

---

# Fragmentación, maximalismo y virus

---

DAVID G. TORRES

*Desde la aparición de la fotografía hace ya más de 150 años, los avances científico-técnicos han sido incorporados de distinta forma a los discursos artísticos, modificando sus nociones y conceptos. Analizar en paralelo la evolución de las producciones artísticas y el desarrollo tecnológico es un método de trabajo que intenta clarificar algunos elementos en la complejidad del arte moderno.*

1

Nada se veía entero, nada se podía leer hasta el fin.  
Virginia Wolf, *Orlando*.

En 1837 el francés Daguerre consiguió fijar mecánicamente sobre placas de cobre plateadas las primeras imágenes tomadas de la realidad; casi simultáneamente, W. H. F. Talbot en Inglaterra logra hacer copias a través de negativo sobre papel. Con ello culminan trescientos años de tentativas para hacer reproducciones exactas del mundo. Atrás quedan la *cámara oscura* de Della Porta en 1553, el *fisionotrazo* o la *cámara lúcida* en 1807. Lo que más tarde llamaríamos fotografía fue uno de los inventos más esperados y buscados por el hombre occidental. Si en 1837 se tomaba la primera fotografía, en 1840 las «máquinas de daguerreotipos» se comercializaban y prácticamente en todas las ciudades medianas europeas había establecimientos de daguerreotipistas. Su impresionante expansión geográfica fue paralela a su perfeccionamiento técnico: los inestables y complejos métodos iniciales de Talbot pronto se superaron facilitando el proceso de negativo-papel; y ya en la década de los sesenta era posible hacer instantáneas.

Había sido el invento más ansiado y, al mismo tiempo, provocó una fuerte convulsión entre aquellos que más lo esperaban: los artistas. La fotografía siempre ha manifestado su voluntad de saqueo sobre el mundo del arte. Nada más aparecer produjo sus primeras víctimas: los pintores de retratos, salvo los más punteros, o bien pasaron a ser fotógrafos o bien perdieron su trabajo, su competidor mecáni-

co era más fiel, más rápido y más barato; todos los pintores documentalistas quedaron anulados frente a la inmediatez y la veracidad de la fotografía y, con ellos, tampoco sobrevivieron los retratistas de parajes exóticos (no hay que olvidar que la aparición de la fotografía coincide con el auge de los viajes alrededor del mundo).

Más allá de la puesta en crisis de determinada pintura de género, la discusión iba a centrarse en la antigua unión entre realidad y belleza. Habían sido necesarios más de tres siglos para comprobar que las dos aspiraciones fundamentales del Renacimiento italiano eran contradictorias: de un lado belleza y del otro imitación fiel e inmediata. Para los artistas, con la fotografía la representación de la realidad pasaba a ser «burda» reproducción. La unidad quedaba dividida, la fotografía se ocuparía de lo real mientras que al arte le era dado ocuparse de la belleza. Para Ingres la fotografía era simplemente el «diccionario visual» que le permitía convertir la realidad en belleza a través del arte. La batalla se iniciaba ahí: fotógrafos como Rejlander o Robinson y Lewis Carrol o Margaret Cameron intentaron «dignificar» la fotografía otorgándole un carácter artístico. Los primeros realizaron montajes escenográficos emulando los grandes cuadros mitológicos y religiosos del pasado, mientras que los segundos buscaron profundizar en lo real para extraerle a través del objetivo fotográfico un sentido poético. A partir de aquí se establecía el tipo de dialéctica que iba a presidir las relaciones entre arte y fotografía hasta bien entrado el siglo XX: un constante tira y afloja en el que uno y otro han ido robándose elementos.

Nuestro interés no está en centrarnos en este tipo de diatribas y de luchas entre fotógrafos y pintores. Una cuestión es obvia: la aparición de la fotografía anuló el postulado fundamental con el cual venía operando el arte occidental desde el *quattrocento*; la pintura ya no tenía por qué ser imitación de la realidad. La fotografía resquebrajaba el edificio sobre el que se sustentaba el arte occidental y obligaba a la construcción de uno nuevo en el que ella iba a desempeñar un papel fundamental.

