesante trabajo de investigación con un filamento con leds sobre un espacio vacío. Carl Michael von Hausswolff, en el texto titulado "Without darkness, no light" describía cómo "sólo un artista que tiene la experiencia del oscuro y, de algún modo, ha logrado aceptar un abismo existencial negro, sabe lo que la luz quiere decir"⁴



Ivana Franke. *Wave*. 2009.

Lo real es un concepto que históricamente en el pensamiento y en el arte ha estado relacionado con la verdad. Lo real se opone a la ficción y a aquello que se genera fuera de la mente humana. La filosofía fenomenológica del siglo XX cuestionó dicho planteamiento, otorgando protagonismo al papel de la conciencia individual ante los fenómenos. Por tanto, el mundo y los objetos no son independientes del ser, sino que es nuestra experiencia y nuestra forma de percibirlos y valorarlos lo que los condiciona. La forma de relacionarnos con el mundo radica en la experiencia frente a los fenómenos, y cómo éstos se hacen presentes en nuestra conciencia y consecuentemente en nuestra percepción.

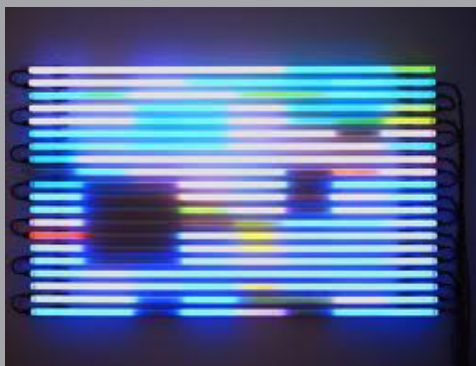
Con interés en la experiencia fenomenológica aplicada al arte, destacan las obras del artista danés Olafur Eliasson (Copenhague, 1967), quien combina elementos naturales y ciencia para crear instalaciones relacionadas con fenómenos naturales, con una sugestiva contraposición del conocimiento frente a la experiencia subjetiva, según la constante interrogante sobre si vemos la realidad o percibimos algo que ha sido concebido como tal. En 2003 realizó *The Weather Project* para la Tate Modern londinense, donde el artista recreó un sol en el gran espacio de la Sala de Turbinas, a partir de un semicírculo luminoso compuesto por cientos de lámparas. La otra mitad se definía mediante el reflejo en el espejo que cubría el techo de la sala. Además, utilizando humidificadores con una mezcla de agua y azúcar, el artista invadió el espacio de una niebla bañada en la luz amarilla del sol artificial que inundaba la sala.

La respuesta e interacción del público londinense ante el regalo climático fue inmediata: el público se tendía en el suelo, hacían picnics o contemplaban el sol como si tratase de un atardecer, difuminando así los límites de lo real y la ilusión, aunando arquitectura y fenómeno natural, cultura y naturaleza.

⁴ <http://www.ivanafanke.net/texts/14>.



Olafur Eliasson. *The Weather Project*. Tate Modern, 2003.



Leo Villareal. *Chasing Rainbow*. 2004.

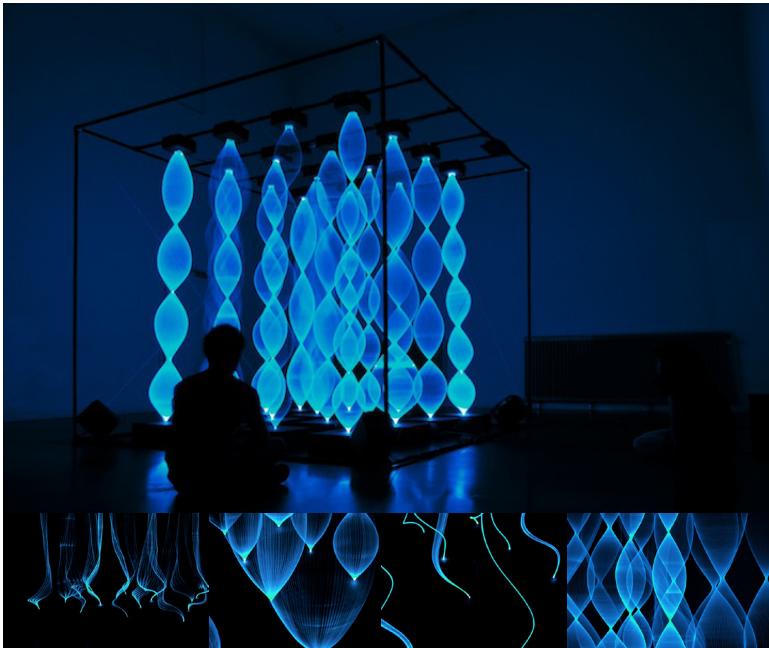


Anthony McCall. *Between You and I*. Londres, 2006.

Leo Villarreal construye piezas con tubos de neón o miles de leds que componen un conjunto de luz y movimiento generado por programas informáticos, como por ejemplo el inspirado por el matemático John Conway y su *Game of Life*, capaz de desarrollar una gama de 16 millones de colores posibles.

El británico Anthony McCall (1946) comenzó a trabajar con la luz a finales de los años setenta, con experimentos cinematográficos que jugaban con la posibilidad de deshebrar el tiempo. Posteriormente experimentó con rayos luminosos, modelando su constitución y explorando las cualidades escultóricas de la luz como materia densa. Conformaba así un discurso creativo que desarrolló durante las siguientes décadas, con un carácter onírico donde el espectador cobra especial importancia al experimentar sensaciones táctiles en el contraste de luz y oscuridad, añadiendo además el componente temporal a sus instalaciones.

Un nuevo campo, muy rico en experiencias, es el que abre la relación entre la luz y el sonido, y en torno a ello centramos las siguientes propuestas. La artista Gabey Tjon a Tham realizó en 2013 la obra *Repetition At My Distance*, una instalación cinética en la que las ondas sonoras se interpretan y transforman en curvas de luz azul. Se articula a partir de 16 haces rotativos verticales que mueven patrones a través del espacio en función del sonido emitido por unos altavoces. Es una pieza fascinante, en la búsqueda de que el perceptor revierta a un proceso de reflexión sobre sus propios pensamientos, recuerdos y sueños.



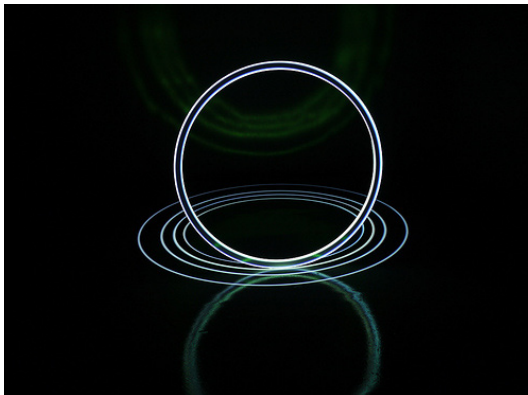
Gabey Tjon a Tham. *Repetition At My Distance*. 2013

Asentado en Rotterdam, donde trabaja, Joris Strijbos realizó en 2012 la instalación *Homeostase* como la respuesta física de una investigación sobre la vida artificial, cibernética y la emergencia. Una escultura cinética que comunica mediante múltiples objetos que rotan y están programados para realizar una coreografía basada en los principios que se encuentran en procesos celulares y reglas subyacentes de los sistemas biológicos. El resultado es un espectacular juego dinámico de atracción y repulsión, acompañado por un sonido que recuerda a una tormenta.



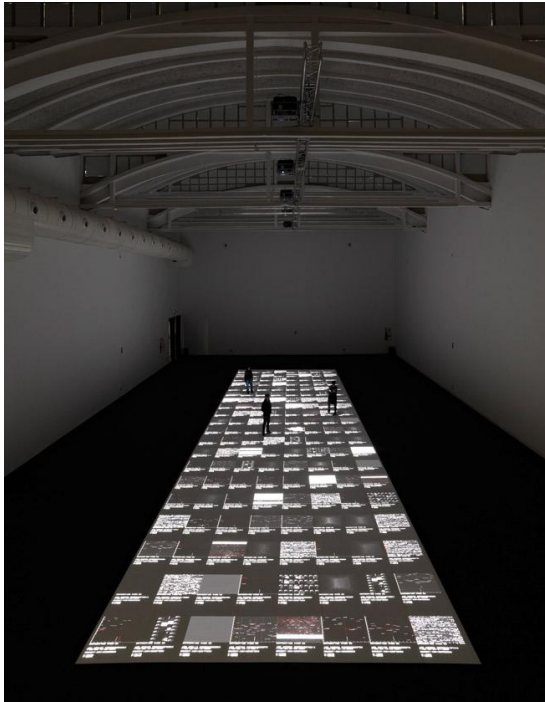
Joris Strijbos. *Homeostase*. La Haya, 2012.

La tecnología audiovisual puede ser usada para transformar, crear, expandir, amplificar e interpretar los espacios físicos, como en el caso del universo creativo del artista noruego HC Gilje. Sus instalaciones desdibujan los límites entre la luz proyectada y el espacio, a través de una serie de proyecciones que cambian continuamente la percepción y se complementan con elementos sonoros.



HC Gilje. *Circle #4*. 2012. 4ª versión de *Projected Light Object*.

Por su parte, el japonés Ryoji Ikeda experimenta con la combinatoria entre el sonido, la luz y las matemáticas para producir obras tan complejas como singulares. Aclamado por la crítica como uno de los compositores contemporáneos más radicales, gran parte de su trabajo se ha desarrollado a través de instalaciones que fusionan sonido e imagen. En la obra *Data.texture*, Ikeda investiga el potencial para percibir la cantidad invisible de datos que impregna nuestro mundo: el ADN del genoma humano, estructuras moleculares de proteínas y hasta coordenadas astronómicas de estrellas del universo, representaciones abstractas y miméticas de materia, tiempo y espacio en una experiencia sensorial impactante.



Ryoji Ikeda. *Data.texture* [5 SXGA + Version].
Laboral, Centro de Arte. Gijón, 2013

A modo de conclusiones, vemos por tanto cómo la transformación de la luz como fuente esencial de energía en material para la creación artística, ha devenido desde finales del siglo pasado en una de las posibilidades creativas más polivalentes para manejar la percepción de espacios y objetos. Entendida como materia densa, halo, movimiento, trampantojo o representación de una realidad o idea, la luz se ha convertido en materia contemporánea, y por tanto representativa de nuestro tiempo, con la capacidad de atracción como vehículo de pensamiento.

La tecnología como elemento representativo de nuestra era, en clara respuesta al cuestionamiento de los sistemas y materiales de representación empleados por la vanguardia de finales del siglo XX, utiliza la luz como materialización de lo que ya no tiene sentido definir como escultura o instalación, sino sencillamente manifestación artística. La capacidad de interacción de la luz y el color (natural o artificial) con el ser humano, deja un ilimitado campo abierto a la investigación en el plano artístico, acentuado por las recientes investigaciones en materia de fuentes lumínicas y tecnologías.

A diferencia de gran parte del arte de vanguardia del pasado siglo, el manejo de la luz y los espacios crea experiencias sensoriales con gran capacidad de interacción con el espectador. Esta circunstancia supone una condición favorable de partida, en ese imprescindible entendimiento de completar la obra mediante la acción del público. El mensaje tiene por tanto un vehículo de amplio alcance. Decía Einstein que no pensaba mucho en el futuro porque llega muy pronto. Los nuevos vehículos del arte ya están aquí y las nuevas generaciones lo van a entender de manera directa. El futuro ya nos ha quedado atrás.



ESPACIO AUMENTADO: USOS ARTÍSTICOS DE LA REALIDAD AUMENTADA

AUGMENTED SPACE: ARTISTIC USES OF AUGMENTED REALITY

PALABRAS CLAVES:

Realidad aumentada, espacio público, activismo,
escultura digital.

KEYWORDS:

Key words: Augmented Reality, Public Space,
Activism, Digital Sculpture.

RESUMEN

La tecnología de la realidad aumentada y su actual desarrollo está abriendo un infinito número de posibilidades en los más variados campos, desde la salud hasta la educación, pasando por supuesto por el que nos ocupa: el de la creación artística. En este artículo se tratan algunos de estos proyectos, haciendo hincapié en sus usos dentro del ámbito tradicional de la escultura en espacios públicos. En esta área, y gracias al uso de smartphones y tablets, la realidad aumentada se convierte en un medio de reapropiación del espacio público por parte de los creadores y usuarios, que encuentran así un lugar de intercambio directo y libre que da lugar a nuevas prácticas en el espacio urbano.

ABSTRACT

The development of augmented reality technology is opening an infinite number of possibilities in different fields, from health to education, and of course also in the field of artistic creation. In this article some of these projects are discussed, with emphasis on their use within the traditional realm of sculpture in public spaces. Thanks to the use of smartphones and tablets, augmented reality becomes a way of re-appropriation of the public space for both creators and users, who can find a space where they can have a direct and free exchange and so develop new social practices in the urban space.

Introducción: De terminologías e intenciones.

La definición de *Realidad Aumentada* (RA, o AR en sus siglas en inglés) ha cambiado mucho desde la acuñación del término en 1992, reflejando los cambios de la propia tecnología tanto como los enfoques que ésta permite. Así, una definición sencilla sería que la realidad aumentada es la incorporación de capas de información digital en un entorno real al que se superponen, sin sustituirlo totalmente. La tecnología es gestionada mediante un software que funciona con un dispositivo de entrada o sensor y es mostrada a través de un dispositivo de salida o *display*. Para distinguirla de tecnologías similares y siguiendo la definición más ampliamente aceptada¹, consideramos que la realidad aumentada debe contener simultáneamente tres características básicas: la mezcla de lo real y lo virtual, la interactividad en tiempo real, así como el registro tridimensional.

Los dispositivos de entrada son marcadores que actúan como desencadenantes, y pueden ser mecánicos, magnéticos, ópticos, acústicos, inerciales o de radiofrecuencia². Por su parte, los *displays* principales incluyen los de mano (sobre todo tablets y smartphones) o cabeza (mediante gafas y otros dispositivos similares), así como los espaciales, que habitualmente utilizan proyectores y pueden ser visualizados por grupos de personas de manera simultánea. Las aplicaciones de esta tecnología son amplias y variadas, pudiendo aportar una nueva dimensión a ámbitos como el académico, médico, industrial, publicitario y por supuesto al de la creación artística, que será el que nos ocupe en el presente trabajo.

La realidad aumentada plantea grandes posibilidades para el campo del arte, ya que la experimentación con lo real y lo virtual crea un nuevo nivel de realidad mixta o mezclada, en la que las percepciones y los límites de cada mundo quedan interrelacionados. Como señala Lev Manovich³, la superposición de ornamentos, textos e imágenes (desde frescos a fotografías) sobre superficies de nuestro entorno no es en absoluto una práctica novedosa. Por tanto, la mayor aportación de la realidad aumentada es su potencial interactivo y dinámico en tiempo real que, unido a su naturaleza tridimensional, nos obliga a utilizar una nueva forma de mirar la realidad que nos rodea. Esta cualidad hace de la realidad aumentada una vía de experimentación llena de posibilidades para los artistas, que han enriquecido sus discursos y quebrantado límites antes infranqueables gracias a la simplicidad de manejo y fácil acceso para el usuario de su tecnología. La conexión entre el espacio urbano, el espacio social y el espacio íntimo a través de las redes ha sido ampliamente tratada durante los últimos años por

1 AZUMA, R. T., "A Survey of Augmented Reality" en *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, nº 6, 4, 1997, pp. 355-385.

2 PORTALÉS, C. *Entornos multimedia de realidad aumentada en el campo del arte*, 2008. Tesis doctoral de la UPV consultada en www.upv.es/laboluz/master/metodologia/archivos/.../Tesis_CPPortales.pdf.

3 MANOVICH, L: "The poetics of augmented space", en *Visual Communication*, 2006, nº 5, p. 219.

especialistas de distintos campos⁴, por lo que nuestra intención es dar cuenta de algunos de estos nuevos planteamientos explorados por distintos artistas a través de la realidad aumentada, centrándonos especialmente en aquellos que consideramos amplían las fronteras tradicionales del arte, especialmente la escultura, y del *artivismo* y otros movimientos similares en el ámbito del espacio público.

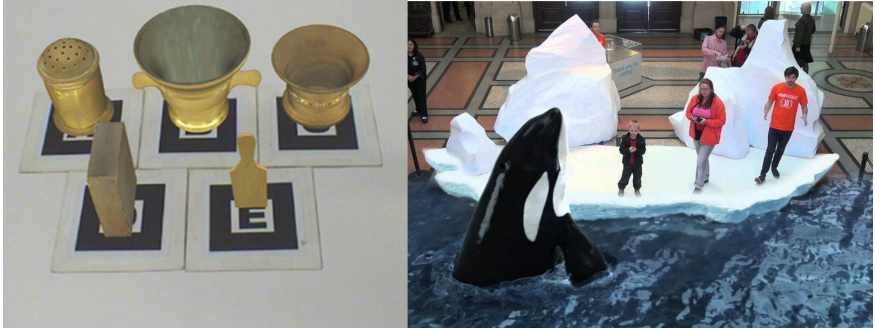


Ilustración 1. A la izquierda, lo que el usuario ve en la pantalla tras apuntar al marcador óptico (los cuadrados negros) con su dispositivo móvil. A la derecha, un ejemplo de *display* espacial en el museo de Bristol, en este caso una gran pantalla que muestra la realidad aumentada frente a la familia que se encuentra sobre el marcador.

