UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
POSGRADO EN ARTES Y DISEÑO
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

LO PROFUNDO EN LA SUPERFICIE
LA OBRA DE ARTE COMO ACONTECIMIENTO

TESIS
QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE:
MAESTRO EN ARTES VISUALES

PRESENTA:
FREDY ANDRÉS BUITRAGO TORRES

TUTOR PRINCIPAL:
DRA. ALFIA LEIVA DEL VALLE
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

MIEMBROS DEL COMITÉ TUTOR:
Mtra. LAURA EVANGELINA BUENDÍA RUÍZ
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO
Dr. YURI ALBERTO AGUILAR HERNÁNDEZ
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO
Dr. HORACIO CASTREJÓN GALVÁN
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO
Dr. VÍCTOR FERNANDO ZAMORA ÁGUILA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

CIUDAD DE MÉXICO, OCTUBRE DE 2022

Universidad Nacional Autónoma de México
UNAM
Biblioteca Central
Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Lo profundo en la superficie

La obra de arte como acontecimiento

Índice

Agradecimiento 4

Introducción 6

Capítulo 1. La mímesis

I. Creación y mímesis 10

II. Realidad y representación 21

III. Estética de la representación 33

Apéndice 1: Actos de la mirada 40

Capítulo 2. El intervalo

IV. Arte y movimiento 45

V. Intervalo 55

VI. Metafísica y tiempo en las artes 70

Apéndice 2: Capturar el movimiento 79

Capítulo 3. La forma

VII. Desmaterialización 83

VIII. Huella como abandono de la forma 93

IX. Mímesis como poiesis 100

Apçendice 3: Transición, cambio y duración 114

Epílogo 117

Agradecimiento

A Sharly Ramírez
por su lectura honesta y sus correcciones, que me enseñaron a escribir mejor.

“Y es al apropiarse del espacio que lo rodea tanto como de su propio cuerpo que el ser humano fragua la posibilidad de instalarse en la duración, de habitar el tiempo”

Serge Tisseron – *El espíritu de las cosas*

INTRODUCCIÓN

Crecí con la idea de que el oficio de las artes y las ciencias son los prestigios máximos que puede aspirar un ser humano, que su conquista, nos sitúa en el registro de la historia y el catálogo de los personajes que han cambiado el curso de la civilización. Hoy en día, sin embargo, pienso que la producción artística puede funcionar de la misma manera que la caridad; es algo que alguien hace para los demás, pero que, sobre todo, lo hace para buscar reconocimiento y satisfacción personales. Quizás allí radica la diferencia entre ser artista y hacer arte; porque algo que nos dejó el siglo XX es la idea de que cualquier persona puede hacer arte, pero parece ser que ese postulado no zanja ninguna distancia entre el estatus de los llamados artistas frente a cualquier persona que pueda acceder a la creación como un acto que haga parte de la vida cotidiana y de alguna manera la enriquezca. Más bien, pareciera que la sociedad actual abre un abismo: cualquier persona puede hacer arte pero no cualquiera puede ser artista.

El siglo XXI ha traído nuevos modelos aspiracionales de individuo para las generaciones jóvenes, como el del influencer o youtuber, y en ese ámbito de la llamada creación de contenidos cualquier video que encontremos en *Tik-Tok* o en *Instagram* podría parecer una obra de arte contemporáneo. Como siempre ha sido, tenemos ahora la necesidad de definir los límites del arte, no para salvaguardar una práctica que algunos dirán está en vía de extinción, sino para comprender que el arte es una herramienta social más, que puede ayudarnos a modelar nuevas formas de representar la realidad. Creo que el tiempo que vivimos ahora demanda que cuestionemos nuestras prácticas como creadores, en la medida en que empezamos a comprender que la idea del tiempo histórico sobre la que se funda el arte actual se está desdibujando y reconstruyendo con formas diversas de pensar la relación entre el tiempo y las obras de arte. Los recientes logros de las luchas políticas de las minorías nos permiten comprender que es necesario un reconocimiento de la diversidad individual, de la misma manera que reconocernos como comunidad nos brinda una nueva mirada sobre la visión tradicional del individuo tipo que surgió

en la modernidad. Tal vez, estemos dirigiéndonos hacia un nuevo esquema de sociedad –ojalá– en el que nos podamos ver como iguales, más allá de las retóricas del caudillismo político o la fantasía hollywoodense del protagonismo romántico. Y tal vez las obras de arte puedan salir de los lugares sacros como las galerías y los museos para habitar otros espacios y otros tiempos; es decir, ya no una participación en el arte desde la distancia de la observación extática del tiempo eternizado en la materialidad de los objetos y las imágenes que archivamos, sino la obra formando parte de la experiencia del presente, cercana a quienes la experimentan; en suma, formando parte de la vida y al servicio de ésta.

Para esta investigación me valgo de una serie de ensayos en los que intento comprender la relación entre la obra de arte y la experiencia del tiempo. Para ello, parto de la idea de que obra es un acontecimiento; que es un cruce entre la actividad creadora y la actividad sensible, y que su naturaleza va más allá del objeto artístico, cuya cualidad principal es ser el umbral en el que se pueden consolidar dichas experiencias. Sin embargo, decir esto no resuelve una definición del arte; acaso puede ser un marco dentro del cual podamos pensar los productos artísticos y las vivencias que éstos testimonian y testifican dentro de la sociedad.

Si la obra de arte se logra apartar de la idea tradicional de una materialidad concreta, y la experiencia sensible de las artes toma lugar como un acto de duración en quienes la experimentan, también son el tiempo y el lugar formas constituyentes de la obra. Por tal razón, hace parte de las reflexiones aquí consignadas la relación que tienen las obras de arte con algunas ideas de temporalidad como el pasado, la duración, el futuro o lo eterno. El presente texto se articula en tres partes, guiado por tres conceptos: la mímesis, el intervalo y la forma. Así, en el capítulo 1, *La mímesis,* la reflexión aborda el ejercicio mimético como un topos del arte de todas las épocas, que no sólo se sustrae al ámbito de la representación visual, sino que se transfiere también a múltiples esferas de las artes, como por ejemplo, la imitación de un modelo creacionista religioso. En el segundo capítulo, *El intervalo,* reflexiono sobre la potencialidad de presencia en la obra de arte, la construcción

tradicional del tiempo lineal según pasado, presente y futuro, e intento cuestionarme cómo podemos pensar el tiempo y la obra de arte más allá del legado descartiano de lo cuantitativo y lo segmentado. En el capítulo final, *La forma,* reflexiono sobre las definiciones dialécticas de forma y contenido, así como materialidad y espiritualidad en las artes, para avanzar hacia una comprensión de un arte que se desmarca de su condición material y se ubica dentro de la experiencia del tiempo presente, de modo que nos permita también reflexionar sobre la percepción sensible por fuera del paradigma kantiano de la experiencia estética, restringida al ámbito del espectador. De ese modo, intento reflexionar sobre las obras que se proponen como lugares para pensar, habitar y experimentar el presente; y que lo hacen a través de un acto creativo compartido entre los espectadores y los artistas.

Deseo que este texto pueda servir también como un escenario que plantea preguntas, tal vez, como lo suelen hacer las mismas obras de arte, para movilizar la práctica artística de quien lo lea. Al menos para mí funciona como una herramienta para hacer que mi trabajo pase de la parálisis a la acción, o, en otras palabras, para conciliar los regímenes de la contemplación y la acción. Es un diálogo que no busca detentar la verdad, a pesar de las múltiples afirmaciones. Tómese simplemente como mi punto de vista; por ello acudo desde mi inmensa ignorancia a algunos textos de filosofía, cuya necesidad para la práctica de las artes en general considero imprescindible. El camino que dio origen a este diálogo y las lecturas que lo propulsaron, sin embargo, se abre más hoy cuando lo releo. Comprendo también que muchas de las cosas acá expuestas las han comentado otras personas antes de mí y, en esa medida, lo que descubro es más un acto de reducción de la ceguera propia que ojalá pueda iluminar algo en la mente de quien lo lee.

Capítulo 1

La mímesis

I. Creación y mímesis

Todo es vanidad y atrapar vientos
Eclesiastés

El ser humano y la naturaleza

Las primeras manifestaciones artísticas datadas en el paleolítico responden a la definición aristotélica sobre las artes, según la cual, éstas son formas de producción de novedad (*poiesis*) a partir de una imitación de la naturaleza (*mímesis*)[1]. Así pues, tal condición mimética con la que nace la imagen hará que ésta se distinga como categoría separada de la realidad. Por ejemplo, aquello que *captura* una pintura en la caverna de Chauvet de un animal no puede poseer vida en tanto *creación divina*, pero como representación aspira a tenerla a través de un ejercicio de semejanza de las formas en contraste con las materias usadas.

La imagen tiene sus orígenes en una intención de los seres humanos por comprender y, quizás, establecer una mediación entre su existencia con la naturaleza; de modo que las primeras formas de representación guardaban una profunda conexión con la vida cotidiana y las prácticas culturales. Con el nacimiento de la imagen posiblemente se inicia un despertar de las formas de comunicación humanas, así como reseña Debray en *Vida y muerte de la imagen*: "Los paleontólogos tienen toda la razón para suponer que los primeros trazos humanos apoyaban a recitaciones verbales, que la imagen y la palabra aparecieron conjuntamente en la historia de la especie. Y los psicólogos lo han demostrado en la del individuo: la adquisición del lenguaje en el niño se produce al mismo tiempo

[1] A pesar de que Aristóteles en su obra no diera una definición específica del término *mímesis,* sí establece una relación entre éste y la actividad productiva (*poiesis*) como parte de las técnicas humanas (*techné*). *Cf.* V. Suñol. *Mímesis en Aristóteles*. Universidad Nacional de La Plata, 2008 *pp. 13 - 15*

que la comprensión de la imagen visual”[2]. Quizás, al contemplar una pintura o una estatuilla de barro de hace unos 30.000 años, se puede comprender cómo la concreción del pensamiento humano y su búsqueda de identidad en el mundo ha tenido a lo largo de los siglos una inseparable relación con la naturaleza.

La imagen surge así, como una voluntad humana por copiar la naturaleza, pero pronto su condición de *forma inanimada* la convertirá en depositaria de lo mágico, poniéndola al servicio de los ritos funerarios, del mundo de las ensoñaciones, de lo simbólico y de las narraciones cosmogónicas. Siglos más tarde, en la Baja Edad Media, la religión cristiana, junto con una joven aún idea de la historia del arte, legitimarán las prácticas que persisten hasta nuestros tiempos dentro de una categoría unificada como bellas artes o artes visuales. En esta asociación aparentemente simple entre el arte occidental y el cristianismo, existe un vínculo profundo del que se desprende el halo místico que aún hoy reviste la obra de arte. En este segmento realizaré un contraste entre dos momentos importantes de la historia de la representación en occidente. En primer lugar, el nacimiento de la imagen y la condición mágica que pronto le fue asignada como hecho común a diversas culturas; y, en segundo lugar, la salida del ámbito mágico-religioso que experimentó la imagen en occidente (principalmente en la Baja Edad Media), a través de la secularización de las prácticas artísticas y la legitimación de la figura de autor dentro de la sociedad de la época, con el fin de reseñar el desarrollo simbólico que tuvo la imagen y cómo eso contribuyó a la construcción de un paradigma creacionista y a la asignación del estatus sagrado de la obra de arte y del artista.

[2] R. Debray. *Vida y muerte de la imagen*. Paidós, Barcelona, 1994. *p* 53.

Imagen, magia y cosmogonía

Las formas arcaicas de producción desprovistas de una función inmediata, –generalmente relacionada con la supervivencia, como la fabricación de utensilios, armas o prendas de vestir–, fueron asignadas a una categoría relativa a lo mágico-cosmogónico, que con el tiempo serían denominadas bajo el nombre de arte. Si bien el estatus artístico de estas primeras formas de representación fue otorgado por la historia moderna del arte, resulta imposible obviar las cualidades estéticas de éstas, al ver que llevan consigo una intención de perfeccionamiento de la técnica imitativa que rebasa la mera necesidad de comunicación visual. Así, las primeras imágenes de culturas antiguas nos permiten distinguir cómo la relación del ser humano con la naturaleza es indisociable de su construcción cultural a lo largo de la historia. Además, en ellas es posible entender de forma incipiente que la intención de dar respuesta a las causas de fenómenos naturales, como diluvios, erupciones y cataclismos, ha impulsado –unas veces por temor, otras por curiosidad– formas de producción de las cuales la ciencia y el arte son herederos.

Además de la reproducción de animales como jabalíes, bisontes o ciervos, en el Paleolítico encontramos raros híbridos como un hombre con cabeza de pájaro o humanos-bisontes [3]. Estas figuras nos permiten atisbar que las formas de representación de aquella época eran ya complejas, y, aunque partían del desarrollo técnico que supuso la copia del natural, intentaban alejarse del mero ejercicio mimético para expresar a través de la reproducción narrativas relativas a la imaginación misma, y cuyo significado atribuible pertenece a un régimen simbólico.[4]

Por su parte, Gombrich describe las pinturas del paleolítico como imágenes con un propósito definido, comparándolas con las producciones de mayor utilidad

[3] *Ibid. p* 20.
[4] R. Gubern. *Del bisonte a la realidad virtual*. Anagrama. 1996. *p* 77.

como las viviendas. Así como éstas son resguardo de las inclemencias de la naturaleza, también lo son de los espíritus que las producen. Del mismo modo "las imágenes están hechas para protegerles contra otras fuerzas que son, en su concepto, tan reales como las de la naturaleza"[5]. Gombrich reseña además cómo para los pueblos de aquel tiempo la imagen mimética adquirió una correspondencia simbólica inseparable de lo que representaba, de la misma manera que hoy lo es para nosotros. Como describe el autor, si destruyéramos o dañáramos una fotografía de alguna persona que admiramos, será inevitable sentir que "lo que se hace en un retrato se hace también sobre la persona que representa"[6]. Por ello, la semejanza entre imagen y modelo natural genera una correspondencia interpretativa que carga a lo representado de una suerte de *presencia no presente* de lo que copia; de modo que, cuando un espectador está frente a una imagen tiende a percibirla como si en parte estuviese ante *lo* original.

Este principio puede explicar parcialmente por qué en culturas como la griega o la egipcia, pequeñas figuras de terracota, piedra o bronce servían como sustituto humano en los ritos expiatorios [7]. De manera que la imagen supuso para ellos el traslado de lo que estaba en el más allá al mundo de los vivos; y en ese sentido, la representación se orientó hacia la necesidad de hacer presente lo ausente, como espíritus y dioses. Así, en palabras de Debray, el reino de lo invisible, lo desconocido y lo sobrenatural "era el lugar de poder (el espacio del que vienen las cosas y al que vuelven)"[8], por lo que la imagen del dios o del muerto, tal como aún sucede hoy, implicaba su presencia real en el mundo de los vivos.

Con el surgimiento de las imágenes, al hacerse evidente para los humanos del Paleolítico una certeza de las similitudes, no sólo se inauguraba la posibilidad concreta de la reproducción de formas; al mismo tiempo pudo haber significado el surgimiento de una correlación entre la naturaleza existente y el ser humano como

---

[5] E. H. Gombrich. *La historia del arte*. Conaculta, Diana, Ciudad de México, *p* 40
[6] *Ídem*
[7] R. Debray. Vida y muerte de la imagen. Paidós. Barcelona, 1994. *p* 30.
[8] *Ibíd. p* 29.

figura productora de novedad; relación que le asignaría a la imagen el lugar dicotómico entre lo vivo y lo inanimado.

Creación divina

Podemos encontrar un vínculo con algunas cosmogonías en las que el origen de la humanidad se asocia con un trozo de materia informe, y cuya existencia precede a la vida misma. Por ejemplo: en el génesis se narra que Jahvé creó al hombre al darle forma a un puñado de barro que insufló con vida al entregarle su aliento, historia que se parece al mito babilónico narrado en el poema *Altrhasis* en el que la humanidad está hecha de arcilla y la sangre del dios rebelde We-ilu[9]; en una narración egipcia, Chnum en su torno de alfarero dio forma al cuerpo del niño y a su *ka* –espíritu guardián–, luego Heket, "diosa de la vida, les transmitió ésta con su aliento"[10]; el Popol Vuh narra cómo los humanos fueron creados, primero en un intento fallido, a partir del barro, luego, el dios Tzacol daría forma a la carne a partir de la mezcla entre el maíz amarillo, el maíz blanco y la sangre de una serpiente; para los asháninca, tribu del occidente del amazonas, Avíreri, el dios que crea por transformación origina a los seres humanos soplando sobre la tierra[11]. Estos mitos que se analogan universalmente nos hacen pensar en un arquetipo cuyo elemento común es el origen de los seres humanos a partir de una materia terrenal animada por una sustancia divina. Pero no sabemos con certeza si son el producto de la mímesis de las formas productivas humanas, llevada al dominio de lo espiritual, o si, por el contrario, la producción de cosas, y en especial de imágenes o ídolos sea causa de esas cosmogonías.

Hablar sobre la pulsión de la humanidad por alcanzar la copia ideal del natural, es al mismo tiempo hablar de cómo ésta intenta perpetuar su presencia en la materia a través de la imagen. Y esta idea de presencia y continuidad de los seres humanos en la copia nos remite en principio al mito judeocristiano de la creación

[9] E. Brooke-Hitching, *Atlas del cielo, del infierno y del más allá*. Blume, Barcelona, p. 25.
[10] E. Kriz, O. Kurz *La leyenda del artista,* Cátedra, Madrid, 2007, *p* 58.
[11] Gerald Wiess, citado en J. Narby, *La serpiénte cósmica*. Errata naturae, Madrid, *p 45*.

del hombre a "imagen y semejanza de Dios"[12], en el que el *Creador* se replica a sí mismo a través de la criatura; quien a su vez repite en su existir la misma pulsión de réplica como acto mimético, tanto en la elaboración de sus propias cosmogonías como de sus *haceres*. En ese sentido, la imagen como mímesis no es sólo la posibilidad de las semejanzas de la naturaleza, sino la semejanza del humano consigo mismo a través de su propia imagen y lo que ésta refleja de su entorno. Sin embargo, cuando nos interrogamos sobre el vínculo entre la creación divina y la creación artística podríamos deducir que sobre el ejercicio mimético reposa al menos el origen de tal relación. De esta práctica, sumada a la aparente imposibilidad del ser humano por animar la materia, se transfirió a diversas visiones cosmogónicas la adaptación del principio según el cual la materia inerte es dotada de una *presencia no presente*.

En una conferencia ante la European Graduate School, Giorgio Agamben[13] expresó a sus alumnos que no se sentía cómodo al usar la palabra *creación* para referirse a las prácticas artísticas. Mientras investigaba la genealogía del término, Agamben advirtió que algunos teólogos medievales, al intentar explicar la creación del mundo, analogaban el *diseño* de los arquitectos con la *creación* divina trayendo a colación el siguiente ejemplo: así como la casa preexiste en la mente del arquitecto, de la misma manera Dios creó el mundo a partir de un modelo en su mente. Sin embargo, en la historia y teoría del arte actuales persiste el uso de los términos *creación* y *creador*, cuyo origen, como resalta Agamben, se desprende del paradigma teológico.

---

[12] Me parece importante resaltar que los conceptos imagen y semejanza forman parte de una discusión dividida dentro de la exégesis judeocristiana. Por un lado, imagen (en hebreo *tselem*) hace referencia a una representación plástica, mientras semejanza (*demur*) designa una imagen abstracta o de un parecido menos preciso. Por eso "decir del hombre que es *tselem* de Dios sería una expresión demasiado fuerte; de la tendencia a identificar la representación y lo representado surgió la prohibición de imágenes vigentes en Israel y, todavía hoy, en el islam" (*Véase* J. L. Ruiz de la Peña. Imagen de Dios. Antropología teológica fundamental. *Sal Terrae, Santander*, 1988 p. 44). Curiosamente, encuentro un parentesco entre estos dos términos del hebreo con la definición de la imagen que da Platón según ícono y fantasma.

[13] G. Agamben. *Resistance in art*. Conferencia impartida en la European Graduate School, 2014. Consultado el 30 de abril de 2019 en https://www.youtube.com/watch?v=one7mE-8y9c

La discusión teológica sobre la creación no sólo comprende el dilema del paso de lo inerte a lo vivo, sino la relación causal que intenta dar respuesta al surgimiento del *ser* a partir del *no-ser*, iniciado por la filosofía presocrática y abordado por Platón en *El Banquete* a partir del término *poiesis* (creación, producción), término que da origen al nombre del género literario, pero que originalmente abarcaba a las disciplinas artísticas en general [14]. Aunque en Platón no se encuentra la idea del paso del no-ser al ser [15], en él la materia es *increada* y es a través de un demiurgo o alma del mundo (el cual no es un ser creador) que la materia se pone en movimiento y con ella son modelados los seres a partir de las ideas arquetípicas [16], formas perfectas, no sometidas a la degeneración de la copia.

En Tomás de Aquino vemos que la creación divina no es únicamente un origen del cual se desprende todo lo que existe y que, por tanto, no depende, en suma, del Creador. Para Tomás de Aquino, el origen del mundo es un *actus purus*[17], idea que había planteado ya Aristóteles al postular que sin una actualidad pura, a la que él denomina Dios, nada llegaría a ser lo que es [18]. Es decir, para que exista la creación, para que haya *ser* es necesaria la presencia divina del Creador: sin Creador, no hay creación. Y así, ésta no es un hecho, o algo que haya sucedido en el pasado (algo que fue y ya no es) sino que, en tanto actualidad, el mundo es creado en el presente.[19] Alejandro Llano lo describe así: "creación es novedad, estreno (...), pero un estreno que no deja de serlo por muchas sesiones que vengan después. Las que vengan después no vienen después de otras que hayan venido antes"[20]. Así, la actualidad de la creación que nos describe Tomás de Aquino, según Llano, es similar a la definición del *arkhé* de los griegos, que significa tanto principio como

---

[14] J.L. Nancy, *The technique of the present*. En *Time*, Editado por Amelia Groom. Whitechapel: documents of contemporary art. 2013. *p* 104.
[15] J. A. Sayés. *Teología de la creación*. Palabra, Madrid. 2002. *p* 21.
[16] *Ibíd. pp* 18-19.
[17] Término que se puede interpretar en conjunto como actualidad pura, realidad pura y presencia pura.
[18] A. Llano. Metafísica de la creación. *Naturaleza y Libertad. Revista de estudios interdisciplinares*, 2015, no 05. p. 69.
[19] *Ibíd. p* 72.
[20] *Ídem*.

principialidad (razón de ser). La creación divina "significa origen y significa más que originalidad, originariedad; no separarse del origen, del principio"[21]. Por ello, la criatura no puede concebirse como una reproducción o una copia de Dios, porque, aunque derive de él, está separada de él y es entonces un origen en sí mismo.

> Cuando la creación se toma como representación, entonces es algo; algo que se puede parecer a otra cosa, incluso a Dios; aparece como algo que, más que ser semejanza — *similitudo*— de Dios, es semejante a Dios, como si estuviera en un mismo plano con él, como si con él comunicara en un *tertium comparationis* llamado "ser"; como si con la creación hubiera más ser que sin ella. Entonces la creación aparece como algo que se parece a Dios, pero sin llegar a serlo: un quiero y no puedo.[22]

Ese mismo querer y no poder es el principio místico de la imagen, el de la *presencia no presente* contenida en la copia de lo vivo. Es el mismo querer y no poder de una actualidad que busca la imagen en la representación de una deidad o ídolo, pero en cuyo intento siempre fallido se sustenta su valor y su misterio. De igual manera, la creación humana no dista de la definición teológica del creacionismo; la imagen, de algún modo, no puede más que *ser* al actualizarse en el presente, al ser traída de nuevo a "la vida" por el acto de la mirada. En ese sentido, la imagen es representación, y sin embargo no puede ser concebida únicamente como tal. Ésta es al mismo tiempo la materialización de una necesidad metafísica humana.

Aparición del creador

En otros episodios de la historia de la representación, la necesidad por copiar la naturaleza se hace menos presente que en la línea que la sociedad occidental ha construido como central para la definición del canon artístico. En grandes culturas productoras de imágenes como las mesoamericanas o la egipcia, muchos estilos permanecieron invariables con el tiempo, haciendo de la copia de la naturaleza

[21] Op. cit., *p* 73.
[22] *Ibid. p* 77.

apenas una arista de la representación visual. En Egipto, por ejemplo, la pauta estética se mantuvo por más de tres mil años y se limitó a una construcción de las formas como signos generalmente unívocos que respondían a una cultura visual de la sociedad, más que a la expresión del individuo que las realizaba [23]. No sería hasta la llegada del Renacimiento italiano, que la idea de estilo respondería además a una identificación del individuo como autor.

Sin embargo, la intención de relacionar la obra con su creador se remonta a la tradición helenística; lo evidenciamos en las primeras firmas de artistas griegos fechadas hacia el siglo VI a. C. [24]; también es evidente en los escritos de Jenócrates y Duris en los que se pueden ver señales de la apreciación hacia el autor.[25] Esta distinción del creador y su obra corresponde a una secularización, al menos parcialmente, de las prácticas artísticas y a una valoración de la obra por fuera de los contextos mágicos o religiosos; es decir, la independencia del arte, entendida como *arte por el arte*[26].

Sería sólo a partir del surgimiento de la historia del arte, en un primer momento con Plinio el Viejo, (siglo I) y luego con Vasari y sus *Vidas* (siglo XVI), que se legitimaría la figura de artista como genio. En ambos autores, las reseñas de las obras de arte empiezan por el artista creador y la valoración de éste según su capacidad por copiar la naturaleza; lo que conduciría a la consideración del artista como ser divino. Sobre este tema Focillon menciona que con el manejo de la perspectiva albertiana, al aprehender los dominios de Dios "gracias al acuerdo metódico entre el volumen y el plano, el artista es sin duda –según el pensamiento de esa época– la persona más semejante a Dios, o si se quiere, un dios de segundo orden que imita al primero"[27].

---

[23] E. H. Gombrich. *La historia del arte*. Conaculta, Diana, Ciudad de México, p. 67
[24] E. Kriz, O. Kurz *La leyenda del artista,* Cátedra, Madrid, 2007 p. 24
[25] *Ibíd. p* 48.
[26] *Ibíd. p* 23.
[27] H. Focillon. *La vida de las formas. UNAM. p* 59.

La estimación del artista comienza en su capacidad, no sólo para copiar fielmente la naturaleza, sino para engañar el ojo del espectador. Son diversas las anécdotas en las que la historia describe cómo los artistas utilizaron el trampantojo o *trompe l'oeil* como muestra de su dominio de la técnica pictórica [28], y cómo las anécdotas de artistas que engañaban a maestros o conocedores del arte al colocar moscas que parecían posadas encima del lienzo se reprodujeron en las narraciones sobre pintores chinos, y en las biografías de Plinio y Vasari.

Además, hubo un pensamiento generalizado por apreciar al artista según la definición del arte dada por Platón, en la que el maestro creador no tiene por qué estar limitado a copiar una única forma de la naturaleza, ya que se puede valer de múltiples modelos para lograr la imagen perfecta de algo; como la anécdota que describe cómo Zeuxis obtuvo el retrato de Helena a partir de los rasgos más hermosos de cinco vírgenes [29]. Esta valoración que se añade a la leyenda del genio creador, combinada con posteriores construcciones biográficas en las que el artista no se hace sino que nace con el oficio como un talento que otros no pueden adquirir, ha contribuido a la legitimación de un aura divina que rodea el oficio del artista. Hoy día podemos ver los restos de esta idea de origen medieval en la noción generalizada de que el talento es una condición connatural a unas pocas personas, cuando en realidad se ha comprobado que las habilidades artísticas se adquieren a través del aprendizaje.