En ocasiones se ha tendido a interpretar de una forma demasiado simplista que la emancipación de la pintura del ilusionismo e incluso de la figuración fue posible porque ya no necesitaba representar aquello que ahora se conseguía con la fotografía; es decir, que la fotografía ofreció una especie de liberación, de huida en sentido contrario, un escape subjetivo, para la pintura. Sin embargo, esta «liberación» o «emancipación» sólo fue posible gracias a lo que descubría el objetivo fotográfico, no al alejarse de él sino al acercársele, no en la huida sino en la colaboración.

La relación inmediata de los impresionistas con la fotografía se cifra en el uso que hicieron de ella como diccionario visual y en su vínculo con Nadar. Pero, más allá, la meta esencial del impresionismo, representar la impresión de la luz al incidir sobre los objetos, venía determinada por la fotografía y la nueva teoría de la visión que ésta aportaba. Con su aparición, las diferentes suposiciones sobre el funcionamiento de la visión parecían llegar a un final. Se asimiló el objetivo foto-

gráfico al ojo humano, resolviendo que éste era sensible a la luz de la misma forma que lo era una placa de cobre plateada. El grano fotográfico descubría que el ojo veía en puntos de luz, de tal forma que los objetos sólo eran visibles por las diferencias de intensidad luminosa sobre sus partes. Los pintores impresionistas no hacían más que trasladar al cuadro lo que pensaban era la forma natural de la visión. El puntillismo o el neo-impresionismo llevaba al extremo una concepción según la cual el funcionamiento del ojo es análogo al del objetivo fotográfico: ambos «ven» mediante gradaciones de intensidad entre diferentes puntos de luz y color<sup>1</sup>.

La placa fotográfica demostraba la mecánica visual del ojo humano y, aún más, conseguía descomponer la continuidad de la visión que da unidad al movimiento en diferentes instantáneas. La fotografía detenía el movimiento mostrando las fases consecutivas de las patas en la carrera de un caballo o el desarrollo de los pasos de una bailarina; Degas hizo miles de estas fotografías, las utilizó como estudios y las copió para diferentes cuadros y dibujos. La tentativa impresionista de captar la instantaneidad de las cosas era una idea fotográfica de representación de la realidad que de forma inmediata afectaba al tipo de encuadre de la pintura. El recorte de lo real que provocaba esta mirada era fotográfico, de tal forma que los nuevos recortes que ofrecían las pinturas impresionistas eran en su origen fotográficos. Algunos elementos formales definitorios del impresionismo provenían y pertenecían de lleno a la fotografía: impresión de luz, representación del instante, detención del movimiento y plasmación de sus diferentes fases y encuadre.

Este nuevo encuadre fotográfico no iba a ser sólo un mero elemento formal de la pintura, iba a cambiar la percepción de la realidad y acto seguido su concepción como *res extensa*. Paralelo a su perfeccionamiento técnico una fiebre fotográfica invadiría el mundo a partir de los años cincuenta. Además de las expediciones arqueológicas, militares o etnográficas, siempre acompañadas de algún fotógrafo, se empezaban a hacer expediciones propiamente fotográficas. El resultado sería una infinidad de imágenes que buscaban retratar el mundo por entero, con una intención a medio camino entre lo ingenuo y lo pedagógico. El paso siguiente fue retratarlo desde ángulos inusuales: por ejemplo, Nadar se hizo célebre por sus tomas aéreas en globo. De un lado la fotografía de lo grande, la ciudad desde el aire, y del otro la fotografía de lo pequeño, de las vetas de la madera, huellas de la mano o estructura microscópica de los objetos. A partir de la década de los setenta Marey utilizaría el «fusil-fotográfico» para impresionar sobre una misma placa las diferentes fases del movimiento humano, al mismo tiempo Edward Muybridge comenzaba sus famosas series *Animals in Motion* y *The Human Figure in Motion*. El mundo quedaba perforado por la fotografía, lo real ya no podía ser considerado una unidad continua sino que aparecía disperso; las cosas descu-

---

<sup>1</sup> En las luchas entre arte y fotografía es curioso señalar la obra de algunos fotógrafos como Lacroix en los años noventa del s. XIX, que en su voluntad por aproximar la fotografía al arte acentuaron el efecto de grano fotográfico y de desenfoque acercando sus copias al resultado de los cuadros impresionistas.

brían aspectos insospechados, variables y mudables según el momento y el lugar de la toma fotográfica. El mundo estaba fragmentado y roto.

