

Extremos del arte

Art Extremes

Ricardo Toledo Castellanos*.
Artista-Teórico.

Recepción: 28/08/2008
Evaluación: 20/09/2008
Aceptación: 10/10/2008

Artículo de Reflexión

Resumen

A partir de la noción de representación, se plantean las relaciones de similitud y semejanza como aspectos de la problemática de la ilusión y la virtualidad. Luego se analiza la tendencia extrema presente en cierto tipo de imágenes, en comparación con la actividad artística, y que es analizada en dos límites de visibilidad: la máxima visibilidad, presente en un arte que Paul Virilio llama ‘extremo’, y la mínima visibilidad, propuesta de un arte que resiste a imposiciones y colonizaciones de la vida por instancias de poder. Finalmente se plantean, por

medio de ejemplos, algunos elementos que conforman lo que propone el autor como ‘otro arte’, experiencias con imágenes que interfieren la eficacia del uso industrial de la imagen y buscan generar reacciones de crítica reflexiva u opinión en un público.

Palabras clave: Representación, Logística de la percepción, Estética de la desaparición, Arte de resistencia, Otro arte.

Abstract

Apart from the representation's notion, there are stated the similitude and likeness relations as aspects of the illusion and



** Profesor de planta y coordinador de área de historia del arte, Pontificia Universidad Javeriana, Facultad de Artes, Programa de Artes Visuales Maestro en Bellas Artes U. Jorge Tadeo Lozano Candidato a Magister en Filosofía. U. Del Rosario*

ricardotoledo@gmail.com





virtual world's problem. Then is analyzed the extreme tendency which is presented in some type of images, compared with the artistic activity which is examined in its two limits: The maximum visibility which appears in a type of art, that Paul Virilio call 'extreme' and the minimal visibility, proposed by an art that resist the impositions and colonialist conditions of life by some instances of power. Finally it is put forward, by means of examples,

some elements that make part of what the author proposes as «another art», experiences with images that interfere the image's industrial use efficiency and tries to generate some reflexive critics reactions or a public opinion.

Key Words: Representation, Perception's Logistics, Disappearance Esthetics, Resistance Art, Another Art.



Industria de la imagen

En Occidente, el arte fue, hasta final del siglo XIX, el campo más importante de producción de imágenes. Las imágenes artísticas, producidas manual e individualmente, no llegaron nunca a saturar los espacios poblados por ellas; esto permitía que cada una tuviera una alta posibilidad de afectar la sensibilidad de su público. A partir del siglo XX, de manera creciente y cada vez más eficiente, la producción de una gran cantidad de imágenes pasó de manual a industrial (mediada por máquinas). Una 'industria de la imagen' (que inició con la fotografía y continuó su desarrollo con el cine, la televisión y la informática) es la que produce y comunica actualmente los datos visuales y audiovisuales con base en los cuales configuramos una imagen de la realidad mundial.

Nuestra idea de mundo se ha ido conformando a partir de una esfera de comunicación saturada de imágenes en la forma de una especie de 'mosaico', como lo ha llamado McLuhan¹; una textura audiovisual en la que poco o nada sobresale. Actualmente las imágenes se transmiten y son reemplazadas por otras de manera tan rápida que el poder de afectar la sensibilidad que puede tener aisladamente cada una de ellas es mínimo. No obstante, la industrialización mediática e informática hace posible reiterar estratégicamente ciertas imágenes y mensajes para hacerlos sobresalir entre los otros. El relieve (la relevancia) sustituye la profundidad, situación que Jean Baudrillard ejemplifica con el fenómeno del 'Trompe l'oeil'²; en él, dice

Baudrillard, «La profundidad está invertida: a diferencia del espacio del Renacimiento ordenado según una línea de fuga en profundidad, [...] el efecto de perspectiva se proyecta de alguna manera hacia delante» (1998: 64).

De manera similar a lo que produce el 'Trompe l'oeil en la mirada, la reiteración de los mensajes masivos supera nuestra capacidad y nuestra voluntad de olvidarlos o recordarlos. Cotidianamente percibimos tantas imágenes, tan convincentes y tan atractivas, que parecen pruebas más que suficientes de la realidad de lo percibido; a partir de ellas sacamos las conclusiones que acompañan muchas de las decisiones que tomamos en nuestro actuar, tanto en el nivel doméstico como en el ético o el político.

Por otra parte, nuestra imaginación cada vez está más acorralada por una visión artificial que pretende devenir «omniscópica» (verlo, mostrarlo todo). La gran cantidad de imágenes que se producen industrialmente se amontonan en nuestra memoria de tal manera que han ido también inhibiendo nuestra capacidad de imaginar lo que no se muestra en ellas.

El desarrollo de la tecnología en información ha traído grandes beneficios a la humanidad, como la minimización de los tiempos de demora en las transmisiones, expansión de mercados, acceso masivo a imágenes y datos antes restringidos a lugares distantes como bibliotecas regionales, universidades, escenarios deportivos o de espectáculos, y facilidades para la comunicación entre personas separadas por la distancia, etc. Pero también hay accidentes potenciales



¹ Escribe Marshall McLuhan: «Se ha expulsado el proceso lineal de la industria, y no sólo en la gestión y la producción, sino también en los entretenimientos. La nueva estructura en mosaico de la televisión ha sustituido los planteamientos estructurales de Gutenberg». (En: *Comprender los Medios de Comunicación*, pág. 238).

² Imagen producida para confundir. Mediante efectos de perspectiva y color se produce la ilusión de volumen o relieve en una imagen plana.





implícitos en las nuevas tecnologías informáticas.

Ha Dicho Paul Virilio que la interactividad es a la información lo que la radioactividad, a la materia. Así como el accidente de radioactividad fuera de control puede llegar a producir desastres de escala global y de carácter irreversible (voluntariamente como en Hiroshima o involuntariamente como en Chernobyl), en la informática, cuyo alcance es global, la interactividad fuera de control podría desencadenar un accidente generalizado, que el arquitecto-filósofo llama «el accidente de los accidentes», un accidente que trastocaría la percepción misma de la realidad.

A continuación, en este texto, se buscará identificar los aspectos más importantes de esta fase de desarrollo tecnológico y cambio político en lo que a imagen se refiere, y las relaciones de mutuo contraste y debate con el arte (entendido como otro campo de experimentación y producción de imágenes).

Modelo y copia

Dentro del sistema filosófico kantiano, el conocimiento requiere que unos datos recogidos por la intuición sean reconocidos en conceptos u otras formas de generalización, ya que sólo entonces se puede decir que tenemos representaciones de objetos; lo dado a la percepción debe coincidir con una generalización construida en el pensamiento. Según Kant, sólo nos es posible el conocimiento a partir de las representaciones que nos hacemos de los

objetos: reducciones constituidas por datos selectivos tomados de las intuiciones, y orientados por la pertinencia en los juicios conceptuales de los que harán parte.