Aquella construcción del artista como dios, pero a su vez, la tesis demiúrgica de un artesano supremo de la creación, son conceptos que adquieren su valor en un sentido recíproco y, de igual manera, éste tiene su origen en la producción de novedad que supuso la copia de la naturaleza o *mímesis*. El nacimiento de la imagen es el comienzo de una relación mística entre los seres humanos y sus productos, ya que éstos al ser materia inanimada guardan de manera latente, en forma de ausencia, la extrañeza que despierta el hecho de que existan cosas vivas y cosas no-vivas. Los humanos al crear la imagen crean lo mágico con ella, pero al

[28] Ver E. Kris y O. Kurz *La leyenda del artista*. Cátedra, Madrid, 1982
[29] E. Kris y O. Kurz. *La leyenda del artista*. Cátedra, Madrid, 1982. *p* 51.

mismo tiempo es ésta la que hace del ser humano dios y mago por medio de una transferencia simbólica de valores que va de la esfera divina a lo profano y viceversa.

II. Realidad y Representación

Visión monofocal

Las artes y las ciencias en el Renacimiento experimentaron una renovación a partir del ideal triunfalista que consideraba la naturaleza como modelo de orden matemático. La perspectiva, que se establece en el Quatrocento italiano[30] con Alberti, se convertirá en un principio normativo del espacio pictórico y modelo estético. A partir de ahí surgirá un conglomerado de pintores con el ideal de perfeccionamiento mimético y la aspiración de una imagen de cualidades fotográficas aun antes de la invención de la fotografía.

En *The Secret Knowledge,* David Hockney[31] examina la tecnificación que experimentó la pintura del Renacimiento en Flandes a partir de un cambio evidente en las formas de representar. Hockney encontró en un cuadro de Lorenzo Lotto de 1545 una extraña variación de definición en los patrones de un mantel, similares a un cambio de foco producido por la diferencia de distancias entre el objeto y la lente. Al ver esto, le enseñó la pintura a un amigo físico, Charles Falco, quien encontró en ella indicios del uso de lentes o espejos para proyectar una escena real sobre el lienzo, no sólo por los cambios de foco, sino también, por desviaciones en la proyección hacia el punto de fuga causadas por las lentes. Así, elementos propios de la imagen fotográfica fueron señas claves para comprender que una serie de herramientas ópticas se utilizaron ampliamente durante aquella época. Aunque la popularización de la cámara oscura en los talleres de pintores no se dio sino hasta el siglo XVI, las pruebas presentadas en *The Secret Knowledge* muestran el uso temprano de lentes y espejos por parte de pintores flamencos,

[30] J. A. Ramírez. *El objeto y el aura*. Akal, España, *p* 13.
[31] Documental realizado por la BBC que retoma el planteamiento del libro homónimo escrito por Hockney y publicado en 2001. Consultado el 2 de mayo de 2019 en https://vimeo.com/93787405

como sucede también en *Retrato de un hombre con turbante* (1433) de Jean van Eyk, en el que se puede ver una iluminación intensa, necesaria para una cámara oscura, que produce unas sombras marcadas sobre el rostro y la contracción de las pupilas del retratado. El uso de estas técnicas por parte de los artistas de la Baja Edad Media y el Renacimiento significó la consolidación del modelo perspectivista cónico y de la visión monofocal como el estándar de visión en la pintura occidental, y éste continuará siendo norma hasta finales del siglo XIX y principios del XX con la llegada de la fotografía y el cubismo.

La calidad en el detalle que permitía la introducción de la cámara oscura y otros dispositivos ópticos en la pintura se percibe en la profusión de decorados como telas bordadas, armaduras, joyas, cristales y espejos. Elementos que no sólo se convirtieron en modelo estilístico para la pintura del momento, sino que hicieron de ésta un símbolo del poder de la aristocracia, la que hacía gala del "tener" al artista más talentoso, al tiempo que éste ganaba fama y reconocimiento por su experticia.

Debido al ideal humanista imperante y a la aparición del mecenazgo por parte de familias nobles, las artes ganaron una independencia de la iglesia; lo que se vio reflejado en un progresivo abandono de temas religiosos y un giro de interés hacia el individuo. Esta separación se manifestó paulatinamente en la pintura flamenca a través de la inclusión de temas de corte costumbrista o naturalezas muertas. Todos estos cambios en la sociedad renacentista contribuyeron a la entronización de la figura del creador y a la consolidación de su labor como una disciplina noble, que empezó a ser practicada al lado de otras ciencias por parte de grandes pensadores; como Jean van Eyk, quien además de intelectual y teólogo fue científico [32]. Aquella transformación devino en arte de alta cultura que empezó a cuestionar el lugar de la mirada, al mismo tiempo propiciado quizás por la idea de *ángulo de visión* necesario para el despliegue de la perspectiva y la visión monofocal; aspecto que la pintura no había contemplado hasta ese momento. Así,

[32] *Ídem.*

en el Renacimiento, el individuo comenzó a separarse de la noción de espectador pasivo, quien hasta entonces había concebido su existencia en una relación distante frente a la verdad divina, contenida como estatuto en la pintura de temática religiosa.

La imagen viéndose

La posibilidad que brindó la cámara oscura de pintar objetos reflectantes con gran detalle supuso atrapar el esplendor del brillo y los efectos de la luz sobre los materiales, pero también la necesidad de cuidar todo rastro que pudiera servir como indicio de la ficción *objeto-imagen*[33] y rompiera la separación entre la *escena* representada en el cuadro y lo que estuviese por fuera de ésta como contexto de su producción, llámese, el taller del artista, el caballete o el artista mismo. Así, el reflejo aparece en la pintura como un problema que conlleva eliminar el rastro de un *fuera de escena*, pero al mismo tiempo, la posibilidad de mostrar la presencia del autor.

Para la pintura flamenca del siglo XVII, el rastro de la presencia de su artífice en los reflejos materializó el cambio de perspectiva hacia el individuo que favoreció el Renacimiento. En *El arte de la pintura* de Vermeer, el taller del artista se convierte en *escena* y es el lugar donde la obra se realiza, ya no como producción, factura, trabajo, sino como actualización. Esta pintura adquiere su valor al poner al estudio, que antes era origen y expulsión del cuadro, como el tema central de éste. Y su disposición es una forma de ampliar el campo visual, en la que la escena se desborda de los límites del marco e incluye la mirada del artista, cuya labor es la tautología de pintar un cuadro. El trabajo del artista como principio y fin de una voluntad consumada en sí misma. Crear es elegir, ordenar, disponer (también derivado del griego *poiesis*). Así, enmarcar es dar a ver, pero en cuanto

[33] Me valgo acá del principio que utiliza Husserl en su interpretación fenomenológica de la imagen según las categorías de *objeto-imagen* y *sujeto-imagen* para intentar hacer, respectivamente, una distinción entre el objeto artístico como un producto empírico y la obra de arte como una presencia actualizada en éste. Ver C. Másmela, *Dialéctica de la imagen,* Antropos, 2006. pp. 15-21.

límite de una representación es un dar a ver siempre parcial; y sabemos sobre las escenas clásicas cómo el marco se consolidó para contener la representación como espacio sacro separado de la vida del espectador.

Al mirar *El arte de la pintura* estamos ante un tiempo más cercano quizás, un tiempo que está a medio camino entre lo inactual y lo presente. Vermeer se retrata dentro del cuadro y al hacerlo realiza una duplicación de la proyección de la visión sobre la escena. En primer lugar, multiplica su presencia en la medida que deposita su mirada y se subordina en nosotros los espectadores que vemos por encima de lo que él ve; y en segundo lugar, en ese desdoblamiento que implica el situarse dentro del cuadro, es espectador privilegiado de todo el espacio; ve más allá de lo que vemos; ve lo que oculta la cortina que en primer plano nos anticipa el conjunto, lo que se esconde tras del bastidor, lo que hay del otro lado de la ventana. Su presencia se prolonga y se fija como testimonio no sólo de la producción del cuadro sino de ésta como obra misma. *El arte de la pintura* se nos muestra similar a lo que hoy día conocemos como *Making-of* o *detrás de cámaras*; recurso propio de la producción cinematográfica utilizado para mostrar algunos detalles de las técnicas ilusionistas de las películas y medio para dar a conocer el truco que da vida al espectáculo para hacer partícipe al espectador de la 'magia' que produce a la obra. Pero esta pintura es el detrás de escena de una obra que jamás fue hecha, en la que además Vermeer nos oculta el dispositivo de la cámara oscura que utilizó, y al introducirnos en su taller en un ofrecimiento para develar el truco sólo nos es posible caer de nuevo en el engaño.

Por otra parte, *Narciso* de Caravaggio (pintado hacia 1600) muestra un juego de duplicaciones que introduce el binomio *realidad-representación* dentro del marco mismo de la representación. La doble imagen es aprovechada aquí por el pintor para hacer del gesto en el reflejo una visión distorsionada del joven: una nariz puntiaguda, una expresión desagradable. En ambos rostros podemos ver las semejanzas y sin embargo cada uno parece mirar al otro con una independencia propia. El primero, el "original", mira a su duplicado con asombro, mientras con su

mano izquierda dentro del pozo pareciera que está a punto de lanzar un puñado de agua sobre el reflejo y destruirlo, al menos momentáneamente. O bien, está introduciendo su mano en un intento por atrapar la del otro que lo mira. En ese cruce entre el original y la copia –que es conexión y al mismo tiempo corte en el límite de la superficie del estanque–, se lleva a cabo un juego de presencia duplicada en la imagen especular, en la que tanto original como reflejo poseen un valor propio que elimina cualquier jerarquía.

El *Narciso* no sólo es la duplicación de la imagen de un personaje en la escena; es la multiplicación de la presencia del autor a partir del tema mismo de la pintura: la mirada del individuo. Así, si el Renacimiento significó la secularización del arte y la ponderación de los valores humanos, el narciso ejemplifica por antonomasia los ideales del siglo XVII que privilegiaban la mirada subjetiva como percepción legítima del mundo. *Narciso* es una pintura notablemente de autor, pero en ella encontramos además otras formas de hacerse patente las intenciones de éste tras la narrativa, como el doble y enigmático gesto, la luz que se proyecta desde el suelo, etc. Quizás la necesidad de tener un estilo, para Caravaggio como para otros artistas, era entonces una necesidad que denotaba la identidad del pintor; atributo que engendra al mismo tiempo la idea de originalidad. Así, como en sus comienzos la imagen se configuró a partir de sus cargas simbólicas, con la salida de la esfera religiosa que ésta experimentó a partir del siglo XV en Europa, la pintura ganó la marca del individuo, sin perder sus valores arcaicos. La imagen no es sólo la representación de algo, sino, primordialmente una huella, y una huella que pertenece a un individuo.

Esta escisión en la naturaleza de la imagen tiene un parentesco con lo que Foucault nombra como la fractura entre el mundo como escritura divina y la escritura como transcripción del mundo. El lenguaje del siglo XVI, según Foucault, es "una cosa opaca, misteriosa, cerrada sobre sí misma, masa fragmentada y enigmática punto por punto que se mezcla aquí o allá con las figuras del mundo y

se enreda en ella"[34], pero que el siglo XVII abandonaría con "la desaparición de las viejas creencias supersticiosas o mágicas y (...) la entrada de la naturaleza en el orden científico"[35]. Las imágenes como las palabras pierden poco a poco su semejanza abierta con las formas del mundo y su condición de *verdad divina* para ser signos independientes que guardan en su ser *sujeto-imagen*, la presencia lejana de lo que no pueden encarnar en su materialidad.

Metapintura

Al incorporarse el espejo y el reflejo como elementos del cuadro, sucede una suerte de multiplicación del espacio pictórico, así como ocurre con el efecto que simula un túnel producido por dos espejos planos enfrentados. Y a su vez, el marco que separa el espejo representado de todo lo que está por fuera de él, supone un abismo hacia otro espacio dentro de la misma pintura. Así, la representación del reflejo dentro del espacio del cuadro establece un juego de jerarquías, según el cual el espejo duplica, copia, reproduce el espacio, y todo cuanto está por fuera de su marco se convierte en "modelo"; de manera que el cuadro ya no constituye exclusivamente un residuo de representación unidireccional, sino que es *mímesis* y al mismo tiempo sujeto de ésta. La imagen escala así en grado y valor y, de alguna manera se presentifica al situarse en un nivel superior de realidad que el que ese nuevo marco contiene, al delimitar un elemento mimético de menor categoría. Este juego de *mise en abyme* sitúa el marco-contenido, es decir, el cuadro dentro del cuadro, más allá del marco-contenedor que es el borde físico del cuadro, y al definirse esa distancia se instaura una línea de representaciones que atraviesa diferentes espacios de realidad y que vincula, como nuevo elemento dentro de la trama del espacio visual de la pintura, el espacio habitado por el espectador que observa.

[34] M. Foucaut. *Las palabras y las cosas,* Siglo XXI, México, 2008, *p* 42.
[35] *Ibíd. p* 61.

Algo similar ocurre en *La venus del espejo* de Velázquez; en esta pintura está el cuerpo de Venus de espaldas, pero se puede ver su cara a través del reflejo en el espejo que sostiene Cupido frente a ella. Sin embargo, ¿Lo que vemos es el rostro reflejado, única porción de la escena que nuestro punto de vista limitado nos permite ver, o podría ser la pintura fijada de otro rostro y no el de Venus? Sabemos que esa no era la intención del artista, pero al reconocer la obviedad del juego que se desarrolla en el cuadro, subsiste también la idea de que el reflejo, en un movimiento repentino de Cupido pueda mostrar nuestra propia imagen. Sin embargo, para Velázquez no es necesario tal recurso, que se superaría fácilmente al poner dentro de la pintura, detrás de un agujero en el lienzo, un espejo real que refleje al espectador, porque simplemente no es necesario que un espectador se mire allí, porque no acudimos al cuadro para vernos reflejados, al menos de una forma tan fácil. Así, de la misma manera que sólo podemos ver el rostro de Venus, en su espejo ella sólo nos ve a nosotros. Y en esa medida, cuando un espectador se sitúa frente al cuadro, también se pone por debajo de éste, haciéndose objeto visual y permitiéndole al cuadro ser sujeto*; La Venus* hace del espectador objeto para subjetivizarse.

La pintura del Renacimiento, al combinar sus técnicas tradicionales con nuevos desarrollos tecnológicos, constituyó un cambio en las prácticas artísticas que afectó directamente los modos de ver y representar. Foucault relaciona estos cambios sucedidos a partir del siglo XVI con un cambio del pensamiento que se hace más evidente durante el Barroco:

> El pensamiento deja de moverse dentro del elemento de la semejanza. La similitud no es ya la forma del saber, sino más bien la ocasión del error. (…) La época de lo semejante está por cerrarse sobre sí misma. No deja, detrás de sí más que juegos. Juegos cuyos poderes de encantamiento surgen de este nuevo parentesco entre la semejanza y la ilusión; por todas partes se dibujan las quimeras de la similitud, pero se sabe que son quimeras; es el tiempo privilegiado del *trompe-l'oeil* (…)[36].

[36] M Foucault. *Las palabras y las cosas*. Siglo XXI, México 2006. *p* 58.

Visión estereoscópica como realidad

Como he señalado, el Renacimiento significó un ordenamiento de la mirada en las artes, ya que gracias al desarrollo de lentes y espejos y a la sistematización de un único punto de fuga se pudo conseguir un método de proyección del espacio que emulase la visión humana. No obstante, al conseguir traducir el espacio tridimensional en una superficie bidimensional, la perspectiva no sólo significó la pérdida de la estereoscopía sino que además hizo de la visión una visión de cíclope, de naturaleza reiteradamente monofocal y artificiosa, postura que ya ha sido cuestionada por autores como Panofsky o Francastel, quienes subrayan la normatividad que la perspectiva albertiana impuso sobre el espacio plástico en Occidente[37].

La pintura asistida por técnicas de copia fiel del natural –como espejos, cámara oscura o el "velo", cuya invención se atribuía el mismo Alberti[38]–, es junto a la fotografía, el traslado del espacio tridimensional al plano bidimensional, que se consigue por medio de la proyección del cono visual, el cual crea un único ángulo de visión ponderado frente a todos los que se pueden obtener de un mismo espacio. Si la inclusión de los espejos en la pintura precisa un *incremento del ser*[39] de la imagen en tanto modelo de su copia subordinada, la posibilidad de una visión estereoscópica como valor aumentativo de la representación sería planteada en la invención del panóptico siguiendo el mismo principio de oposición: no llevando la imagen bidimensional a la estereoscopía –como se consiguió con algunos artilugios que permitían ver simultáneamente dos fotografías de una misma escena hechas con una separación similar a la que tienen los ojos humanos–, sino limitando el espacio tridimensional de la visión estereoscópica a la pérdida de profundidad que se experimenta con la visión monofocal. El panóptico es el 'aplanamiento' del

[37] G. Roman. *Del bisonte a la realidad virtual,* Anagrama, Barcelona, 1996, *p 32*.

[38] J. A. Ramírez. *El objeto y el aura*. Akal, 2009 *p* 13.

[39] Esta idea la tomo de H. G. Gadamer, según su consideración de *la valencia óntica de la imagen,* entendiéndolo como una manifestación de la presencia de lo representado en la representación. Ver *Verdad y método Vol. I.*, *Cf.* apartado 5 de la sección II del capítulo I: *Conclusiones estéticas y hermenéuticas*. Sígueme, Salamanca, 1977, *pp* 182 - 189.

espacio tridimensional perceptible en función de un único punto de vista, y cuya función, similar a la del punto de fuga, es hacer de la visión el punto en el que converge el campo visual, limitándolo al grado de *escena*. Son las celdas del panóptico las que se proyectan hacia el punto de vista; es el espacio el que cede ante la voluntad reductiva del individuo de la modernidad, creando una disposición del espacio en función de la mirada, como reiteración del predominio de la visualidad en la percepción del espacio y la realidad.

Un proceso similar a la reversión del punto de convergencia del espacio nos lo describe Hiroshi Sujimoto a propósito de la experiencia que lo llevó a hacer su serie fotográfica *Dioramas*. En una visita al Museo Americano de Historia Natural de Nueva York él se hallaba frente a los dioramas que recrean escenarios de la naturaleza. Nos dice que era su visión estereoscópica la que le permitía poner en evidencia la cercanía de los fondos de los paisajes que intentaban extender el espacio. Pero no fue hasta que se cubrió uno de sus ojos cuando la magia ocurrió; se eliminó toda referencia de una profundidad, se anuló la perspectiva, y ese ángulo de visión único otorgó mayor 'realismo' al paisaje que observaba. Lo que Sujimoto nos describe es un proceso inverso al de la mirada monofocal en la pintura; el diorama es un espacio que al ser tridimensional permite la multiplicación de puntos de vista, pero esa multiplicación juega en su contra al develar el trampantojo del fondo cercano. Y la mejor opción para obtener una imagen mimética es restándole capacidad a la percepción visual, limitándola a un solo punto. Así, esta escena cuya tridimensionalidad no se percibe debido a la visión monofocal sería un fenómeno opuesto a la representación pictórica, que se soporta en lo bidimensional y cuya naturaleza plana se ofrece sin ambages a la mirada estereoscópica.

Autorreferencialidad y presencia

Nos corresponde entonces preguntarnos cómo el arte encarna en sus huellas más profundas una relación con el pensamiento de la época que lo produce. Si las obras

del Renacimiento nos hablan del sujeto observador como lugar central en la representación del mundo, ¿de qué nos habla el arte de nuestra época? ¿Cómo la presencia que incorpora la imagen no es sólo la extensión de la escena pictórica, sino una *retro-mirada*, una mirada que nos devuelve la imagen y en ese proceso nos cuestiona? Así, si la obra de arte escapa a las reglas del lenguaje y no es signo, entonces porta en ella la capacidad de ser más que el mero duplicado de la naturaleza. El paso de la representación a la abstracción de la imagen que experimentó la pintura quizás sería el desplazamiento del signo a la presencia; y la abstracción, una forma de hacer de la pintura un objeto más del mundo; objeto para los sentidos, objeto sensible.

El psicoanalista Gerard Wacjman intentó encontrar el objeto que representase mejor el siglo XX, y al lanzar una mirada rápida sobre qué objetos emblemáticos nos dejó la modernidad, lo que primero saltó a la vista fueron un cohete, la fotografía de la tierra tomada desde el espacio, una botella de plástico, los campos de concentración, el hongo de las explosiones nucleares... Sin embargo, estos "objetos" que quedaron como testimonio de los acontecimientos de la época, aunque resulten de naturaleza semántica muy densa, no daban cuenta de todo lo ocurrido. Wacjman luego mencionaba que las ruinas son un resultado que nuestra época moderna produjo en exceso y que podrían ser éstas su marca. Sin embargo, las ruinas no son exclusivas del siglo XX, ya que, además de guardar un significado del pasado, son ruinas en tanto pertenecen a un presente. Éstas al ser testimonio de la antigüedad la estancan, y lo que nos traen de vuelta es la destrucción que les es propia, el paso del tiempo cuyo rasgo es el olvido. Así, las ruinas son monumentos, pero no hacen de los sucesos que las produjeron una forma de presencia y no pueden actualizar el acontecimiento más que como ejercicio de remembranza.

Es así como Wajcman postula que si existe algo capaz de actualizar en su propia materialidad una presencia que ya no está, eso deben ser las obras de arte; objetos que piensan en lo visible[40]. Wajcman dice que el arte está hecho para hacer

[40] G. Wajcman, *El objeto del siglo,* Amorrotu, Buenos Aires, 2001, *p* 23.

ver, para hacer de algo presente y arrojarlo al mundo.[41] Así, el arte que hace visible es el que señala y se aparta de la representación y regresa sobre lo que Fernando Zamora menciona como principio anterior al lenguaje: la deixis, es decir, el señalar algo, como lo que hacen los niños que no han adquirido aún el lenguaje para nombrar un objeto que tienen ante sí; de manera que al señalarlo lo asumen como estando presente[42]. El regreso que hace el artista sobre este acto es una manera de retroceder a "la riqueza del mundo que perdió cuando se desarrolló intelectualmente con la adquisición de los signos"[43]. De modo que, si la función de la obra es hacer ver, señalar, en esa medida ella dispone ante el espectador algo que, aunque puede no estar presente o ser visible, de alguna manera se manifiesta.

Si todo lo que nos dejó el siglo XX es indecible, si los horrores de la guerra nos dejan sin palabras, lo único que queda de ello es el silencio. Por tanto, el arte del siglo XX es un arte que abandonó todo discurso para intentar en ese traslado, volver a la visión como algo que más que mostrar intenta interrogarnos. Así, la presencia de la obra no recae ya sobre una mirada que ésta nos lanza, o que al menos no pertenece al ámbito de lo puramente visual sino cuyo vehículo es el pensamiento. Así es como para Wacjman, será a partir de una obra de arte que se puede caracterizar mejor el siglo XX. Él decide partir de dos obras que no dicen mucho de sí: *Rueda de bicicleta* de Duchamp y *Cuadrado negro sobre fondo blanco* de Malevitch. Dos obras que en su retroceso hacia el objeto se convierten en mecanismos para reflexionar, objetos que en la medida que nos interrogan, pueden ser, al mismo tiempo respuestas [44].

La abstracción que se lleva a cabo en estas dos obras marcará, a partir del siglo XX y para todo el arte de nuestro tiempo, el desapego de una representación basada específicamente en lo visual y que migra poco a poco hacia el pensamiento. Como lo dice Wajcman, estas dos obras de inicios de siglo son

[41] *Ibíd. p* 24
[42] A. Zamora *Filosofía de la imagen*. Universidad Nacional Autónoma de México, Ciudad de México, 2007 *p* 328.
[43] *Ibíd. p* 329.
[44] G. Wajcman. Op cit *p* 33.

"objetos-de-pensamientos, arrojados al mundo para *mostrar* el mundo"[45]. Ellos nos proponen un regreso a lo real, ya no desde la copia de la naturaleza, o de una abstracción que apela a las *sensaciones* experimentadas por el artista al contemplar el mundo, sino el mundo presentado transparente y verdadero a partir de los objetos. Y es que la manera en que *Cuadrado* nos muestra su transparencia es en el punto donde lo verdadero sólo es posible en tanto tautológico. *Cuadrado negro* de Malevitch es una pintura escasa, austera, cuyo propósito es escapar a la imagen, y la salida más simple o la más desesperada es la más obvia: acudiendo a la autoreferencialidad; *Cuadrado* es una representación literal de sí mismo como cuadro, sin la existencia de *otro cuadro*. Se trata de una representación cerrada sobre sí o una no-representación de algo. Es como la visualidad de un espejo que no tuviese nada en frente para ser reflejado, mucho menos para ser observado. Es el absurdo de la imagen ya no como forma de función significante, sino la carencia de toda función, como una copa de papel que se destruiría al cumplir su propósito.

[45] *Ibíd*, *p* 154.

III. Estética de la representación

¿Qué veían las personas del Renacimiento al estar enfrente de una imagen, como una *madonna* de Piero della Francesca, por ejemplo, y qué de ello prevalece hoy día sobre la mirada que proyectamos a la imagen multiplicada, y sin embargo sacralizada, de alguna celebridad en la pantalla de un dispositivo móvil? ¿Hay acaso una extraña conexión entre el acto de ver imágenes y nuestras primeras observaciones como neonatos, como si fuera posible rastrear la existencia de una "lengua materna de la visión"? ¿Qué extraño proceso arcaico reproducimos en cada acto de la mirada? ¿Llevamos la primera imagen del rostro de nuestra madre en la máscara siempre cambiante de las imágenes que vemos? ¿Son quizás nuestras formas de ver, un resultado de cada época? O, al contrario, ¿son las épocas un producto de nuestras formas de representar? De igual manera ¿qué vemos cuando nos observamos al espejo? ¿Existe alguna suerte de supervivencia de ese primer maravillamiento en el que nos descubrimos a nosotros mismos del otro lado de la superficie de cristal? En suma ¿qué es ver y qué es ver una imagen?

La imagen según Platón

Platón, en *El Sofista,* define la imagen según un principio binario que la describe a partir de dos cualidades: el ícono y el fantasma. Quienes han interpretado el *Sofista* suelen establecer una separación tajante entre el ícono y el fantasma sin tener en cuenta la dialectización que Platón insinuaba en estos dos modos de ser de la imagen[46]. Así, Heidegger, como otros, considera esta dualidad con base en la producción (poiesis) común al carácter mimético (mímesis) de ambas. Él dice: "la producción mimética de la imagen *trae al ser* lo que sólo tiene el aspecto de algo que no es propiamente"; y allí, "tener el aspecto" es un "presentarse como" a través de la mímesis, "en virtud de la cual se aclara, según Heiddeger, el ser del no-ente

[46] C. Másmela. *Dialéctica de la Imagen*. Anthropos, 2006 *p 39*

inherente a la producción de imágenes (...) En el primer tipo de técnica mimética se producen íconos y en el segundo fantasmas"[47].

Sin embargo, en Heidegger la distinción entre estas dos características se hace a partir de rangos de valor según la representación que hace la imagen de un modelo, considerado como ente real. Así, el ícono reproduce con exactitud, y su rasgo es la *apariencia*, en el sentido de no-ser propiamente lo que representa. Heidegger define el ícono como una "copia". El fantasma en cambio no reproduce el modelo, éste no sólo no es "copia" o "retrato" del modelo real, sino que es menos que ello[48]. El fantasma se vincula así con el *simulacro*. En esta diferenciación, se establece claramente una jerarquía del ser-imagen entre la producción icónica y fantasmal que nos da Heidegger.

Según la distinción fenomenológica que Husserl hace entre *objeto-imagen* y *sujeto-imagen*, Heidegger enfatiza que "lo que interesa a Platón en el ser-imagen es la relación del modo de ser del objeto-imagen con lo representado mismo"[49]. Así, según Heidegger, se trata de una caracterización eminentemente dialéctica de la imagen lo que le interesa proponer a Platón. Además de lo anterior, Másmela también resalta el comentario que hace Deleuze en *Logique du sens* al *Sofista*, a partir de la idea de *copia* y *simulacro*. "Según Deleuze, Platón descubre en *la fulguración de un instante* que el simulacro no es una mera copia sino un concepto que cuestiona, incluso, la distinción entre copia y modelo"[50]. Deleuze también habla de cómo al simulacro no se lo debe tomar como la copia de una copia ni como un ícono infinitamente degradado sino, a partir de su diferencia con la *copia*. En ese traslado radica la naturaleza de su "desemejanza interiorizada". Es a partir de allí, que Deleuze encuentra en Platón la pretensión de hacer triunfar los íconos sobre los simulacros[51].