Toda mirada será parcial e implicará la reconstrucción de lo real instante a instante. Si el impresionismo había mirado a través del objetivo fotográfico, el cubismo recogerá los trozos de mundo que la fotografía ha despedazado. Buscará cómo retratar una realidad calidoscópica. En un principio, Picasso y Braque sumaban todas las miradas posibles de un objeto en el cuadro, todas sus tomas fotográficas. Sumar fragmentos era una opción de representación: una posibilidad infinita e inabarcable. La otra, visto que no hay continuidad ni unión entre las cosas ni siquiera dentro de sí mismas, es aislar algunos aspectos destacados, recomponer el mundo a partir de trozos significativos.

En el otro extremo de lo real, la abstracción no responde a un mito de la evasión frente a la fidelidad fotográfica, antes al contrario fue la fotografía la que descubrió que el mundo era también abstracto. La huida hacia la abstracción sólo fue posible en la medida en que la fotografía había descubierto en los mundos de lo diminuto y lo telescópico, en las tomas aéreas y microscópicas, una realidad que no era figurativa, que mostraba relaciones entre superficies y líneas o entre diferentes campos cromáticos. Pese a la enorme distancia formal y conceptual que pueden separar las producciones de distintas opciones abstractas, simplificando, más allá de los postulados antagónicos de las propuestas de la abstracción geométrica y expresionista o lírica, ambos hundían sus raíces en la nueva mirada que sobre lo real había desvelado la fotografía. Una mirada que veía abstracción en lo que hasta ahora era sólo figurativo y reconocible. En definitiva, la abstracción no se situaría en oposición a la figuración, sino en su interior. La fotografía había roto los anteriores esquemas visuales y ofrecía la posibilidad de una mirada aguda, que penetraba en lo sensible para reconocer cualidades abstractas. Sólo a partir de esa agudeza visual, bajo la nueva realidad que ofrecía la fotografía, podrían desarrollarse las futuras apuestas abstractas.

La realidad rota que los pintores cubistas reordenaban y su aislamiento en trozos significativos, más la mirada aguda que daría lugar a la abstracción, conduciría también al empleo profuso que de la fotografía hicieron los surrealistas. Estrella de Diego ha señalado en su texto para el catálogo de la exposición *Los cuerpos perdidos*<sup>2</sup> cómo la fotografía fue un útil importantísimo en el surrealismo. Asimismo Rosalind E. Krauss, en *Los fundamentos fotográficos del surrealismo*<sup>3</sup>, se preguntaba por qué en esta vanguardia tan volcada hacia el sueño y el inconsciente fue tan importante la fotografía, un género que se dedica al registro de la realidad. En ambos casos una respuesta idéntica aparece en relación con los conceptos antropológicos de lo Mismo y lo Otro. Si la fotografía había descubrier-

<sup>2</sup> DE DIEGO, E., «Los cuerpos perdidos», en Fundació «La Caixa». *Los cuerpos perdidos. Fotografía y surrealismo* (Catálogo de la exposición, Barcelona, 1996), p. 13-48.

<sup>3</sup> KRAUSS, R. E., *La originalidad de la vanguardia y otros mitos modernos*, Madrid, 1996 (Nueva York, 1985), p. 101-133.

to la abstracción en lo real, una mirada análoga iba a desvelar en lo Mismo rastros de la alteridad. Un objeto o un recorte de la realidad aislada por la fotografía era susceptible de mostrar un aspecto sorprendente y desencadenar asociaciones mentales insospechadas que, sin duda, pertenecían al inconsciente. Con la fotografía, lo conocido podía ser desconocido, lo mismo también era lo otro y lo real surreal. Pero esto sólo era posible en la medida en que había permitido con su fragmentación del mundo una mirada que podía aislar determinados trozos. La función del fotógrafo surrealista era encontrar esos fragmentos, realizar un verdadero ejercicio de agudeza visual, sólo que esa agudeza no dependía de una realidad que encierra sus tesoros y es preciso buscarlos, no se trataba de encontrar una aguja en un pajar sabiendo que está; sino que, todo el pajar son agujas, es decir, toda la realidad es susceptible de ser usada. En última instancia la fotografía, el recorte, depende exclusivamente de una decisión personal.