En el libro *La paradoja de la representación*, Corinne Enaudeau ha postulado que el pensamiento no es más que el «esfuerzo del sujeto por representarse los objetos, dárselos, ponerlos para él y ante él» (1999: 27). Según esta afirmación, el conocimiento comenzaría siendo un esfuerzo por distinguir entre los objetos del mundo y el sujeto que se los representa, lo que significa hacer una separación entre lo que hay de ‘objetivo’ y ‘subjetivo’ en la representación. De la afirmación de Ennaudeau se puede asumir que el pensamiento es una actividad que conduce a la representación, luego no es su resultado. A partir de lo anterior, planteo una pregunta: si a través del pensamiento el sujeto se esfuerza por representarse los objetos, ¿a dónde debe conducir ese esfuerzo?

En una representación hay algo que reemplaza y confirma la ausencia del objeto: un signo, una copia. La representación, afirma Enaudeau, consiste en «sustituir a un ausente, darle presencia y confirmar su ausencia» (1999: 27); en esto consiste su paradoja: el objeto (modelo) ‘está de manera ausente’ en su representación (copia, signo). En la ‘paradoja de la representación’, ya que la copia es el único acceso al modelo, «el peligro consiste en que la representación quiera pasar por la presencia, el signo por la cosa» (Enaudeau: 36). Representar es



poner un objeto 'para' y 'ante' el sujeto; este objeto debe ser captado de alguna manera por el sujeto. De lo anterior se puede concluir que el pensamiento es posterior a la captación y anterior a la representación de los objetos, el esfuerzo del pensamiento, entonces, debe conducir a establecer un puente entre la captación del objeto y su representación.

Esto sugiere otra pregunta: sea porque la percepción del objeto no es clara o porque es engañosa (objetos que parecen otros, o imágenes que parecen objetos, sin serlo), en el caso de imágenes (artísticas o industriales), ¿qué ocurre cuando el esfuerzo del sujeto no alcanza para objetivar, es decir, poner 'para él y ante él' lo que percibe?

Enfrentando la paradoja, el arte contemporáneo ha puesto en duda varias veces la representación como condición del conocimiento. Las experiencias más radicales del arte abstracto se negaron a hacer representaciones de objetos; en abundantes tentativas del arte conceptual el objeto fue evitado con vehemencia; el hiperrealismo llevó la representación hasta el límite de la paradoja.

En su texto *Esto no es una pipa*, escrito a partir de la obra del pintor Rene Magritte, Michel Foucault distingue dos formas de relación que establece el arte entre el modelo y la copia: la semejanza y la similitud.

La semejanza sirve a la representación, que reina sobre ella; la similitud sirve a la repetición que corre a través de ella. La semejanza se ordena en modelo al que



Rene Magritte. «La représentation» (1962).

está encargada de acompañar y dar a conocer; la similitud hace circular el simulacro como relación indefinida y reversible de lo similar con lo similar (Foucault, 1981: 64).

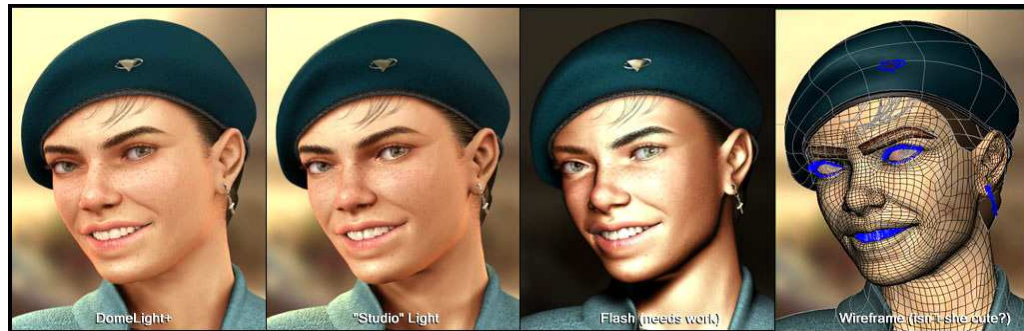
Tomando como ejemplo la pintura 'La Répresentation', de Magritte, dice Foucault que en ella la relación de similitud que podría presentarse entre la pintura y la realidad queda disociada por la manera como se suceden las imágenes de la escena principal y las del recuadro encerrado en la balaustrada. La simultaneidad y el parecido entre la gran escena y la pequeña basta «para que la referencia exterior a un modelo –por vía de semejanza– esté al momento inquietada y se vuelva incierta y flotante» (Foucault, 1981: 66).

Según Foucault, en la semejanza hay un patrón que ordena y jerarquiza, a partir del modelo «todas las copias cada vez más débiles que se pueden hacer de él»; En la semejanza hay representación, ya que el objeto es ordenado según el pensamiento en un modelo que no se confunde con él. El modelo es representación y como su



En su texto Esto no es una pipa, escrito a partir de la obra del pintor Rene Magritte, Michel Foucault distingue dos formas de relación que establece el arte entre el modelo y la copia: la semejanza y la similitud.





Alceu Baptista. «Kaya» (2004) En: <http://www.missdigitalworld.com/MDWContest/showpage/16>

realidad es más débil que la del objeto, hay una ganancia, como dice Enaudeau, «el arte supera a la naturaleza, la completa y la realiza» (1999: 27).

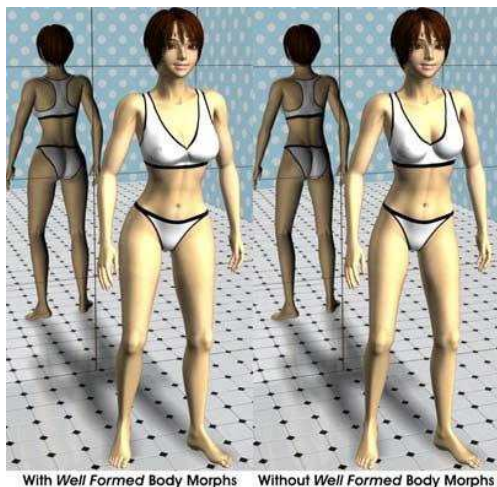
En la similitud, en cambio, prima la repetición, su relación con el objeto es indefinida. La similitud hace circular el simulacro, el pensamiento pierde su claridad al «haber dejado la presa por la sombra» (Enaudeau: 27).

En la repetición hay pérdida, ya que el objeto es reemplazado por la copia, entonces ya no se trata sólo del problema de la representación, sino de la producción de la realidad, o el reemplazo de esta por una virtualidad a la que se suele aplicar el término equívoco «Realidad virtual».