---

[47] *ibid. p* 40.
[48] *Ibid. p* 41.
[49] *Ibid. p* 42.
[50] *ibid. p* 44.
[51] *Ibid. p* 44.

Obra de arte y verdad

Decimos que una cosa es cierta, pero decir que algo es verdadero, es aplicarle a su ser una cualidad positiva, que es además absoluta. No hay niveles de verdad como sí de la certeza; algo no es menos verdadero o más verdadero. Si la verdad se deposita sobre una materia o sobre un espíritu, aquello que podemos extraer de sí como verdadero siempre será mediado por nuestros sentidos, y si el vehículo del arte es la experiencia sensible, entonces ¿cómo podemos hablar de verdad en la obra de arte? Esta cualidad sin duda no puede más que situarse dentro de la esfera de lo subjetivo como posibilidad de la creencia, de la fe. Duchamp quiso hacer una diferencia entre el saber y el creer al mencionar que cuando alguien quiere decir que sabe algo, en realidad cree en algo. La creencia es la ligazón entre nuestras formas de concebir el mundo y éste. A partir de ella decimos que algo es o no, que algo nos agrada o nos disgusta. ¿Y qué es el arte, sino una irrupción en el curso de la realidad, que viene a exhortarnos, a afectarnos, en suma, a pedirnos que reaccionemos ante él de alguna forma? Si el arte es un acto de fe, no es precisamente porque podamos encontrar en sus artificios algo que sea cierto, sino porque queremos ser maravillados sin objetar, ya que conocer el truco es al mismo tiempo destruir lo mágico. De la misma manera que sucede en el lenguaje, el acto de fe que se da en la obra de arte sólo es posible a través de un sistema de signos en tanto acuerdo común; construcción de una colectividad. A la imagen decidimos creerle porque las imágenes, como el lenguaje, nos determinan.

El artista, sin embargo, está llamado a la verdad, no importa cuánto mienta. Se dice que el acto creativo es una "expresión del espíritu", algo que el artista no sólo cree, sino que siente. Sentir, como el dolor, que recuerda la existencia del cuerpo. Entonces ¿podríamos decir que los sentimientos son algo verdadero? Alguien que sufre una pena de amor, sin dudarlo diría que sí: no puede desligarse de ésta y su presencia es tan pesada que hasta hace doler el cuerpo. Pero la afección siempre será verdadera sólo si es propia. Aquello que en un ejercicio de empatía por el otro intento sentir como mío, jamás lo sentiré de la misma manera o en igual

intensidad. Esa es la apuesta de la transmisión de la obra, la de pasar al espectador una carga pura, como el principio del *pathos,* sin que sufra alteraciones en el intercambio, pero en la medida que resulta imposible hace del arte un puente, aunque siempre inacabado. Si el arte es un acto de fe, no es por lo que nos comunica, sino por todo lo que de él podemos extraer como propio en el ejercicio de la mirada.

Toda imagen tiene una relación directa con su manera de ser percibida. Mi impresión es que, si ver implica un ángulo de visión, mirar implica un punto de vista. Como en la lectura que se hace de la posición de las estrellas o de las fases de la luna o los eclipses, es nuestra posición en el mundo la que determina lo que vemos y es nuestro punto de vista el que organiza, aplana y codifica el espectro de la realidad. Ya el cubismo se planteó este interrogante e intentó no pensar las formas a partir del aplanamiento que experimentan con la mirada, sino a partir de la idea de percibir el mundo como si pudiéramos aprehenderlo con los ojos; así como podemos palpar un cubo por todas sus caras con las manos, por ejemplo, con los ojos apenas podemos percibir tres de ellas simultáneamente. El cubismo propone la idea de percibir a través de la mirada todas las vistas de una forma, similar a la multiplicación que se lleva a cabo en la tradicional representación de las tres Gracias, que se convirtió en tema recurrente de la pintura clásica y el relieve, al permitir mostrar tres diferentes "caras" o poses del mismo cuerpo. El cubismo significa el replanteamiento del límite de la pintura respecto de la escultura en la medida que se hace un objeto táctil, no desde las texturas, sino en un sentido en el que la mirada abarca, envuelve la forma del objeto de la visión. Pero este intento por otorgarle mayor primacía a la visión, delata sus límites; los de una mirada que no puede escapar al principio del panóptico, que irradia sobre la superficie de las cosas su propia capacidad del ver. Y que es la proyección rectilínea que va del ojo a las cosas y no al revés. Quizás por eso Galileo decía que eran los objetos los que se acercaban al ojo con la ayuda de los lentes. A pesar de que es la luz lo que impacta la retina, como el mundo fugándose dentro del ojo, es la mirada la que despliega su presencia sobre las cosas para darles forma.

Imagen y visión

Físicamente la proyección que llega a la retina está invertida y es el cerebro el que se encarga de "enderezar la visión". Las pinturas de Baselitz son un intento de restablecer la naturaleza física originaria de la visión y más precisamente en la pintura occidental, cuya relación mimética con lo óptico hunde sus raíces en la imagen invertida que proyectaba la cámara oscura sobre el lienzo. Al ver las cosas de cabeza, quizás las vemos en una forma pura, separada de su condición de signo. Betty Edwards enseñaba a dibujar, poniendo de cabeza las caras: una nariz ya no es una nariz sino una línea en cierto ángulo y de cierta extensión, un ojo es una figura ovalada, separada a cierta distancia de otra forma, todas ellas fundidas con el mismo fondo. En la medida que la mirada es transparente sobre las cosas, no hay diferencias que narrar, sólo son las cosas arrojadas haciendo parte del mundo.

El ver más que ser una capacidad, puede llegar a provocar horror, como le ocurrió a Sidney Bradford, quien quedó ciego antes de cumplir su primer año de edad y recuperó la visión a los 52 años luego de un trasplante de córnea; todo a partir de ese momento cambió para él, y su propia visión se hizo insoportable. La realidad se le presentaba como un fárrago de luces y colores que no podía relacionar con esa realidad que tenía construida a partir de su ceguera. Así, ver es percibir, tener impresiones sensoriales, como forma de pertenecer al mundo sin participar en su entramado. En cambio, mirar es el acto que arroja luz sobre las cosas; mirar en oposición es interpretar, leer y encontrar en esa lectura las semejanzas entre los signos y la naturaleza.

Sin embargo, no hay signos sin mirada. Ésta hace al signo; por ella vive, a través de las visiones sedimentadas sobre las cosas a través del tiempo y el ordenamiento que se establece según las similitudes de las formas. Mirar es así leer el mundo a partir de una suerte de lenguaje que nos permite decodificar las cosas: esto es más chico que aquello, esto es más verde, esto se parece a esto otro... En suma, todo cuanto podemos comprender del mundo se remite a los códigos que hemos construido para el *mirar*, y en la medida en que miramos hacemos de las

cosas signos, y así sucesivamente, en una espiral que crece, extraemos de los signos el código que hace del ejercicio de mirar una forma compleja de representarnos y representar el mundo.

Las imágenes de la era moderna se entrecruzan y se mezclan con la percepción de la realidad. Decir que una imagen es menos por ser la copia de algo, hoy en día, es tan inadmisible como decir que los ídolos no eran la imagen. En nuestra época la imagen gana más terreno aun que la realidad misma, a través de la mediatización y la virtualización de las nuevas tecnologías de realidad aumentada o de telepresencia. La imagen de la contemporaneidad responde a la búsqueda de los surrealistas, para quienes "surrealismo es un superlativo" (superrealismo). La inmersión en la realidad aumentada es una forma de desplazar la percepción de la realidad y hacer de las imágenes producidas por las tecnologías humanas parte del mundo, y, también, inseparablemente, modeladoras del mundo contemporáneo. Pensar que la imagen es un subproducto de la realidad es obsoleto, ya que al vivir en una época que prioriza lo visual, las imágenes configuran la realidad. Al mirar conocemos y nos reconocemos.

Quizás hoy en día sólo persisten algunos vestigios de la forma mágica de relacionarnos con las imágenes, y lo que antes significaba la maravilla de la reproducción del mundo en un espacio bidimensional se ha convertido en el mundo mismo cuando estamos ante una pantalla. Pasamos la mitad del tiempo en frente de un computador o un teléfono inteligente –herederos del cuadro y de la pintura–, y cuyo principio monofocal de ordenamiento de las formas en el espacio –de más de quinientos años de antigüedad– sigue siendo el mismo.

La imagen con su poder de asignar un estatus a su realizador, pero también a su poseedor se convirtió en un símbolo de poder. Aquello no se perdió ni siquiera con la llegada de la fotografía, ya que la inicial limitación para la reproductividad de imágenes en masa, hizo que aquella continuara perteneciendo a una minoría privilegiada. Es fácil recordar cómo un rollo de 36 fotografías bastaba para unas

vacaciones familiares, y cada toma de esa película era atesorada con los momentos más especiales. Hoy en día, con la explosión en la producción de imágenes que trae consigo la masificación de los smartphones, cada persona puede reproducir la experiencia que tuviera una persona del paleolítico al pintar sobre la roca, pero lo hace hasta que se pierde capacidad profunda que subyace en la imagen para conectarnos espiritualmente con la naturaleza. La imagen dejó de mirar hacia afuera para convertirse en un mecanismo del *mirarse a sí mismo* como individuo. No en vano se añadió la palabra selfi al diccionario de la lengua española, y no en vano no hay celular moderno que no tenga implementada una cámara frontal. Aquello que los artistas del Renacimiento hicieron al inscribir su estilo y su firma en sus obras era el germen de la *retro-mirada* narcisista de hoy en día. La imagen pasó de ser una reproducción de lo que veíamos, a ser una expansión de nuestra identidad. Si los artistas buscaban a través de una huella sobre su producto, dejar una impronta de su existencia o alguna suerte de legado que trascendiera en la materialidad de la imagen –llámese lienzo, mármol, papel–, la imagen digital moderna puebla el presente visual de quien reproduce su imagen en fotografías con una máscara que eclipsa la "imagen real". Vivimos en un mundo en el que la identidad de los individuos se construye a partir de la imagen virtual, antes que de la propia presencia.

Apéndice 1: Actos de la mirada

Para la pintura clásica europea, las transformaciones que trajo el espíritu del Renacimiento, con el desarrollo de la perspectiva, la fabricación de lentes, o mecanismos como la cámara oscura o la rejilla albertiana, ayudaron a encontrar una manera de representar fielmente el mundo, pero no resolvieron el problema de traer a la presencia lo que las imágenes intentaban atrapar. Consiguieron una división entre una percepción objetiva, que fragmentó la realidad y la hizo pasar por el agujero donde las líneas del espacio proyectado convergen ante el ojo, y una percepción subjetiva, que buscaba elevar el espíritu a través de la belleza que subyace en la naturaleza. Pero quizás el mayor inconveniente fue entender esta última como un producto del orden matemático, y no de su posible opuesto representado en el caos del microcosmos medieval o de las formas de pensamiento llamadas primitivas. El mundo, posterior al Renacimiento, se convirtió para Occidente en un objeto medible, susceptible de comprenderse en su totalidad por la mente humana. Pero el precio que pagó la obra de arte fue el distanciamiento de su condición mágica-sensible.

Me gusta considerar que el artista moderno es heredero de la profesión del chamán o mago, que ha aparecido dentro de las culturas con una función basada en el equilibrio entre lo real y lo espiritual, o como puente de comunión entre lo visible y lo invisible; personaje que, sin embargo, hoy en día como artista, ha olvidado su lugar original en la sociedad a causa de los sedimentos que la cultura del pensamiento empírico ha depositado sobre las maneras de representar el mundo. Asimismo, desde esa perspectiva, la obra de arte en nuestra época es el equivalente a los ritos que se actualizan a través de las prácticas chamánicas. Ella parece haber sido despojada de su capacidad para propiciar escenarios en los que la naturaleza era percibida, como en la edad antigua o en la prehistoria, desde el terreno de lo imaginario y lo poético, lugares en los que se privilegiaba el caos por encima de la búsqueda del orden. En aquellos ritos no existían las categorías de formas y conceptos; éstas fueron separadas de sus similitudes originales con el curso de la historia a causa de lo que M. Foucault llamó la episteme moderna[52], un proceso que separó las principales modalidades de pensamiento en las categorías –aparentemente incompatibles– que hoy conocemos como ciencia, filosofía, arte o religión; sentó las bases para acceder al conocimiento, y en especial a la idea de una verdad objetiva fundada el paradigma de la ciencia.

[52] Véase *Las palabras y las cosas* de Michel Foucault, Siglo XXI.

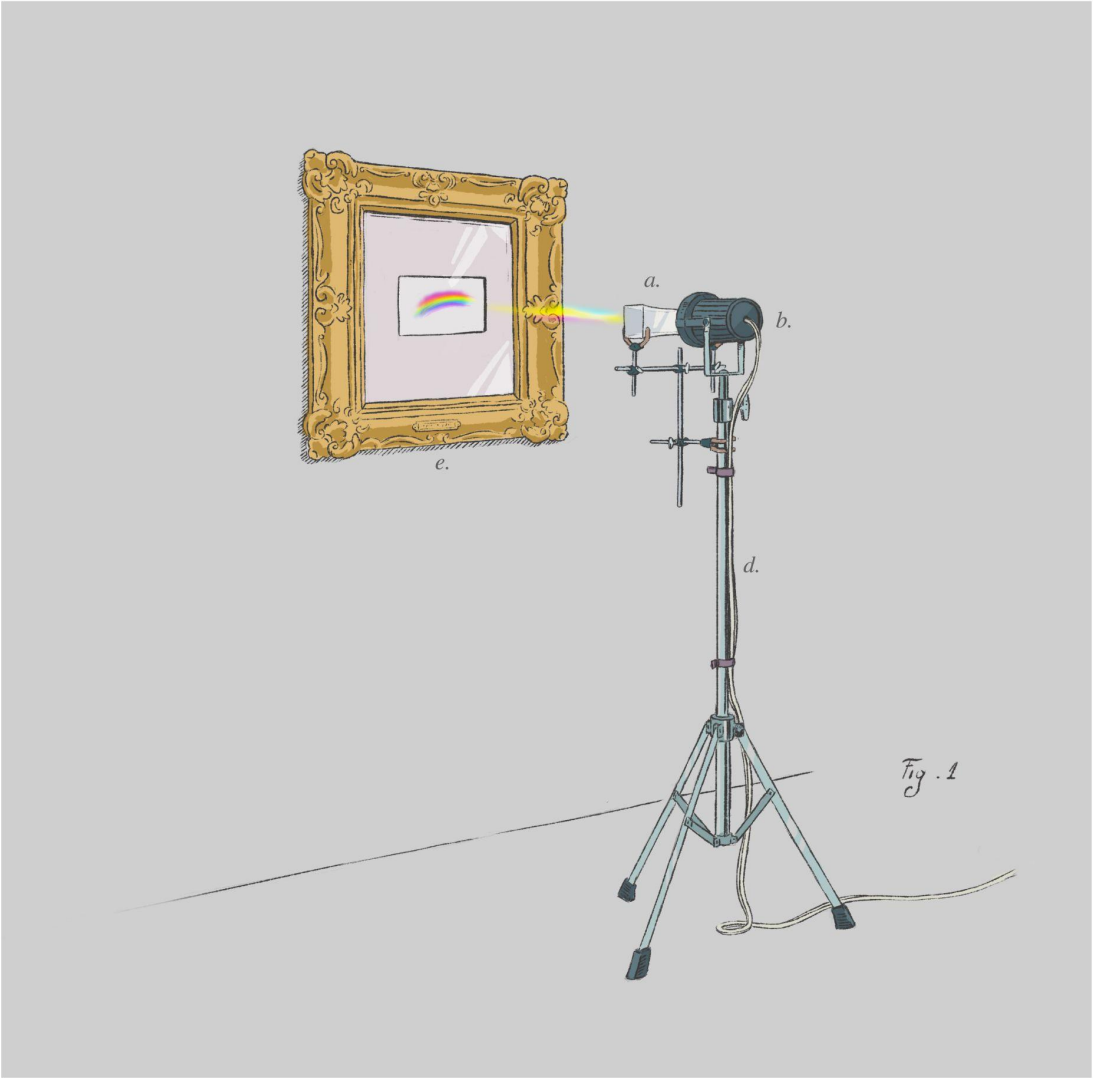
En su historia sobre la luz y la mente, *Capturar la luz,* Arthur Zajonc aborda esta disyuntiva del pensamiento mágico y el empírico rastreando los caminos de las disciplinas óptica y física en la apuesta por conocer la naturaleza lumínica. Lo hace desde una perspectiva que incluye la idea de la mirada interior, un concepto tomado del pensamiento de Goethe[53], para quien la mirada interior es el órgano sin el cual la luz no podría hacerse reconocible ante nosotros; lo que nos permite ver y comprender el mundo: para Goethe, el ojo es un producto de la luz y no al contrario. Así, solemos concebir el conocimiento y la sabiduría como resultados de un método que nos dejó el cientificismo europeo, basado en la percepción sensible como el mecanismo a través del cual podemos aprehender el mundo. Sin embargo, estamos lejos de entender la verdadera dinámica del proceso perceptivo de la visión más allá del nervio óptico y del ojo como cámara oscura, y esto se extiende al terreno de las artes visuales. Dejamos de lado otras formas epistemológicas en las que mirar es un acto que trasciende la inmediatez mecánica de la óptica y comprende también la experiencia perceptiva como un acto subjetivo de pura apreciación. Sólo a través de una confrontación con otros modelos de sabiduría entenderemos que ésta contempla la luz que viene del mundo pero también la iluminación y la intuición, que son posibles únicamente a través de la contemplación que viene de la experiencia *sobre* el mundo. Para ello es necesario salirnos de las formas que consideran la naturaleza como objeto, y empezar a comprenderla como acontecimiento, para regresar a la introspección original que se funda en una unión entre lo humano y lo natural. No obstante, los artistas, como los monjes que buscan la iluminación, han rastreado maneras de atrapar la luz, de comprenderla y de entender su naturaleza más allá de la dimensión estética; de modo que pintar o dibujar imágenes no sólo son una forma de representar, sino que son la vía para articular el pensamiento con la mirada, de proyectar esa luz interior en el mundo. Así como para Goethe no conocemos porque vemos; vemos porque conocemos, es por medio de ese tejido que se elabora en la creación de las imágenes que el pensamiento converge con la epifanía de la iluminación.

Pero, en una reflexión sobre la visión de la naturaleza desde el arte como manifestación de la luz y formas de visión tanto en el pensamiento antíguo como en el moderno, ¿cuál es el papel de la imagen mimética? Para reflexionar sobre ello, concebí una pieza que funcionase como la metáfora de la búsqueda del color que produjo la ciencia y el arte del Renacimiento; una relación con la luz desde la mera captura del color como sustancia material. En ella, un lienzo en blanco se dispone con la imagen arquetípica de un arcoíris sobre él, sólo que el color que vemos no

[53] Goethe, *Goethes werke, Hamburger Ausgabe,* vol. 13 p. 323, en A. Zajonc, *Capturar la Luz,* Atalanta, Girona, p. 344.

está hecho por pigmentos, sino que es la dispersión de un haz de luz, causada por un prisma y posteriormente distorsionada a través de un lente que le da forma de arco. El conjunto se presenta como una crítica a la reproducción técnica, pero también a las nociones de original y copia, al mostrarnos, al menos en sentido fenomenológico, un arcoíris y no su reproducción. De igual manera, allí se plantea una reflexión sobre el estatus de lo representado y lo presente en términos de imagen bidimensional y percepción sensible, ya que la imagen del arcoíris proyectada no es más que el efecto –conseguido a través de medios mecánicos– más no la causa de lo que intentamos comprender como luz. La imagen evoca las leyendas de los antiguos artistas, en las que la maestría de éstos para plasmar en el lienzo la naturaleza eran tales que hasta las miradas menos incautas tomaban sus cuadros como trozos de la realidad dispuestos en ventanas.

Este dispositivo me sirve como un experimento para imaginar los fenómenos de la luz formando parte de nuestra propia naturaleza sensible. Así como no podemos evadir la belleza que se nos manifiesta al contemplar un arco iris, incluso cuando sabemos que es el efecto producido por la luz al incidir sobre las gotas de agua, de la misma manera, nos asombra conocer la mecánica de las cosas. Por lo tanto, no somos seres cuyos órganos lógico y sensible pertenecen a las categorías divisorias de espíritu y cuerpo. Quizás nuestra búsqueda no necesite aprehenderlo todo, abarcarlo todo, acumularlo todo. Tal vez, el lugar que le corresponde a nuestra observación es aprender a apreciar lo que no se puede retener.



Boceto para pieza Nº 1 de la serie *Actos de la mirada.* Marco dorado, lienzo en blanco, prisma y dispositivo óptico, reflector de luz blanca y trípode.

Capítulo 2

El intervalo

IV. Arte y movimiento

Dos horizontes cierran nuestra vida:
un horizonte, la saudade de lo que no ha de volver;
otro horizonte, la esperanza de los tiempos que han de llegar;
en el presente, siempre oscuro, vive el alma ambiciosa
en la ilusión voluptuosa del pasado y del futuro.
En el breve correr de los días bajo el azul del cielo,
tales son los límites en el mar de la vida: saudade o aspiración;
para nuestro espíritu ardiente, en la avidez del bien soñado,
nunca el presente es el pasado, nunca el futuro es el presente
Machado de Assis. *Crisálidas*

Captura de lo móvil

La teoría del arte generalizada suele relacionar a la imagen, en su definición tradicional directamente con la idea de copia del modelo. Sin embargo, dentro de esa misma línea es imposible desligarla de su cualidad implícita como captura estática –solidificación, eternización, embalsamamiento– de lo vivo. El cuadro como la escultura son imágenes que se nos brindan atemporales, es decir, tienen un tiempo propio y detenido, y el cambio en ellas lo hemos adjudicado, en la mayoría de los casos, y muy superficialmente, al deterioro de los materiales que conforman el *objeto-imagen*. Por otro lado, la imagen como un detenimiento del transcurso normal del tiempo sobre el objeto representado privilegia el instante único por encima de otros instantes y otras narrativas posibles. Pero es justamente esta condición límite entre ser depositaria de la no-presencia del modelo, como *sujeto-imagen*, y su presencia autónoma, como *objeto-imagen,* lo que convierte a la obra de arte en un medio particularmente idóneo para pensar el movimiento o la animación (del latín *anima,* que significa aliento vital) a partir de sus propias quimeras.

Si el acto creativo responde a una pulsión mágica o cosmogónica en la mayoría de las culturas humanas, éste también es una forma de abordar lo inefable a partir de

la representación. Y si hay algo para ser pensado a través de las obras de arte que por excelencia constituya lo inefable eso ha sido y continúa siendo el tiempo y todo lo que éste comporta, como la experiencia de su avance y su efecto en nuestras vidas. Así, la manera más inmediata de dotar de tiempo a la imagen ha sido a través de la superposición y la simultaneidad de las formas en el espacio; podemos atisbarlo en imágenes presentadas frecuentemente por la historia del arte como las primeras muestras de movimiento presentes en la cronología de la representación visual. En la historia del cine o la animación es habitual encontrar la reiterada mención de la pintura del jabalí de ocho patas en la cueva de Altamira (Paleolítico superior) como precursora de la imagen en movimiento. Es invocada como la "primera forma de animación" o como un "cine primitivo", al ser la primera imagen conocida que guarde una intención manifiesta de movimiento en lo que parece ser el agitamiento de las patas del animal en plena carrera. Estamos lejos de conocer lo que motivó realmente la fabricación de esta pintura, y las teorías que se planteen no pueden más que aspirar a ser especulaciones medianamente verosímiles. Pero por fuera de la discusión de si esa imagen es la primera forma de representación artística del movimiento a partir de la quietud, resulta inevitable no darle crédito a la teoría que le asigna a su artífice una voluntad por "animar" o dar vida a la figura representada. Esto se nos vuelve patente al considerar la manera en que ha persistido la necesidad de crear narraciones por medio de las imágenes; caso que podemos contrastar con la ininterrumpida intención de capturar el movimiento a lo largo de la historia del arte, y que se aprecia en varios episodios que van de la prehistoria a la modernidad; por mencionar algunos de ellos: la escena de una cacería de leones grabados en una daga de 1600 a.C. encontrada en Micenas, los cuadros de la vida de Jesucristo pintados por Giotto o *El martirio de San Mauricio* del Greco. Además, en épocas recientes perduran formas de representar el movimiento en medios especialmente estáticos como la pintura cubista o futurista, hasta la aplicación directa del movimiento para la escultura en el arte cinético o el op-art; corrientes que darán inicio a una extensa diversidad de manifestaciones de arte en movimiento, como los happenings, los performances o el videoarte.

Sobre este tema Rosalind Krauss, en su libro *Pasajes de la escultura moderna*, realiza un recorrido por las transformaciones de la escultura en Europa desde finales del siglo XIX hasta la década de los setentas. En su investigación establece un puente entre las formas de representación de lo temporal, tanto en la modernidad como en la tradición escultórica clásica y el Renacimiento. Krauss toma como punto de partida al *Laocoonte* de Gotold Lessing, libro de 1766 en el que su autor hace una clasificación de las artes según dos categorías separadas: el espacio y el tiempo. Lessing establece que disciplinas como la música o la poesía se despliegan a través del tiempo, mientras que las artes visuales pertenecen a un ámbito meramente espacial. Sin embargo, para Krauss, la escultura es un arte que se desarrolla, no exclusivamente en el espacio, sino particularmente en el tiempo, y señala que "incluso en un arte espacial, el espacio y el tiempo no pueden separarse con el análisis como pretexto. Cualquier organización espacial encerrará una declaración implícita sobre la naturaleza de la experiencia temporal"[54]. Así, al rodear una escultura, por ejemplo, la forma se despliega en en su totalidad únicamente a partir de la acción de movimiento que ejecutará el espectador como experiencia temporal ligada a la observación en el espacio.

En este sentido, se entiende por qué prolifera, sobre todo en el ámbito de la escultura, la intención de atrapar la expresividad del movimiento como cualidad añadida a la obra de arte, a pesar de ser aquella un medio que se estructura en la espacialidad y la forma –conceptos pensados tradicionalmente desde la detención espaciotemporal– relativa a la representación. Los diversos recursos que incorpora la técnica escultórica para dar la idea de movimiento se fundamentan en ideales academicistas como la técnica del contraposto de la Grecia clásica y que persistirán hasta la modernidad bajo otras formas.

En una entrevista con Michael Newman, Anthony Gormley comentaba, a propósito del *Laocoonte* de Lessing, cómo tradicionalmente la escultura buscaba

[54] R. Krauss, *Pasajes de la escultura moderna*. Akal, Madrid, 2002 *p* 12.

“hacer permanente la noción fugaz de un momento en el tiempo”[55], basándose en que el escultor es quien escoge un instante preciso de toda la narración representada, que contenga la esencia de lo que ha pasado en la historia y la semilla de lo que pasará después [56]; noción muy cercana al concepto del *acmé* griego, que significa filo, pero también punto de mayor esplendor. Para muchos historiadores y artistas, este *acmé* de la escultura en piedra se cristaliza de manera emblemática en el conjunto escultórico *Apolo y Dafne* de Bernini; él representa el instante en el que Apolo da alcance a la ninfa Dafne mientras ella se convierte en olivo. El conjunto de Bernini es una clara muestra de la búsqueda del dinamismo y la levedad a la que aspiraron la escultura clásica y la renacentista, al tratar de dejar atrás la gravidez de la roca por medio de posiciones que evocaran ligereza en las formas, como telas al viento, cuerpos contorsionados o en plena carrera; todos ellos, tropos del movimiento.