1. Una escultura entre dos mundos.

Como se deduce de la definición anterior, el uso de la tecnología de la realidad aumentada implica necesariamente llevar a cabo un modelado tridimensional de los objetos a mostrar, creando lo que en esencia es una escultura digital cinética e interactiva que, a diferencia de la escultura virtual, coexiste en un espacio real y no real, llamado realidad mixta o mezclada. En este espacio, y ciñéndose a la idea más tradicional de la escultura nacida con una finalidad estética pero añadiendo una vuelta de tuerca tecnológica, encontramos varias intervenciones de artistas, tanto individuales como colectivas, de las que de las que daremos cuenta a continuación.

En primer lugar comentaremos la propuesta de Will Pappenheimer titulada “Large Reflectors”, ubicada en el Central Park de Nueva York. Se trata de una escultura virtual y cinética que rota mostrando sus distintas caras, que en este caso son falsos espejos que en lugar de reflejar la realidad del titulada “Large Reflectors”, ubicada en el Central Park de Nueva York. Se trata de una escultura virtual y cinética que rota mostrando sus distintas caras, que en este caso son

⁴ Por ejemplo, éste fue uno de los temas principales de la edición de *Art Futura* ya en 2004, celebrada bajo el epígrafe de “Realidad Aumentada”.

falsos espejos que en lugar de reflejar la realidad del entorno muestran la vista de ese mismo espacio según aparece en la *streetview* de 360 grados en Google maps. Es una idea divertida y una bella pieza de escultura virtual que sirve al artista para reflexionar sobre la existencia paralela de su creación, en la que confluyen los mundos del espacio virtual y el espacio real.



Ilustración 2. "Large Reflectors", de Will Pappenheimer.

Otro artista interesado en las posibilidades de la realidad aumentada es Christian Meinhardt, que en su obra de 2011 "Cargo"⁵ confronta el pasado y el presente de las prácticas religiosas mediante la creación de una serie de esculturas virtuales que concibe como "tótems para los dioses y demonios de la era de la información". Estas piezas, aglutinadas bajo el nombre de "cargo" (que significa carga, cargamento o mercancía, en un concepto asociado a grandes contenedores y camiones de transporte), son una reflexión sobre la era industrial y su culto al incesante consumo de productos. Así, el artista pretende crear "altares en los que adorar a estas deidades post-modernas con la esperanza de que colmen los contenedores con nuevas promesas". A parte de su contenido conceptual, estas piezas destacan por su elegancia en movimiento y su gran belleza plástica, fundada en esquemas geométricos basados en la forma de los contenedores de mercancías.

Tanto la serie de Meinhardt como la escultura de Gero forman parte del proyecto "The Virtual Public Art Project"⁶, una plataforma creada con la intención de mostrar públicamente trabajos virtuales, en lo que supone la primera experiencia que trata de crear una visita de arte virtual similar a la de un

5 http://www.unseensculptures.com/?page_id=398.

6 http://virtualpublicartproject.com/Virtual_Public_Art_Project/ReallyFakeInstructions.html.

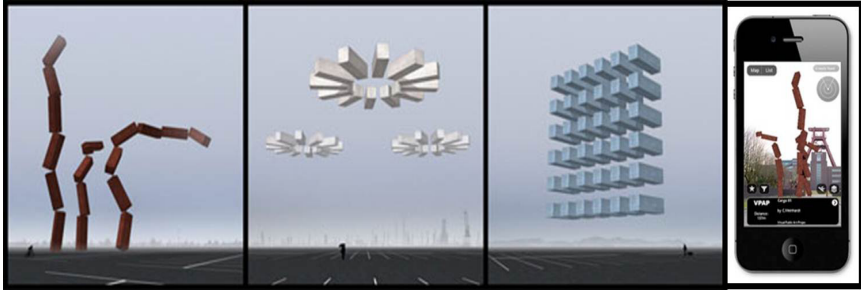


Ilustración 3. "Cargo" de Christian Meinhardt. Tres ilustraciones con el diseño, y a la derecha la pieza vista por el usuario en una pantalla de Smartphone.

parque de esculturas, pero extendida a cualquier parte del mundo. En su página web se puede consultar un mapa⁷ con las ubicaciones de las piezas que se han sumado al proyecto, y que son accesibles mediante la aplicación *Layar* cuando el usuario está cerca de un marcador.



Ilustración 4. A la izquierda, "Divergent Finitude" de Robert Gero y en el centro mapa con las localizaciones de las esculturas virtuales que forman parte de "The Virtual Public Art Project". A la derecha, "Augmented Sculpture Series", de Pablo Valbuena.

También Robert Gero, un escultor tradicional interesado en las nuevas tecnologías y materiales, ha explorado las posibilidades plásticas de la escultura virtual, siendo una de sus mejores propuestas la escultura llamada "Divergent Finitude", cuyas aristas y planos de apariencia dura sacan partido de la realidad aumentada como vía de exploración formal.

No queremos terminar este apartado sin hacer una pequeña reseña al trabajo de Pablo Valbuena y su "Augmented Sculpture Series"⁸, en las que utiliza una proyección sobre una escultura blanca para cambiar su aspecto y cuestionar los límites entre escultura y arquitectura. Sin ser realidad aumentada tal y como nosotros la hemos planteado en el presente artículo, este trabajo es un buen

⁷ http://virtualpublicartproject.com/Virtual_Public_Art_Project/Locations.html.

⁸ <http://www.pabloalbuena.com/selectedwork/augmented-sculpture-v1/>.

ejemplo de las posibilidades intermedias de esta tecnología y supone una vuelta de tuerca a las tan de moda proyecciones sobre arquitectura, con las que comparte una misma tecnología⁹.

2. Recordando lo olvidado y haciendo visible lo invisible.

Además de nuevos caminos para la escultura decorativa y basada en la exploración formal, la realidad aumentada también amplía las posibilidades dentro del ámbito de la escultura conmemorativa. En este campo, hablaremos de algunos artistas que han sabido aprovechar la ausencia de filtros institucionales para llevar a cabo intervenciones de recuperación de la memoria en la vía pública y que, en algunos casos, de otra manera nunca hubieran llegado al público que transita por dichos espacios.

Uno de los artistas más prolíficos en este campo es John Craig Freeman, que ve en la realidad aumentada un camino ideal para superponer una esfera pública que considera virtualizada (ya que ha pasado de ubicarse en el espacio real de la calle al espacio virtual de internet) a la experiencia real del mundo físico, recuperando el espacio público como lugar de creación de identidad comunitaria y de discurso político-social. La obra insignia de Freeman es sin duda "Border Memorial: Frontera de los Muertos"¹⁰, creada en 2012 en colaboración con Mark Skwarek bajo el asesoramiento académico de Salvador Holguín y Christina Marín.



Ilustración 5. "Border Memorial: Frontera de los Muertos", de J. Craig Freeman. A la izquierda, lo que el espectador ve en su pantalla al pasar cerca de un punto marcado. A la derecha, el mapa mostrado en *Layar*, que incluye la ubicación del usuario y los "puntos calientes" cercanos.

⁹ Esta tecnología, derivada de la RA, se conoce como *Realidad Aumentada Espacial* y se caracteriza porque no es necesaria la utilización de ningún *display* intermediario para poder visionar los gráficos virtuales insertos en el espacio real. En este caso, se trata de proyectores que dirigen gráficos virtuales tridimensionales sobre una superficie sólida generando nuevas formas y transformando la realidad a través de las proyecciones de luz. El principal reto de la *Realidad Aumentada Espacial* es realizar una correcta calibración entre los gráficos tridimensionales y las formas geométricas sobre las que serán proyectadas.

¹⁰ <http://bordermemorial.wordpress.com/border-memorial-frontera-de-los-muertos/>.

La intención de Freeman es hacer un trasunto de escultura conmemorativa “dedicada a los miles de trabajadores emigrantes que han muerto a lo largo de la frontera entre México y Estados Unidos en su intento por cruzar el desierto y encontrar una vida mejor”. Para ello, el artista pasó cerca de un año documentándose y viajando por esta zona en busca de aquellos lugares donde hubieran aparecido restos humanos y creando un mapa de Google que reflejara la ubicación de los mismos. Así, el usuario únicamente debe tener la aplicación *Layar* instalada en un dispositivo móvil que cuente con GPS y escanear el código que actúa como marcador, para que al pasar por el lugar marcado por el artista se muestre en su pantalla una recreación virtual de una “calaca” o esqueleto conmemorativo asociado al día de los muertos de la cultura mexicana. Este proyecto ha tenido una gran repercusión mediática y ha sido adaptado a otros contextos y lugares, pero la esencia del mismo no sólo permanece, sino que ha evolucionado, marcando una línea de trabajo muy definida en el conjunto de la obra de John Craig Freeman¹¹. Así, con este mismo espíritu de conmemoración y deseo de invitar a la reflexión encontramos otro memorial, en este caso honrando a las víctimas de ambos bandos pericidas durante la guerra de Irak, cuyo número se estima en unas cincuenta y dos mil personas. Su funcionamiento técnico es similar al anterior, pero en este caso está ubicado en torno al monumento a Washington, añadiendo una capa más de significado y fuerza discursiva, al aprovechar la carga simbólica y emblemática de un espacio que forma parte de la memoria colectiva no sólo norteamericana, sino de gran parte del mundo occidental.



Ilustración 6. “U.S./Iraq War Memorial”, de J. Craig Freeman. A la izquierda, algunos de los 52.000 ataúdes tal y como los ve el espectador en su pantalla. A la derecha, detalle de los féretros de ambos bandos.

Una vía discursiva menos convencional, pero aún encuadrable dentro de la recuperación de la memoria, la encontramos en la serie “Shades of absence” de la artista Tamiko Thiel¹². En estas sombras de ausencia se muestran imágenes de artistas contemporáneos que han sido censurados, mostrándose sus cuerpos

11 <http://johncraigfreeman.wordpress.com/>.

12 <http://mission-base.com/tamiko/>.

como simples siluetas. Es ésta una idea y una ejecución que hacen gala de la elegancia minimalista que caracteriza la estética de esta creadora. Para Thiel, cada silueta “representa a un incontable número de artistas desconocidos o poco conocidos que afrontan la censura o el acoso y no cuentan con apoyo público”. La obra es en realidad una serie de cuatro intervenciones, siendo la primera algo distinta de las demás, ya que trataba de llamar la atención póstumamente sobre la obra del polémico y polifacético artista Christoph Schlingensiefel en el pabellón alemán de la bienal de Venecia en 2011. Para la misma bienal, pero ubicada en la plaza de San Marcos, encontramos “Public Voids”, dedicada a los artistas censurados en espacios públicos, y “Outside Inside”, dedicada a los que han pasado por situaciones de violencia o arrestos. La última intervención de la serie, bajo el título “Governing Bodies”, data de 2013 y está dedicada a artistas censurados por el gobierno de Estados Unidos.



Ilustración 7. De izquierda a derecha: “Shades of Absence: Schlingensiefel Gilded”, “Shades of Absence: Public Voids” y “Shades of Absence: Outside Inside”, de Tamiko Thiel para la Bienal de Venecia de 2011.

Su intención es denunciar la realidad de la censura en el campo del arte en distintos países, especialmente en aquellas obras destinadas al espaciopúblico que son censuradas sin razones claras. Así, espera que el espectador reflexione sobre el valor real del arte dentro de la sociedad, independientemente de su precio en el ámbito del mercado del arte y las subastas.

Otra vía de recuperación de la memoria facilitada por la realidad aumentada es la de hacer visible en la realidad mixta aquello que existe pero es invisible en la realidad física, camino que se desvía de la escultura conmemorativa tradicional. Éste ha sido explorado por muchos artistas, incluyendo a Freeman y Thiel. Freeman en su obra “Décharge de Rebut Toxique” y Thiel en “Newtown Creek (oilspill)” quieren llamar la atención sobre la presencia de residuos en nuestro entorno, haciéndolos visibles mediante la realidad aumentada. En cuanto a la estética, en el caso de Craig Freeman el camino elegido es mostrar una serie de

barriles llenos de residuos tóxicos, mientras que Thiel de nuevo hace gala de su elegancia y crea una especie de estela multicolor que, cruzando el espacio mixto de manera similar a un dragón de año nuevo chino, hace visible el problema de la contaminación ante nuestros ojos.

Sin embargo, queremos destacar otra pieza que, si bien también trata de hacer visible una realidad intangible, va un poco más allá en su desarrollo conceptual. Se trata de “Sea of tweets”, de Mark Skwarek¹³, una bella ejecución formal para una bonita y sencilla idea que trata de transmitir el apoyo de la gente a los afectados por el Tsunami de Japón en 2011. Los participantes potenciales son todos los usuarios de Tweeter que deseen unirse a la iniciativa, simplemente añadiendo el *hashtag* #seaoftweets en sus mensajes de apoyo. De esta manera, su tweet se convierte simbólicamente en una grulla de origami, alegoría de la esperanza, que será visible en las costas más afectadas por el tsunami y otras zonas de Japón como el monte Fuji, símbolo de la fuerza y perseverancia del país nipón.



Ilustración 8. Sea of tweets”, de Mark Skwarek.

3. Invadiendo vacíos.

Otra vía de intervención facilitada por la tecnología de la realidad aumentada es la de los “takeouts”, incursiones o más bien irrupciones colectivas en un espacio, con la intención de utilizarlo como lugar de expresión de una idea o serie de ideas durante un período determinado.

En el ámbito museístico, encontramos una pionera y simbólica “toma al asalto” del MOMA de Nueva York por parte de un grupo de artistas trabajando con realidad aumentada en el contexto del festival urbano de arte “Conflux”. El 9 de Octubre de 2010, y con el título “We AR in MoMA”¹⁴, estos artistas llevaron a cabo toda una exposición paralela en las instalaciones del museo, ocupando distintas plantas con sus intervenciones pese a que inicialmente no

13 <http://seaoftweets.wordpress.com/>.

14 Consultado en la web de la revista *Wired*, www.wired.com.

se contaba con el apoyo de dicha institución. Parte del sentido del proyecto era el desconocimiento del museo, que no tuvo nada que ver con la iniciativa de Sander Veenhof y Mark Skwarek y cuya opinión se tornaba irrelevante, al ser una intervención que únicamente “ocupaba” espacios vacíos y que no era visible para los visitantes que no quisieran o pudieran participar.

Así, el MOMA se convirtió no sólo en un espacio expositivo, sino en un campo de experimentación en el que evaluar las reacciones del público, la prensa y las instituciones ante esta propuesta. La respuesta de todos los implicados fue en general muy positiva y la cobertura mediática de la intervención muy intensa, por lo que la intervención se repitió y algunas de las obras virtuales han acabado por formar parte permanente del museo.



Ilustración 9. A la izquierda, una de las intervenciones de “We AR in MOMA”, concretamente una recreación del momento en que Banksy introdujo una de sus obras en el museo. En el centro, los espectadores de la exhibición, fácilmente reconocibles por estar apuntando con sus teléfonos a espacios vacíos. A la derecha, el mapa con las distintas intervenciones de la “Bushwick Augmented Reality”.

En esta misma línea, pero esta vez en el ámbito del espacio urbano, también cabe señalar a modo de ejemplo la “Bushwick Augmented Reality Intervention”¹⁵, una toma simbólica de dicho barrio de Brooklyn, en Nueva York, mediante una serie de intervenciones variadas en realidad aumentada. La intención de organizadores y participantes es la de transformar un espacio público mediante el arte, y la acción englobó todo tipo de propuestas, desde lo lúdico hasta lo crítico, pasando por creaciones puramente decorativas. Este tipo

15 <http://bushwickarintervention.wordpress.com/>.

de acciones son cada vez más comunes y se han llevado a cabo en varios países, por lo que la comentada intervención en Bushwick es sólo una entre muchas propuestas similares.

4. Reapropiación colectiva.

Como se deduce del apartado anterior, la realidad aumentada facilita el acceso a ciertos espacios no tan disponibles para las intervenciones artísticas mediante otras técnicas, proporcionando una vía de trabajo y expresión de ideas para una serie de *artistas* comprometidos con la denuncia y visibilización de los problemas de su tiempo. Un excelente ejemplo de reapropiación del espacio público es la sencilla pero efectiva propuesta “Sky Petition City”¹⁶, del ya citado Will Pappenheimer en colaboración con Zachary Brady. Tras instalar su aplicación, los usuarios pueden utilizar el cielo de Washington para escribir sus peticiones, ya que, como señalan los artistas, “es evidente que las autoridades han dejado de escuchar la voz de la gente y es necesario usar métodos que no se hayan usado antes para hacernos oír”.



Ilustración 10. “Sky Petition City”; de Will Pappenheimer y Zachary Brady. A la izquierda un mensaje dejado en el cielo, y a la derecha el conjunto de mensajes almacenados en torno al monumento a Washington.

Así, la aplicación permite escribir en el cielo mensajes y pictogramas similares a los dejados por los aviones, con la intención de que los usuarios expresen sus necesidades y demandas. Estos mensajes se almacenan en torno al monumento a Washington, espacio que de nuevo aporta un simbolismo político añadido al conjunto de la idea.

¹⁶ http://willpap-projects.com/sky_petition_city/.

Además de intervenciones que responden a iniciativas particulares, y siguiendo el modelo tanto de otras guerrillas urbanas como la estela hacktivista de la “Critical Art Ensemble” y sus teorías sobre la desobediencia civil electrónica, encontramos artistas que se organizan en grupos, reunidos en torno a una serie de ideas y compromisos que normalmente están reflejados en un manifiesto y que utilizan la RA en el espacio público para transmitir sus discursos. En lugar de llenar las calles de *stencils*, grafitis y *happenings*, o bien de limitarse al activismo dentro del espacio virtual de la red, estos colectivos aprovechan la tecnología de la realidad aumentada para llegar al público en el espacio urbano, creando sobre la realidad una segunda capa de información en la que se puedan hacer visibles ciertas verdades, más o menos incómodas.