El evento 'on line' llamado 'Miss Digital World' (que se viene desarrollando desde el año 2004) consiste en un reinado de belleza cuyas participantes son 'modelos' virtuales que concursan a través de fotos y videos en las que logran dar la impresión de ser reales. Aunque las concursantes son las 'modelos', el reinado es un concurso para diseñadores e ilustradores que exhiben de esa manera sus capacidades de desarrollo y aplicación de herramientas

digitales. En las fotografías y videos, las candidatas asumen poses de reinas de belleza, hablan, cuentan al público sobre sus gustos, hobbies y proyectos; de esa manera los jurados y el público las pueden apreciar 'en acción' y calificar qué tan verosímiles son sus formas, detalles, actitudes y movimientos. En un evento como 'Miss Digital World' advertimos el peligro que ronda constantemente a toda similitud, como lo expresa Enaudeau, de que «la representación quiera pasar por la presencia, el signo por la cosa». Veamos el siguiente caso:

Desde hace aproximadamente cinco años, algunas empresas de diseño en medios digitales ofrecen como producto modelos virtuales que pueden ser 'utilizadas' para exhibición de productos (moda, accesorios), como personajes de juegos u otros usos de las industrias de la comunicación y el entretenimiento. Las 'modelos virtuales', que están reemplazando a las 'mujeres modelos', vienen con características propias de su modalidad de 'existencia'; las ventajas con las que se ofrecen al mercado residen en que sus imágenes son más baratas que las de mujeres, siempre están disponibles y sus rasgos se pueden modificar según el



Imágenes de ‘modelos virtuales’.

gusto del cliente o la necesidad del producto.

Como ha dicho Virilio, después de lo parecido vino ‘lo análogo’, y ahora, con lo digital, viene una era de lo verosímil. Del modelo pasamos al clon, en el que modelo y copia tienen las mismas características (por eso se hacen indiscernibles). La clonación privilegia unos tipos de información sobre otros (por ejemplo, información genética, como en el caso de las ovejas clonadas) y por eso atenta contra la variedad; los clones presentan la «estandarización industrial de los productos fabricados en serie» (Virilio, 2001: 111). La estandarización implícita en los procesos industriales afecta la realidad misma: realidades que se fabrican en serie y a petición de un público (como las de la pornografía) o de una instancia de poder (como las de la propaganda y los noticieros), que acompañarán «a la estandarización de las sensaciones, de las emociones» (Virilio, 2001: 111). Las imágenes se presentan sin representar, replazan la realidad.

En una relación de semejanza siempre habrá una distancia entre la cosa y su representación, una representación se ‘asemeja’ a la cosa; pero en una relación de similitud la cosa y su réplica pueden llegar a hacerse indiscernibles, la cosa y su modelo se ‘asimilan’ perdiendo su distancia. Walter Benjamin dijo que la producción y reproducción manuales de las obras de arte habían logrado mantener su ‘aura’, la presencia única de una obra u objeto. El ‘aura’ es para Benjamin la «manifestación irrepetible de una lejanía» (1982), de un ‘aquí y ahora’ cercanos al artista pero distantes del espectador. Gracias a esa lejanía el observador tenía claro que se encontraba frente a una obra de arte, lejana y ‘artificial’, tenía claro que la imagen representaba algo que no estaba allí; como lo dijo Benjamin, «el pintor mantiene en su obra una distancia natural de la realidad».

En el siglo XIX, con el advenimiento de la fotografía, el arte parecía amenazado de muerte. Las tecnologías de la reproducción mecánica, según Benjamin,

Del modelo pasamos al clon, en el que modelo y copia tienen las mismas características (por eso se hacen indiscernibles). La clonación privilegia unos tipos de información sobre otros (por ejemplo, información genética, como en el caso de las ovejas clonadas) y por eso atenta contra la variedad; los clones presentan la «estandarización industrial de los productos fabricados en serie» (Virilio, 2001: 111).



rompieron la distancia 'aurática' que había entre la experiencia del artista (desde ahora un operario) y el público (desde ahora una masa). A finales del siglo xx, con la imagen virtual, según Virilio, se impone una 'estética de la desaparición', que comenzó con las distancias y siguió con 'la decadencia de la mirada, de la visión directa' en el espacio físico de la percepción.

La técnica que permite la telepresencia (estar 'aquí' y actuar 'allá') anula toda distancia entre la imagen producida y la imagen real. Anulada la distancia solo queda el tiempo, como dice Virilio, «llegaremos sin haber partido», *«Es el país el que nos visitará, como una muchedumbre visita a una bestia enjaulada»* (Virilio, 2003a: 162). La diferencia entre los modos de percibir el espacio presente (inmediato) y el espacio transmitido (mediato) la plantea Virilio con los términos 'Pequeña óptica' para el primero y 'Gran Óptica' para el segundo.

La 'pequeña óptica' es la geométrica, aquella común a la pintura, la fotografía, el cine, en la que es posible distinguir entre cerca y lejos, donde se distinguen también un horizonte y un punto de fuga. Virilio se refiere a ella como «la perspectiva del espacio real de los pintores del Quattrocento» (2003a: 162).

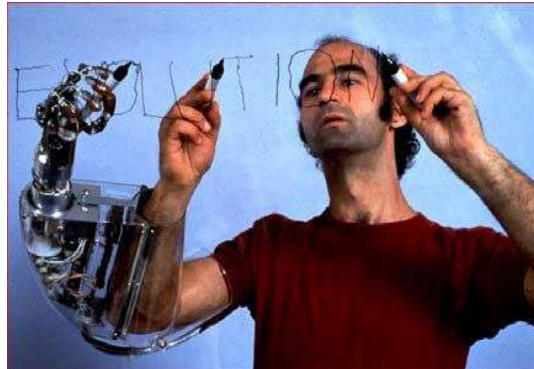
La 'Gran Óptica' es la del tiempo real, de la transmisión instantánea, es «la perspectiva del tiempo real de los especialistas en información del Novecento» (Virilio, 2003a: 163). En un espacio virtual y un tiempo inmediato, la gran óptica introduce la velocidad límite (velocidad de la luz) como experiencia de

percepción; desdobra nuestra percepción hasta un lugar de los hechos.

Tanto el espacio de la distancia como el tiempo del transcurso son mediadores entre los sucesos, lo que percibimos y nuestras reacciones. La destrucción de la distancia (ruptura de la distancia en la aceleración de un tiempo inmediato), nos deja por fuera del espacio y del tiempo necesarios para la reflexión, en un espacio inextenso y un tiempo inmediato. La reflexión crítica que se requiere para estar seguros de tomar las decisiones adecuadas, sólo es posible localizada en un espacio y un tiempo. El sujeto, que mediante el pensamiento se esfuerza por poner el objeto ante él (a distancia), fracasaría en su intento de hacer una representación, no sabría distinguir entre el modelo y la copia.