El fotógrafo al mirar por el objetivo decide, y recorta y aísla; más tarde, mediante la copia fotográfica, descontextualiza ese trozo de mundo y lo multiplica. Estas operaciones son las mismas que realizara Marcel Duchamp en sus *readymades*<sup>4</sup>. Un urinario, un peine, un perchero, incluso un poco de aire de París embotellado o el encuentro de una rueda de bicicleta y un taburete, se caracterizan por ser objetos inmersos en lo real que el artista ha seleccionado. Ha recortado un trozo de realidad, lo ha aislado y lo presenta en un lugar descontextualizado. El recorte y la descontextualización son las operaciones básicas que convierten a un objeto vulgar en artístico. Aún más, Duchamp no tuvo ningún problema en realizar cuantas copias fuesen necesarias de sus *readymades*; él mismo declararía que cualquiera que cogiese un urinario, por ejemplo, lo firmase *R. Mutt* y lo titulase *Fountain* tendría un *readymade* de Duchamp auténtico. Es decir, el *readymade*, como una fotografía, es susceptible de ser multiplicado.

Con el *readymade* cualquier trozo arrancado de la realidad puede convertirse en objeto de arte, sólo es necesario realizar esa serie de operaciones que en sí son fotográficas, y al igual que en la fotografía, no existe limitación. Por ello Duchamp no busca elementos que en ellos mismos o para él tengan un determinado valor estético. Busca una fórmula de anestesia total: «un punto que quiero dejar bien claro es que la elección de los *readymades* no fue dictada jamás por ninguna delectación estética. Su elección estaba fundada sobre una reacción de indiferencia *visual*, combinada en el mismo momento con una ausencia total de buen o mal gusto... de hecho una anestesia completa»<sup>5</sup>. El método al que Duchamp declaraba someterse para conseguir esta total indiferencia visual frente al objeto consistía en fijar con anterioridad la fecha y la hora exacta en la que debía hallarlo; una vez completada esa puntualidad el objeto en cuestión abandonaba su estado habitual para devenir *readymade*. En realidad, sólo *Peine* parece cumplir todos los

<sup>4</sup> Convencionalmente, el término *readymade* se escribe separado por un guión (*ready-made*); sin embargo he preferido respetar la ortografía de Duchamp según aparece en la recopilación de sus textos *Duchamp du signe*, París, 1994.

<sup>5</sup> *Duchamp du signe*, ob. cit., pag. 191.

requisitos, o al menos es el único que tiene inscrita una datación precisa: «FEB. 17 1916 AM.».

Encontrar algo en un instante concreto fijado de antemano es idéntico a declarar que todos los objetos son validos: un vulgar peine escogido casualmente puede ocasionar desde el nuevo lugar que ocupa desarrollos y asociaciones mentales que hasta ahora no provocaba. El artista, o el fotógrafo, selecciona un determinado recorte de lo real y con ello cambia radicalmente su papel, su función de artista. Marcel Duchamp puntualizaría frente al urinario: «Que Mr. Mutt haya hecho la *Fountain* con sus propias manos o no, no tiene importancia. LO HA ESCOGIDO. Ha cogido un artículo vulgar y lo ha colocado de forma que su significado habitual de uso desapareciese bajo un nuevo título y un nuevo punto de vista –ha creado una nueva idea para ese objeto»<sup>6</sup>. Desde este momento aquello que caracteriza al artista es ese acto de escoger que Duchamp pone en mayúsculas. La función-artista es la toma de decisión sobre determinada cosa para que sea arte.

El arte como representación de la realidad en cualquiera de sus modalidades lo ha perdido todo frente a la fotografía y, al mismo tiempo, lo ha ganado todo, puesto que todo es susceptible de ser arte dependiendo exclusivamente de la decisión de escoger o no determinado objeto. Según Duchamp, la decisión del artista provoca la aparición de un nuevo significado para el objeto. En el desplazamiento que se produce desde que el objeto es escogido hasta que es presentado en otra situación su significado varía. En esta descontextualización, el significante sigue intacto pero el significado ya no es el mismo. El detonante de estas transformaciones ha sido el gesto duchampiano de escoger. El gesto, la decisión, parece ser la forma de reducir a un mínimo todo acto artístico. Cualquier operación puede ser artística, desde un cuadro aún figurativo hasta un estornudo, sólo es necesario que se dé esa decisión.