- *Colectivo “Augmentationist International”*

Este colectivo internacional, fundado en Enero de 2011, es pionero en este tipo de iniciativas y aglutina los nombres de algunos de los mejores artistas de este campo. De algunos, como John Craig Freeman, Mark Skwareky o Tamiko Thiel ya hemos comentado algunos trabajos, por lo que aquí únicamente haremos una reseña sobre su filosofía. El manifiesto fundacional de este colectivo ha servido de ejemplo a los demás grupos que vamos a comentar, por lo que ha tenido una gran repercusión dentro de las iniciativas de colaboración colectiva. Según declaran en su manifiesto¹⁷, el colectivo “Augmentationist International” tiene la misión de utilizar la realidad aumentada como medio de intervención en el arte público, dado su convencimiento de que éste es el medio ideal para transformar el espacio urbano, instalando en él objetos virtuales que transmuten conceptos que el espectador creía conocidos.

- *Colectivo “Re+Public”: Reimaginando el espacio público.*

El proyecto colaborativo *Re+public*¹⁸ está conformado por un colectivo de artistas procedentes de los grupos “The heavy projects” y “Public Ad Campaign”, con el objetivo común de “democratizar el acceso al entorno visual comunitario” y re-imaginar el espacio público a través del uso creativo de las nuevas tecnologías. Entre sus proyectos destacan los murales digitales (Ilustración 11), llevados a cabo en distintas ciudades de Estados Unidos, así como diversas intervenciones en el campo de la contrapublicidad¹⁹ ubicadas en la ciudad de Nueva York en Julio de

17 <http://augmentationistinternational.wordpress.com/>.

18 <http://www.republiclab.com>.

19 La contrapublicidad, o *subvertising*, es un **acto de resistencia cultural** resultado de la fusión de las palabras *subvert* (subvertir) y *advertising* (publicidad). El *subvertising* se define como una acción que interfiere o distorsiona un determinado mensaje publicitario. Esta idea se enmarca dentro de la teoría de la tergiversación, definida por primera vez en 1956 por la *Internacional Situacionista* como un método que cambia la manera de ver objetos o imágenes generalmente

2011. En este último caso, se reemplazaron virtualmente anuncios publicitarios por obras de artistas que, como Ron English, son a su vez conocidos por versionar (o directamente subvertir) iconos de la cultura popular o bien piezas de artistas del *stencil* más reivindicativo, como John Fekner o Dr. D. En una línea sumamente similar y de nuevo dentro del campo de la contrapublicidad encontramos la intervención “The Artvertiser”, del artista neozelandés Julian Oliver, mediante la cual insertó obras de arte en el espacio urbano sustituyendo los cientos de carteles publicitarios por versiones artísticas de su contenido, convirtiendo las calles de Berlín, Bruselas y Rotterdam en una gran exposición de arte.

Queremos destacar también una intervención en solitario del grupo “heavy projects”, ya que pese a no estar estrictamente encaminado al espacio público, sin duda cumple con muchos de los objetivos planteados por el colectivo californiano en cuanto a buscar nuevos medios para innovar, provocar y desafiar dentro de marcos tecnológicos y teóricos ya conocidos. Esta pieza, titulada “This is not news” (esto no son noticias), se apropia de la conocida idea de Rene Magritte en “Esto no es una pipa” para proyectar un vídeo denunciando la ausencia de rigor informativo y exceso de sensacionalismo en las noticias de Fox News y NBC. El desencadenante de este vídeo, una vez instalada la aplicación, será cualquier imagen de la citada obra de Magritte que se capture con una cámara, y las cabezas parlantes de los presentadores se verán acompañadas de un rótulo con el título de la pieza. Esta mezcla de humor y denuncia es un ejemplo más de las posibilidades de la realidad aumentada dentro de las perspectivas del arte más comprometido.



Ilustración 11. A la izquierda, un ejemplo de los muchos murales de realidad aumentada llevados a cabo por miembros del colectivo Re+Public. A la derecha, “This is not news”, de Heavy Projects.

conocidos, sacándolos de su contexto original y poniéndolos en un contexto nuevo e inusual que a menudo cambia su sentido, redefiniendo y recuperando el **entorno** al apartarlo de las manos e intereses privados del comercio y de la publicidad.

5. Conclusiones.

A lo largo de este artículo hemos mostrado cómo los artistas están utilizando la realidad aumentada para explorar distintos caminos de expresión, algunos sustituyendo o enriqueciendo con la RA otras vías y técnicas, y otros experimentando en busca de los límites, tanto estéticos como discursivos, de ésta tecnología tan llena de posibilidades. Como comentamos en la introducción, la realidad aumentada tiene el potencial de aplicarse a los más variados campos y por tanto, en caso de desarrollarse por el camino adecuado (y especialmente tras la introducción en el mercado de las *Google Glasses*²⁰), está claro que estamos ante una tecnología capaz de cambiar totalmente la realidad que nos rodea. En efecto, podemos crear todo un mundo basado en la realidad mixta, que podría volverse tan omnipresente como cotidiana y modificar los más variados aspectos de nuestra vida.

En nuestra opinión, y visto su potencial transformador en el mundo de la creación artística, lo más destacable es, en primer lugar, la inmensa carga conceptual aparejada a esta tecnología, ya que no sólo se trata de la modificación virtual de un espacio que consideramos nuestra realidad, sino que la introducción y predecible popularización del uso de la realidad mixta sin duda ha de llevar a que nos cuestionemos el concepto mismo de realidad y a cambiar nuestros patrones de conducta al relacionarnos con ella, tanto como individuos como colectivo social. Además, algunas de las iniciativas comentadas en este artículo nos llevan a reflexionar sobre la posible evolución de esta tecnología en el campo de la libertad de expresión frente al control de la información, y si bien es alentador ver cómo la descentralización es positiva para la primera, también es preocupante pensar en el espacio íntimo que potencialmente estaremos cediendo a los generadores de contenidos en caso de convertirse la realidad aumentada en una realidad cotidiana.

20 Para una mirada divertida sobre este tema recomendamos el visionado del capítulo "Specks and the City" de la vigesimoquinta temporada de la siempre visionaria serie "Los Simpsons", en el que Mr. Burns regala este *gadget* a todos sus empleados para tenerlos bajo control.

¿QUÉ ES UN MUSEO DE ESCULTURA AL AIRE LIBRE? CONSIDERACIONES SOBRE LA DENOMINACIÓN DE COLECCIONES ARTÍSTICAS MUSEALIZADAS EN EL ESPACIO PÚBLICO.

PALABRAS CLAVES:
Escultura, arte público, museo.

KEYWORDS:
Sculpture, public art, museum.

RESUMEN

Algunas colecciones de esculturas permanentemente expuestas en lugares públicos se llaman "museos al aire libre". Este ensayo examina cómo esa noción se ha ido construyendo a lo largo del tiempo, a partir de precedentes históricos y en interacción dialéctica con otros conceptos relacionados. El resultado no es una definición bien delimitada, sino una cambiante percepción cargada de diversas connotaciones en función de los diferentes idiomas y contextos culturales.

ABSTRACT

Some collections of sculptures permanently exhibited in public spaces are called 'open air museums'. This essay discusses how this notion has been constructed over time, building on historical precedents and in dialectic interaction with other related concepts. The result is not a clear-cut definition, but a changing perception, carrying diverse connotations according to different languages and cultural contexts.

Si la pregunta expresada en el título de este artículo tiene hoy algún interés no es tanto por especificar la definición de un tipo de museo, distinguiéndola de otras categorías distintas, sino más bien por tener en cuenta las variadas connotaciones que ha ido adquiriendo esa nomenclatura en rivalidad/analogía dialéctica a otras. Ese es el propósito de las siguientes reflexiones sobre los contramodelos cuya influencia u oposición han ido marcando la evolución de ese concepto. Otra cuestión interesante a considerar sería por qué los museos de escultura al aire libre cuentan tan poco en nuestro sistema artístico; aunque es de agradecer que este monográfico de *Papeles de Cultura Contemporánea*, donde se abordan tantos aspectos en los márgenes del panorama escultórico actual, sí haya querido acordarse de esta tipología museística.¹

Una exposición permanente de arte público con fin educativo.

Aunque en nuestro imaginario tendamos a identificar los museos con edificios suntuosos, hace muchos años que el ICOM admite como tales a los jardines botánicos, reservas zoológicas, yacimientos arqueológicos u otros elementos patrimoniales al aire libre, con tal de que estén abiertos al público realizando las funciones propias de un museo: coleccionar, conservar, estudiar e interpretar un acervo patrimonial sin ánimo de lucro, para el deleite y educación de sus visitantes. Por tanto, una muestra de arte en el espacio público puede ser considerada museo, con tal de que sea una colección permanente cuyos visitantes reciban apropiada información. Así pues, es crucial la colocación de cartelas identificativas junto a cada pieza y de paneles explicativos del conjunto, la publicación de folletos o catálogos, la oferta de guías-intérpretes que eventualmente acompañen al público, y de otras actividades pedagógicas, talleres, etc.² Sin una mínima presencia de estos recursos educativos, no cabe hablar de museo, sino de "arte público", que es como se designa en general al que

1 En la actual proliferación de escritos histórico-artísticos sobre los museos y centros de arte contemporáneo, suelen quedar relegados los museos de arte al aire libre. Yo mismo cometí esa falta, al dedicarles solamente una nota al pie en LORENTE, Jesús Pedro: *Los museos de arte contemporáneo. Noción y desarrollo histórico*, Gijón, Trea, 2008, pp. 14-15, nota 10. Luego he intentado enmendar esa negligencia, consagrándoles especial atención a partir de mi ponencia "Museos de escultura en espacios urbanizados: Paradigmas de su desarrollo en España", en *Congreso Internacional de Críticos de Arte: Arte Público Hoy: Nuevas Vías de Consideración e Interpretación Crítica* (12 al 15 de noviembre de 2009), Valladolid, AECA-ACYLCA, 2010, p. 127-148.

2 También hay que tener en cuenta la minuciosidad o simpleza de las cartelas, pues inicialmente en los museos fundados por el escultor Pepe Noja sólo se identificaba el nombre del autor, sin precisar el título de cada pieza, supuestamente para no determinar las interpretaciones del público, según declaraciones recogidas en BAZAN DE HUERTA, Moisés: "El Museo de Escultura al Aire Libre de Cáceres", *Norba-Arte. Revista del Dpto. de Hª del Arte de la Univ. de Extremadura*, vol. XXII-XXIII, 2002-2003, pp. 261-292. Afortunadamente, luego esas esculturas han sido identificadas con cartelas y paneles explicativos más pormenorizados, como corresponde a un museo digno de tal nombre.

sale al encuentro de los ciudadanos en plazas, calles o parques. En algunos casos recientes, como el museo que desde 2007 se ha formado en las peatonalizadas calles céntricas de la ciudad italiana de Cosenza gracias a la generosidad del coleccionista Carlo Bilotti, la contemplación de las esculturas colocadas sobre pedestales recuerda mucho a la experiencia de pasear por el espacio de un museo, sobre todo porque se trata de piezas cuyos autores son nombres habituales en los museos de arte contemporáneo. Más modesto es el Museo de Escultura al Aire Libre de Puertollano (Ciudad Real), iniciado en 2008 con diez esculturas – algunas obtenidas por donación, pero la mayor parte correspondientes a obras premiadas en el Salón de las Artes “Ciudad de Puertollano”– colocadas sobre pedestales en vías peatonales del centro urbano. Pero independientemente de que se trate de “piezas de museo” firmadas por grandes artistas o de obras menos cotizadas, y más allá del tipo de circuito peatonal o no, lo que define a estas colecciones como museos son las cartelas y demás elementos explicativos.



Fig. 1. Maletas didácticas para niños disponibles en el *Openluchtmuseum voor Beeldhouwkunst*, gestionado por el Ayuntamiento de Amberes en el Parque Middelheim.

Explicaciones didácticas de diversa índole ya se ofrecían en los “jardines de esculturas” abiertos para uso educativo en las academias de la Antigüedad clásica; y en el Renacimiento la colección de estatuas romanas u otros restos arqueológicos eran el foco de estudio e interpretaciones en la “academia medicea” del *Giardino di San Marco* en Florencia. En el siglo XIX muchas academias de arte adornaron patios y jardines con esculturas que sirvieran de referente a los alumnos. Y a lo largo del siglo XX el atractivo de bastantes universidades norteamericanas se realzaría instalando modernas esculturas en sus respectivos campus, costumbre luego imitada en Europa, donde no es casual que muchos museos de escultura al aire libre hayan sido creados en recintos universitarios. Como el *Musée en Plein Air* formado por la Universidad de Lieja desde 1977 en

el campus de Sart Tilman³, o el de la Universidad Politécnica de Valencia, en el campus “Els Taronjers” una colección de esculturas gestionada desde 1988 por el Vicerrectorado de Cultura, que es miembro institucional del ICOM y se encarga de su estudio/difusión.⁴ A este respecto, resulta muy significativo que se reivindique todo el conjunto de esculturas en espacios públicos de Barcelona como un “museo virtual de arte público”, desde que la web municipal ofrece un catálogo e itinerarios didácticos *on line*, gracias a un convenio con la Universidad de Barcelona.

Conjuntos agrupados, que se perciben como un acervo colectivo.

Es considerado habitualmente como el primer “museo al aire libre” el fundado en 1881 por el rey Oscar II de Noruega a las afueras de su capital, en su residencia veraniega de Bygdøy, como un patriótico compendio del patrimonio más típicamente escandinavo: construcciones líticas tradicionales que fueron recreadas por artesanos, para quienes eran tan auténticas como las arquitecturas “originales”; ya que a lo largo de los siglos prácticamente todas sus maderas habían sido renovadas. Nadie parecía dar entonces mayor importancia al hecho de que la ubicación era inventada y tampoco era original la acumulación en un recinto de ejemplos habitualmente dispersos por el paisaje. Con las mismas premisas, en 1891 cerca de Estocolmo se dio un paso más en este tipo de evocación ficticia cuando el etnólogo Artur Hazelius fundó Skansen, un pueblito tradicional nórdico recreado con algunos edificios y objetos reales trasladados y muchos copiados, donde el modo de vida tradicional se representaría durante las horas de apertura al público por algunos actores-actores-actrices vestidos con trajes típicos. Su éxito inspiró muchas imitaciones, como los *Heimat Museen* alemanes. Este tipo de nostálgicas recreaciones de las arquitecturas y modos de vida tradicionales tuvo algunas emulaciones en el resto del continente europeo⁵ y alcanzaría su apogeo tras la II Guerra Mundial en los *open air museums* norteamericanos o en el Reino Unido, donde el caso más célebre es un ideal pueblo victoriano llamado Beamish, abierto al público en el condado de Durham en 1972: construido *ex novo* pero con materiales y aperos originales trasladados de diferentes lugares de la comarca, también lo animan y explican unos actores-intérpretes vestidos de época. A su vez, ha inspirado muchos semejantes, como el *Ironbridge Gorge Museum* en Blists Hill (Shropshire) abierto en 1973, donde incluso se proporciona a los visitantes copias de antiguas monedas victorianas para las compras que vayan a realizar en los comercios que venden como recuerdo productos típicos de aquella época.

3 DUCHESNE, Jean-Patrick: “Le Musée en Plein Air du Sart-Tilman”, en *I y II Jornadas de Museos Universitarios*, Universidad de Alicante, 1999, pp. 95-104.

4 BLASCO CARRASCOSA, Juan Ángel y MORANT MAYOR, Vicente Juan: *Esculturas del campus de la Universidad Politécnica de Valencia*, Valencia, UPV, 2001.

5 En España, los más conocidos son el denominado “Pueblo Español” de Barcelona proyectado con motivo de la Exposición Internacional de 1929 por los arquitectos Ramón Reventós y Francesc Folguera, junto a los artistas Xavier Nogués y Miquel Utrillo; seguido por el homónimo de Palma de Mallorca, que sería construido por Fernando Chueca-Goitia en 1965-67.

Aparentemente, poco tienen que ver todos esos conjuntos etnológicos con nuestros museos de escultura al aire libre, aunque el paralelismo sí viene muy a propósito para el caso de museos a cielo abierto adonde se han trasladado en Europa del Este algunos monumentos de la época comunista: como el *Muzeum Park of Arts* fundado por el Ayuntamiento de Moscú en 1992, o el *Memento Park*, inaugurado en Budapest por el Parlamento de Hungría en 1993. Muchos monumentos destruidos tras la caída de los regímenes marxistas han tenido que ser evocados a través de copias o restauraciones recientes. Incluso cuando las esculturas son originales, su emplazamiento ya no lo es, como tampoco es auténtica su concentración en un espacio reducido, que les asemeja a parques temáticos, donde el público revive algunos aspectos de la cultura dominante bajo el dominio soviético.