Dos límites

Paul Virilio reúne en el término 'logística de la percepción' sus análisis de las relaciones entre tecnología, información (incluidas las imágenes) y poder (sobre todo las relaciones de control), tomando dos vertientes: el diagnóstico (con frecuencia pesimista) del mundo contemporáneo y sus perspectivas futuras, y la propuesta (alternativas de resistencia) de acciones posibles tendientes a preservar lo que no se quiere perder en la vertiginosa transformación del mundo humano. Virilio ha analizado constantemente los efectos negativos del progreso; afirma que todo nuevo invento, aunque trae consigo múltiples beneficios que contribuyen a la solución de los problemas que afectan al ser humano, tiene



Stelarc. «Suspensión» (1984) y «Third Hand» (2004).

un lado negativo que es necesario revisar constantemente bajo el concepto de accidente (el navío trae consigo, en potencia, el naufragio; el tren, el descarrilamiento; el automóvil, el accidente automovilístico; el avión, el desastre aéreo).

La crítica viriliana al progreso tecnológico busca hacer un balance de la relación beneficio-peligro: si el beneficio resulta mucho mayor que el peligro, vale la pena correr el riesgo y pagar el precio del progreso, pero en el caso contrario hay que oponerle resistencia.

En la medida en que el arte no se inscribe en la producción industrial de imágenes, las obras de arte son 'las otras imágenes', lo otro, lo no mostrado por la industria. Según Virilio, a partir de los siglos XVIII y XIX el arte se hizo profético, «el rol del arte no era enjuiciar al mundo; su rol era anunciar proféticamente lo que estaba por venir» (2003b: 105). Por eso la pregunta por el arte se hace pertinente y toma también las vertientes del diagnóstico y la propuesta.

Visibilidad máxima: Arte extremo

En el extremo de la máxima visibilidad, cerca del espectáculo, del escándalo y del terrorismo, Virilio hace un diagnóstico a partir de experiencias 'extremas' con el cuerpo, con el sufrimiento, con seres vivos, para preguntar por los límites de la experiencia artística. Virilio convoca ejemplos de un 'arte extremo' con los que nos incita a preguntar con él cuál es el límite de lo permitido y de lo aceptable como arte.

Los artistas Orlan y Stelarc son citados constantemente por Virilio para señalar un extremo alcanzado en sus obras. Ambos artistas tocan un límite, lo podemos sentir, la pregunta es ¿cuál es el límite tocado o traspasado?

En la obra 'Suspensión', Stelarc atravesó su piel con ganchos de metal para luego hacerse suspender de estos, ante la mirada de sus espectadores. Someterse voluntariamente a una experiencia como esta significó ser capaz de controlar las

En la medida en que el arte no se inscribe en la producción industrial de imágenes, las obras de arte son 'las otras imágenes', lo otro, lo no mostrado por la industria.

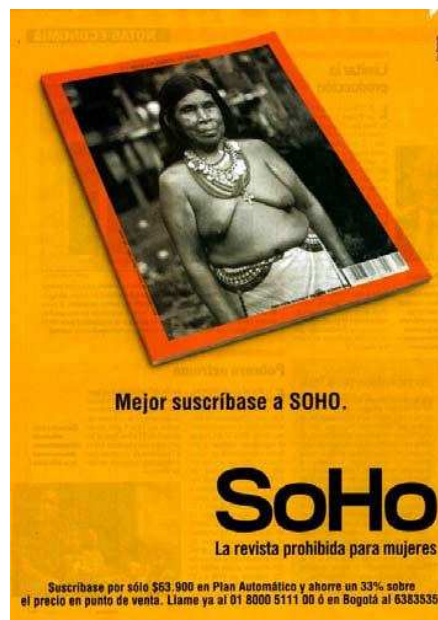


señales de dolor con que el cuerpo reaccionaba; hacer de esto un espectáculo implicaba dejar rastros del mismo y dotarlo de significación colectiva. En un trabajo reciente, como 'Third Hand', el artista extiende su brazo y mano con una prótesis de alta tecnología y realiza acciones en las que la prótesis imita los movimientos de la mano. Según Stelarc (citado por Virilio), «el cuerpo humano, tal como es ahora, no va a poder acceder al universo (...) el hombre necesita mutar para sobrevivir, pero mutar voluntariamente, por sus propios medios» (2003b: 105). Según esto, el límite alcanzado, o anticipado, en la obra de Stelarc es la historia, el destino mismo de un ser humano en camino a lo 'transhumano', es decir, a la superación de sí mismo: «The body is obsolete» (el cuerpo es obsoleto) es la consigna con que Stelarc presenta su trabajo.

Stelarc experimenta con la posibilidad límite de una mutación controlada que

significa deshacerse del cuerpo. Según McLuhan «en las edades mecánicas extendimos nuestro cuerpo en el espacio» (1996: 25), el hombre extendió el alcance de su acción mas allá del cuerpo propio, y esto significa que el cuerpo humano tenía la posibilidad de mutar al cyborg (mezcla de tejido vivo y partes mecánicas) y el cyborg a robot (cuerpo totalmente mecánico). Cyborgs y robots son cuerpos-límite que la 'extensión' mecánica hace posibles.

Hoy (desde finales de los años sesenta) – continúa McLuhan– «hemos extendido nuestro sistema nervioso central hasta abarcar todo el globo, aboliendo tiempo y espacio» (1996: 25); esto significa que la extensión informática del pensamiento tiene como cuerpo-límite un cuerpo virtual, que no dependería del tiempo ni del espacio. Como lo dice Gilles Deleuze, la información funciona como «un mecanismo de control que proporciona,



Anuncio de revista 'Soho'. Rev. Semana, 2004. Ana Domínguez. Foto de H. Puentes. Rev. Soho, 2006.

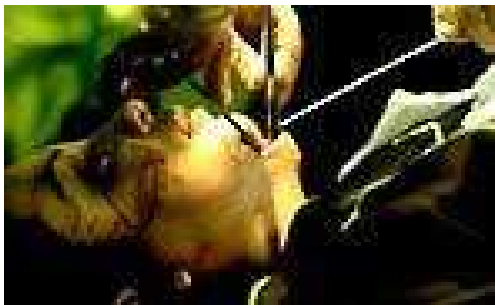
en un instante dado, la ubicación [de los sujetos] dentro de un ámbito abierto» (2002), entonces podemos decir que la información extiende el alcance de acción del cuerpo, pero también extiende las posibilidades de control total (corporativo, político, militar) sobre los sujetos.