Esta suerte de oposición a la naturaleza física del medio tiene un parentesco con los artificios que utilizaban los pintores clásicos para hacer sus cuadros más cercanos a la realidad, a través de recursos que intentaban eliminar la no profundidad del lienzo como el uso de la perspectiva o del *sfumato*; además de la ya mencionada extensión del límite entre el *sujeto-imagen* y el *objeto-imagen* que se da al incluir espejos, ventanas u otros cuadros dentro de la misma pintura. Todo esto se traduce en la capacidad de dotar la obra con una cualidad que no le pertenece, y que se expresa en términos de “vida”, “gracia” o “genio del artista”, y responde a los juegos de intercambio entre lo que representa la obra y lo que esta es en un sentido fenomenológico. Así, a lo largo de la historia de las artes visuales, tanto la aspiración por atrapar el movimiento como la búsqueda de la copia fiel del natural, se convirtieron en ideales estéticos que han posibilitado a los artistas explotar el uso de sus habilidades para construir toda un aura mística alrededor de la obra. Tales métodos, curiosamente, guardan una semejanza con elementos propios de la prestidigitación, como la sorpresa, el truco o el maravillamiento por

[55] A. Groom, en Time: Documents of contemporary art, Editado por A. Groom. Whitechapel Gallery, Londres, 2013. *p* 75.
[56] ibid. *p* 76.

lo desconocido, que con el tiempo se convertirían en rasgos definitorios de la obra de arte.

Parecido a la necesidad por mitigar esa suerte de déficit de espacio tridimensional que se dio en la pintura renacentista, el desplazamiento que ha experimentado la escultura hacia la inclusión de temáticas en movimiento mana de la imposibilidad de transferir sobre la quietud de la roca –relacionada simbólicamente con la fuerza, lo imperecedero– cualidades temporales de los organismos vivos, como la transformación, el crecimiento o la degradación. Así, los escultores pretendían incluir en la obra el tiempo como prolongación de las dimensiones físicas de ésta, ya no desde el espacio narrativo o desde la experiencia con el espectador, sino en su esencia misma, siendo el tiempo materia plástica. De esta manera, los valores estéticos de la obra de arte se han construido como parte de un intento por liberarla de los límites físicos que la contienen, para procurar, a través de trampantojos, un *incremento del ser*. La pintura, bidimensional por definición, aspirará a poseer profundidad; y la escultura, a pesar de tener dimensiones espaciales, orientará sus fórmulas a proveerse de otra dimensión: el tiempo.

Flujos de tiempo comprimidos y dilatados

Se pueden atribuir muchas formas de temporalidades relativas a la obra: el tiempo de su producción, el tiempo como vida, desde su creación hasta su destrucción, el tiempo que ésta tarda en ser vista por un espectador, o el tiempo histórico que guarda y sus relaciones con los contextos de cada época. Así, toda obra de arte encierra un tiempo propio: desde lo instantáneo en una fotografía como *Salto al vacío* (1960) de Yves Klein, hasta la prolongada dilatación del movimiento en un videoarte, como *24 hour Psycho* (1993) de Douglas Gordon. Cada una de estas piezas tiene una duración en la que fue realizada, y una duración para ser percibida, para desplegarse. Pero este tiempo es un tiempo cuantitativo, así como el espacio medible que ocupa un cuadro o una escultura en una galería; es

un tiempo que se corresponde siempre con la presencia y las dimensiones físicas del espectador.

¿Qué diferencia hay, por ejemplo, en la fotografía emblemática del llamado instante decisivo, la célebre *Derrière la gare Saint-Lazare* (1932) de Cartier-Bresson frente a las fotografías de larga exposición de la serie *Theaters*[57] de Hiroshi Sugimoto? A partir de estos dos planteamientos fotográficos podemos comprender que existe un tiempo materializado de la imagen, más allá del tiempo aparentemente factual que nos presenta el instante atemporal de la captura. En *Derrièrre la gare* podemos sentir cierta tensión al ver al hombre en pleno salto, o el agua a punto de perturbarse por el pie que la impacta; unos segundos antes o después la escena carecería de su poder dinámico. En cambio, en los Teatros de Sugimoto vemos un tiempo que pareciera eterno; no existe una clara diferencia entre un antes y un después, como si de una escena perenne se tratara. Esta imperturbabilidad de la imagen tiene una inquietante tensión entre el instante y lo eterno, como por ejemplo, la similitud que puede tener una fotografía de las formas del humo de un cerillo recién apagado y las imágenes de nebulosas en el espacio capturadas por el telescopio espacial Hubble.

San Agustín dijo: "si el presente fuera siempre presente, éste no pasaría hacia el pasado; no sería tiempo, sino eternidad"[58]. Esto nos habla de que el cambio y la transformación para él son la sangre del tiempo. De igual manera, la imagen es esa captura que sustrae un presente que no cesa de acontecer, pero que paradójicamente significa toda anulación del *ser* del presente por tratarse de un corte; y al no transitar hacia el pasado es la abolición de la dimensión temporal. Por ello caemos en el error de pensar que la imagen es al tiempo lo que el punto a la línea. Pero el tiempo no se crea de múltiples instantáneas encadenadas una tras otra. De la misma manera, las imágenes fotográficas son producto de un tiempo que se espacializa a través de la proyección bidimensional de la luz, como vestigio,

---

[57] (1993 – 2016) Serie de fotografías sobre teatros de cine en blanco y negro y de exposición equivalente a la duración de una película entera.
[58] En *Time. Documents of contemporary art,* Editado por Amelia Groom, *p* 50.

sobre una determinada superficie que la fija. Sin embargo, el flujo temporal es una continuidad indivisible, y la imagen que corta en un instante ese flujo no lo captura; sólo puede aspirar a ser una suerte de sombra del tiempo que fluye, similar a la sombra que proyecta un objeto de tres dimensiones sobre una superficie bidimensional.[59]

Cambio de paradigma

Parece ser que hacia finales del siglo XIX y principios del XX es posible reconocer un cambio generalizado en las prácticas artísticas de occidente. A mi juicio, esto se debe a la alteración en las formas de ver el mundo que trajeron consigo los avances industriales y el advenimiento de sus guerras; pero principalmente, las estructuras epistemológicas en las artes se vieron afectadas por los desarrollos vertiginosos de la fotografía y el cine. A pesar de que la visión fotográfica, como ya lo reseñaba, se origina en el siglo XV, con la introducción de dispositivos ópticos en la técnica pictórica, y que el surgimiento de la fotografía como técnica definida se da a principios de siglo XIX, no será hasta 1878 con Muybridge y el descubrimiento de la maduración de las emulsiones de gelatina, que la imagen fotográfica se desprende de la escenificación. Al disponer de emulsiones más sensibles, los fotógrafos de la época consiguen capturas a una velocidad de obturación de 2000 partes de segundo, como en el caso de la famosa secuencia del caballo en plena carrera de Muybridge. Es así como la captura del movimiento será el nuevo paradigma de la fotografía, y esta posibilidad de retener el paso del tiempo en un instante específico revolucionará las formas de concebir lo temporal en las artes visuales.

Con Rodin, por ejemplo, la escultura deja de privilegiar el tiempo englobado de toda la escena en una misma pose (y eso literalmente se aplica a la reproducción técnica, ya que cada una de *Las sombras*, por ejemplo, proviene del mismo molde),

[59] Paráfrasis de Duchamp. P. Cabanne, *Dialogues with Marcel Duchamp*. Da Capo Press. Lóndres, 1971. *p* 40.

y aunque en ella todavía queda un rezago de la idea clásica que lleva consigo la tensión del movimiento, se puede evidenciar una noción de instante no privilegiado contenido en la serialidad, similar a los fotogramas que capturaba el cinematógrafo de los hermanos Lumière de finales del siglo XIX. Las figuras de Rodin capturan un momento inestable; los cuerpos lucen incómodos como si fueran instantáneas que se capturaron de un movimiento aleatorio. En Rodin, la noción de pose privilegiada se desvanece, así como en el cine, que captura de manera indistinta momentos que se corresponden con el ritmo del mecanismo de obturación.

Similar a las poses grávidas y dinámicas de Rodin, en las obras de Giacometti se puede rastrear una intención de contener el movimiento, aunque acaso él opere en un sentido más analítico. *Bola suspendida* de (1930-31) es una obra que constriñe el movimiento de los objetos al disponerlos en una tensión que se da a través del tiempo como signo. Este trabajo interviene sobre nuestra experiencia haciéndonos mirar, ya no en un sentido deductivo causal entre el tiempo que la origina y el tiempo que le sobreviene, sino en un sentido inductivo, en el que la huella del movimiento se hace latente en señales reconocibles como la forma del péndulo, o la erosión de las superficies por una persistente fricción a la que no asistimos como espectadores. Las partes de *Bola suspendida* revelan un desgaste, como si una de ellas, más dura, hubiera erosionado a la otra. Hay un movimiento contenido en la pieza, aparente y residual; un movimiento que sólo podemos percibir manifestado como huella en los objetos.

La disección secuencial del tiempo a través de la captura cinematográfica permitió tener una comprensión del dinamismo sin conseguir atraparlo, puesto que cada una de las capturas significa la detención del movimiento. Paralelo a esto, en la modernidad de las artes visuales, se empezó a abandonar la idea de representación del movimiento y se adoptaron nuevas estrategias que ya no buscaban atrapar o capturar, sino que recurrían al movimiento en sí. Esto condujo al surgimiento del performance, el videoarte, las instalaciones y los happenings. Pero aquel nuevo tiempo encarnado, liberado de los objetos, aún continuaba siendo

un tiempo de la trascendencia y la vanidad humanas. Quizás no ya uno que se relacione con la realidad a través de las formas de la naturaleza, sino a través de nuevos métodos digitales que permiten la fijación de las cosas y de las ideas que se despliegan en el espacio y en el tiempo. Así, esa sublimación, o condición metafísica que el individuo intentaba transferir a los materiales en los formatos de arte más clásicos, pervive en la época moderna, ya que el arte supone, en primer lugar, la exteriorización, disposición e intención de mostrar; y que este mostrar, a su vez, se convierte en huella, en la presencia del individuo creador proyectada sobre un elemento que le es externo y que se convierte en signo.

Reversibilidad del tiempo en la escultura

Una de las cualidades que podemos afirmar sobre el tiempo y su flujo es la imposibilidad de revertirlo. Sin embargo, el cine, al permitirnos reordenar o prolongar el tiempo de reproducción de los fotogramas, nos da la idea de que es posible manipularlo, retrocediéndolo o haciéndolo más lento. Sin embargo, en su sentido fenomenológico sólo se trata de una apariencia, que no modifica para nada el tiempo real de las cosas, y que se vale de nuestras maneras de ver la realidad. Así, por ejemplo, tenemos una idea generalizada de la velocidad que tendría cierto objeto cayendo al suelo, y sabemos que esa velocidad no puede variar (una pluma no cae demasiado rápido, o un martillo demasiado lento). Es nuestra memoria de la percepción, la que nos permite saber que la aceleración, la reversión o el ralentí que se logra en el cine no son más que efectos visuales y que es imposible manipular el movimiento más allá de los principios de la física.

Un referente de esta manipulación de la imagen hacia lo reversible, aplicada por fuera del medio audiovisual está en los trabajos de Jonathan Schipper, quien crea esculturas cuyo movimiento emula el de los fenómenos físicos, manipulándolos mecánicamente para conseguir ralentizar o revertir el tiempo de dinámicas naturales, como por ejemplo, la caída y ruptura de una botella de cristal. En *Measuring Angst* (2009), fragmentos de una botella rota están anclados a un

mecanismo robótico que los junta para rearmar la forma original del objeto. El robot se mueve lentamente describiendo la trayectoria de caída de la botella, y al llegar a un muro, delgados brazos mecánicos mueven las piezas por el espacio, reproduciendo el desplazamiento que describirían luego del impacto.

Lo que nos presenta Schipper es una traducción de las posibilidades de manipulación del tiempo del lenguaje cinematográfico a la materialidad de la escultura. Él revierte y ralentiza el movimiento que, de manera natural, sería acelerado y caótico. Sin embargo, en *Measuring Angst,* la botella se rompe y se recompone una y otra vez con ayuda de los brazos mecánicos que soportan las piezas, haciendo de un movimiento que tiene unas características fijas –como la aceleración que ejerce la gravedad sobre la botella al caer, y la concatenación de la dispersión de los fragmentos en el espacio–, un movimiento imposible, pero cercano a lo real.

Por otra parte, en *Cory's yellow Chair* (1997) de Arthur Ganson, una pequeña silla amarilla es separada en seis partes que están sujetas a unos brazos mecánicos en constante movimiento, de modo que la silla es destruida y vuelta a reconstruir continuamente, en una secuencia infinita en la que la mayor parte del tiempo el pequeño objeto está disgregado en piezas y el momento en que éstas se juntan para conformarlo entero se da apenas en un breve instante.

En estos ejemplos podemos ver cómo la idea de manipular el tiempo físico que opera en los objetos de la realidad se apoya en máquinas que transcriben los métodos de manipulación del tiempo en el cine o el video. Estas estrategias, además remarcan la imposibilidad de reconstruir lo que se destruye o de revertir procesos naturales. En los trabajos de Schipper y Ganson se ponen de manifiesto, una vez más y con lenguajes contemporáneos, cuestionamientos que están presentes a lo largo de toda la historia del arte, y que han intentado a través de la obra atrapar el paso inexorable del tiempo.

V. Intervalo

Duración

El filósofo Henri Bergson define el movimiento en *Materia y memoria* como un tránsito que va del reposo al reposo. Así, por ejemplo, si movemos una mano de un punto A a un punto B, entonces A y B son las referencias espaciales inmóviles entre las cuales se desenvuelve el movimiento. En ese acto, la mano se desplaza en una línea AB, sin embargo, Bergson nos dice que esa línea es sólo la espacialización del movimiento; que tal como las magnitudes espaciales, la concebimos erróneamente como descomponible en fragmentos o cortes, y que esa subdivisión sólo es posible hacerse en una línea trazada, es decir, inmóvil. Así, el movimiento no se corresponde con el espacio tanto como con el tiempo, y esta separación que Bergson intenta hacer entre movimiento y espacio es, de igual manera, la distinción entre lo cuantitativo y lo extenso frente a lo cualitativo y lo inextenso. Es decir, mientras que el espacio pertenece al régimen de lo cuantitativo, el movimiento al de lo cualitativo. Así, puedo decir que la mano pasa por cada una de las etapas que componen el trayecto entre A y B, y relaciono cada una de esas etapas, como en las capturas inmóviles que son los fotogramas en el cine, con paradas infinitamente breves en el espacio.

Sin embargo, la distinción que Bergson introduce, es que en las paradas uno se detiene, mientras que la condición natural del móvil es pasar. Por tanto, no podríamos conciliar una parada, por más breve que sea, con la totalidad continua e indivisible del movimiento mismo. "(...) el tránsito es un movimiento y la detención una inmovilidad. La detención irrumpe el movimiento; el tránsito no hace más que uno con el movimiento mismo"[60]. Bergson se vale de esta diferencia para señalar la separación entre los datos que nos brindan los sentidos y los artificios con que el espíritu los recompone: "Los sentidos, abandonados a sí mismos, nos presentan el

[60] H. Bergson *Materia y memoria* Cactus. Buenos Aires. 2006 *p* 198.

movimiento real entre dos detenciones reales como un todo sólido e indiviso. La división es obra de la imaginación, que justamente tiene por función fijar las imágenes movientes de nuestra experiencia ordinaria, como el relámpago instantáneo que ilumina durante la noche un escenario de tormenta"[61].

De esta manera, Bergson, como lo reseña Deleuze en *La imagen-movimiento,* nos dice que el espacio recorrido es pasado, mientras el movimiento es presente[62]. Así, el movimiento es un todo indiviso, que no debemos confundir con el espacio que recorre un móvil, que sí es infinitamente divisible. Este principio dicotómico se ve claramente representado en las paradojas que Zenón planteó –en defensa del pensamiento de Parménides, según el cual el cambio y el movimiento eran ilusorias apariencias– frente a los postulados de los pitagóricos para quienes el movimiento en cuanto perteneciente al espacio puede ser dividido en fracciones cada vez más pequeñas hacia el infinito[63]. Zenón intentaba mediante sus planteamientos demostrar que la tesis pluralista pitagórica entraña dificultades para definir el movimiento. Así, para los pitagóricos la realidad consta de unidades y estas unidades poseen magnitud o no. Si una línea, por ejemplo, que posee una magnitud definida, es dividida en partes más pequeñas, éstas tendrán también una magnitud, y, por lo tanto, será posible dividirlas en partes cada vez más pequeñas. La célebre paradoja de Aquiles y la tortuga intenta demostrar que la tesis pluralista pitagórica daría como resultado la detención del movimiento:

> Supongamos que Aquiles y una tortuga se disponen a competir en una carrera. Aquiles, como buen deportista, le concede a la tortuga una ventaja. Ahora bien, para cuando Aquiles llegue al sitio del que la tortuga partió, ésta habrá avanzado más y estará ya en otro punto; y cuando Aquiles llegue a ese punto, la tortuga habrá avanzado ya otro trecho, por corto que sea. Así, Aquiles se estará acercando sin cesar a la tortuga, pero nunca llegará a alcanzarla[64].

---

[61] H. Bergson *Materia y memoria*. Cactus, Buenos Aires, 2006 *p* 199.
[62] G. Deleuze, *La imagen movimiento*. Paidós Barcelona 1984 *p* 13.
[63] Copleston, Frederick. Historia de la filosofía. Vol I Grecia y Roma. Ariel, 2011 *p* 51.
[64] F. Copleston *Historia de la filosofía Vol I* Ariel, 2011 *p* 53.

Bergson comenta que las aporías que plantea Zenón se corresponden con el abordaje que en matemática se hace sobre el movimiento, según éste, la posición de un móvil se determina a partir de su distancia respecto de puntos de referencia o ejes en un espacio geométrico, lo que genera una descripción del movimiento conforme los cambios en las medidas de las longitudes. Para los datos espacializados en la geometría, el movimiento no pertenece tanto al objeto que se desplaza como a la correspondencia entre éste y su punto de referencia. De modo que suele tomarse indistintamente a un móvil como eje, y a un eje como móvil, atribuyéndole al mismo punto tanto la movilidad como la quietud. Además de esto, al definir el movimiento a partir de los puntos de referencia en el espacio, se tiene como resultado la separación dicotómica de la física clásica entre observador estático que percibe un objeto en movimiento y observador en movimiento respecto de una referencia estática. Así, por ejemplo, para cada uno de los ocupantes de dos vehículos que avanzan en el mismo sentido y con velocidades iguales, la percepción del otro vehículo será la de inmovilidad.

Esta forma de percibir el movimiento en un sentido relativo la advirtieron científicos como Galileo, Giordano Bruno o Newton, quienes pudieron concluir que no es posible distinguir experimentalmente entre el reposo absoluto y el movimiento uniforme [65]. Debido a esto, es de suponerse que en geometría no exista un símbolo que pueda expresar que es el móvil lo que se mueve respecto de su referencia, ya que los símbolos de medidas están destinados a expresar distancias [66]. Ante esto Bergson arguye que, no obstante, "nadie puede discutir seriamente que no haya movimiento real: si no, nada cambiaría en el universo, y sobre todo no se vería lo que significa la consciencia que tenemos de nuestros propios movimientos"[67].

---

[65] A. L. López Ramos. *Teorías de la relatividad del movimiento uniforme*. Universidad de Oviedo, 1998. p 1
[66] H. Bergson *Materia y memoria*. Cactus, Buenos Aires, 2006 *p* 204.
[67] *Ídem*.

La dicotomía entre lo móvil y lo inmóvil parte de una forma de reducir el movimiento a sus límites espaciales, despojándolo del tiempo y limitándolo a la relación dual que se establece con la referencia externa, sin tener en cuenta que el movimiento es un todo indiviso y que es inseparable del tiempo y la duración. Incluso en la física se le llama *observador* a un sujeto que sirve como referencia dentro de un experimento. Si bien la idea de observador en la ciencia experimental no alude únicamente a una consideración meramente visual, sabemos que apela a la *percepción* del movimiento, arraigada en una tradición clásica filial al pragmatismo cientificista del Renacimiento que otorgaba absoluta credibilidad a la mirada. Así, para hacernos una mejor idea sobre la naturaleza del movimiento, es necesario tener en cuenta el tiempo como factor fundamental, y el lugar de nuestra sensibilidad en donde podemos aprehenderle es a través de la capacidad que nos brinda la memoria para concebir la duración.

El único lugar en el que podemos aprehender el movimiento a través de nuestra percepción sensible es desde la duración; acontecimiento propio de la memoria, que yuxtapone el pasado junto al presente para entregarnos el tiempo en una multiplicidad siempre continua e indisoluble. A pesar de que el presente nos impacte como un relámpago, la memoria se encarga de hacer pervivir algo del pasado en el presente y nos ayuda a anticipar también parte del futuro. Para Bergson, la duración es un "estado del alma" que se escapa a las mediciones científicas y cuyo medio es la memoria, como simulacro de un tiempo ampliado que no podemos percibir.

El instante

Según Bergson, sólo a través del espacio es posible distinguir el cambio. En él, la duración, que es el tiempo, es algo que depende de la memoria, de la capacidad de retener un evento y compararlo con el presente.

> En el espacio, y sólo en el espacio, hay distinción nítida de partes exteriores unas a otras. Reconozco, por otro lado, que por regla general nos colocamos en el tiempo espacializado. No tenemos ningún interés en escuchar el zumbido ininterrumpido de la vida profunda. Y, sin embargo, la duración real está ahí. Gracias a ella tienen lugar en un sólo y mismo tiempo los cambios más o menos largos a que asistimos en nosotros mismos y en el mundo exterior [68].

De esta manera, para Bergson, la duración es una forma de simultaneidad en el tiempo que rompe la distinción entre un antes y un después. Si es a través del espacio que se percibe la multiplicidad, es porque en el espacio podemos percibir y disponer variedad de cosas simultáneamente. Pero en el tiempo, sin embargo, la multiplicidad existe sólo en la sucesión de instantes yuxtapuestos que aparecen ante nuestra percepción desnuda como singularidades. Es debido a esta condición de nuestra percepción del tiempo que separamos los datos de la realidad en fragmentos; similar al pluralismo pitagórico que criticaba Zenón, o a la espacialización del movimiento de las ciencias. Pero ante las instantáneas que la realidad nos arroja, la memoria acude como simulacro de la dimensión espaciotemporal y sólo a partir de la duración podemos atrapar de forma rudimentaria el tiempo como lo hacemos cuando escuchamos una melodía.

Sin nuestra memoria, el presente no sería más que la novedad pura siempre aconteciendo. Algo similar a lo que le sucedió a Clive Wearing, un director de orquesta que debido a las lesiones causadas en su hipocampo por una encefalitis perdió la memoria a largo plazo y tan sólo conservó la capacidad de retener unos siete segundos. Wearing, que no tiene una conciencia de la duración, mira el reloj y en ese mismo momento escribe en su diario "despierto por primera vez" o "Esta vez sí estoy despierto, ignorar la entrada anterior" y así sucesivamente, se anula y se reafirma en un continuo reemplazo de presentes en los que su conciencia siempre está despertando y cada entrada en su diario representa un compulsivo "ahora" que se manifiesta continuamente.

---

[68] H. Bergson. *Memoria y Vida, Textos escogidos por Gilles Deleuze*. Alianza *p* 27.

El tiempo es para nosotros una dimensión límite, frontera inaccesible a la comprensión de la multiplicidad. Si comparamos la línea del tiempo con una línea sobre un plano bidimensional se podría decir que un punto que se desplace sobre esta línea no tiene una percepción del espacio, a menos que pueda elevarse por encima de la línea y percibir varios puntos yuxtapuestos. Su percepción del movimiento sería sólo a condición de la duración [69]. Percibiría ese cambio, quizás más como algo que lo atraviesa, que como algo sobre lo cual se desplaza. Y quizás es de esta forma que nuestra realidad se inserta en el tiempo; nosotros no avanzamos en él como un tren sobre la línea férrea, es el tiempo que fluye sobre nosotros continuamente.

La imagen-movimiento

Toda imagen de alguna manera implica una detención en el tiempo. Toda imagen está sujeta a la idea del instante que captura o del momento que narra. Aún hoy esa idea se conserva, incluso en el cine o en el video, ya que, aunque en estos medios el movimiento se despliega ante nuestros ojos, no es más que la ilusión que causa el reemplazo continuo de imágenes inmóviles. Así, lo que opera en el cine no es el cambio sino el reemplazo. Sin embargo, no deja de ser inquietante que la imagen mimética se encuentre a caballo entre lo vivo y lo inanimado; circunstancia que para nuestros ojos se traduce en una tensión entre lo móvil y lo inmóvil, lo que implica inseparablemente una relación con el tiempo. La imagen retiene el tiempo, pero únicamente el presente. A pesar de que una imagen pueda contener en ella un tiempo dilatado, como una fotografía de larga exposición, posee una extraña condición que nos hace relacionarla con el instante, como si se tratara de una duración prolongada que está comprimida en un único momento. Y es que en las capturas de larga exposición algo que se mueve, por ejemplo, queda registrado en todos los lugares que recorrió frente de la cámara mientras el obturador estuvo abierto. Pero aunque parezca que en la fotografía el tiempo se comprime, no es más

[69] H. Bergson. *Memoria y Vida, Textos escogidos por Gilles Deleuze*. Alianza *p* 22.

que el registro visual de la espacialización del movimiento, y en ella el tiempo está ausente, quedando sólo como proyección, como huella.

La fotografía representa la posibilidad de subdividir el movimiento en instantes cada vez más cortos como lo mencionaba Zenón en sus aporías. Ésta toma un fragmento del presente y lo eterniza en el espacio, pero esa huella del presente no debemos confundirla con el instante presente que es una singularidad de la dimensión temporal y cuya multiplicidad sólo se manifiesta a nosotros a través de la memoria. De igual manera, el cine es la ilusión de movimiento a partir de cortes inmóviles, dispuestos en el tiempo, en una secuencia que proyecta cada corte o instantánea en una separación de tiempo equivalente a las referencias espaciales de los trayectos del movimiento. Es decir, el cine reemplaza el movimiento real por múltiples paradas en el espacio, y eso, al combinarlo con la proyección en el tiempo y la persistencia retiniana de nuestros ojos, nos brinda la idea de lo móvil, en algo que no es más que continuas superposiciones de lo estático.

Bergson nos habla de la imposibilidad de capturar el movimiento a partir del cine cuando dice "vosotros no podéis reconstruir el movimiento con posiciones en el espacio o con instantes en el tiempo, es decir, con cortes inmóviles. Sólo cumplís esa reconstrucción uniendo a las posiciones o a los instantes la idea abstracta de una sucesión, de un tiempo mecánico, homogéneo, universal y calcado del espacio" [70]. Y continua:

> Y entonces, de dos maneras, erráis con el movimiento. En un aspecto, por más que acerquéis al infinito dos instantes o dos posiciones, el movimiento se efectuará siempre en el intervalo entre los dos, y por tanto a vuestras espaldas. En otro, por más que dividáis y subdividáis el tiempo, el movimiento se efectuará siempre en una duración concreta y cada movimiento tendrá, pues, su propia duración cualitativa[71].

---

[70] H. Bergson, citado en *La imagen-movimiento* Paidós, Barcelona 1984. *p* 13.
[71] Bergson, Henri. *La evolución creadora* Espasa-Calpe 1973 *p* 305.

En este señalamiento es posible encontrar la referencia a las subdivisiones espaciales de las que habla Zenón, pero al mismo tiempo, Bergson nos habla de la naturaleza del movimiento en el cine. Si por ejemplo, pensamos este planteamiento en relación a algunas cámaras de video actuales capaces de hacer capturas a velocidades que rondan los 10.000 fotogramas por segundo, la afirmación de Bergson continúa vigente, y el movimiento sigue sin efectuarse. Las capturas a alta velocidad son sólo la ampliación de puntos de referencia de la distancia en el recorrido, pero en tanto se amplía la cantidad de cortes inmóviles, también se amplían los intervalos entre cada uno de éstos, y el movimiento sucederá siempre en esa abertura entre fotograma y fotograma.