Pero en cierto modo, lo más habitual es que cualquier museo sea una concentración espacial de objetos trasladados de diferentes procedencias, a veces reunidos artificialmente por el gusto de un coleccionista personal o institucional que los ha juntado para la posteridad, y eso mismo sucede en muchos museos de escultura al aire libre. Cuando el alcalde de Amberes, Lode Craeybeckx, fundó en 1951 el *Open Lucht Museum* en el parque Middelheim, el primer elenco de obras reunidas eran en buena medida depósitos del Museo de Bellas Artes de Amberes.⁶ Por su parte, la colección de escultura contemporánea del Ayuntamiento de París fue el repositorio a partir del cual se creó el *Musée de sculpture à plein air de la Ville de Paris*, inaugurado en 1980.⁷ Y la colección de esculturas que había en el recinto del extinto Museo Español de Arte Contemporáneo constituye el acervo principal expuesto en el Museo de Escultura de Leganés, inaugurado en 2005.⁸ En otros casos un comisario o artista ha hecho la selección de piezas, que por tanto tienen una coherencia como colección. Y a menudo la instalación también agrupa unas esculturas junto a otras para crear paralelismos o agrupaciones estéticas o históricas como las que pueda haber en las salas de un museo. La peculiaridad de los museos de escultura al aire libre es que esas piezas no están bajo techo –salvo algunas más vulnerables a la intemperie–, de manera que están permanentemente abiertos al público sin limitación de horarios, salvo en algunos parques rodeados por vallas o paredes perimetrales, cuyas puertas de acceso se cierran por la noche, como sucede en los ya citados de Middelheim y Leganés, así como también en el Museo de Escultura al Aire Libre de Cáceres, inaugurado en 1997 en el Parque del Príncipe, y ahora también en el Museo al Aire Libre de Huelva, que había sido inaugurado en 1991 en las calles del casco histórico, pero desde 2006 está instalado en el Parque de Zafra. Algunos de estos parques tienen baños públicos y vigilancia, lo cual refuerza su asimilación a

6 PAS, Johan: "Museum without walls. Middelheim Open Air Museum for Sculpture, past and present", en *The Middelheim Collection*, Amberes, Ludion, 2010, p. 12-35.

7 BASTOEN, Julien: "Ensembles permanents et temporaires de sculpture contemporaine en plein air à Paris depuis les années 1960: un panorama critique", en *Arte en el espacio público: barrios artísticos y revitalización urbana*. Zaragoza, Prensas Universitarias de Zaragoza, 2009, p. 65-80.

8 MARÍN-MEDINA, José: *El arte para todos. Escultura pública en Leganés*, Ayuntamiento de Leganés, 2005.

instituciones museísticas, incluso por el hecho de tener determinados horarios de apertura.



Fig. 2. Entrada al Museo de Escultura de Leganés, con placa informativa de los horarios en primer término y escultura de Pepe Noja al fondo.

El peso del pasado: cotejos históricos y estilísticos en entornos culturales.

Las estatuas y hallazgos arqueológicos antiguos coexistían con esculturas renacentistas en el cortile del Belvedere en el Vaticano, y en la florentina Loggia dei Lanzi, junto a las obras maestras de Benvenuto Cellini o Giambologna, se instalaron en el siglo XVIII esculturas romanas antiguas para dar aún más lustre patrimonial a este prestigioso espacio público en la piazza de la Signoria. Luego, la apertura de los museos públicos generalizó estas variadas confrontaciones con afán enciclopédico e historicista. Incluso en los museos de arte contemporáneo, donde se impuso el modelo alemán de revisiones diacrónicas en las que se trazaba la evolución desde la Ilustración en adelante, sobre el paradigma decimonónico francés que apostaba por mostrar obras de “artistas vivos” en presentaciones cambiantes. Entonces la idea de museo quedó doblemente asociada a colecciones variopintas y a panoramas históricos; sólo como complemento a esa oferta generalista se irían desarrollado museos monográficamente dedicados a un artista o grupo artístico. Y todavía hoy la denominación “museo” suele ir socialmente asociada a un amplio repertorio histórico y estilístico. Lo cierto es que la mayoría de los expresamente denominados museos de escultura al aire libre procuran ofrecer una variación de dataciones o estilos propia de una colección con vocación didáctica. Incluso los que nacieron con intención de apostar por el arte más reciente, a menudo se remontan a pioneros históricos como Rodin o Meunier en el Museo de Middelheim en Amberes.

Da la impresión de que esta idea la tenían presente Eusebio Sempere y José Antonio Fernández Ordóñez cuando en 1972 utilizaron el término “museo” para la instalación de esculturas bajo un puente del Paseo de La Castellana, pues procuraron remontarse a los grandes maestros de las primeras vanguardias del siglo XX, incluyendo algunos ya fallecidos, como Alberto Sánchez y Julio González, representados por ampliaciones en bronce de obras antiguas, realizadas con permiso de sus familiares. Además, esas dos esculturas, unidas a la de Miró, aportaron a la colección una estética surrealista a medio camino entre la figuración y la abstracción, así que el abanico estilístico era mucho más representativo de las diferentes tendencias modernas de lo que indicaría la denominación “Museo de Escultura Abstracta” con la que fue rotulado posteriormente por el Ayuntamiento de Madrid, que asumió la propiedad y gestión de este acervo. De igual manera, la diversidad de dataciones, estilos, temas y materiales sería una característica del *Musée de sculpture à plein air de la Ville de Paris*, inaugurado en 1980 junto al Sena, que surgió de un contexto histórico opuesto, al cancelarse una gran obra de ingeniería que preveía construir una vía rápida de circulación automovilística. También forma parte de los museos municipales de la capital francesa e igualmente está abierto día y noche, presentando treinta y siete esculturas de diferentes épocas y estilos, siendo la más antigua una pieza de Constantin Brancusi, datada en 1920-48, y la más reciente una instalación de la israelí Micha Laury.⁹



Fig. 3. Micha Laury, *Mind Accumulation*, escultura de 1988 en el parisino Musée de Sculpture à Plein Air.

⁹ El arquitecto Daniel Badani, autor del museo de escultura creado en 1974 en el Viaduc Autoroutier de Saint-Cloud, diseñó por encargo del Ayuntamiento de París el parque Tino Rossi, donde se instalaría esta colección municipal de esculturas firmadas por artistas franceses y extranjeros. Cf. DANE, Marie-Claude, *Musée de Sculpture de Plein Air de la Ville de Paris*, París, Ed. municipales, 1981.

Así pues, los museos de escultura al aire libre, como cualquier otro museo, cuando montan exposiciones temporales o cuando van añadiendo nuevas adquisiciones de piezas recientes, colocan esas obras en relación con las previamente existentes en la colección permanente. Desde este punto de vista, son iniciativas muy distintas de las románticas intervenciones aisladas del Land Art en la naturaleza virgen –desiertos remotos, riscos montañosos, lagos helados–. En un museo a cielo abierto tan importante o más que la interacción con el entorno natural es la contextualización en un entorno cultural: no sólo las demás esculturas de la colección, sino también las arquitecturas y el resto del patrimonio histórico del lugar. Esa es la idea base de lo que en italiano se denomina *musealizzazione all aperto*, que consiste en abrir al público determinados yacimientos o recintos patrimoniales enriquecidos con nuevas intervenciones¹⁰. Son “museo de sitio” que no renuncian a las reconstrucciones y recreaciones didácticas, e incluso insertan algunas piezas de arte contemporáneo, como ocurre en las ruinas de Gibellina. En 1968 un terremoto destruyó esta pintoresca ciudad siciliana de tal forma que se prefirió construir *ex novo* una nueva población diseñada por los grandes arquitectos y urbanistas del momento; pero también se hizo un llamamiento a los artistas plásticos, obteniéndose abundantes participaciones –que aún siguen llegando–, desde piezas como las de Arnaldo Pomodoro o Pietro Consagra instaladas en el pueblo nuevo, a intervenciones en las viejas ruinas, como la de Alberto Burri. El resultado ha sido por ello descrito como “un museo al aire libre” o incluso como “ciudad-museo”; pero, nomenclaturas aparte, interesa destacarlo aquí como arquetipo de una asociación muy frecuente entre la instalación de nuevas creaciones artísticas al aire libre con vestigios arqueológicos e históricos.

¿Quizá la presencia de esos elementos de patrimonio histórico serviría para justificar mejor el término museo? Desde luego, los vestigios pretéritos han sido vecindario favorito en España para ambiciosos proyectos de museos de escultura contemporánea al aire libre, a veces abortados, como el que se comenzó en Toledo en 1980 junto a la muralla de la ciudad, entre la Puerta de la Bisagra y la Puerta del Cambrón, o de fugaz duración, como el del Castillo de Santa Bárbara en Alicante, operativo entre 1998 y 2004. Pero también hay importantes ejemplos exitosos, como el museo de esculturas “Andalucía” inaugurado en 1986 en Aracena (Huelva), cuya colección se sitúa principalmente cerca de la entrada a la Cueva de las Maravillas o en las calles vecinas al Museo del Jamón, que son los dos principales reclamos turísticos de la localidad. Por su parte, la rica colección del *Museo de Escultura al Aire Libre de Alcalá de Henares* inaugurado en 1993, se ubica mayoritariamente en los jardines que bordean la muralla de la ciudad a lo largo de la Vía Complutense. Igualmente, desde 1995 el llamado *Museu d’Instal·lacions Artístiques de Vespella de Gaià* (Tarragona) se expande en torno al castillo

10 Entre los pioneros de estas teorías destaca un arquitecto especialista en la musealización de parques arqueológicos, que dedicó un libro al tema de la ciudad como museo: MINISSI, Franco: *Conservazione, vitalizzazione, musealizzazione*, Roma, Multigrafica Editrice, 1988 (una publicación llena de ejemplos de patrimonio arqueológico y artístico conservados a cielo abierto). Existe en español la cacofónica denominación “museos de sitio”, que es una traducción literal de *site museums* o *musées de site*, para referirse a estos conjuntos arquitectónico-urbanísticos musealizados al aire libre.

y otros puntos turísticos del municipio. Y desde 2006 en Vegadeo (Asturias), el denominado *Museo de Escultura Contemporánea al Aire Libre "Senda de los Doce Puentes"* ha distribuido una escultura en cada uno de los doce puentes del concejo.¹¹



Fig. 4. Mural cerámico de Juan Manuel Llácer, presidido por el logo MA ("Museo Andalucía" de Escultura al Aire Libre) en la plaza de la iglesia de san Pedro en Aracena (Huelva).

Colecciones in situ, surgidas por iniciativas comunitarias.

Frente a los museos tradicionales, creados a partir de colecciones de las altas esferas sociales y fundados por las élites políticas o económicas, la "nueva museología" surgida en los años setenta y ochenta reivindicó un innovador concepto social de museo al aire libre, denominado *ecomusée*. En lugar de una colección constituida por las autoridades con objetos trasladados de su ubicación original proponían la musealización de todo un ecosistema humano, por iniciativa de la propia comunidad, que se encargaría de autogestionarlo. Fue un fenómeno histórico coetáneo a la proliferación de museos de escultura al aire libre, aunque nunca se ha establecido alguna relación entre ellos y los "ecomuseos", también llamados "museos de territorio" o "museos comunitarios".

¹¹ Sobre estas políticas urbanísticas véase LORENTE, Jesús Pedro: "Un experimento en la política cultural española de la postmodernidad: los museos municipales de escultura al aire libre fundados con donaciones de artistas" en *Otras maneras de musealizar el patrimonio*. Bilbao-Vitoria, Universidad del País Vasco-Artium, 2012, pp. 169-190.

Sin embargo, no resulta difícil el paralelismo entre esas iniciativas de base concebidas por la “nueva museología” y los museos resultantes de los simposios organizados entonces por escultores para fomentar la amistad entre artistas de todo tipo de estilos y nacionalidades, desarrollando su creatividad de forma colectiva.¹² Esos simposios florecerían por todo el mundo en los años sesenta y setenta con ideales contestatarios, pues al propugnar la talla directa in situ se alejaban de la producción mercantil en serie a partir de bocetos imperante en galerías y museos. Eran la antítesis del *white cube*, de los elitistas templos del arte; propugnando el trabajo al aire libre ante los habitantes de un pueblo, a quienes involucraban siempre de forma activa. En España, el escultor Pedro Tramullas fue el primero en organizar ese tipo de simposios a partir de 1975 en Hecho (Huesca), localidad pirenaica cuyo consistorio se comprometió a proporcionar a los artistas participantes manutención y piedra local, a cambio de lo cual cada escultor debía dejar una obra para el museo al aire libre que se iría formando en el municipio, con algunas esculturas enclavadas en pleno casco histórico, por la plaza de la iglesia y ante la escuela, pero la mayoría serían instaladas en un pajar y su vecino prado o monte arriba, adentrándose en el bosque.¹³ Esta “museografía” centripeta, que partiendo del centro urbano conduce a la periferia, combinando la agrupación de piezas en algunos puntos y el desperdigamiento en otros, reaparecería en tantos museos creados por iniciativas de base, fundados por colectivos de artistas. Así, en 1984, a partir de una pieza de Pablo Serrano cedida por el autor y su esposa Juana Francés, comenzó una iniciativa similar en Elche (Alicante), entre el Camino de la Estación y la Avenida de la Libertad, aunque a los cinco años ese proyecto encalló. Y también se formaron con esculturas cedidas por artistas los museos fundados poco después por el escultor Pepe Noja en las calles de Aracena, Huelva, Alcalá de Henares, Cáceres y Santurce: especialmente expandido urbanísticamente en esta ciudad vizcaína, donde el museo, inaugurado en 2004, se extiende a partir del céntrico Parque Municipal a los lindes del puerto deportivo y por calles retiradas. Aunque como colofón interesa aquí el Museo de Escultura y Pintura al Aire Libre de Serrada (Valladolid), que surgió en 1991 gracias a la complicidad de los artistas donantes de las obras,

12 El pionero fue el idealista escultor austriaco Karl Prantl (1923-2010) que escogió unas antiguas canteras abandonadas, explotadas desde época romana en el término municipal de Sankt Margarethen, para convocar en 1959 el *Symposium Europaischer Bildhauer*. Otros “apóstoles” de este movimiento fueron Janez Lenassi, que implantó este ideal en Eslovenia, donde en 1961 inició el simposio “Forma Viva”, en Portoroz. O Robert Rousil, que lo importó al Canadá en 1964. También en Francia se desarrollaron otros simposios similares, como el que en 1967 se celebró en la ciudad alpina de Grenoble.

13 No todos produjeron esculturas monumentales, pues algunos hicieron piezas pequeñas que corrían el riesgo de ser robadas, o tallas en madera u otros materiales que no debían ser conservados a la intemperie, y además el certamen se fue abriendo en sucesivas convocatorias anuales a todo tipo de manifestaciones artísticas, incluyendo pinturas, fotos o cine; por todo ello, hubo que habilitar en seguida un antiguo pajar donde guardar y mostrar al público lo que no podía dejarse a cielo abierto. Cf. BERNUÉS SANZ, Juan Ignacio y LORENTE, Jesús Pedro: “Los simposios internacionales de escultura de Hecho (Huesca): Una utopía hippie de convivencia y su museo (1975-1984)”, en *On the Waterfront*, nº 26 (Junio 2013), descargable en <http://www.ub.edu/escult/Water/index.htm>.

dispersas por el “Paseo del Arte”, junto al Parque del Encuentro, y otros lugares del pueblo: no depende del Ayuntamiento, sino que está gestionado por la comunidad local, a través de la Fundación Serrada Blanco del Arte, así que está en manos de los vecinos, como supuestamente habían de funcionar los ecomuseos.

En 1991 comenzó también en Portugal el primero de los simposios internacionales de escultura organizados por el ayuntamiento de Santo Tirso – ciudad del cinturón metropolitano de Oporto– , a iniciativa del escultor Alberto Carneiro, con la ayuda del crítico catalano-francés Gérard Xuriguera para la selección de artistas internacionales. Las esculturas resultantes dieron lugar al Museu Internacional de Escultura Contemporânea de Santo Tirso, inaugurado en 1997, que se extiende por un vasto itinerario, cuyo epicentro sería la Plaza 25 de Abril, con ramales que van hacia el Parque D. Maria II y hasta la entrada del Museo Municipal, pero que más recientemente se ha complementado con intervenciones en el parque suburbano da Rabada. Así pues, se musealiza un amplio territorio, donde las obras se quedan en los variados emplazamientos escogidos por sus autores.



Fig. 5. *Ascensión*, escultura del argentino Julio Le Parc realizada en septiembre 1997 durante el 4º Simposio de Santo Tirso, en la Plaza 25 de Abril, epicentro del Museu Internacional de Escultura Contemporânea de Santo Tirso.

También en Italia los certámenes de este tipo tienen, en muchos sentidos, carácter periférico, por las poblaciones que los acogen y la localización suburbana en ellas escogida. Es el caso de Ulassai, localidad sarda donde nació la artista Maria Lai, quien desde 1981 organiza en ella encuentros de artistas, fruto

de los cuales se ha ido creando un museo a cielo abierto en las calles, el lavadero, la antigua estación, y los alrededores. O la localidad lombarda de Morterone (provincia de Lecco), en las faldas del monte Resegone, que con 37 habitantes dice ser el ayuntamiento más pequeño de Italia, donde no hay escuela ni mesón, pero tienen un *Museo di Arte Contemporánea all'Aperto* fundado en 1986 cuyas esculturas de importantes artistas italianos e internacionales se distribuyen en la plaza de la iglesia, en las calles, en fachadas de casas, en los prados y en plena naturaleza montañosa.

A veces, curiosamente, surgen ejemplos en localidades vecinas; es el caso de los simposios que desde 1984/85 dieron lugar al *Museo di Scultura all'Aperto* de Buddusò (Cerdeña) con el que rivaliza el homónimo del contiguo municipio de Ozieri, inaugurado diez años después. Para evitar que estos museos se parezcan demasiado entre sí –cosa que sucede incluso cuando se trata de localidades muy distantes en el mapa, pues los artistas entusiastas de los simposios de escultura tienden a ser repetir su presencia en diversos certámenes–, hay localidades que ya especifican un argumento particular. Es el caso del municipio de Ostellato (provincia de Ferrara) en el que desde 1998 se han organizado simposios veraniegos de escultura al aire libre sobre el tema común del cielo, creando así una peculiaridad diferenciadora, que hasta se manifiesta en el nombre del museo, *CielOstellato*. O el museo a cielo abierto creado en 2005 por la localidad de Étroubles (Val d'Aosta), junto a la frontera franco-suiza, cuyas esculturas versan todas sobre el tema del viaje. En otras ocasiones, para destacarse de los competidores gracias a una mayor variedad de técnicas y medios artísticos, se ha optado por otras formas de arte público como son los murales pictóricos o cerámicos, de lo cual han sido ejemplos pioneros el *Museo di Arte Contemporanea all'Aperto*, que existe desde 1984 en Luiciana (Prato), o el que desde 1985 acogen las calles de Maglione (Turín).