Un anuncio publicitario de la revista Soho, que apareció en la revista Semana, mostraba a una mujer anciana emberá como imagen de contraste de los cuerpos que la revista exhibe en sus fotografías. La revista Soho se dirige a un segmento de mercado específico: hombres de ciudad de nivel económico medio y alto, con predilección por la imagen de mujer voluptuosa, joven y del tipo promovido por las industrias de la publicidad y la moda. En el ámbito del consumo los cuerpos distintos son vistos como curiosidades o, como en el caso de la revista Soho, usados como el contraste imperfecto del ideal a seguir. El cuerpo límite expresa el tipo de sociedad en que se produce. Tanto el personaje virtual como la modelo que posa para fotos de una revista han evolucionado sus cuerpos hacia lo virtual (el personaje virtual porque no tiene voluntad, y la modelo porque la imagen de su cuerpo es su capital de trabajo). El límite más visible del control es la virtualización del propio cuerpo. La estandarización que deriva de la producción en serie de cuerpos

virtuales atraviesa los cuerpos colonizados por la similitud, y termina haciéndolos indistintos.

Un cuerpo artificial (robot, cuerpo virtual) es un cuerpo controlable, por eso se lo produciría. El sujeto que acepta mutar voluntariamente a cuerpo virtual ha aceptado ser controlado. Las estrategias de ocupación política han pasado de los territorios a los cuerpos. Afirma Virilio que «La utopía colonial por excelencia consiste en modificar el cuerpo del colonizado [...] de quien se ha dominado» (2003b: 105); esta es la dimensión terrorista del arte que el filósofo encuentra «en el germen del fascismo».

A la colonización de los cuerpos por medio de la técnica informática se le resiste en el campo mismo del cuerpo, del cuerpo propio; dice la artista Orlan, a propósito de sus 'performances' en quirófanos: «*Ceci est mon corps, Ceci est mon Logiciel*» (este es mi cuerpo, este es mi 'software'). En la obra 'Opération(s) Réussie(s)', Orlan realiza cambios drásticos a su cuerpo por medio de la cirugía, y muestra los procesos a través de videos y fotografías tomadas en el quirófano y en los procesos de recuperación. En la obra de Orlan el cuerpo propio es el límite de lo político y lo social, el campo de batalla y de liberación. Virilio



Orlan. Opération(s) Réussie(s).



Un cuerpo artificial (robot, cuerpo virtual) es un cuerpo controlable, por eso se lo produciría. El sujeto que acepta mutar voluntariamente a cuerpo virtual ha aceptado ser controlado.





dijo una vez a la artista: «usted es libre de hacer lo que quiera, incluso suicidarse (...) pero yo no soy libre de decirle: hágalo» (2003b: 127), así expresa una posición, según la cual la invitación al asesinato o al suicidio es el límite (ético) de la libertad de expresión artística.

Pregunta el filósofo: «si el terror nazi ha perdido la guerra, ¿no ha ganado acaso finalmente la paz?» (Virilio, 2001: 48). En esta pregunta está contenido el diagnóstico de que estamos produciendo un arte cuya estética es la del enemigo, un enemigo que está dentro de nosotros mismos: la guerra, el gusto por la muerte que se expresó en las consignas fascistas ‘¡viva la muerte!’ y ‘¡La guerra es bella!’.

¿Estetización de la política? ¿Politización del arte? ¿Qué las diferenciaría?

Ciertos casos de arte extremo, como los citados, alcanzan límites de la actividad artística, poniendo en cuestión la noción misma de humanidad del ser humano. «Cuando hoy en día nos decimos ‘¿hasta dónde?’ significa: hasta Auschwitz. Quiere decir que estamos dispuestos a llegar hasta ese punto» (Virilio, 2003b: 123). El campo de concentración, de tortura, de experimentación y de exterminio de seres humanos da un nombre al afuera de todos los límites posibles del ejercicio político, científico, artístico; allí se encontraron, fuera de sus límites, política, ciencia y arte, y cada una de ellas traspasó sus fronteras. Allí donde la política habla de belleza, donde la ciencia habla de comunidad, donde el arte habla de progreso... ¿no es el afuera del ser humano?

Ante la pregunta de Virilio: ¿Ética o estética? podemos decir que la ética no es

propriadamente un límite del arte, es su exterioridad. Y ante la cuestión: «si la libertad de expresión CIENTÍFICA no tiene más límites que la ARTÍSTICA, ¿dónde se detendrá mañana la inhumanidad?» (Virilio, 2003b: 123). Respondemos también que el arte no es el límite de la actividad científica, es también su exterioridad; porque la ciencia no es expresión. La ciencia, la ética, la política son aquello que el arte no es.

La política estetizada del fascismo conlleva el desbordamiento del espectáculo en la guerra; como lo expone Walter Benjamin, «todos los esfuerzos por un esteticismo político culminan en un solo punto. Dicho punto es la guerra... [Porque]... sólo ella hace posible dar una meta a movimientos de masas de gran escala» (1982). La guerra es el fin de la forma política llamada fascismo. Un arte politizado (la respuesta comunista que imaginó Benjamin) busca el extremo contrario del fascismo, el cambio de condiciones en el que la política es el fin y la guerra un medio, posible, pero extremo.

Visibilidad mínima: Arte Invisible

En el límite mínimo de visibilidad hay un arte que podría pasar inadvertido, un arte invisible que muchas veces ni siquiera logra acceder a los circuitos de exhibición museística o de mercado galerístico, y no es llamado arte por nadie (a veces ni siquiera sus autores), un arte que se mueve en la ‘estética de la desaparición’.

A simple vista pareciera preferible decir que el arte debe servir siempre para propósitos constructivos, cuenta Virilio:



La política estetizada del fascismo conlleva el desbordamiento del espectáculo en la guerra; como lo expone Walter Benjamin, «todos los esfuerzos por un esteticismo político culminan en un solo punto.»





«El otro día vi a un profesor de historia del arte contemporáneo que enseña en colegios, que me dijo: ‘cuando llego a la automutilación, eso ya no sé cómo enseñarlo’» (2003b: 127). Pero si pensamos que, al contrario, hay un propósito destructivo válido en muchas de las prácticas actuales del arte, habría que reconocer que no todo lo que actualmente existe debe ser conservado; por eso pregunta: «¿qué ocurre cuando el iconoclasta es el artista plástico mismo?» (Virilio, 2005: 50).

A la pregunta de Virilio quisiera agregar: Si nuestra relación con las imágenes ha mutado, el arte, como experiencia paralela a la cotidianidad, ¿habría muerto como lo anuncian cada cierto tiempo los críticos de arte?, ¿habrá mutado también?, ¿hay algo sustancial que defina la práctica artística que desde su origen se sigue manteniendo? o ¿se da actualmente una práctica de otra naturaleza a la que se llama arte y que lo ha reemplazado?