Sin embargo, más allá de la disolución de un objetivo claro en arte –la reproducción fiel de la realidad–, que bien podría ser una ganancia, la fotografía iba a provocar otras pérdidas de raíz más profunda. De entrada, la posibilidad de hacer múltiples de una misma obra (puesto que ésta existe como idea, concepto o decisión), incluso su misma reproducción fotográfica, implicará la desaparición de la obra única y, con ello, la «pérdida del aura» de la que hablaba Walter Benjamin. La obra no tiene aura y, en caso extremo, tampoco tendrá autor. La posible reproducción de los *readymades* duchampianos por cualquiera oculta en una maraña de autores al autor-Duchamp. La obra sólo remite a él en segunda instancia, por la reconstrucción de la idea original o al trazar sobre diferentes obras una serie de decisiones comunes. En el recorte de distintas realidades, la fotografía y el *ready-made* han perdido los «estigmas» del autor. Aquellas marcas, como la pincelada nerviosa en Van Gogh que era uno de sus estigmas, han desaparecido y se muestran ahora como una forma desquiciada de impedir la «muerte del autor» que

---

<sup>6</sup> D'HARNONCOURT, A.; McSHINE, K., *Marcel Duchamp*, New York, 1989, p. 283.

señalaría Michel Foucault<sup>7</sup>. En el terreno resbaladizo de un urinario y un vidrio o en el de diferentes tomas fotográficas la única reconstrucción posible del autor se hace a partir de una actitud, una idea, determinada toma de posición, una mirada aguda, un dedo que señala y una mano que desplaza o, lo que es lo mismo, un trabajo continuado y sólo coherente porque remite a un autor.

Remontando la historia de la consideración de la producción de un artista como un proceso constante, podemos encontrar en la fotografía uno de sus inicios; una clave que implicará una nueva consideración para la obra de arte.

Al listado de elementos que el impresionismo había tomado de la fotografía aún es posible añadir uno más, la noción de serialidad. Desde determinado desarrollo de las técnicas fotográficas —a partir de la década de los cincuenta— el concepto de serie pertenecerá de lleno a la fotografía. La fotografía nunca se ha podido conformar con una sola toma: la fragmentación de lo real implicaba que las posibles tomas de un mismo objeto eran siempre múltiples. La serie aparecía aliada a la función experimental de la fotografía: series de un mismo objeto en diferentes ángulos o iluminaciones, de vistas aéreas y microscópicas o de la descomposición del movimiento. En definitiva, la condición serial, de investigación y su uso como diccionario visual que sustituye al boceto repercutiría de forma inmediata en las series de la catedral de Rouan de Monet o en los cuadros de Degas insistiendo siempre sobre un mismo tema.

La serie es una forma de dar coherencia a un mundo que ha perdido su unidad, una manera de reconstruirlo. Eso es lo que hacía el pintor cubista, intentar reconstruir la realidad desde sus fragmentos. Sin embargo, la serie o la reconstrucción es en sí un trabajo infinito. De la misma manera que es imposible encontrar la toma definitiva es imposible recuperar cierta unidad, cualquier intento siempre será provisional. La fotografía había entrado en una etapa de investigación constante: en la tentativa por retratar al mundo por entero aún lo destrozaba más. Dado que es imposible encontrar una unidad, un punto de fuga único desde el que representar y recomponer, toda forma de conocimiento será aproximativa. A partir de la última década del s. XIX y durante las primeras del s. XX, el trabajo del artista es de investigación y búsqueda constante. La historia del arte entra en la vorágine de la sucesión de vanguardias hasta llegar a un punto culminante en el que la posibilidad de alcanzar cualquier tipo de unidad es un imposible. En este punto de inflexión la negación total es la única respuesta. El espíritu Dada es fundamentalmente escéptico. Las opciones se reducen a pequeñas intervenciones en el trabajo constante de una investigación que ya no busca un fin.