Siendo los murales pictóricos, y sobre todo el postgraffiti, tan característicos de nuestras más recientes culturas urbanas, no es de extrañar que otros museos al aire libre se hayan formado a base de intervenciones en fachadas de algunos distritos ciudadanos. Como los que desde 1995 adornan en Turín un barrio obrero, Borgo Vecchio Campidoglio, constituyendo la colección del MAU- Museo d'Arte Urbana di Torino, gestionado desde 2000 por una asociación, que ha conseguido insertarlo en los directorios de museos de la región, y está proporcionando a los murales protecciones de plexiglás e iluminación permanente. Fuera de Europa, uno de los ejemplos más famosos es el Museo a Cielo Abierto de Valparaíso, inaugurado en julio de 1992 con veinte murales dispersos por las calles del barrio porteño de Cerro Bellavista gracias a un convenio entre el municipio y la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso cuya Escuela de Arte llevaba desde 1969 interviniendo en las paredes de este barrio a partir de diseños de artistas de prestigio.

Parques de esculturas vs. museos de escultura al aire libre.

Cada vez son más numerosos entre nosotros los denominados “parques de esculturas”, apelativo que apenas implica diferencias en cuanto a la conservación y exposición de las piezas, sino que más bien revela una identificación con el

modelo anglosajón del *sculpture park*, que es una nomenclatura muy habitual en la Europa septentrional. No faltan tampoco en los países mediterráneos las colecciones escultóricas abiertas al público en fincas y espacios naturales a cierta distancia de los núcleos de población, e incluso gestionadas por una fundación, al modo norteamericano; pero en algunos casos hemos preferido llamarlos museos. Quizá su mejor parangón sea el Museo Pagani, abierto al público gratuitamente en una finca rural de Castellanza, localidad cerca de Milán. Inaugurado en 1965 por el artista y galerista Enzo Pagani, natural de la vecina localidad de Legnano: se basa en una colección formada por creaciones del polifacético fundador, a la vez pintor, escultor y mosaista, además de las obras de otros artistas afines, realizadas en todo tipo de materiales, algunas donadas como testimonio de amistad e incluso creadas *in situ* tras una estancia en la propiedad, en cuyos hermosos prados y bosques erigiría también edificios para museo y exposiciones, teatro u otras infraestructuras. Es un ejemplo muy relacionado con los *sculpture parks* estadounidenses, no sólo por la extensión del parque de esculturas sino además por tratarse de una propiedad privada –gestionada por una fundación tras la muerte del fundador–.

En general, en los años de la Guerra Fría los modelos estadounidenses servían de referencia en el mundo Occidental y también fueron adoptados por lejanas naciones en proceso de rápida occidentalización como Japón, donde el hito más destacado sería la apertura al público en 1969 del Museo al Aire Libre de Hakone, una población montañosa famosa por sus aguas termales y feraces paisajes volcánicos. El poderoso grupo de comunicaciones Fujisankei gestiona este famoso museo donde los visitantes pagan entrada para acceder a una finca con esculturas de famosos artistas como Rodin, Bourdelle o Miró y una de las mayores colecciones de obras de Henry Moore en todo el mundo; pero sobre todo más de 300 piezas de Picasso –en un pabellón dedicado a su producción cerámica–. En muchos sentidos, podría considerarse como el paradigma de la modernidad triunfante, a la conquista del territorio: la urbanización de un silvestre paisaje natural con esculturas icónicas del canon artístico moderno e infraestructuras arquitectónicas secundarias, todo ello bajo el apelativo de museo.

Ni en otros países de Oriente ni en Latinoamérica –donde aún es mayor la influencia norteamericana de los *sculpture parks*–, es frecuente encontrar ejemplos ni bibliografía relativos a museos de escultura al aire libre expresamente denominados así. No es que la distinción semántica importe mucho, pero sin duda estas cuestiones de nomenclatura constituyen un buen punto de partida para el debate en términos de historia cultural. Incluso en Italia cada vez está ganando más popularidad la denominación anglosajona, o se detecta una cierta ambivalencia terminológica en algunos ejemplos, como el *Museo-Parco di Sculture all'Aperto* di Portofino (Génova), inaugurado en 1987 en unos extensos jardines con vistas al mar, así como en la bibliografía italiana sobre el tema¹⁴. En España, ya son muchos los parques de esculturas así denominados, entre los cuales incluso

14 Remito a la pormenorizada bibliografía recogida en MARZOTTO Matilde: *Arte open air. Guida ai parchi d'arte contemporanea in Italia*, Milán, 22Publishing, 2007.

hay algunos que, al estilo norteamericano, gestionan fundaciones.¹⁵ Pero el más conocido, la Fundación NMAC Montenmedio Arte Contemporáneo, en Vejer de la Frontera (Cádiz), desde 2008 es miembro de ICOM y ya ha empezado también a publicitarse bajo la denominación “Museo de Arte y Naturaleza”¹⁶



Fig. 6. Itinerario señalado con “setas” amarillas de metal, marcado a los visitantes de la Fundación NMAC en una dehesa de Vejer de la frontera (Cádiz).

Utilizar el término “museo” en vez de “parque de esculturas” u otros apelativos no implica grandes diferencias en la realidad, pero quizá expresa la identificación mental con una determinada filiación cultural a la que los fundadores rinden homenaje consciente o inconscientemente, manifestando una vocación pública, unos objetivos educativos, que son los propios de toda institución museística. Ello no quiere decir que luego esos buenos propósitos se cumplan, pues muchos pretendidos museos no merecen tal nombre; en cambio, algunos “parques de esculturas” cumplen cabalmente con las funciones de conservación, estudio y difusión propias de un museo. Lejos de ser polos opuestos, ambas nociones tienden cada vez más a solaparse, como afortunadamente ocurre igualmente con los propios conceptos de museo y arte público.

15 Como el de Salinas de Arte Contemporáneo (SAC) de la Fundación Cristóbal Gabarrón en Medina del Campo (Valladolid), “Cala Ratjada” de la de Bartolomé March en Capdepera (Mallorca), “Parc Art” en Cassà de la Selva (Gerona), “Arenatzarte” en Güeñes (Guipúzcoa), etc.

16 Aparte de los catálogos de sus colecciones y exposiciones, también han publicado un libro en el que informan sobre equivalentes europeos de esta fundación. BLÁZQUEZ, Jimena et al., *Parques de esculturas. Arte y naturaleza. Guía de Europa*, Madrid-Cádiz, Documenta Artes/ Fundación NMAC, 2006.

LA ESCULTURA DÉBIL¹: TARKOVSKI Y EL ACONTECIMIENTO

THE WEAK SCULPTURE: TARKOVSKI AND THE EVENT

PALABRAS CLAVES:

Escultura, Tarkovski, Vattimo,
kénosis, Heidegger, Ereignis.

KEYWORDS:

sculpture, Tarkovski, Vattimo,
Kenosis, Heidegger, Ereignis.

RESUMEN

El presente artículo toma algunas escenas cinematográficas, especialmente pertenecientes a la filmografía de Andrei Tarkovski, como entidades susceptibles de establecer conexiones virtuales con diferentes tendencias de la escultura contemporánea. La filosofía de Gianni Vattimo y, en concreto, los conceptos de pensamiento débil y kénosis funcionan como centro narrativo que permite articular un relato acerca del vaciamiento del ser-escultura pensado como estructura fuerte, hasta desvelar zonas de desmaterialización de la obra artística donde el ser se manifiesta como evento y don desfundamentado.

ABSTRACT

This article takes some scenes, especially from the films of Andrei Tarkovsky, as entities capable of establishing virtual connections with different tendencies of contemporary sculpture. The philosophy of Gianni Vattimo, in particular his ideas of weak thought (pensiero debole) and kenosis, is the centre of this connection. The emptying of the being-sculpture thought as a strong structure reveals the dematerialization of the artwork. In this dematerialization, the being appears as an event and a groundless gift.

1 "El título "pensamiento débil" alude a todo esto; y de manera esencial, apela a los siguientes aspectos: a) Es preciso tomarse en serio el descubrimiento de Nietzsche, y quizá también de Marx, que establece un nexo entre la evidencia metafísica (y, por tanto, entre la vigencia del fundamento) y las relaciones de dominio, dentro y fuera del sujeto. b) Sin embargo este hallazgo no debe conducirnos hasta una filosofía de la emancipación, que utiliza como métodos el desmascaramiento y la desmitificación, sino que, en la medida en que provoca una distensión y disminuye la angustia metafísica, ha de hacernos mirar de una forma nueva y más amistosa a todo el mundo de las apariencias, de los procesos discursivos y de las,

1. EL DISCURSO DE DOMENICO: KÉNOSIS Y DIVINIDAD POST-METAFÍSICA.

Aunque el presente escrito haya introducido la palabra “escultura” en su título, en él tratamos la temática concerniente a ella sólo de modo tangencial. Manteniéndonos a una cierta distancia de la escultura contemporánea quizá podamos trazar nuevos caminos en su interpretación. Hemos preferido abordar su debilitamiento post-objetual partiendo de algunas escenas tomadas, principalmente, de la filmografía de Andrei Tarkovski, pues consideramos que la experiencia estética y hermenéutica de un pensamiento que rememora la escultura podría comparecer de manera esencial en el cine, donde la supuesta objetividad desnuda de las obras, al desarrollarse inserta en una historia, ofrece una mayor cercanía a los procesos de comprensión². Las imágenes cinematográficas tomadas como esculturas habilitan una relectura de algunos ejemplos escultóricos contemporáneos, que no suponen tanto una superación de las escenas tarkovskianas (*überwindung*) sino más bien una *verwindung*: “recuperación-revisión-convalecencia-distorsión”³, nunca dándolas por ultrapasadas (*Aufhebung*) sino abriendo sus posibles pasados⁴. Ello no quiere decir que consideremos el medio escultórico superado en términos dialéctico-

“formas simbólicas”; y a verlos como ámbito de una posible experiencia del ser. (...) d) Por fin, la problemática identificación entre ser y pensar, que la hermenéutica toma de Heidegger, no ha de concebirse como un medio para encontrar de nuevo el ser originario y verdadero que la metafísica ha olvidado al transformarse en cientificismo y tecnología, sino como una vía para volver a hallar el ser entendido como huella, como recuerdo: un ser consumido y debilitado... y sólo por ello digno de atención”. ROVATTI, P. A.; VATTIMO, G.: “Advertencia preliminar”, en ROVATTI, P. A.; VATTIMO, G. (eds.): *El pensamiento débil*, Madrid, Cátedra, 2006, pp. 14-15.

2 "El horizonte del presente no se forma pues al margen del pasado. Ni existe un horizonte del presente en sí mismo ni hay horizontes históricos que hubiera que ganar. Comprender es siempre el proceso de fusión de estos presuntos «horizontes para sí mismos»". GADAMER, H.-G.: *Verdad y método*, Salamanca, Sígueme, 2003, pp. 376-377.

3 VATTIMO, G.: *Ética de la interpretación*, Barcelona, Paidós Ibérica, 2008, p. 22. Respecto al término *Verwindung* escribe Vattimo: "No podemos discutir aquí todos los significados de este término, pero en él resuenan, ya sea la noción de curarse, de convalecencia (imagen cara a Nietzsche), ya sea la de aceptación y re-signación, ya la de distorsión. Posmoderno, podemos traducir, es lo que mantiene con lo moderno un vínculo *verwindend*: el que lo acepta y aprende, llevando en sí mismo sus huellas, como en una enfermedad de la que se sigue estando convaleciente, y en la que se continúa, pero distorsionándola". p. 24.

4 "Nosotros no buscamos la fuerza en lo ya pensado, sino en un impensado del que lo pensado recibe su espacio esencial. Pero lo ya pensado sólo es la preparación de lo todavía impensado, que en su sobreabundancia, retorna siempre de nuevo. La medida de lo impensado no conduce a integrar lo pensado con anterioridad dentro de un desarrollo y una sistematización todavía más altos y que lo superan, sino que exige la puesta en libertad del pensar transmitido para que pueda entrar en su ser anterior todavía conservado. Esto es lo que rige en la tradición desde el principio, lo que está siempre por delante de ella, y con todo, sin ser pensado expresamente como lo que inicia". HEIDEGGER, M.: "La constitución onto-teo-lógica de la metafísica", en *Identidad y diferencia*, Barcelona, Anthropos, 1990, p. 111.

metafísicos, sino más bien alterado, ampliado, distorsionado, re-significado y rememorado (*Andenken*).

Si tuviéramos que establecer un origen (sin fundamento, principio primero o punto histórico-cronológico del tiempo) donde se inscribe nuestra interpretación, optaríamos por apropiarnos de una escena de la película *Nostalgia*, de Andrei Tarkovski (1983). Nos referimos a la escena del sacrificio del loco Domenico, uno de los personajes principales⁵, comparable, debido a su carácter visionario y enigmático, al Zaratustra del Nietzsche post-metafísico o al Heráclito pre-platónico.



Fotogramas de *Nostalgia*
Andrei Tarkovski
(1983)

Años atrás había encerrado a su familia en su casa en previsión del fin del mundo, y en la escena, una de las últimas de la película, lanza un bellissimo y conmovedor discurso subido en la escultura ecuestre de *Marco Aurelio* en la Piazza del Campidoglio de Roma. El pedestal y la parte inferior de la estatua aparece rodeado de un andamiaje que la sumerge en lo precario y efímero de una instalación. Un mensaje escrito en fragmentos de tela blanca, donde puede leerse: "Non siamo matti, siamo seri"⁶, incrementa la provisionalidad de la escenografía. Antes de prenderse fuego y caer sobre el pavimento geométrico de la plaza, pronuncia un discurso del que reproducimos algunas frases y que puede interpretarse, desde Vattimo, como una apuesta por el debilitamiento de las estructuras fuertes del ser y por un retorno de lo divino en la amistad y la poesía:

"Bisogna ascoltare le voci che sembrano inutili (...) Se volete che il mondo vada avanti dobbiamo tenerci per mano, ci dobbiamo mescolare i cosidetti sani e i cosidetti ammalati. Voi, sani, che cosa significa la vostra salute? (...) La libertà non ci serve se voi

5 "El contrapunto del poeta residirá en la figura de Domenico, un *outsider* tachado de loco, y que, en cierta manera, viene a ser un heredero del Stalker en cuanto a que ambos son dos seres marginados que reivindican el sentido espiritual frente al materialismo. Aunque el caso del italiano es quizá más extremo, además de haber encerrado tiempo atrás a su familia durante siete años para protegerles del fin del mundo, su mensaje lo reforzará con su inmolación en público". TEJEDA, C.: *Andrei Tarkovski*, Madrid, Cátedra, 2010, p. 355.

6 "No estamos locos, somos serios".

non avete il coraggio di guardarci in faccia, di mangiare con noi, di bere con noi, di dormire con noi. Sono proprio i cosiddetti sani che hanno portato l'umanità sull'orlo della catastrofe. (...) Dove sono quando non sono nella realtà, e neanche nella mia immaginazione? Faccio un nuovo patto col mondo: che ci sia il sole di notte e neviche in agosto. Le cose grandi finiscono, sono quelle piccole che durano. La società deve tornare unita, e non così frammentata (...) Bisogna tornare al punto di prima, in quel punto dove voi avete invocato la strada sbagliata. (...) Che razza di mondo e questo se è un pazzo che vi dice che dovete vergognarvi?"⁷.

El lenguaje adquiere una intensidad emotiva que contrasta con la inalterable eternidad de la figura de Marco Aurelio. No hay en Domenico anexión, corrección o incorporación de lo otro a la esfera de lo mismo⁸, sino una escucha atenta de lo frágil. Dice que debemos «escuchar las voces que parecen inútiles», marginales, improductivas, ilegales y ajenas al *Lógos-Dios-padre*⁹, los ruidos insignificantes que permanecen en la periferia de la metafísica de la presencia y de su racionalidad, la que ha instituido esculturas públicas como monumentos del fundamento y que «ha llevado a la humanidad al borde de la catástrofe». Domenico habla en el *Abendland*, en la tierra del ocaso y la ocultación del ser, en

7 "Hace falta escuchar las voces que parecen inútiles (...) Si queréis que el mundo vaya hacia adelante debemos cogernos de la mano, debemos mezclarnos los llamados sanos y los llamados enfermos. ¡Vosotros, los sanos! ¿Qué significa vuestra salud? La libertad no nos sirve si no tenéis el coraje de mirarnos a la cara, de comer con nosotros, de beber con nosotros, de dormir con nosotros. Son justamente los llamados sanos los que han llevado a la humanidad al borde de la catástrofe. (...) ¿Dónde estoy cuando no estoy en la realidad, ni tampoco en mi imaginación? Hago un nuevo pacto con el mundo: que haya sol de noche y nieve en agosto. Las cosas grandes terminan, son las pequeñas las que permanecen. La sociedad debe volverse unida, y no tan fragmentada. (...) Hace falta volver al punto del comienzo, a aquel punto donde vosotros habéis invocado el camino equivocado (...) ¿Qué clase de mundo es este si es un loco quien os dice que debéis avergonzaros?". Traducción del autor.