A partir del planteamiento de Bergson, Deleuze comenta cómo en el cine se trata de recomponer el movimiento no ya a partir de *elementos formales trascendentes* (*poses)*, sino a partir de *elementos materiales inmanentes (cortes)*[72]. La animación, por ejemplo, la describe como un producto perteneciente al cine porque sus imágenes no constituyen poses acabadas, sino que hacen parte de una secuencia que está haciéndose y deshaciéndose gracias a un despliegue de imágenes que privilegia el instante cualquiera [73]. Sin embargo, esta definición no es enteramente compatible con la forma en que se realiza la animación. Para crear una secuencia animada, un animador dibuja las posiciones más importantes del movimiento y las distribuye a lo largo de la duración de la secuencia entera. Luego se rellenará el metraje del film con dibujos secundarios. A los cuadros principales se les llama *keyposes* o *keyframes* y son los que dan la pauta para la espacialización del movimiento. Aunque estos dibujos no se correspondan plenamente con la idea de pose de la que nos habla Deleuze, que contiene el movimiento de forma latente, sí se asemejan a los instantes privilegiados de Eisenstein, quien extraía ciertos momentos clave en el movimiento, –como culminaciones o gritos– [74], quizás en un intento por atrapar la esencia del movimiento. Así, aunque la animación se corresponda con la idea de los instantes privilegiados, también guarda en su

[72] G. Deleuze *La imagen- movimiento* Paidós. Barcelona 1984 *p* 17.
[73] *Ibíd. p* 18.
[74] *Ídem.*

naturaleza una cercanía con el movimiento en los *keyframes*. Pero la idea de pose que podemos encontrar en ella sucede en los dibujos llamados *smears* que fueron desarrollados en los cuarentas. Un *smear* es básicamente una imagen que comprime el movimiento de un punto a otro en un solo cuadro. Eso da como resultado el dibujo de un trayecto entero, similar a los barridos fotográficos de larga exposición, sólo que, en el *smear*, el móvil se hace una masa indivisa que se deforma en el espacio a partir del movimiento. Ya no es el objeto multiplicado en sus diferentes posiciones en un trayecto, como sucede en la fotografía, sino el objeto hecho movimiento en el espacio.

Movilidad en la quietud

Así como para Galileo, el movimiento se definía a partir de la referencia que guardaba el observador respecto del móvil, para el arte, el movimiento –como la mayoría de los problemas que aborda–, es un asunto del punto de vista. Y el lugar en el que se sitúa la mirada es el lugar en donde principios estéticos como la forma, el orden o incluso la belleza, adquieren su valor. Este es el fundamento del trampantojo o las anamorfosis: según el lugar del ojo frente al objeto, percibimos distinta una misma cosa. Es así como algunos artistas contemporáneos utilizan la posición de la mirada que sólo la cámara de video permite. *Rizoma 0667* (2004) del artista brasileño Marcellvz L. es un video en el que vemos a un caminante desprevenido en una carretera acercarse a nosotros. El hombre, parece no dirigirse a ninguna parte, y esta acción se enfatiza con el juego visual que hace el artista tanto con el zoom óptico como el digital de la cámara; a medida que el hombre acorta su distancia, el reencuadre aleja su cuerpo, manteniéndolo siempre en la lejanía. Así, el caminante de Marcellvs, se mueve y no se mueve a la vez; avanza, mas la cámara lo sitúa de vuelta en una misma distancia. Este video puede tener muchas interpretaciones diversas, pero lo interesante es cómo el juego óptico es utilizado para darnos una imagen ambigua en su movimiento. La presencia de la cámara la solemos obviar, pero lo inquietante acá es cómo ésta juega un papel primordial, en un juego en el que a pesar de tener siempre un mismo encuadre,

experimentamos un cambio de distancia, como si fuera nuestra mirada la que se aleja.

Sucede algo similar en el video *Wheels* (2011) de João María Gusmão y Pedro Paiva. En él distintas ruedas son dispuestas en frente de una cámara giratoria. La cámara, al estar alineada con el eje de rotación de las ruedas y al girar a la misma velocidad que éstas nos da la impresión de que lo que se mueve es el contexto, y no el móvil. En el video que nos presentan Gusmão y Paiva es la rueda la que permanece quieta, mientras un auto o una bicicleta se mueven con el resto de la escena. La cámara sitúa la mirada dentro del movimiento en una suerte de reiteración de movimiento sobre movimiento que da como resultado su propia anulación y la quietud relativa del objeto observado. Así, tanto en *Rizoma 0667* como en *Wheels*, se plantea un juego de cambio de punto de vista, que, de alguna manera busca expandir las formas de presentar el movimiento en el video precisamente a partir de la búsqueda de la anulación del movimiento. En el primero es a partir del encuadre, y en el segundo, a partir de la correspondencia entre móvil y su punto de referencia.

También podemos encontrar una tensión entre la movilidad y la quietud en la serie de videos *Passions* de Vil Viola o en la instalación escultórica *The slow inevitable death of the american muscle car* (2008) de Jonnathan Schipper. En la primera, se muestran escenas modernas que se asemejan a pinturas clásicas como *La piedad* de Masolino, el *Cristo escarnecido* de El Bosco o la *Dolorosa,* díptico atribuido a Dieric Bouts [75]. Sin embargo, al permanecer por algún tiempo en frente de estas imágenes, el espectador se percata de que está en frente de videos capturados a altísima velocidad y reproducidos en un ralentí que hace el movimiento casi imperceptible. En el trabajo de Schipper, por su parte, una máquina hace colisionar dos automóviles de frente a una velocidad extremadamente lenta. El choque, que naturalmente tomaría unos segundos, es prolongado a seis días en total, y los autos van lentamente comprimiéndose uno

[75] G. Agamben *Ninfas* Pre-textos. 2010. *p* 9-10.

contra el otro, haciendo del cambio un proceso imperceptible. Ambas instalaciones recurren a artificios que sólo son posibles a través de las herramientas usadas, y nos presentan variaciones de la mirada sobre el tiempo. En ellas se propone la posibilidad de ver a una velocidad diferente sucesos que físicamente presentan una duración definida. Y a pesar de que no transformen el tiempo, nos dan la posibilidad de pensar cómo sería la visión potenciada con la capacidad de dilatar nuestra propia duración y nuestra percepción sobre los fenómenos de la realidad.

Ante el movimiento dilatado de los videos de Viola, Agamben comenta algo que podría relacionarse con la idea de pose de la que habla Deleuze: "En cada instante, todas las imágenes anticipan su desarrollo futuro y cualquiera de ellas recuerdan sus gestos precedentes. Si se tuviera que definir en una fórmula la contribución específica de los videos de Viola, se podría decir que éstos no inscriben las imágenes en el tiempo, sino el tiempo en las imágenes"[76]. En los procesos que se efectúan en las obras de Viola o Schipper, podemos reconocer un intento de eliminar el movimiento para dotar a la obra de tiempo a partir de la tensión que se crea entre la inmovilidad y la quietud. Y en la medida que nos cuestionan en qué punto cesa todo movimiento y se hace un corte que implica la total detención, nos llevan a comprender que la imposibilidad de ampliar infinitamente ese límite en la realidad, se nos presenta como una posibilidad para ser pensada a partir de la obra de arte en la medida que ésta es una forma de pensar la duración.

Lo abierto: Secuencias y acumulaciones

¿Es posible pensar en un movimiento implícito en las obras de arte? ¿Aquellas que por su naturaleza estática no pueden desplegar a partir de sus medios un movimiento real? Para mí, la llegada del cine significó para la imagen bidimensional una pérdida de su carga temporal, de toda intención de movilidad. Si algo quedó de ello en la fotografía contemporánea es la pose como remanente del

[76] G. Agamben *Ninfas*. Pre-textos. 2010 *p* 11.

movimiento, pero cuando no, ésta apela a la simple y sincera estaticidad de la fotografía instantánea como los retratos detenidos en un momento de la vida de los modelos de Rineke Dijkstra, o a la noción de eternización imperturbable que llevan consigo las fotografías de Hiroshi Sujimoto. El movimiento abandonó a la fotografía, al parecer definitivamente, en la medida que ésta pudo migrar al ámbito del video o el cine. Quizás, la fotografía terminó por adoptar la condición que Bachelard denunciaba de ella: que ésta implica siempre la ausencia de vida y que los retratos están impregnados de la fatalidad de la muerte. Así, la fotografía, a pesar de nacer del instante presente, es un arte que vive siempre en el pasado.

El tiempo y la duración se convirtieron en cualidades exclusivas de formas de expresión como la escultura o la instalación –a pesar de la llegada del llamado arte de acción. Los objetos creados por los humanos siempre serán objetos inanimados y la relación que guardan con la vida se limita a su codependencia como huella de ésta. pero ¿cómo las obras de arte duran? ¿cómo éstas hacen parte del presente? Quizás, algunas técnicas arcaicas para dotar de temporalidad a la obra, como la repetición, o la secuencia de las formas en el espacio perviven en las expresiones artísticas de nuestro tiempo. En la contemporaneidad persiste la idea de movimiento implícito en la forma inmóvil de la escultura, y un claro ejemplo de ello es *Splashing* (1968-70) de Richard Serra, Serie en la que el artista arroja plomo fundido al suelo, en el lugar donde se crea un ángulo con la pared. Al solidificarse el metal, la pieza es separada y la acción de arrojar material es repetida, creando una secuencia que elimina toda noción de original, pero que además nos muestra una acción en la que principio y final son irrelevantes para la definición de la obra. Serra era parte de un grupo de artistas que trabajaban sobre la premisa del Arte procesual (*Process art)*, en el que la acción que da origen a la obra es parte de la obra misma. Así, las piezas de acero resultantes, no son más que el testimonio material de una obra que se afirma en el acto repetitivo, y que es la manifestación paradigmática de la producción.

Cradle (1999) de Janine Antoni. Es una obra que plantea un punto de partida similar, en el que la pieza no presenta ningún movimiento, y sin embargo, el cambio de la forma nos da una idea de transformación y desplazamiento. Para esta obra la artista tomó la mitad de un cucharón de excavadora y lo fundió para moldear objetos que representan variaciones en el mismo principio, excepto que, en una escala diferente, como una pala, un cucharón o una pequeña cucharita de bebé que se dobla sobre sí misma. La secuencia entre los objetos genera una continuidad que conduce nuestra mirada en cierto orden; creciendo o decreciendo, pero siempre en un avance transitorio. Pasamos del cucharón industrial hasta la pequeña cuchara, recorriendo las "transformaciones" en un escalonamiento.

En estas dos obras hay una correspondencia entre la simultaneidad de formas que se disponen en el espacio. Y debido a la propensión de nuestra percepción por otorgar un antes y un después y una discontinuidad a la realidad, se crea una suerte de lectura lineal, o quizás, narrativa. Como ya lo comentaba Bergson "tomamos vistas casi instantáneas sobre la realidad que pasa (...), la percepción, la intelección, el lenguaje proceden en general así"[77]; y de esta manera el movimiento que realiza la mirada sobre los objetos se traduce en la duración aparentemente ausente de la escultura. La "percepción natural" que para Bergson es la causante de percibir el movimiento a partir de cortes espacializados, es la misma que en circunstancias como las que nos presentan estas obras, nuestro pensamiento es capaz de producir duración sobre lo inanimado. El tiempo discontinuo de la percepción, quizás el tiempo cuantitativo que se opone a lo extenso es el que opera aquí como tiempo analítico añadido a la obra de arte.

Suspensión

En su libro *Ninfas,* Giorgio Agamben reseña el "danzar por fantasmata" de Domenico de Piacenza, un coreógrafo de siglo XV quien planteó este concepto a

[77] Citado en G. Deleuze, *La imagen-movimiento*. Paidós, Barcelona, 1984. *p* 89.

partir de la filosofía de Aristóteles. Para Piacenza aprender a danzar significaba dominar la detención,

Hacia mediados del siglo XV Domenico de Piacenza, un coreógrafo, maestro de danza en la corte de los Sforza en Milán, escribió el tratado *De la arte di ballare e danzare*. Allí, el autor menciona seis elementos fundamentales del arte: medida, memoria, agilidad, manera, cálculo del espacio y, quizás el más importante: "fantasmata". Para Piacenza el danzar por fantasmata es una detención del cuerpo del bailarín en un momento en el que *parece ver la cabeza de Medusa*. Para él, el bailarín debe quedarse como de piedra e inmediatamente después el movimiento debe realizarse como un estallido repentino que permite retener en la detención la medida y la memoria de toda la serie coreográfica. A esta detención, Domenico la llama fantasma [78]. Para proponer este concepto, el coreógrafo se basó en la filosofía de Aristóteles, según la cual, la memoria no es posible sin una imagen (*phantasma*), y ésta es simultáneamente, una afección, un *pathos* de la sensación o del pensamiento [79]. Así, para Piacenza, la esencia de la danza que se manifiesta en el danzar por fantasmata es una articulación de las imágenes mnémicas que afectan el cuerpo, y para él esa pausa repentina no es una mera inmovilidad, sino una pausa cargada de memoria y de energía dinámica. Acá encuentro un parentesco con la memoria como la describe Bergson; sólo a partir de la imagen –que pervive como fantasma– es que el instante que percibimos como una singularidad se hace inextenso y se vuelve una extensión del momento presente para construir la percepción a partir de la duración.

Para Agamben, la idea del fantasmata significa que la esencia de la danza no es el movimiento, sino el tiempo [80], y es quizás esa misma tensión de la pausa no inmóvil que puede tener un bailarín, la que intentaba retener la pose clásica de la escultura. De la misma manera, el *smear* de la animación, así como las esculturas contemporáneas, que a partir de la serialización o de la acción contenida en la obra

[78] G. Agamben, *Ninfas*. Pre-textos, Valencia, 2010. *p* 13-14.
[79] *Ibíd. p* 14
[80] G. Agamben, *Ninfas*. Pre-textos, Valencia, 2010. *p* 15.

que proponía el arte procesual, buscan dotar de movilidad la materia inmóvil, pero acá la estrategia de pose ya no se corresponde con una idea del tiempo narrativo que nos muestra parte de la acción que le antecede y anticipa la que le sigue, sino a partir del uso de un tiempo analítico que imprime duración a la experiencia estética que supone el encuentro entre espectador y obra. y esta duración sólo es posible en la relación dialéctica que instaura un umbral, un intervalo, entre el uno y la otra.

VI. Metafísica del tiempo en las artes

"Encontró a un hombre sin pasión que le contó tranquilamente que la raza humana estaba condenada. Que el espacio estaba cerrado. Que el único vínculo posible con la supervivencia era el tiempo."
Chris Marker. *La Jetée*

Así como el acto creativo supone un vínculo entre humanidad y naturaleza, la obra de arte en cuanto representación es umbral entre lo espiritual y la materia. Su transitar ontológico la pone en una constante cercanía con la muerte, ya sea de manera directa como en un monumento o una tumba, o implícita como en las naturalezas muertas. Así, el propósito de producciones del orden artístico dedicadas a la muerte, como los mausoleos, es darle continuidad a la memoria de los difuntos y delimitar la brecha entre vida y muerte como materialización y fijación del rito funerario en el tiempo. De esta manera, las producciones artísticas son necesarias para la significación de la muerte en la cultura, y en esa medida, por oposición, también de la vida y la existencia humanas.

Como mencionaba anteriormente, la historia le adjudica al arte del pasado una conexión arcaica con lo espiritual y lo mágico, que pervive aún en la definición del arte contemporáneo. Del mismo modo, quizás en nuestra época, el ámbito de la cultura en el que se inscriben las artes visuales corresponda al equivalente moderno donde se deposita la necesidad de nuestras prácticas mágicas o espirituales. Sin embargo, ya no supone que la obra se conciba necesariamente dentro de un régimen de lo religioso o cosmogónico, sino en uno donde se piensa la metafísica del humano moderno. ¿Cómo nos reconocemos como individuos arrojados a la realidad? Quizás la respuesta sea justamente a partir de nuestras formas de representarla (o de reflejarla). Y el papel del arte dentro del juego de representaciones –donde ya no es el intento por definir, sino la necesidad de encontrar otras formas de interpretar el mundo– es el de situar o establecer conexiones entre lo actual y lo inactual, entre el presente y el tiempo histórico que

nos trasciende como seres humanos, entre el ser y el no ser. Esta capacidad de la obra de arte por ser umbral entre la vida y la realidad nos proporciona un lugar posible para pensar nuestra propia ontología como criaturas con la capacidad de crear.

Se podría encontrar una indisociable dimensión temporal en el arte de todas las épocas que lo define y que pervive en las prácticas artísticas contemporáneas, las cuales han buscado separarse de la idea tradicional de producto para ocupar el espacio de los procesos o de las acciones. Este tiempo de la obra contemporánea se basa en el pragmatismo de una *techne poietike,* que a su vez es retomada por el proyecto hermenéutico de un arte desmaterializado en el que prima la idea [81], lo que hace que hoy en día sea imposible separar la definición de obra del acto creativo que la produce y del tiempo en el que ésta se despliega. Sin embargo, son múltiples las formas de temporalidad que se conjugan en las obras de arte, y en ellas se delata una búsqueda ontológica relacionada estrechamente con la vida de los seres humanos. El tiempo futuro y el pasado, se manifiestan en ideas como la trascendencia, la muerte o la memoria. Y quizás a toda obra sea posible asignarle una de estas categorías.

Eternidad

Pirámides egipcias. Masas enormes de piedra que se erigieron con el propósito de perdurar para la eternidad, y modeladas durante la vida entera de un emperador que fuera considerado una deidad, y quien al término de su vida ha de retornar al mundo de los dioses. El poder político que permitió la construcción de las pirámides también da cuenta del fervor humano hacia la trascendencia del ser. Una pirámide no es más que una tumba, pero constata la grandilocuencia que muestran los hombres –los varones– en su temor a la muerte, que no es tanto la extinción de la vida de un individuo como la extinción de su memoria o de su espíritu. El hombre tiene una necesidad por darle continuidad a su propia existencia, en

[81] Esta frase la he tomado de A. C. Romero, en *Reconsiderar el tiempo de la obra de arte.*

principio, a través de la reproducción sexual; pero también esa necesidad se ve manifiesta en la intención de replicarse como huella en lo que queda después de su partida, a través de las producciones materiales. En la biblia, un pasaje ilustra esta búsqueda del individuo por prolongar su memoria: "Y en vida, Absalón había tomado y erigido una columna, la cual está en el valle del rey; porque había dicho: Yo no tengo hijo que conserve la memoria de mi nombre"[82]. El sepulcro encierra la memoria del que murió, y por medio de un símbolo lo evoca como ausencia. Su nombre, su cuerpo y todo lo que éste representaba en vida queda reducido a un cúmulo de piedras para ser recordado por los otros, a través de su nombre.

El sepulcro "localiza el cuerpo del difunto en el sentido de que convierte el *corpus* en *locus*"[83]. El sepulcro convierte al cuerpo en lugar para ser preservado en el tiempo. La tumba es imagen devuelta de nuestra muerte; encierra, al mismo tiempo, un sentido de trascendencia en cuanto es reflejo de sepulcro que hemos de ocupar y memoria desde la idea de la preservación de un individuo. Si la muerte de los otros nos confronta con la nuestra propia, entonces los lugares funerarios son un reflejo para quienes buscan ser también sujetos de la trascendencia, ya que "el monumento no es sólo la huella de lo que sucedió sino también de quienes lo recuerdan y conmemoran: a unos y otros les salva del olvido"[84]. Y en ese sentido las tumbas funcionan como umbrales que no permiten ser atravesados, pero sí asomarse al lugar de la ausencia del otro.

El cambio al que se enfrenta el individuo en el momento de la muerte es la búsqueda de la persistencia de la propia vida más allá de la vida biológica. La replicación a través de la descendencia, en cambio, no significa una transferencia del ser, sino una pérdida. Y en tanto los hijos no son más que un reemplazo, el hombre, necesita replicarse en otras formas materiales que vigilen, que resguarden y establezcan su memoria en el mundo de los vivos, lo que no es otra cosa que el apego por lo material, la vanidad. Vanidad que crea una relación entre los humanos

---

[82] Samuel, 2, 18, 18.
[83] H. Marín. *Muerte, memoria y olvido*. En Thémata. Revista de filosofía Núm. 37 – 2006. *p* 315.
[84] *Ibíd p* 315.

y las materias del mundo que habita. Por esta necesidad, también, para los romanos, un tipo de castigo era la *damnatio memoriae,* que consistía en privar al difunto de la fijación de su recuerdo en cualquier sitio público [85].

Quizás, una gran parte de la producción de objetos sin una función inmediata como los monumentos o tumbas sea también el resultado de la incapacidad de parir que tenemos los varones. Poseemos inconscientemente el vacío de no ser como la mujer, quien entrega parte de su cuerpo para engendrar su descendencia. A diferencia de ésta, el hombre siempre está inseguro de la legitimidad de su sangre en sus hijos y esa incertidumbre le agobia. Necesita entonces erigir monumentos; rastros de sí mismo en espacios físicos asignados y verificables. "La señal destaca un sitio sobre el fondo equivalente de los lugares, sobreponiendo a la orografía física una orografía nueva compuesta de densidades significativas, que con frecuencia se hacen para elevar alturas, túmulos y postes también físicos"[86]. La tumba, la lápida, son formas que se erigen, que deben anteponerse a la horizontalidad del cuerpo que yace.

En su sentido primitivo, la transformación de las materias responde a una manera de darle continuidad a la existencia a través de la imagen, no sólo como reflejo, duplicación, sino también, fijación en el tiempo. Es, según el comentario de Boris Groys sobre la idea de presente en *Camaradas del tiempo*, la forma de materialización de la duda que según Kierkegaard define la condición del ser cristiano, una duda siempre presente sobre la promesa de la eternidad después de la muerte, y que se decanta a través de la imperiosa necesidad de erigir una "permanencia secular, una infinitud material que sustituya la promesa religiosa de la resurrección y la vida eterna".[87] La metáfora se convierte, pues, en la evidencia de una incertidumbre siempre latente que necesita reafirmarse en el mundo de los vivos.

---

[85] H. Marín, *Muerte, memoria y olvido*. En Thémata. Revista de filosofía. *p* 316.
[86] *Ibíd. p 316.*
[87] B. Groys, *Comrades of time*. Journal # 11 - 2009. Consultado el 11 de abril de 2021 en https://www.e-flux.com/journal/11/61345/comrades-of-time/ Traducción hecha por mí.

Trascendencia y materia

En el otoño de 1977 la NASA lanzaba las sondas espaciales Voyager 1 y 2, cada una equipada con un disco fonográfico de cobre, cubierto de oro y grabado con hora y media de duración de música y "sonidos de la Tierra". Además, los discos están acompañados de imágenes relativas a la vida en la Tierra y un código con las coordenadas de ésta en el sistema solar y la vía láctea. Los discos fueron creados por un comité dirigido por el científico y divulgador de la ciencia Carl Sagan, quien se refirió a estos como "botellas lanzadas al océano cósmico", con el propósito de ser encontradas por vida inteligente en el espacio exterior [88]. Aunque Sagan sabía que la probabilidad de que alguna civilización encontrara estos productos humanos era muy baja, ya que al cabo de cierto tiempo dejarán de emitir cualquier señal o radiación, los discos representan más un acto simbólico, gesto del ser humano por extender su presencia fuera de la tierra y el sistema solar, que un intento por establecer contacto con vida extraterrestre. Estas suertes de cápsulas del tiempo no están pensadas para ser abiertas en el futuro. Sin embargo, nos permiten, de alguna manera imaginar cómo objetos de fabricación humana estarán viajando por el espacio sin detenerse durante miles de años.

Los discos de las sondas espaciales tienen para mí la reminiscencia del acto de querer grabar en la superficie de la roca las palmas de las manos del paleolítico. Un gesto que es la impresión del temor a la muerte y la trascendencia como huella en el universo físico que nos rebasa.

Trascender en nuestro plano material guarda aún una relación con la idea antigua que concebía al universo como una gran esfera que separaba lo terrenal de lo divino. Imaginario que fue representado en el famoso grabado de Flammarion, en el que un hombre del medioevo encuentra el lugar límite donde el cielo y la tierra se juntan. La comunión de lo terrenal con lo divino, a través de la concepción del cielo

[88] Consultado el 24 de octubre de 2019 en https://elpais.com/elpais/2018/12/10/ciencia/1544463800_998154.html

como el orbe de Dios, lo sagrado y el lugar de la trascendencia espiritual, quizás sobrevino la aspiración moderna de la conquista espacial, en lo que sería una búsqueda de la trascendencia en la materia, similar a la que ya el arte clásico se había planteado.

La manifestación de este tipo de actos simbólicos la podemos encontrar en el arte contemporáneo en obras como las de la artista Katie Paterson, por ejemplo. En sus trabajos se puede ver cómo actos aparentemente absurdos apelan a una conciencia de la eternidad que nos rebasa. Su obra *Campo del cielo, Field of the sky* es muestra de ello. Para la realización de esta pieza la artista tomó un meteorito que cayó a la tierra, de él extrajo un molde en el que luego vaciaría el meteorito original como metal fundido. El resultado es una forma que es una representación de sí misma, una pieza cuya forma y materia no han cambiado, aunque su estructura interna –invisible ante la mirada desnuda– es ahora completamente diferente. El acto tautológico de fundir el meteorito para convertirlo en una versión falsa de sí mismo es la manifestación de la obra de arte como pura transformación de la materia, en la que, sin embargo, al no sucederse el cambio virtual de la forma, el objeto se ve anulado por un proceso que implica conjugar la manufactura artesanal más tradicional de la fundición escultórica con una idea propia del arte conceptual que apela a la *desmaterialización*; proceso que sitúa al objeto como algo externo al suceso de la obra de arte. En *Campo del cielo* el objeto es reemplazado por el acto artístico ya que el meteorito resultante fue enviado de vuelta al espacio por la Agencia espacial Europea, y el vestigio que quedó como obra son los documentos y videos de dicha acción. Lanzar el meteorito de vuelta al espacio luego de haber transformado su estructura originaria es similar al proceso que se lleva a cabo en la transubstanciación que celebra la eucaristía cristiana; así como el pan y el vino se convierten en el cuerpo y la sangre de Cristo por medio de un acto simbólico, en *Campo del cielo* la transformación se da en un cruce, también simbólico, entre las materias naturales y las formas culturales. La materia del meteorito atraviesa un proceso de destrucción y reconfiguración como identidad renovada que *es* siendo materia y forma, pero que ya *no es* al ser producto de un

nuevo proceso físico, intervención humana, que irrumpe su línea temporal. Este nuevo meteorito es sublimación de la producción de sí de la artista a partir de la generación de novedad representada en un objeto que será expulsado de lo terrenal para retornar al cielo.

Sin embargo, esa historia del objeto material que se trunca por la intervención humana no tiene nada de espiritual, sólo vive como acto simbólico y discurso. El meteorito no contará nada –aun si tuviera una inscripción de cincel– de la vida humana que lo transformó por una vez, dentro de las incesantes transformaciones que tendrá a lo largo de su existencia. El acto absurdo de destruir el meteorito, o al menos destruir su identidad natural para reconstruirlo en una versión deliberadamente reiterativa, obvia, fiel al original (con el metal, Paterson no fabricó una nueva forma, no hizo de ésta una figura noble o que representase una escultura culturalmente reconocible), busca anular una idea de la transformación en un sentido tradicional, cuestionar la ontología de la obra de arte cuando la obra no es ni un objeto fabricado, ni original, ni transformado, incluso, ni siquiera presentado como presencia. Este juego absurdo, es también la muestra de la capacidad humana del hacer por el hacer; quizás ostentación de la producción, pero al mismo tiempo, la potencialidad de situar la obra como un acto que reflexiona sobre su propia identidad en la medida que se destruye a sí misma.

Pero la creación como mero acto, más allá del producto es también la vuelta al elogio a la capacidad de hacer, como forma mágica que sigue presente en las obras de la contemporaneidad. No es el cuadro que vemos con las uvas, sino la sorpresa de que engañan a los pájaros. Es la *sprezzatura,* el gag, o la continuidad del mito del genio del artista; es la condición divina que detenta la creación en tanto no es transferida a lo creado. El engendrar es la capacidad que separa y disgrega lo divino de lo terrenal, como cualidad exclusiva del ser creador deidad.