El «definitivamente inacabado», en *La mariée mise à nu par ses célibataires, même*, de Duchamp, es la respuesta a la imposibilidad de formular respuestas

---

<sup>7</sup> FOUCAULT, M., «¿Qué es un autor?», en *Creación. Estética y teoría de las artes*, 9, 1993, p. 42-68.

finitas, de seguir ofreciendo unidades donde ya no las hay. Con ello la obra de arte pierde aquello que la caracterizaba hasta mediados del s. XIX; deja de ser una entidad absoluta, la unicidad y la unidad han caducado. La noción clásica de la obra de arte como un círculo perfecto que empieza y acaba en sí mismo desaparece. A la fragmentación del mundo le corresponderá la falta de unidad de la obra, que ahora responderá a un conocimiento que se ha vuelto aproximativo. Cada obra de un mismo autor será una pequeña incursión, un punto más entre diferentes tentativas que se empujan unas a otras. En su conjunto configurarán un nuevo círculo en constante rotación: aquel que sólo se puede recomponer a través de toda una producción de trabajo constante.

La fotografía ha roto la unidad del mundo y se ha esforzado en una investigación y un trabajo constante sobre todas sus posibilidades de representación. La obra de arte ya no es única, no es una entidad en sí, está inmersa en un proceso.

2

Mientras percibo el mundo como hostil  
permanezco ligado a él.  
Roland Barthes

En este recorrido a través de la fotografía por el final del s. XIX y las primeras vanguardias, la obra de arte cambiaba su entidad para ser un fragmento dentro de un proceso. Esto es lo que sucedía con las obras, la marca de distinción era ese carácter de investigación o aproximación. Pero también es cierto que hasta llegar a Dada y sus campos afines las propuestas programáticas de las vanguardias son maximalistas. En todos sus manifiestos pretenden llegar a una «verdad», a una solución definitiva frente a los nuevos problemas planteados en arte. Sin embargo, es preciso hacer una diferenciación, puesto que este maximalismo de sus programas no afecta a la esencia frágil, inacabada de las obras; asimismo tampoco afectará que, a pesar de la conciencia de la derrota, en los años sesenta y setenta de este siglo las obras vuelvan a manifestarse rotundas.

La reaparición de la fotografía en el discurso artístico tuvo lugar en la segunda mitad del s. XX en relación con diferentes apuestas del arte procesual. Para los artistas que trabajaron en los entornos del *land-art*, los *earth-works*, *body-art* o del *happening*, la fotografía fue un útil fundamental. Ofrecía la posibilidad del documento: para aquellos trabajos que se habían realizado en parajes lejanos, *Spiral Jetty* de Robert Smithson por ejemplo, o para aquellos que duraban un tiempo limitado, las acciones de Allan Kaprov, la copia fotográfica era el único registro que constataba la presencia de la obra en algún tiempo y lugar. En estas situaciones se puede producir un desplazamiento desde la obra a su fotografía. La cercanía de esta última parece cobrar el estatuto de obra artística frente a la lejanía del original. El hecho, que no deja de ser sorprendente, es que la reaparición de la fotografía fuese aliada a producciones que ponían énfasis en la cuestión procesual cuando, y así

lo hemos señalado, su papel fue uno de los condicionantes que provocaron el estatus de la obra como proceso.

En el interés por el registro de obras afines al conceptual y de raíz procesual la fotografía ya no iba a estar sola. Nuevos medios de reproducción de la imagen habían surgido desde principios de siglo y, fundamentalmente, a partir de la segunda mitad. Esta función documental también se cubriría con la filmación de películas, la grabación sonora, y los recién llegados video y televisión.

El fin de la Segunda Guerra Mundial y el cambio de capitalidad artística de Europa a los Estados Unidos es paralelo a una transformación en la sociedad americana que la configura en imagen de la modernidad. Después de la guerra el cine se convierte en la gran industria cultural americana, afianzándose el llamado *star system*, la distribución masiva de películas y las grandes superproducciones hollywoodienses. Al gran despegue de los medios de comunicación de masas tradicionales, prensa diaria y radio, se le añade un fuerte competidor, la televisión, que ya en los años sesenta inunda los hogares americanos. El crecimiento de la industria y de los objetos de consumo dispara el desarrollo de la publicidad. Si Baudelaire había plasmado la imagen de la moderna metrópolis a finales de s. XIX ejemplificada en París, ahora la moderna metrópolis será Nueva York, retratada, por ejemplo, en *Desayuno en Tiffany's* de Truman Capote. Una ciudad brillante que responde a la imagen de la calle Broadway, plagada de rótulos luminosos y publicitarios, enormes carteleras de cine y teatro; una ciudad que no duerme, de grandes avenidas llenas de automóviles, luces, sonido y movimiento: un gigantesco escenario en la calle.