8 "Appadurai percibe en el fondo de estas formas de violencia el mismo miedo, el miedo al "pequeño número". Parece como si la globalización hubiera convertido a las minorías en algo terrorífico. ¿Por qué? (...) El problema es que tal pretensión de totalidad supone una pretensión indefendible. Por encima de la identidad planea siempre una incertidumbre: ¿quiénes somos en realidad, qué "nos" pertenece como propio y no les pertenece a "ellos"? Appadurai denomina "incertidumbre social" a esa relación obligatoriamente deficiente entre la identidad de un Sí colectivo y de un no-Sí. La limpieza étnica puede considerarse desde ese momento una forma de "verificación" identitaria, en sentido absolutamente performativo y, por así decirlo, completamente delirante". NEYRAT, F.: "Violencia y globalización. A la sombra de las minorías sediciosas", en VV.AA.: *Pensar desde la izquierda. Mapa del pensamiento crítico para un tiempo de crisis*, Madrid, Errata naturae, 2012, pp. 73-75.

9 DERRIDA, J.: *La diseminación*, Madrid, Fundamentos, 2007.

la época del despliegue de la *Ge-stell* heideggeriana¹⁰, donde la imposición del ser como dato objetivo, medible, pensable y manipulable por la tecno-ciencia¹¹ ha terminado por incluir al hombre como material de consumo y esclavitud en manos de un hombre-dios o sujeto todopoderoso. ¿Cómo clasificar, si no es desde esta perspectiva, los personajes que observan, indiferentes, el sacrificio de Domenico?



Fotogramas de *Nostalghia*
Andrei Tarkovski
(1983)

¿No estamos ante el conformismo del último hombre¹²? Las figuras que contemplan imposibles son estructuras de la estabilidad, sujetos que aún

10 "Prestemos atención a la llamada bajo cuyo influjo se encuentran en nuestra época, no sólo el hombre, sino todo ente, naturaleza e historia, en relación con su ser. ¿A qué llamada nos referimos? En todas partes se provoca a nuestro existir - a veces como juego, otras oprimido, acosado o impelido - a dedicarse a la planificación y cálculo de todo. ¿Qué se expresa en este desafío? ¿Resulta sólo de un capricho del hombre? ¿O es que lo ente mismo viene hacia nosotros de tal manera que nos habla sobre su capacidad de planificación y cálculo? Y en tal caso, ¿se encontraría provocado el ser a dejar aparecer lo ente en el horizonte de la calculabilidad? En efecto. Y no sólo esto. En la misma medida que el ser, el hombre se encuentra provocado, esto es, emplazado, a poner en lugar seguro lo ente que se dirige hacia él, como la sustancia de sus planes y cálculos, y a extender ilimitadamente tal disposición. El nombre para la provocación conjunta que dispone de este modo al hombre y al ser el uno respecto al otro, de manera que alternan su posición, reza: com-posición. Habrá chocado este uso de la palabra, pero también decimos en lugar de "poner", "disponer", y no objetamos nada al empleo de la palabra disposición". HEIDEGGER, M.: *Identidad y diferencia*, *Op. cit.*, pp. 81-83.

11 HEIDEGGER, M.: "La pregunta por la técnica", en *Conferencias y artículos*, Barcelona, Ediciones del Serbal, 2001, pp. 9-32.

12 "¡Mirad! Yo os muestro *el último hombre*. ¿Qué es amor? ¿Qué es creación? ¿Qué es anhelo? ¿Qué es estrella?" - así pregunta el último hombre, y parpadea. La tierra se ha vuelto pequeña entonces, y sobre ella da saltos el último hombre, que todo lo empequeñece. (...) "Nosotros hemos inventado la felicidad" - dicen los últimos hombres, y parpadean. (...) Un poco de veneno de vez en cuando: eso produce sueños agradables. Y mucho veneno al final, para tener un morir agradable. (...) Todos quieren lo mismo, todos son iguales: quien tiene sentimientos distintos marcha voluntariamente al manicomio. (...) Hoy la gente es inteligente, y sabe todo lo que ha ocurrido: así no acaba nunca de burlarse". NIETZSCHE, F.: *Así habló Zaratustra*, Madrid, Alianza, 2006, pp. 40-42.

necesitan un asidero porque no saben bailar en hermandad con el caos. Para ellos hace mucho que la luz vino a despejar, de manera definitiva, la verdad de las cosas. Desde que la claridad cubriera sus oídos, hacen como si escucharan, pero las palabras exteriores son reflejos de su propia autoconciencia. "Sí, sabemos lo que quiere decir, lo hemos pensado muchas veces, no existe tal secreto"; podría decir en voz baja, satisfecho, el último hombre.

Si pudiéramos corroborar en imágenes el pensamiento al que Domenico se opone, no ya en términos dialécticos, sino post-metafísicos y diferenciales, escogeríamos dos obras que simbolizan nuestra tradición hebraico-cristiana y nuestro presente demócrata liberal: *La civilización occidental y cristiana* (1965), de León Ferrari y *ALDIPLUSLIDL* (1998) de Iskender Yediler. El último hombre asentiría ante ellas con una sonrisa, como si la historia y la ironía las hubiera dejado atrás.



La civilización occidental y cristiana / ALDIPLUSLIDL
 León Ferrari / Iskender Yediler
 (1965) / (1998)

Las dos condensan la metafísica, la violencia y el nihilismo característicos de Occidente. En la obra de Ferrari un avión de guerra estadounidense (símbolo del progreso económico, tecnológico, de la actualidad, la objetividad, la nitidez perceptiva, la voluntad de poder y la cancelación del otro) sirve de estructura portante, conteniendo bajo las alas varios misiles (símbolo de la atomización de la energía monádica de la violencia). Sobre el avión aparece un crucificado (el *Logos*, el Uno, la esencia, la sustancia, el Dios de la metafísica). La obra de Yediler, compuesta por bolsas de plástico pegadas pertenecientes a las cadenas de supermercados *Aldi* y *Lidl*, también compone una cruz: el consumo aparece como la última religión del relativismo, plagada de preceptos variables a cumplir. Con la apropiación irónica de contenidos conceptuales definidos, Ferrari y Yediler interpretan un occidente cristiano que ha pensado el ser desde el ente,

como estructura estable objetiva¹³. De ahí que asocien tecno-ciencia, economía y religión bajo el pensar calculador que instituye un fundamento primero, correlato del paradigma onto-teológico¹⁴ que hallaba sus fundamentos (*Grund*) en el ser como estructura y existencia.

Pero existe una variable en Yediler que produce un giro de la interpretación. Un secador instalado en la parte inferior de la obra genera un dispositivo que hace que la cruz se hinche y se deshinche, se expanda y se contraiga, destruyendo su solidez objetual¹⁵. ¿Podemos, entonces, seguir considerando la cruz como esqueleto vertebrador del ser? Si en el multiplicarse de las imágenes de mundo, éste ha perdido también su condición de realidad¹⁶ estable y única, si el progreso tecnológico y las democracias liberales del fin de la historia (Fukujama) han posibilitado la desestructuración de nuestros fundamentos, y si el fracaso de los grandes meta-relatos de la modernidad ha terminado por vaciar toda verdad objetiva, entonces es posible plantear una re-consideración del darse del ser como divinidad. En el final de la metafísica que comparece en la *Ge-stell*¹⁷ comprendemos que el ser quiere debilitarse, sustraerse, disolverse fuera de las estructuras sujeto-objeto. ¿No es este debilitamiento lo que propone, de algún modo, Domenico? ¿No debería deshincharse paulatinamente la escultura de *Marco Aurelio* al mismo tiempo que avanza su discurso, hasta adquirir la blandura característica de algunos objetos de Claes Oldenburg?

Pero, ¿qué significa el *hacerse nada* de la cruz como símbolo de la sacralidad trascendente? Partiendo de las distorsiones posibles en el discurso de Domenico, el objeto escultórico podría vaciarse del modo en que lo hace el crucificado de la película *La montaña sagrada*, de Alejandro Jodorowsky (1973).

13 "En todo caso podemos constatar también históricamente la plenitud de transformaciones del estar presente mediante la indicación de que el estar presente se muestra como el "Ev, el Uno único y unificador, como el Λόγος, la recolección que salvaguarda todo, como la ἰδέα, οὐσία, ἐνέργεια, *substantia, actualitas, perceptio*, mónada, como objetividad, como legalidad o positividad legal del autoponerse en el sentido de la voluntad de razón, de amor, de espíritu, de poder, como voluntad de querer en el eterno retorno de lo semejante". HEIDEGGER, M.: *Tiempo y ser*, Madrid, Tecnos, 2003, p. 27.

14 HEIDEGGER, M.: "La constitución onto-teo-lógica de la metafísica", en *Identidad y diferencia*, *Op. cit.*, pp. 99-157.

15 ÁVILA, M.J.; FERNÁNDEZ CAMPÓN, M.: "Biografías", en JIMÉNEZ, J.: *Juegos de lenguaje*, Cáceres, Centro de Artes Visuales Fundación Helga de Alvear, 2012, p. 258.

16 VATTIMO, G.: *La sociedad transparente*, Barcelona, Paidós Ibérica, 2004.

17 Sobre el emplazamiento como oportunidad del *Ereignis* véase: LLANOS DE LA GUARDIA, M.: "La Ge-stell como oportunidad en el pensamiento de Martin Heidegger", en CUBO, O.; NÚÑEZ, A.; OÑATE, T.; ZUBÍA, P. (Eds): *El segundo Heidegger: ecología, arte, teología*, Madrid, Editorial Dykinson, 2012, pp. 539-552.



Fotogramas de *La Montaña sagrada*
Alejandro Jodorowsky
(1973)

Cuando, durante su viaje iniciático, el protagonista despierta rodeado de una multiplicidad de reproducciones crucificadas, confeccionadas a partir de vaciados de su propio cuerpo, sufre el horror de la pérdida de singularidad y comienza a romperlas para deshacerse de su propio reflejo. Otra escena muestra un reblandecido rostro de Cristo, formado por una sustancia maleable donde el personaje introduce sus manos para deshacerlo y engullirlo poco a poco. Jodorowsky se aleja de la religiosidad dogmática debilitando el ser, ya sea mediante la pérdida del aura bajo la reproductibilidad¹⁸ de lo idéntico-sagrado, o bien mediante el reblandecimiento de su esencia objetiva y verdadera. De la intemporal escultura del estoico *Marco Aurelio* pasamos a la desmaterialización de un rostro blando, desestructurado, comestible, histórico-finito y mortal. El ser quiere des-materializarse y des-velarse otro. La religión quiere desprenderse de su figuración metafísica. Es lo que sucede en una de las escenas más elegantes de la película de Stanley Kubrick *La naranja mecánica* (1975).



Fotogramas de *La naranja mecánica*,
Stanley Kubrick (1975)

18 BENJAMIN, W.: *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Torino, Einaudi, 2000, pp. 24-25.

En ella el director realiza un montaje magistral combinando el ritmo del segundo movimiento de la *Novena sinfonía* de Beethoven con la alternancia de las imágenes de las partes del cuerpo - piernas, cabeza y brazos¹⁹ - de una figura decorativa compuesta por cuatro cristos. El Cristo onto-teo-lógico de Ferrari olvida en Kubrick la violencia de lo real para danzar al ritmo de nuevas espiritualidades. En lugar de transmitir un mensaje apolíneo y estático, la cruz se vacía para mostrar otra experiencia del ser en el evento del baile.

¿Con que oídos podemos escuchar, entonces, el discurso de Domenico? ¿Queda algo en nosotros capaz de recibirlo? Interpretamos la religiosidad de Tarkovski desde una distorsión debilitante que no quiere permanecer más en el fundamento de la figura (*grund*) sino en el abismo (*ab-grund*) del vaciarse. Si las religiones naturales comprendían a Dios de modo metafísico como trascendencia, omnipotencia y eternidad, la proclamación nietzscheana de su muerte²⁰, la concepción que Heidegger muestra ya desde *Ser y tiempo* de un *Dasein* depotenciado²¹, y posteriormente la *Kehre* (giro, viraje) que culmina con *Tiempo y ser* donde enuncia que el ser no existe, sino que acaece o se da²², abre el camino a una religiosidad otra, diferencial, no metafísica. En la época del último hombre Domenico parece apostar, siguiendo el pensamiento del Vattimo

19 "«Era necesario encontrar un modo de estilizar la violencia, igual que Burgess lo hace con su estilo literario», afirmó el realizador. Y, para ello, recurrió esencialmente a la música y al ballet, ya que «el contrapunto irónico de la música era ciertamente uno de los modos de conseguir ese efecto. Todas las escenas de violencia son muy distintas sin la música». En ese sentido, las referencias que la novela contenía sobre la pasión que su protagonista siente hacia Beethoven ofrecieron una excelente coartada (...). Gracias a esos contrastes, se permitió algunos verdaderos alardes de montaje - como el ballet eisensteiniano de las figuras de Cristo". RIAMBAU, E.: *Stanley Kubrick*, Madrid, Cátedra, 1999, pp. 199-200.

20 "En definitiva, que Dios ha muerto significa para Nietzsche que no hay fundamento último, y nada más. Aunque Heidegger no lo quiera reconocer, tiene un significado análogo su polémica contra lo que él llama "metafísica", es decir, toda la tradición filosófica europea a partir de Parménides, que cree poder captar un fundamento último de la realidad de la forma de una estructura objetiva, que se da fuera del tiempo, como una esencia o una verdad matemática. Así como Nietzsche no puede afirmar que Dios no existe (si no debería decir que conoce la verdadera estructura de lo real), Heidegger no puede desmentir la metafísica afirmando que lo real tiene una estructura diferente - no objetiva, cambiante, etc. - porque así seguiría afirmando una estructura". VATTIMO, G.: *Después de la cristiandad. Por un cristianismo no religioso*, Barcelona, Paidós Ibérica, 2003, pp. 11-12.

21 "Precisamente por el modo radical en que, en aquella obra, se propone la pregunta sobre el ser (...) está claro que cualquier posible respuesta a la pregunta no podrá ya, en principio, configurarse como fundamentación; no sólo en el sentido de la asignación del *Grund*, del principio o razón suficiente, sino también, más en general, en el sentido que el pensamiento no puede, de todos modos, esperar alcanzar una posición desde la cual disponer, de algún modo, del ente que debería resultar fundado. Ya en *Sein und Zeit* el ser es "olvidado como fundamento"; en el lugar del ser capaz de funcionar como *Grund* se percibe (...) un "ser" que, constitutivamente, no es ya capaz de fundar, un ser débil y depotenciado. (...) la búsqueda del sentido del ser no puede dar lugar al alcance de una posición "fuerte", sino sólo a la asunción del nihilismo como movimiento por el cual el hombre, el *Dasein*, rueda fuera del centro hacia la X". VATTIMO, G.: *Más allá del sujeto. Nietzsche, Heidegger y la hermenéutica*, Barcelona, Paidós Ibérica, 1992, pp. 51-52.

22 HEIDEGGER, M: *Tiempo y ser*, Op. cit.

de *Creer que se cree*, por la *kénosis*²³ paulina, por el vaciamiento del dios de la trascendencia a través de la encarnación de Cristo:

"Procurad tener los mismos sentimientos que tuvo Cristo Jesús, el cual teniendo la naturaleza gloriosa de Dios no consideró como codiciable tesoro el mantenerse igual a Dios, sino que se anonadó a sí mismo tomando la naturaleza de siervo, haciéndose semejante a los hombres"²⁴.

Se habla de "anonadamiento", de un abajamiento o mundanización, de un hacerse nada. Como escribió el Maestro Eckhart, se trata de vaciarse, de des- apropiarse para apropiarse:

"Quien quiera llegar a ser lo que debería ser debe dejar lo que es ahora"²⁵.

El vaciarse de la trascendencia desemboca en un nihilismo que, pensado desde mundos post-nietzscheanos y post-heideggerianos, abandona la consideración del ser como ente, abriéndose al evento²⁶. ¿Es posible, entonces, que el ser continúe conservando los atributos antropomórficos del Dios-hombre? ¿Prevalece su consistencia como objeto o sustancia material? ¿Son necesarias e imprescindibles estructuras humanas para el des-velarse del ser? Relacionamos *kénosis* y escultura contemporánea en la medida en que los orígenes sagrados de la escultura van a mostrarse secularizados, mundanizados, distorsionados, al mismo tiempo que activos en un nihilismo nunca emancipador. El proceso de desmaterialización de la escultura²⁷ vendría a cumplir el des-velamiento del ser

23 VATTIMO, G.: *Creer que se cree*, Barcelona, Paidós Ibérica, 2004.

24 VV.AA.: *La santa Biblia*, Madrid, Centro de Ediciones Paulinas, 1985, p. 1373.

25 MAESTRO ECKHART: *El fruto de la nada*, Madrid, Siruela, 2006, p. 152.

26 "La ontología nihilista nietzscheano-heideggeriana ultrapasa la metafísica, principalmente, porque ya no sigue considerando necesario el deber de buscar estructuras estables, fundamentos eternos ni nada semejante, ya que precisamente esto significaría seguir pretendiendo que el ser hubiera de tener aún la estructura de objeto, del ente (o hasta de la mercancía, por decirlo en términos marxianos). Esta nueva ontología piensa, por el contrario, que se debe captar el ser como evento, como el configurarse de la realidad particularmente ligado a la situación de una época". VATTIMO, G.: *Ética de la interpretación*, *Op. cit.*, p. 10.