En la alta edad media, los iconoclastas consideraban peligrosas las imágenes, estas no dejaban campo a la experiencia religiosa, estorbaban a la fe porque hacían ‘perder de vista’ la esencia inaprensible e invisible de lo sagrado. El mayor argumento de los iconoclastas era que los fieles podían caer en el error de creer que las pinturas y esculturas eran los cuerpos presentes de los santos o de Dios, y terminar idolatrándolos. De manera análoga a los iconoclastas, ya que en las actuales condiciones nuestra imagen del mundo entero se hace ilusoria, dice Virilio que la función del arte «consiste en presentar la ilusión del mundo» (2003c: 39), o sea, en

hacer visible la logística de la percepción. El artista contemporáneo se debe parecer al mago que revela al público los trucos de los otros magos.

Virilio plantea que el arte fue, en principio, imágenes localizadas, es decir, inscritas en una materia (roca, pared, tela, cuerpo) que ocupaba un lugar (caverna, tumba, palacio, catedral, museo); si el arte actual mantiene algún rastro de su origen, la finalidad del arte consistiría en romper la ilusión de lo virtual, dejando rastros materiales y espaciales en las representaciones.

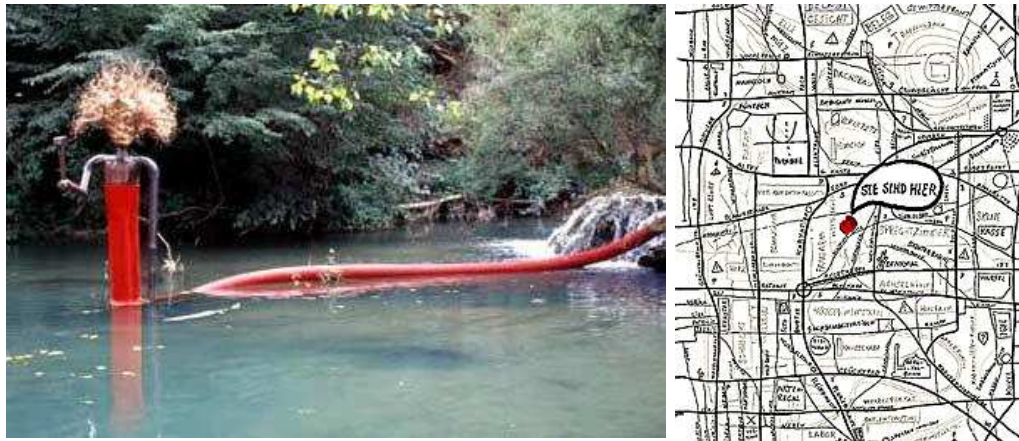
La industria de la imagen también es una industria de disimulación; la publicidad y la propaganda, por ejemplo, entendidas como industrias de la comunicación y la disimulación, transmiten la información que más les conviene a sus clientes para lograr unos fines que se establecen de antemano (consumo, aprobación, consenso), y hacen percibibles solamente los datos que son favorables para el logro de tales fines. La disimulación consiste en no decir o en ocultar estratégicamente los datos que no lograrían los fines o causarían un efecto distinto al deseado (una publicidad de cigarrillos, por ejemplo, no comunica los efectos nocivos de estos para la salud, a menos que una ley estatal lo exija explícitamente).

Cuando se planifica qué mostrar, también se está planeando qué ocultar. El éxito de la disimulación consiste en ocultar estratégicamente algunos datos (como el camuflaje en la guerra por ejemplo: la estrategia determina qué datos ocultar y cuándo ocultarlos o dejar de hacerlo), para



En la alta edad media, los iconoclastas consideraban peligrosas las imágenes, estas no dejaban campo a la experiencia religiosa, estorbaban a la fe porque hacían ‘perder de vista’ la esencia inaprensible e invisible de lo sagrado.





Jimmie Durham. «Elsa» (2003) y «Usted está aquí» (2000)

reemplazar la realidad por una virtualidad estratégica que parezca real, es decir, se produzca la ilusión.

Dos de las nociones de ‘publicidad’ más difundidas en las universidades donde se preparan los profesionales del trabajo publicitario-propagandístico son ‘comunicación persuasiva’ y ‘comunicación estratégica’; estas podrían ser aplicadas también a otros tipos de industrias de la comunicación como el periodismo y la industria de la entretenimiento, si tomamos en cuenta el interés y la coordinación que construyen entre lo que ‘muestran’ y lo que ‘ocultan’.

En la estrategia planificada por la industria de la imagen uno de los tipos de datos que no se muestra es la estrategia misma, su logística, es decir, la forma misma en que se ha producido la imagen, de cuyo ocultamiento depende en gran medida la eficacia de la ilusión.

Pero la obra de arte es ‘lo otro’ de la imagen virtual, «no es uno de esos juegos de espejos en que los magos de la antigua

Grecia pretendían recrear el universo ante los simplistas y crédulos atenienses» (Virilio, 2005: 53). Si la ilusión y el engaño se producen en la imagen virtual, a causa de la deslocalización y la saturación, la forma de resistir a su efecto destructivo (accidente de percepción) debe ser posible entonces en sus dos prácticas contrarias:

1. Detención: Frente a la deslocalización, el arte produce la detención y desaceleración que recobran, en el espacio, el recorrido y la distancia. Sólo es posible estar en un lugar reduciendo la velocidad al extremo de la detención.

La detención permite recuperar los intervalos, percibir los detalles y las fisuras que ensanchan la calidad de las experiencias aunque reduzcan la cantidad. El más logrado de los artes, ha dicho Virilio, es la naturaleza muerta, su anulación total del movimiento y su espacialización completa. Frente a una naturaleza muerta parece que tenemos todo el tiempo para ver, los objetos se acercan y el espacio se aleja. Si la comunicación es inmediatez, el arte sería



La detención permite recuperar los intervalos, percibir los detalles y las fisuras que ensanchan la calidad de las experiencias aunque reduzcan la cantidad.



detención, resistencia espacial y contrapeso matérico al movimiento absoluto del tiempo real.

La obra del artista indígena estadounidense Jimmie Durham nos ofrece ejemplos de detención en el espacio, en resistencia a la visión de progreso acelerado que amenaza constantemente la manera como los indígenas americanos han querido mantenerse fieles a ciertos aspectos básicos de la forma de vida de sus antepasados. Jimmie Durham realiza instalaciones que incitan experiencias espaciales, como la obra 'Elsa', en la que se plantea el conflicto entre la concepción de territorio que mantienen los indígenas y las políticas que dan prioridad al desarrollo económico; o la obra en grabado 'Usted está aquí', un mapa en el que señala al espectador un lugar hipotético, planteándole la necesidad de espacios diferenciales en los lugares supercolonizados por la temporalidad acelerada del progreso.