Vanitas

También conocidas como bodegones, o naturalezas muertas, son la imagen de lo inanimado en lo inanimado. Son la captura de un momento o un estado de algo que ha de perecer, como la carne de los animales cazados o las frutas o las flores frescas, pero también de aquello que persiste más allá de la muerte como las conchas, caracolas o cráneos y huesos. En las pinturas de vanitas de los pintores del norte de Europa de los siglos VIV y XV hay una especial atención en los detalles y los defectos de la naturaleza. Mientras que Leonardo, por ejemplo, en su Tratado de Pintura de 1651 recomendaba obviar las imperfecciones o las zonas dañadas de las plantas, por ejemplo, sus contrapartes del norte preferían detenerse en esos detalles [89], como lo hizo Durero, eliminando así la idea renacentista del modelo ideal por una mirada hacia la accidentalidad de las formas de la naturaleza. Este tratamiento con el que la pintura de vanitas dio tanta importancia a detalles de objetos inanimados proponía un "descenso" de los modelos vivos, hasta entonces preponderantes en la pintura, a la misma categoría de los objetos inanimados, como conchas, canastas, semillas, flores, calaveras o incluso pompas de jabón. Así, el contraste que instauraban las naturalezas muertas entre los objetos y las personas era una reafirmación de lo vano de la vida humana soportada en la materialidad de la carne.

Las vanitas son también la captura del instante vivo que, como la fotografía, comporta, en tensión, la muerte. Así como una fotografía es también un instante, las naturalezas muertas son el instante vivo, pero, de la manera en que es para Barthes, el instante que ya no es, el instante que fue. Y ese desplazamiento temporal entre modelo y representación es un desplazamiento también de la vida, un despojo. Así, si la tumba lleva consigo la signatura de la muerte por una no-presencia que invoca y la ausencia que nos devuelve, la fotografía, como la describe Barthes es la solidificación de la vida a partir de los vestigios. Decide llamarla *Spectrum* –y situarla en un sentido dialéctico como umbral entre el *spectator y el operator*– no sólo por la relación etimológica de la imagen fantasma, sino por lo que para él es el "retorno de lo muerto"[90].

---

[89] S. Accatino S. *Naturalezas muertas, vanitas*. Diario El Mercurio, 12 de noviembre de 2000.
[90] R. Barthes, *La cámara lúcida*, Paidós, Barcelona, 1990. *p* 39.

Las vanitas son una prolongación de otras formas de trascendencia, como las tumbas faraónicas, pero ya a través de una visión singular del individuo, que puede verse reflejado en la imagen, que puede ver en lo que se extingue, la realización de la materialidad en su existencia. Las vanitas son la confrontación entre la belleza de lo vivo y de lo muerto conviviendo en un mismo plano pictórico, pero que, en un plano metafórico siendo obras son una tautología de su naturaleza. Obras que son para ver y para devolvernos una mirada de nuestra propia muerte subjetivada en el vacío que guardan. Lo que nos mira de ellas no es lo que está delante de la mirada sino lo que éstas excluyen: que lo inanimado no muere y que nosotros sí.

Apéndice 2: Capturar el movimiento

Las distintas aproximaciones que ha tenido el arte sobre la captura del tiempo, que podemos rastrear hasta los orígenes de la imagen, dan cuenta de un deseo constante del ser humano por escudriñar la naturaleza inefable del tiempo. Y los resultados que tal empresa ha producido desembocan en la inevitable quietud que se manifiesta siempre en una imagen. A mi modo de ver, no existe respuesta posible a la naturaleza del movimiento a través de las artes más que por nuestra interpretación e intuición. El movimiento, como entidad aislable, reconocible y susceptible de conocerse, es indisociable de todo el resto de cosas que a éste se conectan, como el tiempo, el móvil y el observador mismo. Esa imposibilidad que representa capturar el movimiento, produce también en la tensión de una imagen fija que está cargada de movimiento, similar a la idea del danzar por fantasmata, concepto utilizado por el coreógrafo italiano Domenico da Piacenza, para quien la danza no sólo era los cuerpos moviéndose en un escenario sino también los momentos de detención cargados de movimiento que éstos conseguían con el dominio de la técnica de la danza[91]. La fijación de lo móvil a través de la imagen siempre comporta un estado de tensión, intermedio entre la movilidad y la quietud, que la impregna de una cualidad mágica posible únicamente a través de la mirada del espectador. Ese estado intermedio como intervalo temporal, aunque en las imágenes esté más del lado de lo fijo, se vuelca hacia el movimiento a través de nuestra percepción y de la duración que la transforma en acto, en proceso. aunque no veamos avanzar las figuras de una pintura, aunque no pestañean, hay algo en ellas que nos inquieta; es un estado de tensión que nosotros le otorgamos como si estuviésemos a la espera de que de repente se movieran y nos hablaran.

Como lo exponía anteriormente, los métodos de captura del movimiento, como el cine o la fotografía, se corresponden con un enfoque mecanicista del tiempo; uno basado en el instante como unidad última del tiempo, cuya naturaleza, sin embargo, es la detención. En ese principio no hay lugar para pensar el movimiento como una recomposición de instantes, sería equivalente al intento de conseguir un número positivo a través de la suma infinita de ceros. Por consiguiente, no podemos concebir al tiempo desde una mirada fragmentaria, mecanicista. Pero, a través de las formas del arte podemos concebir el tiempo desde la duración. En la juntura y en la distancia que se plantea con las dos visiones del tiempo, la una cuantitativa y la otra cualitativa, de la misma manera que no es posible atrapar el tiempo más que por los dispositivos que lo fragmentan, sólo podemos rearmarlo como algo completo a través de la mirada reflexiva que nos brinda el pensamiento.

---

[91] G. Agamben, *Ninfas.* Pre-textos, Valencia, 2010. pp 13-15.

Con lo anterior, considero que los mismos principios dicotómicos entre lógica e intuición, se aplican a muchas de las interpretaciones que solemos adjudicar a lo que vemos y, a mi modo de ver, esta misma discusión está presente en otros ámbitos del conocimiento como en la búsqueda de la naturaleza del tiempo. Por ello me interesa pensar cómo nos hacemos una idea de él a través de los métodos relacionados con la captura, que buscan retener el instante presente, así como las formas perceptuales que este proceso configura a la hora de imaginar el tiempo. Ante esa aparente oposición entre experiencia e imaginación me interesa buscar la manera de salir de la concepción generalizada de un tiempo que busca ser medido, calculado, y en definitiva, dominado, como las demás formas de la naturaleza sobre las que depositamos nuestro imperativo de conocimiento. Tal vez sea posible a través del arte pensar el tiempo como una dimensión que se sustrae a la lógica mecanicista, y se vale de la duración como el medio subjetivo a través del cual experimentamos el devenir, apartándonos de la observación detenida de la imagen e imaginándola más allá, incluso, de la preponderancia que tiene la visualidad a la hora de comprender lo real.

A partir de reflexiones como las anteriores decidí elaborar una pieza que contuviese un principio de tensión entre la movilidad y la quietud. Para ella, reemplacé la cartografía original del mapa de un globo terráqueo por la imagen distorsionada que asemeja el barrido fotográfico al capturarse el giro de la esfera, de modo que ésta adquiere la apariencia del movimiento. Además, en su superficie conservé las coordenadas geográficas, como intento por configurar un nuevo mapa cuya forma se da en el tiempo más que en el espacio. La idea inicial era plantear una escultura que contuviese la tensión entre movilidad y quietud, y que funcionase como una suerte de larga exposición, sólo que en tres dimensiones; también, la de presentar un objeto cargado de tiempo y, sin embargo, detenido en él. No obstante, considero que luego de realizar la pieza, puedo ver que la aproximación cae en la inexorable representación del movimiento y la espacialización de éste, fórmulas a las que se ha visto enfrentado el arte visual cuando trata de descifrar lo inefable del tiempo. Esta se suma a la experiencia que me ha permitido acercarme a comprender el arte basado en el tiempo como algo cuya forma necesita desplegarse en la duración. Y aunque es comprensible que la escultura como imagen detenida no se puede separar de lo temporal, si deseo hablar del tiempo, comprenderlo y acaso plantear una manera diferente para posar la mirada sobre éste, se hace necesario seguir el curso de la exploración que va de la quietud a la movilidad. De todas formas, nos queda la pregunta sobre cómo el proceso perceptual o la "lectura" de la obra estática se inserta en el terreno del devenir; de cómo al observar nos transformamos y con ello transformamos también el significado de lo que está enfrente de nosotros.

Cosmografía de Ptolomeo. Impresión de inyección a color, globo terráqueo y base de madera torneada 2017-1018.

Capítulo III

La forma

VII. Desmaterialización

La semejanza es siempre menos perfecta que la diferencia
M. de Montaigne

Conceptualización especializada del tiempo

La construcción occidental del concepto del tiempo a la que se oponen las tesis de Bergson es la del tiempo cuantitativo, cartesiano, susceptible de ser segmentado, y a partir de sus segmentos, separable en principio y fin; antes y después; presente y futuro. Conceptualizar el tiempo de una manera extensa, nos permite comprenderlo como si pudiésemos desplazarnos dentro de él, similar a la relación que tenemos con los viajes, que suponen un origen y un destino. De esta manera, la idea de una forma del tiempo como categoría independiente en las artes audiovisuales se ha establecido desde la manipulación del orden y la secuencialidad de los fotogramas en el cine. Revertir, ralentizar, invertir o acelerar son conceptos que se insertan en el lenguaje de este medio como transformaciones posibles, como si de una materia maleable se tratara. Pero estas manipulaciones no son al tiempo y a la duración más que trampantojos, proyecciones que afectan también nuestra concepción del tiempo físico o el tiempo de la vida ante la alteración del tiempo narrativo. Por eso es que, gracias a estos recursos metafóricos, añoramos la posibilidad de regresar en el tiempo, detenerlo, o experimentar el sinnúmero de probabilidades que el multiverso de la física moderna o la ciencia ficción nos ofrecen. Ya Einstein, bajo una perspectiva distinta a la de Bergson, tomó como referencia películas de carácter experimental que presentaban un movimiento Browniano –llamado así por las observaciones que hizo el biólogo y botanista escocés Robert Brown sobre partículas suspendidas en fluidos– para ilustrar la reversibilidad temporal. Dichas películas, que no mostraban una evolución temporal lineal, podían ser presentadas en cualquier dirección sin mostrar una necesidad de diracción de la flecha del tiempo [92].

[92] V. Smith y N. Hamlyn ED., *Experimental and Expanded Animation,* Palgrave Mcmillan, Suiza, 2018. *p* 21.

Tal conceptualización del tiempo como objeto espacializado, también hace que lo identifiquemos con coordenadas asignables que sitúan al cuerpo en relación con el espacio que habitamos. Así, el futuro lo pensamos delante de nosotros y el pasado como lo que dejamos atrás. Sin embargo, para los nativos del pueblo Aymara esta partición, aunque similar sobre el espacio corporal, es opuesta a la nuestra. Para estos habitantes del norte de Chile el futuro no se concibe como algo a lo que se avanza; de la misma manera, el pasado no se deja atrás, sino lo opuesto: el pasado es lo que está delante y el futuro a las espaldas. Los ancianos Aymara, cuyo español no está completamente arraigado, al conversar sobre eventos temporales utilizan indicaciones en su expresión gestual como señalar o mover los brazos hacia la espalda para referirse al futuro, y apuntar al frente para referirse al pasado [93]. Sin embargo, a pesar de la diametral diferencia entre la construcción del tiempo de los Aymara y la noción generalizada del tiempo en Occidente, ambas no dejan de ser abstracciones basadas en la percepción espacial, como puede apreciarse en una amplia variedad de lenguas y culturas sobre las que persiste la visión de movimiento entre sujeto y tiempo [94]. De esta manera, se ha reproducido la separación binaria entre pasado y presente como categorías espaciales (delante o detrás del cuerpo), y cuyo fundamento puede remontarse a factores biológicos como la manera en que nos movemos, nuestra morfología dorsoventral o nuestra visión frontal [95].

La concepción de un tiempo asignable a la disposición del cuerpo y al campo de visión, funciona para los Aymara como una metáfora de lo conocido y lo desconocido; ellos sitúan el pasado de su memoria dentro de su campo de visión, y, de la misma manera, el futuro lo relacionan con lo desconocido, lo que no se puede ver, como si el tiempo fuese un río en el que estamos sumergidos, de espaldas a la corriente. Asociación parecida a la frase que Marshall McLuhan y Quentin Fiore escribieran en *El medio es el Masaje:* "We look at the present through a rear-view

[93] R. E. Núñez, E. Sweetser. *Whit the future behind them: Convergent evidence from Aymara language and gesture in the crosslinguistic comparison of spatial construals of time*. Cognitive Science Nº 30, 2006. *p* 401 - 450
[94] *Ídem.*
[95] *Ídem.*

mirror. We march backwards into the future"[96]; en la que incluso puede apreciarse la construcción binaria de la extensibilidad del tiempo cognitivo con el uso de *into*; en donde *into the future* puede traducirse como "hacia el futuro", pero también "dentro del futuro". Pero en este caso ¿podemos salir del presente o entrar al futuro? Resulta impensable. De la misma manera que al futuro no nos introducimos, no podemos migrar por fuera del presente. Al entender el tiempo como categoría cualitativa, estas concepciones son muestra de la necesidad humana por definirlo y una vía plástica que nos permite acercarnos metafóricamente a la dimensión temporal a través de un medio que es más cercano que el tiempo para nosotros: la forma.

Henry Focillon en *La vida de las Formas* dedica un capítulo a este tema y habla de las formas en cuanto expresión de la dimensión temporal. Allí reflexiona sobre la medición del tiempo y establece una perspectiva similar a la de Bergson al hablar de la imposibilidad de asignar un valor numérico a los puntos de referencia temporales, ya que éstos "no son como las divisiones métricas que puntúan los vacíos dentro de un espacio indiferenciado".[97] Focillon también señala la construcción que hacemos de la idea de siglo, sobre la que depositamos una similitud con la vida de los seres humanos [98]. Bajo una óptica de pensamiento muy afín a la de Focillon, George Kubler nos presenta una reflexión similar en su libro *The Shape of Time: Remarks on the History of Things* (1962). Allí habla sobre la persistencia que ha tenido la metodología historicista de las artes en producir una narración primordialmente cronológica, así como el reiterado uso de metáforas de la biología, tales como "nacimiento de un movimiento" "madurez de un estilo" o "muerte de una escuela" [99], todas ellas señales de una visión originada en el modelo del positivismo del siglo XVIII que concibe al arte como un organismo autónomo, secuenciado e ininterrumpido.

---

[96] "Vemos el presente a través de un espejo retrovisor. Caminamos de espaldas al futuro". Marshal McLuhan y Quentin Fiore, *The Medium is the Massage*. 1967.
[97] H. Focillon. *La vida de las formas,* Universidad Nacional Autónoma de México, Ciudad de México, 2010, *p* 98.
[98] *Ibid. p 98.*
[99] A. Groom, en Time: Documents of contemporary art, Editado por A. Groom. Whitechapel Gallery, Londres, 2013. p. 13.

La reiterada intención de asociar el arte con un tiempo cuantitativo nos aleja de las nociones que le dieron origen, en las que la obra ha querido fugarse del tiempo como pulsión primordial para la búsqueda de trascendencia. En la medida que la obra se ha sustraído de las concepciones del tiempo fijo como pasado, presente o futuro, se perpetúa y se instala en la duración del presente como tiempo kaireano, un tiempo de lo cualitativo, que contiene la fuerza narrativa en un único instante, como en el ejemplo del ya mencionado conjunto escultórico *Apolo y Dafne* de Bernini.

En las series performativas curadas por Marina Abramovic, *When Time Becomes Form (2007)* existe una intención común por convertir el tiempo en material de la obra de arte a través del performance. En ellas, distintos artistas ejecutaban acciones de larga duración con la intención de someter al cuerpo a alteraciones psicológicas o físicas. En estos performances prima una idea de la espera, en la que el tiempo atraviesa constantemente al sujeto. El tropos de toda la muestra es el flujo temporal incidiendo sobre la acción, o más bien, la inacción de los cuerpos. Es también una apuesta por pensar a la obra como duración pura en la medida en que se cuestiona, al mismo tiempo, la noción tradicional de obra como objeto material.

Si partimos de la idea aceptada de la distribución temporal según pasado, presente y futuro, le estamos asignando una forma como condición propia de lo espacial, que, si bien no es una forma visual, es sin duda, mono-dimensional, lineal y extensa. Todos estos valores descriptivos formales nos dan la ilusión de concebir el tiempo como algo atrapable, y sin embargo, estamos lejos de poder incluirlo como cualidad de la obra de arte. El tiempo de ésta es el tiempo de la observación; el tiempo de la vida de quien la contempla y quien la produce. Y ese tiempo kaireano imposible de retener como instantánea está por fuera de las consideraciones que podamos tener sobre la imagen o sobre las materias de los objetos artísticos.

A través de lo que representan las imágenes en tanto símbolos reconocibles podemos trazar un mapa de similitudes que siempre son referencia a nuestra forma

de ver el mundo. Y en esa medida, a través de estos códigos que instauramos por medio de las representaciones de temporalidades no fraguadas, invocamos el pasado a través de las obras. Esta configuración de la memoria en la obra es también la cualidad de misticismo que nos devuelve la idea de lo espiritual en el arte.

Simetría

Cuando Newton postuló su tercera ley física: *toda acción tiene una reacción igual y opuesta*, la ciencia ratificó una orientación determinista que hasta entonces sólo había sido planteada teóricamente por Epicuro. A partir de ese momento se consideró cualquier fenómeno físico como el resultado de causas calculables, haciendo posible predecir el estado de un objeto en el futuro. Ese ideal determinista se manifiesta como una alegoría en la idea que planteó Simon Laplace, según la cual, un ser con intelecto infinitamente superior al de los humanos podría conocer la ubicación y el estado preciso de cada átomo en el universo y leer sus subsecuentes interacciones como una cadena de causas predecibles. Así, este demonio, como Laplace lo llamó, sería capaz de conocer la evolución de todos los eventos posibles en el universo, desde el big-bang, hasta el decaimiento del último átomo en el cosmos. Hoy en día, disciplinas como la termodinámica del no equilibrio o la teoría del caos, se encargan de rebatir los postulados del determinismo a partir del señalamiento de la multiplicidad de factores que intervienen en eventos físicos, y que dan como resultado una ampliación exponencial del azar en sistemas de naturaleza irreversible, es decir, que evolucionan en el tiempo, como la formación de torbellinos [100].

Sabemos que se puede predecir el futuro de interacciones físicas de menor complejidad como el movimiento planetario o la caída de un proyectil, porque en ellos, se tienen en cuenta magnitudes constantes: la masa o la fuerza de gravedad, por ejemplo. Pero las configuraciones más complejas de la naturaleza están cargadas de sucesos en los que suelen intervenir múltiples factores. Para un canto rodado los procesos que lo condujeron hacia determinado lugar o adquirir cierta

[100] Prigogine, Ilya. *El fin de las certidumbres*. Andrés Bello, Santiago de Chile, 1996. *p* 11.

forma implican miles de años de movimientos, caídas, fricciones con otras rocas, erosión del agua, etc.; multiplicaciones de azar que hacen imposible encontrar una piedra exactamente igual otra, así como es imposible que dos sucesos en el tiempo se reproduzcan entre sí con fidelidad absoluta. Por ejemplo, si reprodujéramos las condiciones en que dos vidrios iguales se rompen al ser impactados, con la misma herramienta, en el mismo punto, a la misma velocidad, etc., jamás obtendremos un patrón de grietas igual. El azar como cualidad del devenir es, en suma, aquello que configura desde una piedra, una ladera, una montaña, hasta un paisaje. Ya Focillon menciona la separación que se da entre ciencia y materia respecto de la forma:

> El físico no se ocupa en definir el «espíritu» al que obedecen las transformaciones y los comportamientos del peso, del calor, de la luz o la electricidad. Por lo demás no podríamos confundir la inercia de la masa y la vida de la materia, pues esta última, en sus repliegues más ínfimos es siempre una estructura en acción, o sea una forma[101].

Además, para argumentar la diferencia entre las materias de la naturaleza y aquellas utilizadas para dar vida a las obras de arte, Focillon habla sobre cómo la vida de las formas en la naturaleza responde a una evolución que se da por los azares de las transformaciones en la materia.

> Así es como se establece un divorcio entre los materiales artísticos y los materiales de la naturaleza, aun cuando una rigurosa conveniencia formal los una. Vemos que se instituye un nuevo orden. Se dan dos reinos, incluso sin la intervención del artificio y las construcciones: la madera de la estatua ya no es la madera del árbol; el mármol esculpido ya no es el mármol de la cantera; el oro fundido y martilleado es un nuevo metal.[102]

La separación de las materias de la que habla Focillon se da en la medida en que las técnicas y los oficios humanos, entre ellos la creación artística, intentan situarse como categoría separada de las transformaciones que tienen lugar en la

---

[101] Focillon, Henri, *La vida de las formas*. Universidad Nacional Autónoma de México, Ciudad Universitaria, 2010. *p* 64.
[102] *ibid. P. 65*

naturaleza. La voluntad de crear se convierte así en una irrupción que el ser humano realiza sobre el curso causal de las materias que utiliza.

Copia

La intervención del azar para la generación de formas en las artes es utilizada frecuentemente como un recurso poiético. En *Black flags* (2014), por ejemplo, pieza que William Forsythe incluyó dentro de su muestra *Choreographic Objects* (2017) en la galería Gagossian, se presentan dos banderas negras que son agitadas por dos brazos robóticos. El movimiento que realizan los robots es exactamente el mismo y las circunstancias que reproducen las formas de las banderas son aparentemente idénticas: están empotrados sobre la misma placa metálica, los tiempos de sus movimientos sincronizados, el largo de las astas de la misma longitud, las telas del mismo tamaño, material y color. Sin embargo, al moverse en el espacio, las banderas presentan ligeras diferencias entre ellas, de modo que ninguna es copia de la otra en determinado momento. Son variaciones mínimas las que multiplican el azar, como la densidad del aire diferente en un punto o en otro, la cercanía de una de las banderas con un muro o con una corriente de viento, etc. Sucede entonces una separación entre lo mecánico del movimiento, reproducido con exactitud en ambos brazos al ser prescrito por un código de programación, y lo orgánico en la 'coreografía' de las banderas cuyas formas son completamente aleatorias. Ahora, si dirigimos nuestra atención a la búsqueda de una coincidencia de las formas en el espacio, se vuelve imprescindible la correlación entre los dos elementos que intervienen en la coreografía. Al disponer no una sino dos banderas, Fortsite le concede al conjunto una tensión que rebasa la forma como una producción autónoma, y así, el tiempo de los movimientos, la sincronía, la similitud de los ritmos, se vuelven categorías subordinadas al sistema completo que son las dos banderas. De igual manera, el nombre de *coreografía* dirige nuestra atención hacia el movimiento sincrónico de las banderas y a la correspondencia que tiene la una con la otra.

Resulta interesante pensar a partir de esta obra en la imposibilidad de la repetición, no únicamente como facultad de las formas sino de la materia. Por un

lado, se nos muestra la repetición de un objeto en el espacio. Sin embargo, no es que tengamos el mismo objeto duplicado; sabemos que las dos banderas son diferentes en su estructura física más profunda. Pero si la instalación la tomamos como una reflexión sobre la simetría de las formas en el espacio, buscaremos una relación que supone la jerarquía entre original y copia. ¿Cuál de las banderas posee un movimiento "original" y cuál de ellas sigue, como en una coreografía, a la otra? Por la naturaleza informática del movimiento en los brazos robóticos, no hay lugar para esta discusión, ya que simplemente no hay original o copia. Los datos de la programación a diferencia de la materia sí pueden ser duplicados y multiplicados, y, en este caso, los datos del movimiento son la misma información para cada brazo.

La simetría de las formas en el espacio que nos presenta la instalación de Forsythe se vincula con el problema clásico de mímesis en la obra de arte, pero no sólo plantea una reflexión sobre la representación en el sentido tradicional, a saber, original-copia, sino también, un abordaje del debate entre lo real y lo virtual, que existe entre un objeto y su reflejo.

El reflejo, al ser una reproducción cuya naturaleza es la visión, no deja de ser una reproducción de la forma. La relación que se plantea entre objeto y su reflejo, resulta interesante en *Black Flags*, ya que, si ambos brazos mecánicos comparten el mismo código prescrito para el movimiento, al transmitir ese movimiento a las telas ocurre una transferencia que se origina en un sistema controlado y se traslada hacia un sistema más inestable o caótico. Y si a pesar de ese desorden llegase a suceder, en un instante, como un chispazo, que ambas telas coinciden en formas idénticas, de lo que la obra podría hablarnos es sobre un cuestionamiento a la idea de reflejo, ya no en la relación original-duplicado, sino de una misma presencia repetida en el espacio, y que al salirse del ámbito del espejo como fenómeno óptico, intenta evocar la idea de la materia duplicada; escapa hacia la idea de que no es sólo la forma aquello que se copia a través de la reproducción técnica, sino de cómo la materia copia a la materia.

Resulta interesante pensar cómo se da el salto entre objeto y copia virtual, a objeto y su copia material, a la vez que son representación el uno del otro. Asimismo, una representación que no sucede en una vía unidireccional, sino que se construye de forma recíproca, es decir, en la relación de simetría que hay entre las banderas. Así, vendríamos a encontrar que lo esencial, no es tanto cómo una forma copia a la otra, sino cómo ambas poseen una unidad común. A esta unidad inteligible me gustaría considerarla como una *memoria de la forma*. Memoria como resultado de la repetición de un evento en el tiempo que genera la definición o el nacimiento de un patrón, y a partir del cual podríamos identificar una suerte de *principio de información* o código. El contraste se hace posible a partir de la tensión dialéctica que permite el conjunto con el paso de la singularidad hacia la multiplicidad, del uno a lo plural, y que, sin embargo, está por fuera de las formas en el espacio. Esta dialéctica vendría a ser el lugar de cruce de informaciones, similar al lugar del espejo en el proceso físico de la reflexión, en el que tenemos una forma y su duplicado, pero este último siendo posible únicamente por la intervención de un tercer elemento que es el ojo. De manera que el espejo, como elemento mediador –simultáneamente duplicador de las formas y generador de la imagen–, es al mismo tiempo unificador de la condición dialéctica que se instaura entre el original y la copia.

Así, se nos plantea una necesaria revisión de la frontera entre virtualidad y representación, entre la imagen como categoría de la realidad, pero cuyos límites intentan desdibujarse. La separación que se establece al disponer dos formas simétricas en el espacio, como las banderas de Forsythe, nos da una idea de orden, que nos devuelve hacia la unificación a través de ese elemento que les es común, y que para ambos casos –virtualidad y representación– confluye en el ámbito de la forma. En la medida en la que existe una duplicación o de que una cosa posea un parentesco con otra, nuestra percepción borra la noción de unicidad y establece el diálogo entre lo múltiple. Así, la forma al reproducirse en el tiempo como repetición o en el espacio como copia, genera un patrón, y a su vez, el patrón es unidad de información susceptible de ser comparada, cuantificada, –aquello que se replica y por qué se replica. Esa información, contenida en la forma de las cosas

duplicadas, siempre nos hablará de las causas que la han generado como una huella del mecanismo generador. En la ciencia, la búsqueda por lo que genera un patrón es una búsqueda del origen, similar a la búsqueda ontológica propia de la teología. En un sentido estético, las formas de las materias siempre nos hablarán de un encadenamiento causal que es huella, y que para las formas y los mecanismos semióticos del arte sirve como signo de una ausencia. Es decir, aquello que produjo el objeto artístico y que no está ya presente más que como índices.