27 "No deja de llamar la atención que el momento culminante del derrocamiento de una dictadura coincida tan a menudo con el derribo de una estatua. En la práctica de la escultura monumental, la imagen del personaje coincide con el propio personaje, de forma que al derribar la estatua se subraya la pérdida del poder de la persona. (...) la estatua es el objeto que condensa de forma más apropiada la idea de poder. (...) Frente a la reducción de tres a dos dimensiones que está en la base de la representación pictórica, la escultura aparece como una forma de imagen más corpórea y más real. Más presente en estado material, lo que tiene enormes ventajas en el caso de la representación de un héroe, un caudillo o una idea memorable". SAN MARTÍN, F. J.: "La escultura de la época de las vanguardias, un objeto fuera de lugar", en RAMÍREZ, J. A.; CARRILLO, J. (eds.): *Tendencias del arte, arte de tendencias a principios del siglo XXI*, Madrid, Cátedra,

como divinidad post-metafísica. Se trataría, entonces, de una escultura amiga y nunca más de una venganza de la objetividad. Tal vez por ello la escultura atea de la posmodernidad esté más cerca de lo divino que la escultura religiosa moderna²⁸, pues en ella el ser ya no se impone de modo violento en los entes: no hay verdad, autoridad, trascendencia ni violencia impositiva, sino reducción de las estructuras fuertes; tampoco un aproximarse a la luz en la secularización de lo divino, sino un vaciarse hacia la confusión, la ausencia de perentoriedad y claridad.

“No os llamo ya siervos, sino amigos”²⁹.

Esa es la máxima a la que tiende el vaciamiento del ser en la época del fin de la metafísica. Domenico quiere que volvamos al punto del comienzo, al momento en el cual el ser comenzó a pensarse como ente y donde lo divino se redujo a principio primero, causa u origen cinético. Debemos invocar otro comienzo³⁰. ¿Qué sucederá si, una vez allí, pensamos el ser no como existencia, sino como evento³¹?

2. EVENTO Y ESCULTURA.

Apostamos, pues, por un debilitamiento de la escultura contemporánea en tanto que pérdida *mundanizadora* y *kenotico-nihilista* de sus elementos históricamente estructuradores: pedestal, materia, forma, inmovilidad, ausencia de sonoridad, estandarización dimensional, localización invariable, visibilidad, intocabilidad y todo aquello que hizo pensar la escultura como ente. La escultura contemporánea que aquí presentamos a partir de la distorsión de las escenas cinematográficas de Tarkovski prefiere reconocerse como evento o *Ereignis*³²

2004, pp. 13-15.

28 "Mi objeción y mi idea son que con el cristianismo podemos decir realmente "gracias a Dios soy ateo", esto es, gracias a Dios no soy idólatra, no creo que haya leyes de la naturaleza, no creo que existan cosas más allá de las cuales no se puede ir. Sólo creo que debo amar a Dios sobre todas las cosas y al prójimo como a mí mismo. (...). Cada vez menos ídolos, cada vez más "ateísmo". Ninguna prueba natural de Dios, sino sólo caridad y, ciertamente, la ética". GIRARD, R.; VATTIMO G.: *¿Verdad o fe débil? Diálogo sobre cristianismo y relativismo*, Madrid, Paidós, 2010, pp. 48-51.

29 "Los signos de que se aproxima la tercera edad, que hoy llamamos "época del final de la metafísica", para nosotros (...) son (...) no ya la letra, sino el espíritu de la revelación; no ya siervos, sino amigos; no ya el temor o la fe, sino la caridad". VATTIMO, G.: *Después de la cristiandad... Op. cit.*, p. 44.

30 ONATE, T.: *El retorno de lo divino en la postmodernidad*, Madrid, Alderabán, 2000.

31 Pero como señala Vattimo apoyándose en Heidegger: "el ser no es *Grund*, principio o *arché*, fundamento, sino *G-Schick*, envío, transmisión, mensaje". VATTIMO, G.: *Ética de la interpretación*, *Op. cit.*, p. 42.

32 "La palabra Ereignis ha sido tomada de la lengua actual. Er-eignen significa originariamente: asir con los ojos, esto es, divisar, llamar con la mirada, a-propiar. (...) La palabra Ereignis ya no significa aquí lo que en otros lugares denominamos como algún tipo de acontecimiento, algo

(acontecimiento apropiador) y no como estructura abstracta, general y universal del ser³³. Recordemos que en el escrito *La cosa*, Heidegger habla del darse del ser a las cosas pequeñas, a aquello que es poca cosa, a las cosas *de poca monta*³⁴. ¿No está proponiendo en cierto modo una estética de la reducción y del empobrecimiento? ¿Un arte del aligeramiento en lo pequeño?



Fotograma de *Sacrificio* / *Extraordinary measures* / *Cement eclipses @ Nantes*
 Andrei Tarkovski / Slinkachu / Isaac Cordal
 (1986) / (2010) / (2013)

Pensemos en una de las escenas fundamentales de la última película de Tarkovski, *Sacrificio* (1986). El sonido de los aviones que sobrevuelan la casa hace tintinear los utensilios de cristal del mobiliario y derrama un gran recipiente de leche sobre el suelo. La siguiente imagen es la de una pequeña maqueta, réplica exacta de la casa, que nos hace cobrar conciencia de la pequeñez del ser humano ante la contingencia y la muerte. La casa podría haber sido destruida igual que una pequeña maqueta sin cimientos ni fundamentos. Sobre la explosión de un lienzo lácteo se cimantan biografías y ficciones. Pero la existencia se juega ahí, en la carencia de sujeción. No hay relato lo suficientemente verdadero como para soportar la llegada de la muerte. La muerte y su blancura máxima es posibilidad de la imposibilidad que hace posible todas las posibilidades³⁵ para

que sucede. (...). Lo que nombra acontece sólo en la unidad, esto es, ni siquiera en un número, sino de modo único. (...). Lo que se nos dice con aquello que nombra la palabra Ereignis, es sólo lo más próximo de aquella proximidad en la que ya estamos (...) El acontecimiento de transpropiciación es el ámbito en sí mismo oscilante, mediante el cual el hombre y el ser alcanzan el uno al otro en su esencia y adquieren lo que les es esencial al perder las determinaciones que les prestó la metafísica". HEIDEGGER, M.: *Identidad y diferencia*, *Op. cit.*, pp. 85-89.

33 "En el salto, por otra parte, no se reconoce el ser como acontecimiento en términos abstractos, como si dijésemos que el ser es "siempre" acontecimiento (según una concepción de la historicidad que se limita a pensarla como "eterna" finitud de la existencia, eterna caída en el tiempo, etc.). El acontecimiento es el acontecimiento que nos sucede a nosotros hoy, aquí". VATTIMO, G.: *Después de la cristiandad: Op. cit.*, pp. 33-34.

34 "En concordancia con este dar la vuelta (*Geringen*), el hacer cosa mismo es de poca monta (*gering*) y cada cosa es algo modesto (*ring*), que, sin que se note, se pliega a su esencia. (...) Modestas y de poca monta son, sin embargo, las cosas, incluso en el número, en contraste con el sinnúmero de los objetos indiferentes (que dan lo mismo) que hay en todas partes, si se mide con lo desmesurado de la condición de masa del ser humano como ser vivo. Sólo los hombres, como mortales, alcanzan habitando el mundo como mundo. Sólo aquello del mundo que es de poca monta llegará alguna vez a ser cosa". HEIDEGGER, M.: *Conferencias y artículos*, *Op. cit.*, p. 134.

35 HEIDEGGER, M.: *Ser y tiempo*, Madrid, Trotta, 2003.

reconsiderar la existencia como juego. Es así como comprendemos la distorsión de la maqueta de *Sacrificio* en las obras de arte urbano de Slinkachu y de Isaac Cordal: una escultura *micro* que mundaniza los relatos, haciendo que pierdan su carácter perentorio. Cuando vemos "su mundo" en tránsito hacia lo frágil, disuelto y afortunado, el nuestro adquiere la levedad de los juegos de lenguaje³⁶. La constitución de nuestras historias nos parece ahora tan delicada, eventual y diminuta como ausente de poder. ¿Qué puede hacer lo más pequeño, sino repetirse, cuando lo circunda la inmensidad de la nada? ¿Un *mini-mundo* no debe siempre volver a jugar? ¿No tendríamos que imaginar la pequeña figura del rey Heráclito jugando en la playa con los niños, como quien venerase la sonrisa de lo que inicia?

Pero por pequeñez no nos referimos sólo a reducción dimensional. También a aquello que carece de importancia, a lo mortal y efímero³⁷ que desvela al ser como acontecimiento otro.



Fotogramas de: *El espejo* / *Solaris* / *El intendente Sansho* / *Fotografía de la intervención Primavera Viral*
 Andrei Tarkovski / Kenji Mizoguchi / Monique Bastiaans
 (1975) / (1972) / (1954) / (2011)

36 WITTGENSTEIN, L.: *Investigaciones filosóficas*, Barcelona, Crítica, 2010.

37 "La palabra como palabra no ofrece nunca inmediatamente la garantía de que es una palabra esencial o una ilusión. Al contrario, una palabra esencial, a menudo toma, en su sencillez, el aspecto de inessential. Y lo que, por otra parte da la apariencia de esencial por su atavío es sólo una redundancia o repetición". HEIDEGGER, M.: "Hölderlin y la esencia de la poesía", en HEIDEGGER, M.: *Arte y poesía*, México D.F., Fondo de Cultura Económica, 1999, p. 133.

El vaciamiento del ser también tiene lugar en la sutileza de algunos fenómenos físicos. ¿Qué supone la invisibilidad del viento? ¿Se trata de un mensajero de la ausencia? ¿Es una señal que indica espacio, confín y lejanía? ¿Es la respiración y el diálogo de las cosas que han comenzado? Recordemos una de las primeras escenas de *El espejo* (1975), cuando el personaje del doctor, al alejarse por una llanura cubierta de hierba, se detiene. En ese momento una ráfaga de viento forma una ondulación en el territorio que avanza desde el horizonte hasta llegar a mover los pequeños arbustos del primer plano. El ojo sigue su recorrido por la limpieza del fotograma como el alumno sigue la mano del maestro. La lejanía se dibuja sobre nosotros y viene a nuestro encuentro, como un hermano que retorna. Inmóvil, el espectador parece haber presenciado un acontecimiento edílico donde la existencia se ve sobrepasada por una ola invisible que introduce en nuestras manos el mapa ilegible del acontecer. El viento puede traer a los dioses, pues nos introduce de inmediato en un fono-topo³⁸ inmanente. Es aquello que se propone el personaje de Snaut en *Solaris* (1972), cuando recorta ante Kris Kelvin unas tiras de papel y las adhiere al ventilador de la habitación para que produzcan, en la soledad y el silencio del espacio exterior, un sonido parecido al ruido de las hojas de los árboles³⁹. ¿No testimonia nuestra supervivencia que somos aquellos a los que la belleza ha permitido siempre continuar? Siempre supimos saltar sobre el espacio vacío para protegernos⁴⁰ en una existencia poética.

«Pleno de méritos, pero es poéticamente / como el hombre habita esta tierra»⁴¹.

38 SLOTERDIJK, P.: *Esfemas III, Espumas, Esferología plural*, Madrid, Siruela, 2006, pp. 290-297. "Es característico de la naturaleza de la audición no verificarse de modo diverso al ser-en-el-sonido. Ningún oyente puede creer estar en la esquina de lo audible. El oído no conoce ningún enfrente; no se muestra "vista" frontal alguna en el objeto exterior, porque sólo hay "mundo" o "materias" en la medida en que se está en medio del suceso auditivo". SLOTERDIJK, P.: *Extrañamiento del mundo*, Valencia, Pre-Textos, 2008, p. 287.

39 "Aquí, la noche es el mejor tiempo. Hace recordar algo a la tierra. Pega tiras de papel al ventilador. Por la noche se parece al susurro de las hojas. Eso lo inventó Gibarian, Tan sencillo como todo lo genial". TEJEDA, C.: *Andrei Tarkovski, Op. cit.*, p. 295.

40 "Una verdad soportable, que nos cerca como una apariencia necesaria y como benefactora de vida. En tanto necesaria, esta apariencia adquiere una extraña dignidad ontológica y una consistencia que, aunque conserva, ciertamente, una última transparencia que deja entrever cosas graves inconcebibles, no queda reducida a esta transparencia. La apariencia es, pues, irreducible a la verdad y, por tanto, no es ya, de ningún modo, como era en toda la tradición metafísica, la "apariciencia" de una "esencia" (...) ¡Viva el sonido y la imagen! ¡Viva la apariencia, el símbolo autónomo, el espectáculo absoluto! Los significados, las verdades, los abismos, los dioses (...) han dejado de importarnos, porque todo lo que nos debe importar tiene que ser apariencia - lo soportable, aspecto, representación, la imagen, sonido, cuerpo, excitación, gesto, gusto". SLOTERDIJK, P.: *El pensador en escena, El materialismo de Nietzsche*, Valencia, Pre-Textos, 2000, pp. 90-91.

41 Versos de Hölderlin citados en: HEIDEGGER, M.: "Hölderlin y la esencia de la poesía", en HEIDEGGER, M.: *Arte y poesía, Op. cit.*, p. 139.

La neutralidad de la eternidad descansa cuando se vacía en el evento singular, cuando se hace mundo en los lenguajes históricos, por banales, inesenciales y ausentes de plenitud metafísica que se muestren. Por mucho que la superación acumulativa y el cansancio del último hombre trabajen para petrificar la emergencia de imágenes protectoras y escenarios circundantes dialógicos, lo divino retorna en la historia singular. La importancia no diseña las flores que, en la película de Kenji Mizoguchi *El intendente Sansho*, se mueven con el soplo del viento mientras parecen reverenciar el camino de los personajes, casi indistinguibles, casi desaparecidos en el acontecer del mundo. Tampoco el colosalismo cubre de indiferencia la intervención sonora de Monique Bastiaans *Primavera viral* (2011), donde la artista de origen belga instaló en el entorno natural del Museo Vostell Malpartida una serie de sombrillas de tela rosa, semejantes a flores; sus corolas metálicas emitían un sonido de campanas cuando el viento movía la estructura portante⁴². La elasticidad del tallo confirma la enunciación poética de un retorno a la vida, en una ontología estética benefactora que, por instantes, transforma al último hombre en ausencia absoluta de rigidez y en un olvido del *ahí-delante* de la metafísica:

«El hombre, cuando nace, es blando y flexible. / Cuando muere, queda duro y rígido. / Las hierbas y las plantas, cuando viven, son tiernas y flexibles. / Cuando mueren, son quebradizas y secas. / La dureza y la rigidez son las compañeras de la muerte. / Lo tierno y lo flexible son los compañeros de la vida»⁴³.

Con Monique Bastiaans *somos-en-el-sonido* y permanecemos circunscritos en un des-velamiento poético del ser, cuyo sentido ha donado al tiempo eventual un acoger sonoro de lo humano. ¿Dónde podría residir lo divino, sino en una apertura serena (*Gelassenheit*)⁴⁴ para con las cosas?

Las pequeñas cosas, aquellas que carecen de importancia, aquellas que quizá ni siquiera entren en la circunscripción de cosas. Las cosas invisibles, inservibles, semi-ocultas, aquellas en las que no reparamos. Las cosas indiferentes, marginales. Las cosas que llegan, según Heidegger, a ser cosas. También según Tarkovski, quien las muestra en recorridos exteriores donde la duración se

42 "La levedad inherente a sus intervenciones sobre la naturaleza certifica que el mejor homenaje al mundo natural radica justamente en dejarle respirar. (...) No obstante, de entre las varias reflexiones que suscitan las líneas maestras que delinea el universo propio de la artista belga, quizás se distinga de un modo especial esa sensación de que, en su caso, la ligereza y la esencia (duradera) van de la mano. O dicho de otro modo: sus luminosas y sensibles intervenciones describen el inmortal ordenamiento del mundo al mismo tiempo que nos recuerdan que el concepto de armonía viene definido también por su fugacidad". CORTÉS, J; FLORES, A.: "El pulso interior (y exterior) de la naturaleza", en VV.AA.: *Ha llegado a su destino, Monique Bastiaans*, Cáceres, Editora Regional, Consejería de Educación y Cultura del Gobierno de Extremadura y Consorcio Museo Vostell Malpartida, p. 12.

43 LAO TSE: *Tao te Ching, El libro del Tao*, Palma de Mallorca, José J. de Olañeta, 1997, p. 103.

44 HEIDEGGER, M.: *Serenidad*, Barcelona, Serbal, 1994.

desvincula del tiempo de Cronos, hacia una temporalidad no metafísica⁴⁵ donde la imagen emerge como evento⁴⁶. ¿No es la micrología de Tarkovski un atender a lo pequeño?

Las numerosas escenas que Tarkovski ha dedicado a las pequeñas cosas proponen una minerología de lo inservible. El fotograma de *Solaris* seleccionado muestra una de las muchas imágenes de plantas que filmó⁴⁷. Podríamos

45 "La fuerza del cinematógrafo consiste precisamente en dejar el tiempo en su real e indisoluble relación con la materia de esa realidad que nos rodea cada día, o incluso cada hora. (...) En esa labor no se debe desguazar, separar la imagen cinematográfica en contradicción a su tiempo natural, no se debe extraer del flujo del tiempo. Pues una imagen cinematográfica sólo será "realmente" cinematográfica - entre otras cosas - si se mantiene la condición imprescindible de que no sólo viva en el tiempo, sino que también el tiempo viva en ella, y además desde el principio, en cada una de las tomas. Ni un solo objeto "muerto", ni una mesa, silla o copa conscientemente utilizada en una toma debe ser presentada fuera de ese tiempo que corre concretamente, como si fuera símbolo de un tiempo inexistente". TARKOVSKI, A.: *Esculpir en el tiempo*, Madrid, Rialp, 2008, pp. 84-89. "El ritmo queda más bien constituido por la presión temporal dentro de los planos (...). En el cine, el ritmo surge orgánicamente, en correspondencia al sentimiento de la vida que tiene el propio director, en correspondencia a su "búsqueda de tiempo". Yo tengo la impresión de que, en una toma, el tiempo tiene que discurrir de forma independiente y con su propia dignidad". *Ibidem*, pp. 145-147.