2. Invisibilidad: Ante la saturación, un arte de la desaparición que borra imágenes, para recobrar los intervalos de espacio-tiempo necesarios para el pensamiento y la reflexión. Donde se puede producir lo real, el problema no es sólo qué se muestra,

sino también qué se oculta. Si la saturación y disimulación estratégicas de la 'logística de la percepción' vencen la inercia³ de nuestra voluntad y de nuestro sentido crítico. Un «arte de la ceguera», como el que propone Miguel Hernández-Navarro, «como un arte de resistencia, que se precipita contra la hegemonía hipervisual de la posmodernidad neoconservadora» (2003); un arte que propone pensar no sólo «en lo que se gana, sino también en lo que se pierde» (Hernández-Navarro, 2003).

En su 'Monumento contra el racismo' (Saarbrücken, 1993), el artista alemán Jochen Gerz arrancó los adoquines de una calle y los volvió a poner luego de haberles escrito por debajo los nombres de los lugares donde hubo fosas comunes en las que el régimen Nazi quiso ocultar los cuerpos de sus víctimas, y con ellos las evidencias de sus crímenes. La obra es un monumento invisible en el que, como lo expresa Hernández-Navarro, «los viandantes están condenados a pisar sobre los muertos, muchas veces sin saberlo...» (2003); así, la disimulación con que el criminal intentó borrar sus huellas quedó evidenciada paradójicamente en la invisibilidad significativa de una obra arte.



Jochen Gerz. «Invisible Monument». Saarbrücken, (1990-1993)



³ En física, 'inercia' es la resistencia de un cuerpo a cambiar de estado de quietud a movimiento o de movimiento a quietud; aquí se trata de la resistencia crítica del sujeto a creer algo distinto a lo que cree, la resistencia de su memoria a olvidar a recordar algo, o de su sensibilidad a cambiar de afectos.





Otro arte

Ante el fracaso recurrente de los intentos de responder a la pregunta ¿qué es el arte?, Nelson Goodman propone su reformulación en la forma de ¿cuándo hay arte? Esto implica que la misma cosa podría funcionar como obra de arte en unas situaciones y en otras no. Puesto que no hay un concepto que nos defina qué es arte, el carácter artístico de una obra no depende de ser inscrita como tal, la obra de arte «*sólo expresa la veneración extrema de la receptividad, [...] la vigilancia extrema del cuerpo vivo que ve, escucha, adivina, se mueve, respira, cambia*» (Virilio, 2005: 53). Según esto, la práctica artística (sea llamada o no así por las instituciones) hace visible 'lo otro', lo no dicho en la comunicación institucional y comercial, altera la temporalidad de los mensajes impuestos por las corporaciones comerciales y políticas dominantes, y abre espacios de pensamiento y reflexión.

En este punto se hace pertinente proponer, a falta de concepto, una noción de acontecimiento artístico (noción temporal, que responda a la pregunta de ¿cuándo hay arte?), que sea capaz de abarcar las cosas que ya son llamadas así y las que por su invisibilidad o la falta de un criterio institucional no son aceptadas institucionalmente como tales.

Goodman no propone condiciones ni límites para abordar la pregunta por el arte, a cambio, propone tentativamente cinco 'síntomas' de arte:

1. 'Densidad sintáctica', según la cual la más mínima diferencia en ciertos aspectos puede constituir una diferencia entre símbolos;
2. 'Densidad semántica', según la cual se le suministran símbolos a aquellas cosas que se diferencian;
3. 'Plenitud relativa', según la cual son significativos y pertinentes bastantes aspectos de un símbolo;
4. 'Ejemplificación', según la cual un símbolo simboliza en la medida en que funciona como una muestra de las

propiedades que posee literal y metafóricamente; y 5. 'Referencia múltiple y compleja', según la cual un símbolo ejerce diversas funciones referenciales que están integradas entre sí y en interacción (1990: 99).

En relación con la función simbólica de la obra de arte y de todos los elementos que la constituyan, los cinco síntomas que propone Goodman no determinan qué puede ser llamado o no obra de arte, pero nos orientan (como los síntomas del enfermo en el diagnóstico de un médico) en dirección a acciones de implicación simbólica que no siempre circulan ni se exhiben en instituciones como museos o galerías.

En este punto se hace pertinente proponer, a falta de concepto, una noción de acontecimiento artístico (noción temporal, que responda a la pregunta de ¿cuándo hay arte?), que sea capaz de abarcar las cosas que ya son llamadas así y las que por su invisibilidad o la falta de un criterio institucional no son aceptadas institucionalmente como tales. Una noción que nos permita diferenciar una obra de arte de un simple escándalo, de un atentado terrorista, de un evento publicitario, y en cambio abarque las propuestas de lo que llamo 'otro arte'; la noción es la que sigue: Una obra de arte es una imagen, evento, acción cuya implicación simbólica llega a ser mucho mayor que su implicación real, y en su manera de simbolización manifiesta los síntomas de 'Densidad sintáctica', 'Densidad semántica', 'Plenitud relativa', 'Ejemplificación' y 'Referencia múltiple y compleja'.

Con esta noción, nos acercaremos a un arte que está poblando y acompañando las pequeñas actividades y los espacios no espectacularizados de la vida actual, o se presenta en la forma de alteraciones de la cotidianidad con acciones simbólicas anónimas que no llegan a tener la visibilidad del arte que accede a los circuitos institucionales y a los escándalos que se muestran en los noticieros, y casi nunca aparece firmado por un autor.



Ted Rheingold. «Watching the watchers».

La obra 'Watching the Watchers', del artista Ted Rheingold, es un mural en la pared exterior de un edificio de apartamentos, que



Intervenciones anónimas contra la guerra en Irak, en paraderos de Bus de ciudades Estadounidenses (2005).

reproduce la imagen de la cámara de vigilancia instalada en el muro de una corporación, de tal forma que coinciden ante la mirada del transeúnte. La imagen demuestra su capacidad de rebasar la acción real de pintar en un muro por la de simbolizar la mirada vigilante que con la imagen pintada se le devuelve a la cámara de vigilancia; los 'síntomas' de 'densidad sintáctica', 'densidad semántica' y 'plenitud relativa' funcionan en la medida en que los aspectos que diferencian las imágenes de la cámara real y de la cámara pintada, la pared de una casa y la pared de una sede corporativa, adquieren implicación simbólica tan diferente que se enfrentan; los 'síntomas' de 'plenitud relativa', 'ejemplificación' y 'referencia múltiple y compleja' hacen funcionar todo el entorno de la parte de la ciudad afectada directamente por la intervención, pero también se refieren a aspectos generales de la sociedad en la que se inscriben. Así, la intervención logra manifestarse como arte, aunque los códigos institucionales de la crítica de arte, la historia del arte o el mercado no la incluyan ni la avalen como tal.