Así pues, la obra carga unas huellas que la vinculan con una temporalidad, una historia o un trasfondo inteligible que la sitúa más allá de su propia materialidad inmediata. La afección o *pathos* de una obra de arte estará siempre por encima de su pura fenomenología o experiencia extática de la contemplación.

VIII. La huella como abandono de la forma

Mediante la no acción todo puede hacerse
Lao Tzu

El país de nunca jamás

La película Hook (1991), dirigida por Steven Spielberg, a partir de la obra literaria *Peter Pan y Wendy* (1911) de J. M. Barry, narra cómo el protagonista ha olvidado ser Peter Pan y se ha convertido en todo lo que representa la figura arquetípica de un adulto. Está casado, tiene hijos y trabaja como abogado, pero más precisamente, ha olvidado su infancia en el País de nunca jamás. De la misma manera que Collodi describe el País de los juguetes en Pinocchio, el País de nunca jamás de Barry –como el retratado por Spielberg– entraña los elementos propios de un universo de la infancia del que se ha escindido Peter Pan. Juego, fiesta, imaginación, son todo lo opuesto, o lo ausente, en la vida del envejecido protagonista. Así, esa condición de universo del juego que comporta el País de nunca jamás, según el análisis que hace Agamben en *Infancia e historia* a partir de la obra de Collodi, provoca una "parálisis y una destrucción del calendario"[103], que se hace evidente en Hook con la representación de unos niños que nunca crecen, y unos adultos, los piratas, que sí tienen una profesión definida.

Para Lévi-Strauss, en las sociedades que éste denomina "de historia estacionaria" la fiesta y la barahúnda propias del País del nunca jamás o del País de los juguetes se corresponden precisamente con la función de instituir un calendario y regenerar el ciclo temporal. La fiesta o el carnaval toman lugar en una fecha del calendario que rompe con el ciclo de la vida y que es también una excepción a la cotidianidad en la que, quienes lo celebran, hacen un ritual de renovación.

[103] G. Agamben, *Infancia e historia: destrucción de la experiencia y origen de la historia*, Adriana Hidalgo, Buenos Aires, 2007, *p* 96.

Lévi-Strauss define que "los ritos fijan las etapas del calendario como las localidades en un itinerario. Éstas amueblan la extensión, aquellos la duración"[104]. Así, el rito estructura el calendario mientras que el juego, en un sentido opuesto, lo destruye [105]. De esta manera, apunta Agamben, "en el juego solamente sobrevive el rito y no se conserva más que la *forma* del drama sagrado, donde cada cosa a su vez resulta invertida, pero se ha olvidado y anulado el mito, la fabulación en palabras sugestivas que confiere a los actos su sentido y su eficacia"[106].

El momento en el que Peter Pan logra reconciliarse con la infancia olvidada sucede en la escena del banquete. En ella los niños traen toda clase de ollas humeantes, que al destaparlas, no obstante, están vacías. Vacías a los ojos de Peter, quien incrédulo y hambriento sólo puede limitarse a ver a los demás reproducir una pantomima del acto de comer; los niños extasiados sujetan en el aire trozos de carne y hamburguesas imaginarias. Más tarde, –y sólo a través del juego que le permite la burla–, Peter Pan olvida que su plato está vacío y mete su cuchara para lanzar comida a la cara de Rufio, el niño líder del clan. Aunque la cuchara no tiene comida, es en el plano contraplano que describe la acción, el momento en el que los espectadores, como a través de los ojos del protagonista, vemos por fin la comida y sabemos que ahora Peter puede percibir con su imaginación el banquete que está sobre la mesa. El momento de revelación culmina con la repentina atrapada de una espada en el aire que hace Peter para partir en dos un coco que le ha lanzado Rufio, completando así el inicio del umbral que debe atravesar nuestro héroe para convertirse de nuevo en niño. De este modo, el lugar de la imaginación está descrito en la escena del banquete de Hook como el lugar privilegiado al que sólo puede acceder la infancia desprovista de pensamiento racional.

La presentación de un Peter pan escindido de su pasado infantil se emparenta con el modelo moderno del individuo que dejó el dualismo sustancial cartesiano del *ego cogito*. Éste supone la división entre materia (cuerpo) y espíritu

---

[104] C. Lévi-Strauss, *Mythe et oubli*, citado en G. Agamben, *ibid. p 98.*
[105] *Ibid. p* 99.
[106] E. Benveniste, *Le jeu et le Sacré,* citado en G. Agamben, *ibid. pp 99 - 100.*

que hizo parte de un proceso de secularización de la figura del individuo que inició mucho antes de Descartes con Copérnico, y más tarde fue ratificado a través de la comprobación empírica con Galileo. La visión de que el ser humano ya no es una extensión de lo divino que tuvo lugar en el Renacimiento significó un cambio en el sistema de pensamiento hacia el mecanicismo, que, al mismo tiempo, impregnó las distintas esferas sociales y políticas de la época. Desaparece paulatinamente la idea del *anima mundi* que venía desde Platón [107] y la naturaleza se subordina al dominio del hombre. El conocimiento se fundamenta en las matemáticas como paradigma de la verdad y dentro de este nuevo esquema –que aún hoy persiste– la imaginación y la percepción sensible se convierten en el lugar de lo falible y son despojadas de toda prerrogativa como formas del saber. Tal como lo comenta Le Breton en *Antropología del cuerpo y modernidad,* para la epistemología del siglo XVIII "(…) la imaginación es, en apariencia, una actividad inútil, improductiva, irracional (…). En una palabra, la imaginación es supernumeraria del mismo modo que el cuerpo"[108].

Sin embargo, ante esta forma de pensamiento, que se ha considerado más avanzada, más verídica, en suma, más acorde con los ideales del proyecto moderno, existen pensamientos que no por ser menos actuales, no dejan de provocar disenso, como sucede con la filosofía oriental, la filosofía de los presocráticos o diversas formas epistemológicas de los pueblos Indígenas. En éstas hay cierta similitud en la visión de la realidad: la idea del ser es algo que responde a una sustancia uniforme, singular, que sin embargo, está constituida de lo múltiple y que sólo pervive a través de una constante tensión entre fuerzas o energías opuestas. Para Parménides, por ejemplo, el ser es todo lo que existe, y entre los elementos que constituyen la realidad no hay cortes sino pura continuidad. La materia y el ser son una misma categoría separada de la idea de heterogeneidad, la cual, está determinada por el cambio y el devenir como meras apariencias que nos entrega la percepción visual; enunciado que vendría a reconciliarse con la ciencia moderna

[107] R. Lenoble, *Histoire de l'idée de la nature, París, Albin Michel, 1969, p. 326.*
[108] D. Le Breton, *Antropología del cuerpo y modernidad.* Buenos aires, Nueva visión, 1995. Cap. 3 Los orígenes de una representación moderna del cuerpo: el cuerpo máquina.

sólo después de Einstein, con el principio de conservación de la materia, que propone que tanto materia como energía poseen una correspondencia que determina la existencia de ambas y, que está expresada matemáticamente en la célebre ecuación de la relatividad. Así, la unidad del ser que fue reemplazada por la concepción dual del ser humano moderno del mecanicismo nos permite imaginar cómo se pudo haber extendido a la esfera del arte el principio cartesiano de la *res cogitans* y la *res extensa*, e intentar comprender, por ejemplo, cómo en el historicismo perviven las diferenciaciones entre materialidad y significado o forma y contenido.

Para la ciencia positivista de los siglos XVII y XVIII el juego y la imaginación quedan relegados a la esfera de los niños o los locos, y sólo se puede acceder a aquellos a través de las obras de arte –al ser productos a caballo entre el juguete y el rito– como sustituto de la experiencia individual de la infancia. De esta manera, el artista, a pesar de no ser ya un mago o un chamán, como en la antigüedad, continúa perteneciendo a una categoría social privilegiada. Pero, al volverse la obra más juego que rito, con el paso de los siglos se ha venido articulando en la sociedad occidental, como lo describe Agamben, un proceso de activación de la historia y anulación de la sincronía. Lo que supone que la secularización de la obra de arte, al desprenderse de su estatus mágico-religioso necesita convertirse en juego en la medida que anula (olvida) su condición ritual. Así, las obras se convierten en objetos de intercambio comercial y su valor, más allá del económico, es relegado a la noción del arte por el arte según la idea –también naciente en el siglo XVII– del "buen gusto"[109]. De esta manera, la obra pierde valor como símbolo y gana como marca. Se convierte en objeto carente de tiempo sincrónico, ritual, cuya ausencia narrativa ya no es remisoria de una presencia mítica sino de una pérdida llana de todo misticismo.

Para el filósofo Boris Groys, la descripción del arte como reemplazo del rito a través del juego está representada en la sociedad moderna en las formas

[109] Ver G. Agamben, *El hombre sin contenido, Cap. 3: El hombre de gusto y la dialéctica del desgarro.*

culturales más tradicionales del arte occidental como el coleccionismo, los monumentos o los museos. Podríamos decir en clave agambeniana, que para Groys, éstos son lugares en los que la sociedad intercambia el tiempo diacrónico por un tiempo histórico que pondera la producción de objetos como capital cultural que ha de perdurar para inscribir el pasado en el porvenir, haciendo del presente un mero lugar de tránsito, lugar incómodo y de la espera. Así, la marca que ha dejado esta narrativa moderna es la de la compensación del tiempo invertido en la producción de objetos (obras, tecnologías, utopías políticas, etc.) a través del valor histórico que se le adjudica a sus artífices [110]. Sin embargo, este proyecto, basado en el desarrollo económico y tecnológico, parece perder su sustento en la actualidad debido a la creciente constatación de que el futuro tiene un término. Las generaciones recientes han estado confrontadas con la destrucción de los entornos naturales en los que viven, con las múltiples referencias de escenas apocalípticas posibles, como las sequías, las inundaciones o la escasez de alimentos, que nos llevan a una nueva perspectiva sobre el futuro. Así, la consolidación de la historia como narración pierde valor en la medida que su carácter simbólico y utópico queda expuesto ante el vacío de la imposibilidad de una lectura futura.

Tal como lo comenta Groys, el arte contemporáneo tiene por función estar *con* el tiempo, en solidaridad con él, para pensar el presente ya no como el lugar de intercambio entre pasado y futuro sino como el terreno fecundo para el cual ha de ser pensado el arte. Así sucede con algunas obras de arte contemporáneo, sobre todo las que están dentro de la categoría de artes del tiempo, que "abordan el tiempo no productivo, el tiempo gastado, no histórico, excesivo" obras que "capturan y testimonian actividades que tienen lugar en el tiempo, pero que no conducen a la creación de algún producto"[111]. Estas serían, de alguna manera, obras que destruyen, a través del absurdo de la inmediatez, de la repetición cíclica y de lo efímero, la linealidad temporal que se propone el resguardo siempre material

[110] B. Groys, *Comrades of time*. En E-flux magazine, Journal #11, diciembre de 2009. Consultado por última vez el 26 de septiembre de 2021 en:
http://www.e-flux.com/journal/11/61345/comrades-of-time/

[111] *Ídem*.

de un pasado diacrónico y que anula el presente, causando el olvido de nuestro *pasado sincrónico* infantil, cercano a los mitos, la imaginación y el juego.

Espacio negativo y negación

En algún punto de la historia del arte moderno la relación de forma y contenido empezó a ser insuficiente dentro de la noción del aura instaurada en la obra de arte. La aparición de una narrativa que ponderó los conceptos fue el salto que dieron artistas de la modernidad que reflexionaron sobre la relación entre la imagen y lo real, temas que ya en el Renacimiento eran objeto de análisis filosófico o científico. Para Velásquez, por ejemplo, la obra no estaba dada por sentado con la simple relación de forma, como una disposición de elementos legibles, y contenido, como las interpretaciones posibles de éstos. *Las Meninas* es la muestra de esa narración que rebasa la significación tradicional de la pintura y empieza a hablar de lo que está por fuera de ella, de su relación y su distancia con los espectadores. Más tarde, este supuesto será explotado hacia principios del siglo XX con el surgimiento de las vanguardias, y principalmente, con las ideas de los dadaístas, de Mondrian o de M. Duchamp, que confluirán en la emergencia de reflexiones alrededor del objeto artístico y el lugar del acontecer de la obra de arte; así como el advenimiento de una serie de propuestas que, al intentar desplazar la preponderancia de la materialidad visual de los productos artísticos, decantó en la realización de performances, happenigs, videoinstalaciones y toda suerte de acciones a través de medios no convencionales.

La idea naciente de una desmaterialización de la obra supuso que el lenguaje fuese no sólo aquello que sobrepasa la materialidad del objeto artístico, sino un conector entre éste, el espectador y el realizador. A través del lenguaje se consiguió una vez más como lo hicieran las dimensiones espaciales en la pintura y la escultura clásicas, un *incremento del ser* de la obra, pero esta vez, a través de narración e interpretación como formas potenciadoras del sentido. La distancia estética kantiana se convierte en el centro de significación, búsqueda de un *pathos* que pueda unificar, como un acontecimiento que va más allá del objeto, las

experiencias creadora y sensible. El misticismo, del que carece el arte contemporáneo, se transforma así en el espacio negativo, y, parafraseando a R. Krauss –valiéndose de la escultura de Michel Heizer–, se convierte en el *doble negativo* que expresa una nueva sintaxis de los procesos artísticos de los años 60s [112]. El espacio negativo en las formas y las materias, pero también la negación de la materialidad en tanto dispositivo sensible; el espacio negativo perteneciendo como materia anexa a la obra, pero extendiéndose también hacia el espacio del cuerpo de quien la experimenta para así pensar en la cualidad de habitabilidad de ésta. Ya con las esculturas de Henry Moore inició una comprensión de los espacios negativos como materialidad de la escultura. Esos huecos son también constituyentes, como el espacio entre las palabras de un texto; dan una relación a la obra con el espacio que ésta habita en la medida que es atravesada por él, y de alguna manera posibilita una ampliación del límite que separa a la obra del observador.

La fuga hacia lo que está excluido de la obra de arte, como una reiteración de la privación de misticismo, es al mismo tiempo la médula de todo lo mágico y todo lo fantástico que aún podemos rastrear en el arte contemporáneo. Es una negación del arte que no busca cancelar su identidad, sino atacar los elementos materiales que lo sujetan a una dimensión de producción y acumulación, y, quizás dentro de la misma lógica alma-cuerpo, intentar matar el cuerpo para que sea únicamente lo espiritual lo que perviva; como una manera de decir que la experiencia sensible no se encontrará jamás en el objeto artístico sino únicamente, y como ya lo sabíamos en la antigüedad, en los procesos de creación y representación.

[112] Ver: R. Krauss, *Pasajes de la escultura moderna,* Akal, Madrid, 2002.

IX. Mímesis como poiesis

Porque una cosa es el indio y otra cosa la antropología
Edson Velandia

Essere Fiume

Dos rocas exactamente iguales, dispuestas una al lado de la otra. La forma de una de ellas –difícil saber cuál– es producto de los azares naturales que la erosionaron y la empujaron contra otras rocas para tener ese contorno, esas grietas y esos agujeros. La otra es una copia idéntica que ha hecho el escultor utilizando la primera como modelo. *Essere fiume* (1979) de G. Penone es la constatación del absurdo que carga consigo el proceso mimético como aspiración formal. Penone talla sobre el material de la piedra cada hendidura y protuberancia del "modelo original" como si éste fuese un arquetipo reconocible, y nos sitúa en un lugar incómodo para pensar los conceptos de representación y copia de la naturaleza. Intenta reproducir el proceso en el que, como el título de la pieza lo anticipa (en español, *Ser río*), es la corriente del agua la artífice que modela las rocas. ¿Por qué tomarse la molestia de reproducir la forma de una piedra cualquiera? La proposición de Penone al parecer no es conseguir una copia perfecta de un objeto tanto como emular el proceso mismo que lo ha modelado; ser él mismo el río. No es un interés por el producto como resultado de los procesos de transformación de la naturaleza, o la *natura naturata,* sino por la transformación en sí misma y sus flujos atemporales en cuanto *natura naturans* [113]. El interés de Penone es tomar el proceso artístico como lugar de acontecimiento de la obra al dejar en un segundo plano la materialidad de la pieza. Pero si la búsqueda que hace la acción performativa ejecutada por el artista es ser parte del acontecimiento causal que origina las formas, al utilizar un "modelo", el principio azaroso buscado se

[113] G. Didi-Huberman, *Ser cráneo: lugar, contacto, pensamiento, escultura*, Universidad Nacional de Colombia, Bogotá, 2008, *p* 46.

desdibuja, lo que nos lleva de vuelta al cuestionamiento sobre los conceptos de proceso y forma dentro del razonamiento tradicional de las artes.

De igual manera, en la obra de Penone se anula toda marca del genio –en principio, desde el punto de vista del dominio de la técnica–, y el proceso por el cual se copia una forma responde a una operación sistemática que fractura el empleo de la mimesis. Al asignar un lugar privilegiado al método arbitrario de la simple copia se busca desplazar el lugar del autor a una categoría prescindible; y al subordinar la representación figurativa el proceso del trabajo del cuerpo adquiere un lugar que, aunque no está presente en la obra, sí nos confronta con su presencia latente como huella. Acá, es la acción del artista la que queda registrada a través de la forma de la materia que también funciona –dentro del terreno de lo simbólico– como registro mnémico del tiempo de vida y del trabajo del artista. La impronta no es la de una conformación natural sino la del ejercicio de una voluntad humana. En esta operación la segunda roca de Penone es el registro y el índice del proceso, similar a las fotografías o videos de los performances, que sin embargo no son la obra. *Essere fiume* se sustrae a su propia materialidad como obra y de alguna manera busca ser forma de temporalidad solidificada, testimonio de un tiempo ausente.

Cuando Penone sitúa en el mismo nivel lo material y lo perceptual apela a la destrucción de la función que cumple el enunciado en el juego de la representación; ya no se trata de "esta es la copia fiel de aquella roca", sino que ese principio de identidad que une a los dos objetos anula una posible clasificación formal; anula un principio de ordenamiento, ya que, como lo comentaba Guido Almansi en el prólogo para *Esto no es una pipa*, lo idéntico, como lo diferente son formas de caos que se resisten a la imposición de las categorías del conocimiento y, por lo tanto al orden [114]. La separación entre las cosas y sus enunciados, entre lo real y su representación, son necesarias para comprender el mundo. Y es por eso que en la similitud, tanto en forma como en materialidad, entre original y copia, se dificulta

[114] M. Foucault. *Esto no es una pipa,* Anagrama, Barcelona, 1981, *pp* 9-20.

la comprensión de la relación que une –pero al mismo tiempo es necesaria para distinguir– los dos elementos. Así, una roca idéntica a otra necesita de un trasfondo conceptual, de una narración que nos pueda decir que las historias que les anteceden son distintas y que los procesos que las conformaron fueron diferentes; en suma, que una roca no es la otra. Sólo al encontrar sus diferencias podemos entablar una lectura, un posible orden, tan necesario para comprender, en el caso de *Essere fiume*, el lugar de la obra de arte. La tautología que se despliega en esta pieza supone pensar que las categorías de lo real y la representación por semejanza se diluyen y se agota su frontera divisoria en algún lugar; que para comprender el juego que presenta debemos regresar a la lectura más elemental: que la obra no está en la mímesis ni en el objeto que ésta reproduce, y que sólo es posible distinguir la una del otro cuando borramos los lugares que las hacen idénticas. Penone nos sitúa sobre la necesidad de una comprensión que vaya más allá de la simple visión contemplativa. Al ver la narración que subyace en la pieza, podemos vislumbrar la acción como huella en la forma de la roca. Y esa roca, que antes era informe, adquiere ahora una forma reconocible a partir del binomio que genera su copia. Lo informe pasa al ámbito de lo inteligible de una manera lo suficientemente sutil y apartada de la idea de símbolo o de función para mantenernos alejados de la tentación de remitirnos a un objeto acabado.

La negativa de Penone por un arquetipo simbólico en la forma de la roca puede ser leída como una declaración sobre la incapacidad de las artes para emular los procesos naturales, ya que, justamente es la distancia que marca un método reconocible como artificial lo que, dentro del constructo histórico de la creación artística ha separado los procesos humanos de los de la naturaleza. Pero no es únicamente el uso de herramientas lo que determina esa distinción; para erigir la figura de autor que tenemos hoy en día fue necesaria la utilización de procesos que se alejaran de los naturales, como la cercanía del arte con lo mágico y su posterior relato de la creación divina. Así, cuando en el Medioevo se hacía de la naturaleza algo objetivo, separado de los seres humanos, el modelo dialéctico de la mímesis

cobraba relevancia: sólo distinguiendo lo que la obra no es se puede clasificar como tal; y, de igual manera, concibiéndola únicamente como forma de la novedad, es decir, como acto de productividad *poiética*, que, como lo comenta Arendt en *La condición humana,* aunque no es creación *ex nihilo* –según la tradición que la situaba a imagen de Dios– sí lo es a partir de una sustancia que se convierte en producto de las manos humanas al ser separada de su curso natural, de la misma manera que la madera comporta la muerte del árbol [115]. Así, la práctica artística, como los procesos productivos, se sustenta sobre la idea de la erección de un mundo basada en la destrucción de la naturaleza. Arendt, menciona también que la producción artística pertenece al ámbito del *trabajo*[116], se corresponde con la producción artificial de cosas, está marcada por una teleología del producto finalizado y posee un vínculo inquebrantable con la consiguiente producción de desechos [117].

El proceso creativo adquirió así el sentido de un medio despreciable que únicamente pervive como huella en el producto finalizado. Ya en el Renacimiento italiano se buscó que la creación perviviera como forma de la obra a través de prácticas que fueron comunes y que adoptaron nombres como *sprezzatura* o *non finito*, y cuyo objetivo era enfatizar la presencia de un artífice y mostrar la obra como logro del genio artístico. A pesar de que en ellas se manifestaba el trabajo corporal del artista, aquel no dejaba de ser un desecho como forma productiva. La única posibilidad para una valoración a ésto era a través del relato asociado con la autoría del cuadro, la escultura, la poesía, etc., los que, que al estar en consonancia con la reificación (con la permanencia en el mundo humano) pueden ser anexados a la cristalización de una historia contada por los objetos. Así, la relación que guarda la producción de piezas artísticas dentro de la trama del tiempo de los seres humanos gana su valor con la constatación de la perdurabilidad como objeto

[115] Ver H. Arendt *La condición humana*. Paidós, Buenos Aires, 2009
[116] Según Arendt, todo producto de la labor es algo para ser consumido, mientras que todo producto del trabajo corresponde a cosas que perduran. Éstas responden a la necesidad de violencia que se imprime sobre la naturaleza como principio de justificación del fin para la obtención de un medio. *Op cit*.
[117] *Op cit*. p. 160.

arrojado a la realidad. Según Arendt, las obras de arte, al situarse fuera de las consideraciones de uso y aspirar a la perdurabilidad temporal, se catalogan en un nivel más elevado que los objetos o las herramientas. Sin embargo, son al mismo tiempo las más mundanas y están en consonancia con el concepto de *trabajo* ya que no es una actividad productiva directamente vinculada con la supervivencia como sí sucede con la idea de *labor* [118]. Así, en palabras de Arendt, "Es como si la estabilidad mundana se hubiera hecho transparente en la permanencia del arte, de manera que una premonición de inmortalidad, no inmortalidad del alma o de la vida, sino de algo inmortal realizado por manos mortales, ha pasado a ser tangiblemente presente para brillar y ser visto, para resonar y ser oído, para hablar y ser leído"[119].

Aunque la operación de Penone intenta desmontar el principio teleológico materialista de la obra al apelar por la acción del cuerpo ejercida sobre las sustancias como manifestación legítima de la obra de arte, su trabajo cae de vuelta en la infranqueable materialidad, ya que, al necesitar el recurso del relato para sustentar el estatus del proceso como forma de la creación, ésta ingresa dentro de la corriente del tiempo histórico que 'salva' el tiempo de producción debido a la narración que le da continuidad en el mundo de las cosas. Sin embargo, pensar en el tiempo por fuera de ese lugar y comprenderlo desde el punto de vista del tiempo gastado, como el material que se pierde por la erosión o por el proceso de esculpir que suceden en las rocas de *Essere fiume*, nos permite abrir una reflexión sobre el lugar de la pérdida como potencia de la creación, y, de igual manera, pensar las formas de la creación –de la misma manera que sobre las materias de la naturaleza se ejerce la voluntad destructora del *homo faber*–, como lugares de la destrucción del tiempo de vida.

Arte y vida en acción

[118] *Ibid. p* 185
[119] *Ídem.*

Sobre la relación del tiempo de la producción y el tiempo de la inacción, Agamben comenta que en las festividades cristianas, islámicas o judías, se celebra la inacción que se deriva del trabajo, y surgió de la idea de la creación divina, según la cual Dios empleó seis días de trabajo y uno de descanso [120]. A esta división entre trabajo y descanso divinos que hicieran las religiones monoteístas le sigue la necesidad de conciliar la oposición entre un Dios creador y un Dios salvador, o entre obra acabada y salvación de lo que muere. Los seres asociados con el ámbito de la salvación en estas religiones eran los profetas o *nabis*, cuyo lugar, más tarde, sería ocupado por el de los apóstoles, luego por los exégetas, y después, en la época moderna, por los filósofos [121]. En las artes, creación y salvación son dos ámbitos que están divididos y son herederos de la tradición judeocristiana. Así, son la crítica y la filosofía las que dan continuidad y pervivencia a las obras a través de la memoria que movilizan, y al mismo tiempo aquellas existen a través de la creación. En el caso de las religiones occidentales la festividad contribuye a la unión entre creación y salvación por medio de la negación de la función original de ciertas acciones. El *Sabath* judío, por ejemplo, es un día en el que no se trabaja; se festeja el descanso no por medio de la inacción sino en realizar acciones que están liberadas de su objetivo que las define en los días laborales [122]. "No hay fiesta que no comporte, en alguna medida, este elemento suspensivo, es decir, que no empiece ante todo con el volver inoperosas las obras de los hombres"[123]. El arte, sin embargo, ha logrado encajar en el modelo occidental del trabajo, e incluso a las obras que buscan desprenderse del objetivo de reificación les resulta difícil convertirse en acto de salvación propia, ya sea como rito o como acción liberada de toda teleología. La estructura del arte occidental siempre ha necesitado de la reificación de las obras inmateriales, como sucede con performances o acciones que no dejan resultado, pero que necesitan de un sustento físico que se pueda insertar dentro del circuito histórico, comercial y académico que las sitúa en el marco de la estética moderna que las interpreta desde la premisa de la percepción del espectador.

---

[120] Ver G. Agamben, *Desnudez*. Adriana Hidalgo, Buenos Aires, 2014. *pp* 5 - 16.
[121] *Op. cit. pp* 10 - 11.
[122] *Ibid. p* 162.
[123] *Ídem.*

Cámara de las maravillas

Luego de la firma de los acuerdos de paz entre la guerrilla de las FARC y el Gobierno de Colombia le fue comisionada a la artista Doris Salcedo una obra que contribuyese a la consolidación de una política de reconciliación y postconflicto. Ella propuso realizar un anti-monumento y para eso creó un espacio expositivo cuyo piso está forjado en el metal proveniente de las armas entregadas por la ex-guerrilla y fabricado con un procedimiento en el que fueron mujeres víctimas de actos de violencia sexual, en el marco el conflicto armado, quienes le dieron forma a las matrices en las que se vació el metal fundido. En este trabajo toma lugar un proceso de creación que implica cierta destrucción; las armas pasan a ser materia prima y en el terreno de lo simbólico éstas se convierten en la posibilidad para la construcción de un espacio para ser habitado a partir de objetos que antes fueran utilizados para matar. La argumentación que nos da Salcedo de su contra-monumento es que en él se busca aplacar los aspectos tradicionales que definen los monumentos en su sentido histórico, político, o de género. Por ejemplo, que éstos usualmente son erecciones de roca maciza que se oponen a la horizontalidad del espacio, presentan una forma fálica y principalmente sirven como registro del tiempo histórico que narra las hazañas de personajes, en su gran mayoría, masculinos[124]. *Fragmentos* opone a la verticalidad del falo la horizontalidad de un espacio vacío por llenar y recorrer, y a la épica del pasado opone un lugar sobre el que pararse para pensar la historia reciente de Colombia.