46 "En un texto de amplio alcance, Tarkovski dice que lo esencial es la manera como el tiempo fluye en el plano, su tensión o su enrarecimiento, «la presión del tiempo en el plano». Tarkovski parece enrolarse así en la alternativa clásica, plano o montaje, y optar vigorosamente por el plano («la figura cinematográfica no existe más que en el interior del plano»). Pero se trata tan sólo de una apariencia, pues la fuerza o presión de tiempo se sale de los límites del plano y el montaje mismo opera y vive en el tiempo. Lo que Tarkovski no acepta es que el cine sea una especie de lenguaje que operaría con unidades ni siquiera relativas de diferentes órdenes: el montaje no es una unidad de orden superior que se ejercería sobre las unidades-planos y que de este modo daría a las imágenes-movimiento el tiempo como cualidad nueva. La imagen-movimiento puede ser perfecta, pero sigue siendo amorfa, indiferente y estática si no está ya penetrada por las inyecciones de tiempo que meten en ella al montaje y alteran el movimiento. «El tiempo en un plano debe fluir independientemente y, por decirlo así, motu proprio»: sólo con esta condición el plano desborda a la imagen-movimiento, y el montaje a la representación indirecta del tiempo, para comunicarse los dos en una imagen-tiempo directa, determinando uno la forma o mejor dicho la fuerza del tiempo en la imagen, y el otro las relaciones de tiempos o de fuerzas en la sucesión de las imágenes (relaciones que no se reducen precisamente a la sucesión, como tampoco la imagen se reduce al movimiento). Tarkovski intitula su texto «De la figura cinematográfica», porque él llama figura a aquello que expresa lo «típico» pero que lo expresa en una pura singularidad, en algo único. Es el signo, es la función misma del signo. Pero mientras los signos encuentren su materia en la imagen-movimiento, mientras formen los rasgos de expresión singulares de una materia en movimiento, se exponen a evocar todavía una generalidad que los confundiría con un lenguaje". DELEUZE, G.: *La imagen-tiempo, Estudios sobre cine 2*, Barcelona, Paidós Ibérica, 1986, pp. 65-66.

47 Dice un personaje de *El espejo* cuando cae al suelo: "HOMBRE: Me he caído, y veo cosas... raíces, arbustos... ¿Nunca le pareció que las plantas sienten, meditan, hasta entienden los árboles, este avellano...? MARÍA: Es un aliso. HOMBRE: ¿Qué importa? No corren a ningún lado. Nosotros corremos, azorados. Decimos cosas banales. Es porque no creemos en la naturaleza que llevamos dentro. Todo es desconfianza, prisas, falta de tiempo para pensar". TEJEDA, C.: *Andrei Tarkovski*, *Op. cit.*, pp. 311-312.



Fotograma de Solaris / Sin título
 Andrei Tarkovski / Yoshihiro Suda
 1972 / 2004

considerar la ocupación de las pequeñas cosas en el plano como presentación metafísica del tiempo del presente. Las cosas revelarían al ser en su estructura de presencia. Sin embargo, consideramos que Tarkovski aligera el peso del tiempo de la presencia al generar una virtualización de la imagen, donde las cosas comparecen como des-tiempos e in-actualidades, in-esencialidades de pequeñas raíces, transportables y re-ubicables con facilidad. Su des-velamiento no rompe la pertenencia al abismo (*ab-grund*) que las hace aparecer. De ahí que no alcancen, en su visibilidad eventual, el estatus de entes escultóricos. ¿No sucede de modo similar en las obras del japonés Yoshihiro Suda⁴⁸? Si la obra de arte se muestra como un dispositivo que se presenta *ante-los-ojos* en un escenario iluminado y acondicionado para la visualidad, Suda, quien diseña elementos vegetales de madera de dimensiones mínimas y los inserta en lugares inhabituales y transitorios que no captan la atención del espectador, vacía la imposición de la escultura como percepción necesaria, volviéndola eventual y aligerando la imposición de su presencia.

“El salir de lo oculto ama el ocultarse”⁴⁹,

escribía Heráclito. Las plantas de Yoshihiro Suda no existen, porque todo tesoro es un regalo que jamás llega a las manos del hombre. Asisten al don quienes ceden sin excesos, quienes no vigilan porque la llegada y la ida quieren. Suda es acontecimiento casual de un encuentro sorpresivo, desatención no neutral,

48 BRITTON-NEWELL, L. (ed): *Out of the ordinary: Spectacular Craft*, London, Victoria and Albert Museum, 2007. FERNÁNDEZ CAMPÓN, M.: "Andrés Talavero: Primeras gotas de lluvia", en GARCÉS GARCÍA, P.; TERRÓN BARBOSA, L. (eds): *Itinerarios, viajes y contactos Japón-Europa*, Berna, Peter Lang, 2013, p. 356.

49 HEIDEGGER, M.: "Aletheia (Heráclito, fragmento 16)", en *Conferencias y artículos, Op. cit.*, p. 200.

mundana e histórico-finita⁵⁰. Puesto que no hay una cesión plena del ser, cada planta descansa en sincronía con su ausencia y sus pasados no acontecidos. Las flores parecen dialogar en intimidad con lo que pudimos ser, con aquello que nos permite el olvido de los lenguajes vegetales.

La visibilidad y el ocultamiento también filtran la reconsideración tarkovskiana del ser. Más que transparencia, existe sombra, reflejo, oscurecimiento, coloración, confusión. Recordemos una de las muchas secuencias donde la niebla viene a interrumpir la visibilidad pura de la imagen. El fotograma parece alterar y retardar la presencia, como si fuera un cristal empañado por la vergüenza de los dioses. En una escena de *Nostalgia* (1983) aparecen unos personajes casi sumergidos en el estanque de los baños termales de Bagno Vignoni⁵¹, mientras Domenico dice a su perro: "¿sabes por qué están dentro del agua? Quieren vivir eternamente"



Fotograma de Nostalgia / Escultura de niebla
 Andrei Tarkovski / Fujiko Nakaya
 (1983) / (1998)

50 "La interpretación no es ninguna descripción por parte de un observador "neutral", sino un evento dialógico en el cual los interlocutores se ponen en juego por igual y del cual salen modificados; se comprenden en la medida en que son comprendidos dentro de un horizonte tercero, del cual no disponen, sino en el cual y por el cual son dispuestos (...). La hermenéutica, situándose en contra de la pretensión (aunque sólo sea implícita) de neutralidad positivista y estructuralista, reivindica la pertenencia del "sujeto" al juego de la comprensión y al evento de la verdad, pero en vez de encuadrar este evento, como ocurría con Hegel, en un proceso regido por el *telos* de la autotransparencia, considera la pertinencia, el jugar siendo jugado, como una fase definitiva que no es superable en un momento final de apropiación y de consumación de lo propuesto, por parte del sujeto". VATTIMO, G.: *Ética de la interpretación*, *Op. cit.*, pp. 61-63.

51 «Y se produce el primer encuentro de Gorcharov con Domenico, coincidencia que Tarkovski resuelve con un largo plano secuencia. Un plano frontal de la perspectiva de una galería situada al borde del estanque de Bagno Vignoni. De ahí surge la silueta de Domenico, al que sigue su perro, acercándose con lentitud. (...) Ahora el encuadre muestra la bruma que envuelve la piscina, y se oyen las voces de unos bañistas de edad madura. Grupo que, a los pocos instantes, aparece en la pantalla y de cuya conversación surgen los primeros datos sobre Domenico y su locura, aunque para alguno de ellos es más bien un hombre de mucha fe, porque se había encerrado con su familia durante siete años para esperar el fin del mundo. Desplazamiento que sigue hasta que la cámara recupera la efígie del lunático, del que se sirve Tarkovski para hacer una primera crítica contra la frivolidad de la sociedad actual, cuando expresa a su perro: "Sabes por lo que están dentro del agua? Quieren vivir eternamente"». TEJEDA, C.: *Andrei Tarkovski*, *Op. cit.*, pp. 358-359.

Si las aguas curativas perpetúan el afán de continuidad occidental, Domenico percibe a los bañistas a través de la niebla como a seres de fragilidad que no rompieron su enlace con la muerte y la ocultación. La niebla debilita la imposición metafísica de la vida y la desmesurada voluntad de vivir del siempre-presente. Hay una irrealidad otorgada por la niebla que disminuye la ambición del tiempo eterno. Y es este nihilismo debilitante el mismo que lleva a la artista japonesa Fujiko Nayaka a incorporar elementos intangibles, a envolver el pabellón *Pepsi-cola* en la Expo de Tokio (1970)⁵² mediante agua pulverizada que al desintegrarse en la atmósfera produce condensaciones de niebla. La *Escultura de niebla* de la imagen (1998) hace que el entorno del agua y la superficie reflectante del Museo Guggenheim de Bilbao adquieran una mutabilidad de efectos variables. Pero lo importante es que la niebla de Nayaka se olvida de la verdad como correspondencia lógica con lo real, generando el velo del ocultamiento que sustrae la presencia absoluta de las cosas (ἄληθεια⁵³), respetando su vergüenza⁵⁴, su inmersión en el olvido, su timidez-ausencia. ¿Es posible que aún no sepamos que el mundo se reserva a quienes se apartan de la grosera inmediatez moderna? ¿Aguardamos todavía la transparencia del ser, como si éste fuera un esquema de la generalidad y no un nacimiento del hombre en lo poético? Las ilusiones de verificación y la inteligibilidad de los ideales de comprensión unitaria se minimizan en la pertenencia de la cosa a la ausencia, dejando que el futuro rememore las posibilidades pasadas que nunca fueron, como si lo perdido viniera a desvanecer las historias imperdonables. Aguardamos los envíos de la niebla como el cazador que ha renunciado a recolectar la lluvia y las palabras. El agua caerá sobre el último hombre, pero no sobre los poetas y los artistas.

Tal como sucede en la escena de la habitación de los deseos de *Stalker*, contemplamos la lluvia sin llegar a introducirnos en su espacio central y conocemos nuestra pertenencia a la imposibilidad del presente pleno. La disolución kenótica del ser escultórico alcanza en la lluvia un nuevo plano de virtualidad y ornamento⁵⁵. La tierra nos ha devuelto la ficción y la inmunidad de

52 MUNROE, A.; NAKAGAWA, I.: "Fujiko Nakaya", en *Colección del Museo Guggenheim Bilbao*, Madrid, TF, 2009.

53 HEIDEGGER, M.: "Aletheia, (Heráclito, fragmento 16)", en *Conferencias y artículos, Op. cit.*, pp. 191-208.

54 Nos referimos al hermoso pasaje donde Heidegger escribe acerca del rostro y las lágrimas de Ulises: *Ibidem*, pp. 194-196.

55 "Como si el revelarse (...) de la salvación en el final de los tiempos fuese, mucho más que una catástrofe destructiva, transposición de las cosas a un plano fantasmagórico, una suerte de disolución de lo real en las cualidades "secundarias", ligadas a las percepciones de los sentidos. No hay que olvidar, por otra parte, que el mismo término "espíritu, pneuma" significa originariamente sopro, viento, hálito: algo esencialmente volátil, huidizo, de lo que el pensamiento perdió memoria cuando empezó a concebirlo como ultimidad evidente e inconclusa de la autoconciencia, hasta llegar al "espíritu absoluto" de Hegel. (...) El debilitamiento del ser hacia el que, según mi hipótesis, está orientada la historia de nuestra civilización parece poder configurarse en cuanto historia de la salvación, como historia que prepara la transposición de lo real al plano de las cualidades secundarias, de lo espiritual, de lo ornamental; podríamos incluso

los nombres, y nuestra salvación se encuentra en existencias de imposibilidades. Si los personajes de *Stalker* (escritor, científico y guía) hubieran decidido avanzar bajo la lluvia con un ánimo contra-finalista, abiertos, tranquilos y despreocupados, les hubiera sucedido lo mismo que a los espectadores interactivos de la obra *Rain room*, del estudio Random Project (2012).



Fotograma de *Stalker / Rainroom*
Andrei Tarkovski / RANDOM project
1979 / 2012

La distorsión debilitante de la habitación de los deseos tomada como *Rain room* muestra que la nada que no es ente⁵⁶ nos introduce en un espacio donde, gracias a un dispositivo tecnológico, la lluvia no moja a los espectadores. Si en *Stalker* la zona es mundo post-catastrófico de la civilización acontecida⁵⁷ donde el olvido del ser ha llegado a sus últimas consecuencias, hoy nos arriesgamos a atravesar la lluvia, porque sabemos que sólo en el instante de peligro se da la comparecencia del ser en términos no metafísicos, la oportunidad salvadora. Las

añadir, tal vez, de lo virtual. (...) El mundo resulta verdaderamente la casa del hombre (...) sólo si deviene, en múltiples sentidos, espíritu; y espíritu como pneuma, soplo, aliento mínimo que apenas conmueve el aire a nuestro alrededor". VATTIMO, G.: *Después de la cristiandad... Op. cit.*, pp. 67-69.

56 "Si hablamos acerca del viaje, incluso metafóricamente, uno ha de decir que, en efecto, no es importante el lugar a donde se llega, lo que es importante es embarcarse en un viaje. (...) lo que es importante no es lo que uno consigue después de todo, sino que en primer lugar se introdujo en el camino para su cumplimiento. ¿Por qué carece de importancia a dónde se llega? Porque el camino es infinito. Y el viaje no tiene fin". Citado en MENGES, A.: *Stalker, de Andrei Tarkovski*, Madrid, Rialp, 2004, p. 11.

57 "Pasan ante nuestros ojos los restos, los despojos de una civilización eclipsada, derrotada aparentemente por su propia lógica (...). La historia se sitúa al margen de la lógica binaria. Y de toda dialéctica, ya que no hay síntesis posible. Son personajes posteriores al cataclismo: han sido liberados de la lógica finalista, del discurso de los fines. Han sido "liberados del horizonte". (...) *Stalker* no representa a la figura canónica del caminante como "hombre en el tiempo", en un sentido lineal, histórico o biográfico, sino que es un rastreador de concentrados temporales, de configuraciones o imágenes". CARRERA, P.: *Andrei Tarkovski. La imagen total*, Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica, 2008, pp. 65-68.

manos tendidas bajo la lluvia no reciben jamás la limosna del ser, sino el saludo amistoso del evento. La habitación de lluvia nos dice en silencio: estamos secos, hemos llegado al lugar donde siempre hemos estado, allí donde supimos que no podríamos capturar entre los dedos la totalidad del ser. Estamos en el lugar del deseo, en el espacio de la creatividad. Comenzamos, entonces, a pensar si no habremos vivido protegidos bajo la lluvia desde siempre, y si el último hombre podría soportar la crecida del nihilismo metafísico. Cuando conjugábamos el verbo ser quizá estuviéramos aceptando, como quien asiente con complicidad, la belleza de nuestra fragilidad, pues la existencia de los que recuerdan es un existir que testimonia lo sagrado. ¿Habría algo que replicar ante niños que hubieran aprendido a mirar hacia atrás sin quedar convertidos en escultura? "No os llamo ya siervos, sino amigos"⁵⁸. ¿Qué podía hacer la escultura y qué podíamos hacer nosotros, cansados de soportar el peso de los relatos hegemónicos del ser-no-presencia, sino vaciarnos, debilitarnos y crear aguardando, como escribe Sloterdijk, lo inconcebible⁵⁹?

58 "No ya siervos, sino amigos; no ya el temor o la fe, sino la caridad". VATTIMO, G.: *Después de la cristiandad...* Op. cit., p. 44.

59 "La Humanidad está gravemente enferma. Sólo un dios puede salvarnos, pero con ello no quiero decir que un dios tuviera forzosamente que atender el ruego de nuestra desesperación. Es decir, que lo que a nosotros puede ayudarnos es, ni más ni menos, lo inconcebible". SLOTERDIJK, P.: *El árbol mágico*, Barcelona, Seix Barral, 1986, p. 60.

Créditos

DIRECTOR DE LA REVISTA

Jesús Rubio Lapaz

SECRETARIOS

Luis D. Rivero Moreno

Ximena P. Hidalgo Vásquez

EDITA

Grupo de investigación de la Universidad de Granada
HUM736. Tradición y modernidad
en la cultura artística contemporánea.

Coordinador de este nº 18:

Moisés Bazán de Huerta

Universidad de Extremadura

DISEÑO Y MAQUETACIÓN

Ximena Hidalgo

ximarte@gmail.com

www.altimautatotalart.es

CONSEJO DE REDACCIÓN

Jesús Rubio Lapaz (Director)
Luis D. Rivero Moreno (Secretario)
Ximena P. Hidalgo Vásquez (Secretaria)
Dara Cabrera
Manuel Jesús González Manrique

COMITÉ ASESOR

Ignacio Henares Cuéllar (Universidad de Granada)
Julio Flores (IUNA de Buenos Aires)
Marisa Sobrino (Universidad de Santiago de Compostela)
Ascensión Hernández (Universidad de Zaragoza)
Julia Portela (ISA de la Habana)

I.S.S.N 1695-8284.

I.S.S.N. Edición electrónica: 2254-5646

Depósito legal: GR 300/03

Diciembre 2013 nº 18: "Periferias escultóricas"

www.hum736-papelesdeculturacontemporanea.es