Acciones más anónimas, como la manipulación de las señales de tránsito o grafitis como los de las imágenes anteriores, hacen visibles posiciones de opinión, reflexiones vitales y realizan apropiaciones

La obra 'Watching the Watchers', del artista Ted Rheingold, es un mural en la pared exterior de un edificio de apartamentos, que reproduce la imagen de la cámara de vigilancia instalada en el muro de una corporación, de tal forma que coinciden ante la mirada del transeúnte.



Intervenciones colectivas anónimas en fachadas de edificios de la ciudad de Bogotá, agosto de 2009 (Fotografías tomadas por el autor).

espaciales que no pueden ni buscan acceder a los medios masivos, ya sea porque van en contravía de lo aceptado o porque no generan interés comercial. En la medida en que rebasan e interrumpen el consenso de lo real con la fuerza divergente de lo simbólico, estas intervenciones anónimas logran producir situaciones de alteración de la semántica representativa de las instituciones, haciendo resistencia al monopolio de los medios de comunicación masivos; en estas acciones no hay un artista pendiente del mercado o de la fama, hay personas defendiendo el derecho colectivo a la expresión y a la información.

tampoco prohibidas explícitamente (o legalmente definidas como faltas no graves), como alterar de manera temporal vallas publicitarias, para producir disonancias en el sentido original de sus mensajes.

Las intervenciones logran producir otros mensajes a partir de las intenciones comunicativas que emanan de las corporaciones comerciales; trastocan la normalidad con que se han vuelto cotidianas y el ‘posicionamiento’ (capacidad que logra una imagen comercial de ser recordada y asociada a ciertas necesidades o preferencias) con que construyen, promueven e implantan actitudes en nuestras vidas.

Las intervenciones logran producir otros mensajes a partir de las intenciones comunicativas que emanan de las corporaciones comerciales

En espacios intersticiales, el colectivo Billboard Liberation Front realiza prácticas que no son promovidas o permitidas, pero

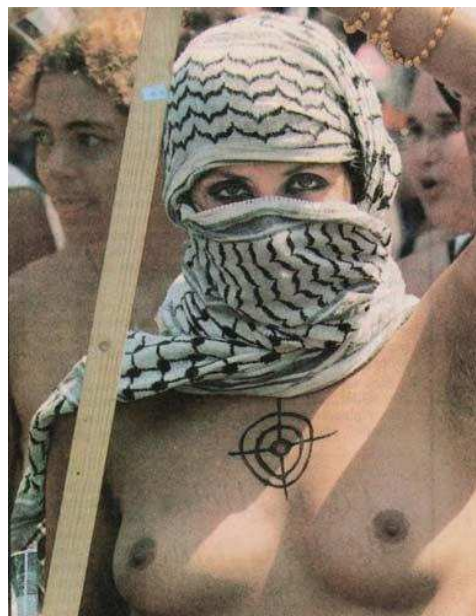


Bilboard Liberation Front. 'Kant' (1989) y 'Am i dead yet?' (1994).

En el año 2001 se realizó en Tel Aviv el 'Desfile del amor', una acción de protesta en la que un grupo de mujeres israelíes salieron a la calle con 'dianas' dibujadas sobre sus torsos desnudos y con sus cabezas cubiertas por 'keffiyeh' (prenda palestina) para protestar contra la ocupación de la franja de Gaza por el gobierno de su propio país; también enviaban al mundo (incluida Palestina) el mensaje de un pueblo que no apoyaba la política de contraataque con agresión a civiles por parte de su gobierno. Como en este caso, en muchas partes del mundo hay personas que han encontrado formas de protestar y de actuar mediante acciones artísticas que logran suscitar reflexiones complejas en la opinión pública. Al romper la coherencia semántica de los lenguajes oficiales, mediante la producción de situaciones de 'guerrilla semiótica', se impugna la imposición de formas de vida y colonización de los cuerpos y los sujetos. Son acciones artísticas que no circulan ni se exhiben en los espacios institucionales del arte, pero responden a las condiciones de un 'arte de resistencia': desvirtúan el monopolio de la realidad, recuperan espacios de

reflexión y visibilizan la logística de la percepción que invade nuestra vida.

El 'otro arte' es un arte que es y se dirige a todos, que todos pueden realizar; hace resistencia a los efectos descontrolados del monopolio corporativo en la información masiva, y, sobre todo, amplía los alcances de nuestra percepción de la realidad.



'Desfile del amor'. Protesta de mujeres israelitas. Tel Aviv. 2001.

En el año 2001 se realizó en Tel Aviv el 'Desfile del amor', una acción de protesta en la que un grupo de mujeres israelíes salieron a la calle con 'dianas' dibujadas sobre sus torsos desnudos y con sus cabezas cubiertas por 'keffiyeh' (prenda palestina) para protestar contra la ocupación de la franja de Gaza por el gobierno de su propio país;



Bibliografía

- BAUDRILLARD, Jean (1998): *De la seducción*. Madrid: Cátedra.
- BENJAMIN, Walter (1982): «La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica». En: *Discursos Interrumpidos*. Madrid: Taurus.
- DELEUZE, Gilles (2002): *Conversaciones*. Valencia: Pre-textos.
- ENAUDEAU, Corinne (1999): *La paradoja de la representación*. Buenos Aires: Paidós.
- FOUCAULT, Michel (1981): *Esto no es una Pipa*. Barcelona: Anagrama.
- GOODMAN, Nelson (1990): *Maneras de hacer mundos*. Madrid: Visor.
- HERNÁNDEZ-NAVARRO, Miguel A. (2003): *(La) Nada para ver. El procedimiento ceguera del arte contemporáneo*. Recuperado el 10 de octubre de 2006 en: <http://www.alfonselmagnanim.com/DEBATS/82/espais05.htm>
- MCLUHAN, Marshall (1996): *Comprender los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.
- VIRILIO, Paul (2001): *El Procedimiento Silencio*. Buenos Aires: Paidós.
- _____ (2003a): *El Arte del Motor*. Buenos Aires: Manantial.
- _____ (2003b): *Amanecer Crepuscular*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- _____ (2003c): *Estética de la desaparición*, 3ª ed. Barcelona: Anagrama.
- _____ (2005): *Lo que Viene*. Madrid: Arena Libros.
- _____ y Catherine David. «Alles Fertig: Se acabó (una conversación)». (Entrevista realizada el 30 de noviembre de 1995). *Acción Paralela* #3.