Sin embargo, en este trabajo la oposición que ya salta a la vista es la de una perspectiva meramente formal. En primer lugar, si el monumento contribuye a la reificación de un tiempo histórico narrado por una oficialidad, el anti-monumento de Salcedo, aunque debería oponerse, cumple una función similar a la del primero actuando en el camino de la producción material; el trabajo de las mujeres que le dio forma a las losas es dejado en la trastienda de lo narrativo como

[124] Estas ideas las expuso la artista en el conversatorio que tuvo lugar el 9 de abril de 2021 en la Cinemateca Distrital de Bogotá con motivo de la proyección del documental homónimo dirigido por Mayte Carrasco.

acompañamiento de la obra cuyo *quid* es el producto materializado; y si la acción de martillar que ellas hicieran contribuye de alguna manera a resignificar el discurso al que se opone *Fragmentos*, es decir, a la producción material de cosas para contar historias y a la violencia de la voluntad humana ejercida sobre las vidas, sólo podemos vislumbrarlo en las palabras que ofrece una víctima al decir que el acto de martillar fue para ella una especie catarsis que le permitía devolver una parte de la violencia que sufrió en carne propia [125]. La pieza, a pesar de que en su presentación formal asocia el trabajo de estas mujeres, opaca con el peso de su materialidad y la presencia de la figura autoral el tiempo de producción de quienes intervinieron en ésta. Las voces y las denuncias de las víctimas, y la posibilidad de establecer un espacio para pensar la memoria a través de la movilización de los cuerpos en acción quedan relegadas por el punto de vista de la artista. De esta manera, la función del monumento sigue sin ser transgredida y no es posible encontrar una oposición estable ante la retórica orientada al producto y a la visión arcaica de la salvación de lo creado.

En el documental homónimo presentado por Mayte Carrasco sobre la obra de Salcedo se puede apreciar la permanente presencia de varones –como es de esperarse en ese contexto industrial– en el proceso de fabricación de las losas: transportándolas, custodiándolas, fundiéndolas, instalándolas. El lugar de las mujeres, que tanto intenta enaltecer Salcedo, queda confinado al de quienes proveen la *forma* de la pieza material. Esto refuerza la narrativa clásica según la cual la obra de arte se separa de la artesanía. En ella, el arte es más noble que el trabajo manual al ser un producto del pensamiento [126]. Pero acá no hay posibilidad para adjudicar esa acción del pensamiento o las ideas más que a Salcedo, quien al mismo tiempo, y muy contradictoriamente busca incluir a las demás mujeres como

[125] Mayte Carrasco y Doris Salcedo, Documental *Fragmentos,* Photoholic, Big Story Films (2018)
[126] Arendt argumenta cómo en la ciudad-estado romana la actividad contemplativa y la erudición fueron ganando un lugar privilegiado en la sociedad, haciendo que las labores cotidianas y relativas a la labor y al trabajo, fueran relegadas a las esferas de menor prestigio, permitiendo a su vez la instauración del poder representado en la erudición, de la misma manera que lo podemos ver en nuestra sociedad moderna con la división que imponen los modelos educativos de profesionalización que aumentan la distancia entre la sociedad culta y la sociedad obrera. H. Arendt, *La condición humana,* Paidós, Buenos Aires, 2009.

co-autoras de la obra. A ellas no podemos asignarle un lugar exacto dentro de la función de la *labor* presente en esta pieza; este corresponde a los varones, que sí lo hicieran por pura subsistencia, es decir, para cobrar un salario. De igual manera, el trabajo que realizaron las víctimas a pesar de reificarse en cuanto huella sobre las losas, es además desechado materialmente, ya que, las láminas que ellas martillaron se perdieron luego de fundir el metal.

Este trabajo, a pesar de su propósito hacia una oposición a los modelos del establecimiento, no plantea una alternativa plausible para pensar la memoria histórica en Colombia, sobre todo bajo el contexto de la guerra y sus daños. Si bien es sabido que el arte no tiene ninguna responsabilidad con la reparación de las víctimas, sí puede servir como vehículo para la construcción de una memoria colectiva, que necesita de una visión que cuestione la linealidad del tiempo histórico anclada a las utopías futuras y a las conquistas políticas bélicas. *Fragmentos* pierde la posibilidad de proponerse como un espacio dedicado a las víctimas en la medida que se constituye como una galería de arte en medio de la ciudad, el lugar más distante al conflicto colombiano en términos de daños inmediatos, y no directamente en los lugares que padecen los estragos de la guerra. Pero el mayor inconveniente no es que el centro no pueda respaldar un arte que aborde la periferia, sino que en este caso, la función principal de la obra continúa en el ciclo interminable de un arte que responde a los modelos comerciales, es decir, de un arte accesible sólo a las esferas del capital y la subsiguiente movilización mediática que éstas posibilitan. Y allí, el trabajo de Salcedo es completamente coherente; *Fragmentos* es la unión sacramental entre obra como *telos* de la creación y obra como salvación manifiesta en la exégesis. Su espacio combina la obra con el museo o la galería y, de esa manera, se legitima al ser ella misma la cifra de la oficialidad.

De la misma manera, a través del archivo que se deposita en espacios como museos, galerías o bibliotecas, la sociedad moderna ha reificado su aspiración de salvación de lo creado. Al igual que sucede con la exégesis bíblica, la historia y la

crítica adquieren un lugar y se sustentan a través de las obras humanas. En estos espacios, que M. Foucault llamó heterotopías, los objetos son separados de un tiempo diacrónico al que pertenecen y se insertan en una suerte de atemporalidad sincrónica bajo la intención de acumular el tiempo hacia el infinito. Son los lugares en los que la historia se configura, y, al mismo tiempo, existen a través del discurso cronológico que ésta comporta. El museo moderno es heredero de la cámara de las maravillas o la *Wunderkammer,* lugares que crearon los príncipes y aristócratas del Medioevo para ostentar su poder adquisitivo. Allí se acumulaban toda clase de rarezas inanimadas que reiteraban la idea de lo muerto contenida en esos lugares. En las colecciones se encontraban pieles de osos, cuernos de narvales, pájaros embalsamados, todo tipo de animales disecados y productos exóticos para ese contexto como taparrabos o canoas de comunidades primitivas [127]. Las obras de arte, sin embargo, entrarían a formar parte de esos catálogos como objetos de colección tiempo después. Pero lo interesante de las cámaras de maravillas es el procedimiento de exotización que se lleva a cabo en el lugar. Lo exhibido es convertido en objeto de observación al ser separado de su contexto natural o de su su función original, para ser insertado dentro de una lógica cientificista, siempre con la distancia del ojo occidental.

En el caso de *Fragmentos*, el lugar del museo detiene toda movilidad posible de los acontecimientos que introduce en su narración. Como lo comenta Agamben, "todo puede convertirse hoy en Museo, porque este término nombra simplemente la exposición de una imposibilidad de usar, de habitar, de hacer experiencia"[128]. Y esta parálisis de la experiencia sobre la obra que se da al interior del museo desactiva una posible acción política, en términos prácticos, que puedan tener los sucesos violentos que motivaron la inclusión de las víctimas. El relato que con ellos se ilumina se diluye ante la presencia material y la aspiración de perdurabilidad como producto acabado que carga consigo la obra. Por esta razón, el arte que se inserta directamente en una causa política sólo tiene una eficacia al poner en juego la acción colectiva como disenso contra las fuerzas de la dominación y al rebasar los

[127] G. Agamben, *El hombre sin contenido,* Àltera, Barcelona, 2005, *pp* 52 - 53.
[128] G. Agamben, *Profanaciones*. Adriana Hidalgo, Buenos Aires, 2006 *p* 110.

límites del museo o la galería, es decir, en la medida que se desmarca de su propia identidad oficializada como obra artística [129]. Únicamente al operar como forma de la *labor*, la obra de arte se aleja de su condición eminentemente material e histórica para dialogar con el flujo de la vida en acción, para ser un medio relacional en la activación de un diálogo colectivo. La paradoja de un arte verdaderamente político es la de aquel que se emancipa de su marco de oficialidad y pierde el título asignado por ésta como arte.

Así, el vacío de algunas obras, que intentan salir de la materialidad y apelar a las acciones que enaltecen el tiempo en acción, no suele desplegarse como una inoperosidad viva que salva lo creado; no se vincula con la pérdida de alguna función, –porque el arte en general cumple múltiples funciones dentro de la sociedad– sino con el vacío de toda *labor* como forma de arte, y por lo tanto de arte como vida en acción. Así, por ejemplo, las obras que, con el ánimo de rescatar conocimientos y prácticas no occidentales, trasladándolos sin más remedio al ámbito de la galería, lo hacen desde una visión del archivo museístico que embalsama y destruye la función originaria al reificarlas como documento, las encierra en el paradigma de la vitrina que reitera su condición de extranjeridad cuyo fin es ser clasificada, estudiada y contemplada.

Tiempo negativo

De la misma manera que el espacio negativo del objeto artístico hace parte de la materialidad de la obra, los procesos productivos residuales que dan lugar a los objetos acabados podrían contribuir a configurar una noción del "tiempo negativo" como forma legítima de la temporalidad de una obra de arte. Es decir, ya no desde la premisa de un "tiempo positivo", que es la salvación a través del relato histórico sobreviene a los productos, sino la idea de un tiempo creativo, tiempo en acción que se actualiza como obra misma. Este principio, aunque se desprende de la idea de la desmaterialización de la obra de arte, también implicaría una puesta en

[129] Ver J. Rancière. *Las paradojas del arte político* en *El espectador emancipado*. Manantial, Buenos Aires, 2011. *pp 53 - 84*.

diálogo del tiempo creativo de producción o *poiesis* con el tiempo contemplativo de la experiencia estética, más próximo a la idea de *praxis* [130]. Solemos pensar la obra como un proceso de interpretación meramente semiótico. Lo que se obtiene de eso es que las obras no son más que símbolos para ser leídos y que son el sustituto de lo real trasladado al terreno de la representación. Sin embargo, la idea de la *praxis,* que en su sentido original está relacionada con la vida y la voluntad, al ponerla en relación con la experiencia artística nos sirve como modelo para pensar las obras de arte como formas de producción ya no en el ámbito de la creación, sino en el de la acción en cuanto obra. Es el caso de algunos trabajos como los de Francis Alÿs, quien propone una inversión del tiempo en la producción creativa o *poiesis* ya no orientado hacia una teleología del producto, sino justamente a la destrucción material de la obra. Esa operación la podemos ver en *Paradojas de la praxis I: A veces hacer algo no conduce a nada (1997).* En esta obra, el artista arrastra un bloque de hielo por las calles de Ciudad de México durante unas nueve horas hasta que el hielo termina por derretirse completamente. La paradoja que rodea el aura de este trabajo es la de la irremediable reificación de la obra de arte como producto cultural. El trabajo de Alÿs, aunque busca alejarse de las formas productivas tradicionales, es reinsertado al flujo de la producción por el sistema del coleccionismo y la galería al ser transformado en video y fotografía. El título anticipa esta paradoja, pero como un *mise en abyme* que sucede con la enunciación misma de la imposibilidad: aunque intenta no hacer nada, termina haciendo un objeto de arte más. Pero lo que nos permite reflexionar este trabajo es que la idea de la *praxis* en la obra de arte apela a una búsqueda de la acción del cuerpo y el tiempo de ésta como parte de la experiencia creativa. Propuestas como la de Alÿs y mucho del arte de los noventas sirvieron para configurar nuevos planteamientos creativos que involucran la actividad de los espectadores en el desarrollo de una obra, de modo que dicha actividad termina convirtiéndose en la obra misma. Para Nicolas Bourriaud, la obra de arte, luego de las vanguardias y el arte conceptual "se

[130] E. Castro, *Giorgio Agamben: una arqueología de la potencia*. UNSAM - Jorge Baudino, Buenos Aires, 2008. *pp* 19 - 24.

presenta ahora como una duración por experimentar, como una apertura posible hacia un intercambio ilimitado”[131].

De igual manera, si existe un tiempo negativo, tiempo negado de la obra de arte, la materialidad negativa podría pensarse no desde los espacios abiertos, en el caso de las esculturas, sino todo aquello que como actividad del *trabajo* define de igual manera un producto: Los residuos. Pero ¿Cómo constituir una idea de índice dentro del universo semiótico de las obras de arte a partir de sus desechos si estos ya no entran en la significación central de obra? Así, el polvo y los fragmentos de roca que son resultado de una talla no son más que basura y se distinguen de la materialidad de la forma principal por la simple actividad del ser humano y la consiguiente producción simbólica que ésta ejerce sobre la piedra. En las esculturas más tradicionales son reconocibles las figuras de cuerpos masculinos y femeninos, animales, herramientas, etc., pero un fragmento de roca que se desprendió del bloque original queda aislado por completo del ámbito del arte. Podríamos ahora pensar que estos desechos, como resultado de las prácticas productivas de la creación, poseen también una posible significación, como forma de la memoria de las materias contenida en las formas, esos signos de la destrucción son a su vez testimonio de la actividad artística como forma de *trabajo,* de la transformación de las sustancias que ejerce la voluntad humana sobre la naturaleza. Nos permitiría pensar también, que más allá del modelo teleológico de la producción y de la eternización individual por medio de lo creado, es posible pensar obras cuyo principio sea la vida en acción, obras que nos permitan “aprender a habitar el mundo en lugar de querer construirlo según una idea preconcebida de la evolución histórica”[132]. Si el arte tiene un principio de intercambio social, ahora resulta imperativo pensarlo ya no desde el paradigma de la comunicación (emisor - señal-receptor) sino desde el diálogo y las formas de memoria que restituyen nuestra noción de comunidad. El modelo de obra que conocemos y que nos dejó la modernidad es el de un objeto creado para ser visto e interpretado, pero que no ofrece un posible lugar de escucha. El silencio al que se han referido desde siempre

[131] N. Bourriaud, *Estética relacional*. Buenos Aires, 2017, *p* 14.
[132] *Ibid. p* 12.

las obras de arte, es al mismo tiempo el ruido y la locuacidad de quien sí crea frente al mutismo de quien contempla. Pero pensar un verdadero diálogo significaría que ahora las obras pueden ser un lugar de escucha al que acudimos como sociedad para, a través de la palabra pensar y a través del pensamiento crear.

Contacto

La materialidad que encarna lo escultórico significa que su tridimensionalidad hace del tacto la principal vía desde la cual concebimos una interacción sensible. Si la mirada nos permite una percepción frontal, el tacto nos permite tocar un objeto por todas sus caras al mismo tiempo. Allí se eleva el valor de lo escultórico. Por eso quizás decimos que una obra es táctil cuando queremos calificar su textura y sus formas en el espacio. De igual manera, en correspondencia con las formas, el tacto es la constatación del límite que distingue la unidad ocupada por un individuo y las demás cosas, como una suerte de identidad del cuerpo que percibe a través de la distancia con lo otro. La relación de contacto que tenemos con las esculturas implica paradójicamente que, o bien se nos prohíbe tocarlas, o de tanto tocarlas éstas se desgastan, como algunas figuras religiosas ubicadas en templos o lugares ceremoniales. Con los demás seres humanos establecemos una relación similar de contacto, y, aunque en ella intervienen todos nuestros sentidos, sigue siendo el tacto, y no la visión, y no la escucha, el canal que más nos confronta con lo otro. Así como la superficie de una escultura es lo que le asigna una forma y la distingue como volumen en el espacio, de la misma manera, nuestra relación con los otros se establece a partir de los límites de nuestra propia superficie: la piel, la ropa. Quizás, lo que define nuestra individualidad son formas de contacto, pero también de distancia respecto de los otros. Son esos vacíos, como los espacios negativos de una escultura, los que de alguna manera le dan forma a lo que somos. Porque la experiencia de la ausencia no es la ausencia de experiencia. Porque la distancia es al espacio lo que el olvido al tiempo, y sólo en ese intersticio que configuran el espacio ausente y el tiempo ausente podemos fundar nuevamente un lugar de encuentro.

Apéndice 3: transición, cambio y duración

Para pensar en la idea de una obra de arte que adquiere su significado en cuanto es duración, considero necesario reflexionar sobre la manera en que el tiempo se percibe a través de las formas culturales en las que se fundamenta las actividades de una sociedad. Así, la estructura social posindustrial responde al análisis que nos proporciona *La condición humana*. Allí, Arendt reflexiona sobre el trabajo, como la actividad que ha tomado mayor relevancia en el orden de la sociedad actual; siendo el propósito de éste la elaboración de objetos para ser consumidos, y, una de sus cualidades definitorias la producción de desechos. Este tema es muy importante para mí dentro de la reflexión alrededor de la producción artística, ya que, para Arendt, el arte es la mejor caracterización del trabajo, en la medida que su *telos* es la reificación y la producción de objetos que han de perdurar.

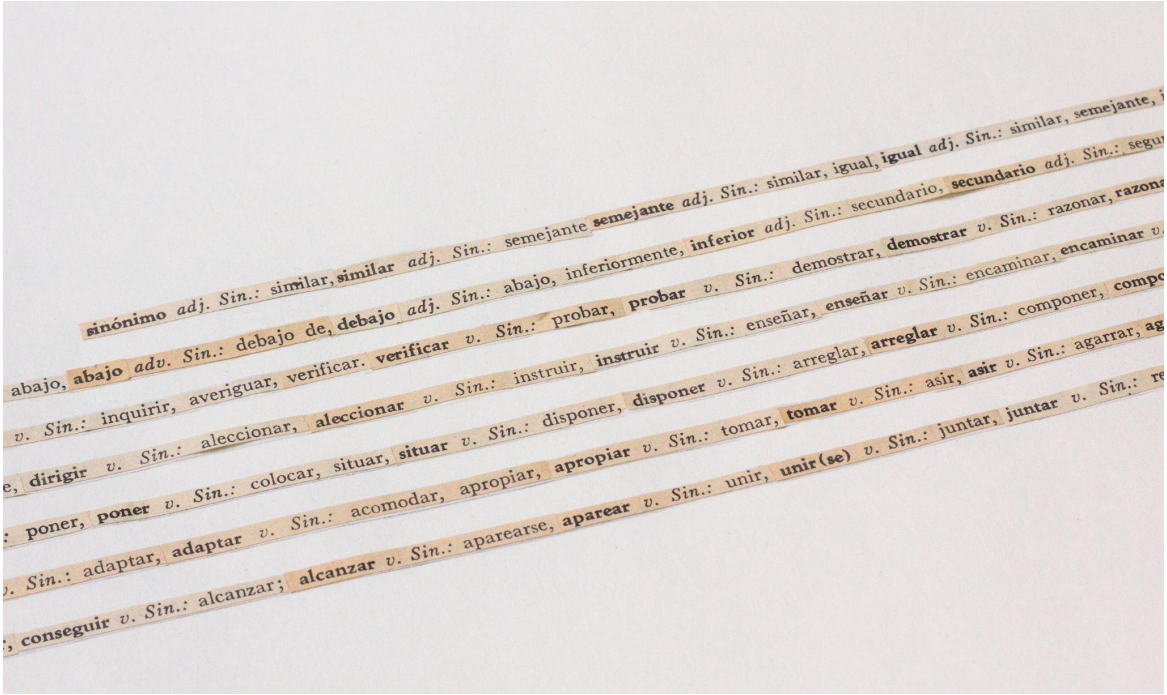
En contraste con lo anterior, Boris Groys nos habla de las obras de arte basadas en el tiempo como las únicas que pueden generar resistencia ante las formas temporales de reificación que se imponen en la producción artística. Groys menciona que a través de los actos repetitivos, y generalmente absurdos –o que no conducen a nada– de algunas obras, se consigue una actualización de la duración del presente, porque su temporalidad no se asocia a lo lineal o a un desarrollo específico que dé como resultado algún producto; en ellas, el propósito suele ser la acción misma.

Para mí, esto guarda una similitud, y al mismo tiempo me plantea una paradoja entre el proceso mimético clásico y el arte procesual de la contemporaneidad. En el primero, el fin es la obtención de la imagen fiel de la naturaleza. Esto supone que el proceso artístico se pierde en favor de la obtención del producto mimético. Sin embargo, allí ocurre algo similar a lo que se da en el segundo, ya que, aunque en la mímesis sí hay una reificación material (llámese pintura o escultura acabadas), desde una perspectiva semiótica la obtención de una imagen fiel configura una representación equivalente a la de la imagen del original, en cuanto ambas son representación. La obra, entonces, carece de valor en cuanto categoría semántica, o se encuentra al mismo nivel que el objeto representado. Sin embargo, en la carga simbólica que se le otorga a las obras de arte, a través de leyendas y narraciones alrededor de éstas, se nos presenta también una manera de otorgar valor al proceso que la configura, es decir, al acto creativo.

Lo que me interesa resaltar acá es cómo el proceso mimético del arte más tradicional se emparenta con las formas productivas del arte contemporáneo, al buscar elevar el gesto mismo de la creación por encima del producto. El inconveniente de esto ha sido, quizás, la entronización de la figura del artista, pero me interesa considerar cómo el acto creativo, o el acto poético, aunque culmina en la reificación, su valor reposa en el sentido simbólico que vincula el proceso como forma de transformación y, en esa medida como actualización del tiempo presente. Creo que el proceso creativo es una vía a través de

la cual se busca traer a la presencia y objetivar lo no-presente. Si a través de los ritos, por ejemplo, el ser humano fragua su condición temporal en consonancia con la naturaleza, entonces, a través de las imágenes como *eidola,* o como fantasma, puede concebir un tiempo en el que se vincula con lo que no se puede atrapar, no se puede ver.

No obstante, considero que una obra de arte basada en el tiempo y en el proceso no es necesariamente una que tenga una duración factual, medible, como sucede en el performance o el video. Me interesa imaginar esa duración formando parte de la percepción, es decir, no sólo la presentación de una imagen, sino además, la manera en que ésta nos interroga a través de la reflexión que posibilitan los enunciados que ella pone en juego. Por esto, me intereso en la idea de transformación desde el tránsito, pero no desde el movimiento sino desde la permanencia, similar al cambio que podemos apreciar en los sedimentos de las formaciones geológicas. En la forma de estas líneas dispuestas una sobre otra es que podemos comprender un tiempo acumulado en las cosas, o en otras palabras, las cosas cargadas de tiempo. Así fue como concebí una pieza que funcionase en el terreno de lo conceptual como forma del cambio. Para ello imaginé una serie de palabras conectadas por su significado. Se trata de una línea hecha por palabras recortadas de un diccionario de sinónimos, empezando por la palabra *sinónimo*, y continuando con su sinónimo más próximo, la siguiente palabra es el sinónimo de la última y, así sucesivamente, para ir construyendo un encadenamiento que rodea una sala completa, hasta agotar la posibilidad de hacer más conexiones. Aunque la pieza no está finalizada para el momento en que escribo esto, sí intenta pensar cómo a través de una transición que se da por similitud, es posible conducir una transformación del significado inicial hasta, quizás, uno que es completamente opuesto –al menos de forma semántica–. Al leer la transición de significados, uno tiene la impresión de estar leyendo un discurso, algo que empieza a cobrar significado, quizás uno abstracto, pero que se vuelve coherente en el encadenamiento de conceptos y va ganando lugares de interpretación. Me parece interesante que, aunque el objetivo inicial de esta operación era partir de una palabra, y generar un encuentro con su significado opuesto, lo que sucede en esta concatenación de estados intermedios es que se crea una especie de movimiento que va de un extremo al otro en un cambio liso que puebla de significado el espacio que separa los extremos.



Boceto para collage in-situ que rodea el espacio de una sala con el encadenamiento de diferentes palabras a partir de sus sinónimos.

EPÍLOGO

La imagen nace del tiempo, de la necesidad de los seres humanos por solidificar el flujo cambiante de éste, por eternizar el presente, que es tan evasivo como la comprensión de la vida y lo que está más allá de ésta. De la misma manera, nuestras ideas del tiempo son el resultado de formas de ver y representar esas mismas visiones. Eso lo corroboró la llegada de la fotografía y el cine; una captura instantánea y una de larga exposición, son a la representación lineal, modernista y mecanicista del tiempo, equiparables a la relación que tiene un punto y una línea con el espacio tridimensional. Esta analogía nos permite comprender que a través de la imagen estamos lejos, ¡a una dimensión física, que no es poca cosa!, de comprender la verdadera naturaleza del tiempo. Nuestras estructuras de pensamiento nos han hecho creer, por ejemplo, en la idea de la persistencia retiniana como una extensión meramente mecánica del instante aconteciendo en nuestros ojos, y seguimos sin comprender la manera en que la mirada interpreta la realidad que nos impacta a cada momento. Las obras de arte son un ejemplo de ello, de la imposibilidad y el anhelo por atrapar la dimensión temporal, y, al mismo tiempo, una forma de configurar un relato que nos sirva para continuar mirando con retraso el tiempo, para poder habitarlo. Y es que aunque estemos lejos de desmontar las nociones tradicionales de tiempo lineal o tiempo histórico, sí podemos acercarnos lentamente a comprender que la vida, y con ella las obras de arte, escapan a la mensurabilidad, a lo extenso y a lo cuantitativo del tic-tac del reloj. La vida nos demuestra que aunque hay un principio y un final según la perspectiva que nos ofrece la biología de los organismos en el mundo, también sabemos que podemos revivir nuestros actos, repetir cosas, volver a lugares; en suma, reproducir un tiempo con la forma del espiral como el de nuestros antepasados americanos, y hacer de ese retorno la ocasión de nuestros aprendizajes. De la misma manera, podemos también regresar a otros momentos ya pasados a través de la memoria o de las fotografías, y así mismo anticiparnos al futuro como cuando hacemos una promesa, fijamos una cita en un calendario o planeamos un itinerario de viaje de nuestras vacaciones. Allí, de algún modo, la

causalidad se conecta con esos eventos y los convertimos no sólo en algo probable, sino en algo factible.

Las obras de arte han sido, para todas nuestras generaciones, cápsulas del tiempo que se circunscriben a los flujos de la vida, como el deterioro, la muerte o el olvido. No obstante, parece que la ansiedad que ahora nos causa la imposibilidad de un futuro estable, nos devuelva a pensar en una temporalidad de las obras, más cercana a la vida, compartida con nosotros y para nosotros. Quizá es allí donde puede residir el valor de la obra de arte como acontecimiento. No ya algo que nos sorprenda desde el esquema de la distancia que comporta la pericia del genio creador, sino desde la representación como un acto que moviliza los cuerpos. No creo que lo que he mencionado apunte hacia una búsqueda de la destrucción del arte, más bien, se trata de pensar que la configuración de la categoría de arte también ha contribuido a la exclusión de otras formas de creación que a lo largo y ancho de la historia occidental no entran en esa categoría por no responder al *statu quo* de las sociedades europeas burguesas. Destruir el arte, en este sentido, significa modificar las estructuras de pensamiento y las jerarquías culturales, así como la construcción simbólica que nos suelen enseñar en las academias sobre lo que es arte y lo que no; lo que implicaría, al mismo tiempo, una revolución contra la propia institucionalidad artística. También sabemos que es imposible un cambio de tal escala, pero necesitamos del impulso que desde la colectividad podemos generar.

Así como podemos rastrear la idea de la mímesis en la historia del arte y reconocerla en las narraciones del artista genio, es posible pensar que la condición de lo mimético persiste en la contemporaneidad y se revela de distintas formas, como la necesidad que tienen las pequeñas esferas de arte del tercer mundo de reproducir los modelos económicos de la subasta y la galería, o la búsqueda de modelos de vida implantados por el aparato global de consumo de la imagen que suponen las redes sociales, y que cada vez cobra más relevancia en la vida contemporánea. La mímesis según esta perspectiva, no deja de ser tan distante de

su sentido arcaico. Estamos abocados, como sociedad, a encontrar formas de disenso ante los lugares solidificados de representación de la realidad que se configuran en esos otros espacios de poder, y usar la creación como un dispositivo en el que el individuo pueda hacer y hacerse comunidad.