De todo ello se hacía eco el Pop-Art, reflejo de la sociedad de consumo americana en clave a medio camino entre lo irónico y el cinismo. Andy Warhol multiplicaba en fotoimpresiones sobre tela los mitos de Hollywood y los personajes de la vida pública, reproducía objetos de consumo y su imagen publicitaria en grandes telas, y como contrapunto utilizaba imágenes de accidentes y asesinatos. Roy Lichtenstein ampliaba viñetas de comics *pulp*. Tom Wesselmann realizaba enormes *collages* en sus series *Great American Nude*, con chicas desnudas rodeadas de objetos de consumo y reproducía la imagen más comercial de la vida americana. Claes Oldenburg hacía esculturas blandas en gran tamaño de objetos vulgares y comestibles. Y James Rosenquist pintaba collages de diferentes imágenes de la cultura de masas. Si el Pop-Art, después del expresionismo abstracto, era en verdad la primera gran vanguardia americana, olvidando cuestiones de fondo como la ironía o el cinismo, marcaba distancias frente a sus antecedentes europeos en las dimensiones de las obras. El gran tamaño rompía con el carácter aproximativo de las obras de arte durante la primera mitad de siglo y les devolvía la rotundidad perdida. El gigantesco bodegón de Tom Wesselman compuesto por un llavero, un pintalabios y una fotografía enmarcada, a pesar de su buscada ausencia de fondo o quizás por ella, vuelve a ser una obra que, debido a su contundencia física, es una entidad cerrada.

Probablemente uno de los elementos genéricos más importantes que aportó el Pop-Art fueron los «ambientes». Muchas de sus exposiciones consistieron en la recreación de un ambiente, evidentemente, pop: objetos, imágenes y música de la cultura de masas transformados artísticamente. Si bien no es un aspecto totalmente novedoso, puesto que ya los surrealistas en sus exposiciones antológicas produjeron lo que podríamos llamar ambientes. Los del periodo entreguerras se diferencian de los Pop en que realmente mantenían ese aspecto de un todo fragmentado: una exposición hecha de retazos, similar a una visita surrealista obligada, el mercadillo. El ambiente pop es reflejo de aquel escenario de la calle Broadway y encuentra unidad en lo espectacular, en la sintetización, aunque sea en tono burlesco, del nuevo escenario moderno. En los ambientes y los happenings de Jim Dine se busca una implicación del espectador, la suma de imágenes distintas y la utilización de elementos pluriartísticos. La obra de arte se despliega y vibra en un espectáculo paralelo al de la calle. En otras palabras, reproduce la imagen múltiple y en explosión, las luces, carteles y máquinas que seducen y solicitan al ciudadano de la ciudad en los años sesenta.

La espectacularidad del progreso americano hasta que el hombre pisa la Luna ante la mirada insólita de millones de espectadores jugaba en beneficio de la confianza en las nuevas tecnologías y su expansión; desde la carrera espacial hasta la batidora, la tecnología penetraba en todos los aspectos de la vida americana. No sólo su imagen sino también los mismos aparatos serían introducidos en el arte. Los ambientes posibilitaban la utilización de proyecciones y nuevos elementos artísticos que no tenían por qué responder a las habituales nociones sobre las que se instauraron los diferentes lenguajes artísticos: los experimentos musicales de John Cage con el magnetófono o la introducción del video-arte y de la video-escultura de Nam June Paik. Si la fotografía había tardado en encontrar un hueco y en entrar a formar parte del discurso artístico, los nuevos inventos son incorporados rápidamente a las obras. Serán introducidos en el ambiente de forma plural y darán lugar a la aparición de un nuevo «lenguaje» artístico, la instalación. Un género híbrido, partícipe de las nuevas tecnologías, de la escultura y del *readymade*, pero que en sí, en su hibridez, contiene una de las cuestiones más importantes en arte contemporáneo. En efecto, fruto de la introducción de nuevos medios en arte, del desarrollo múltiple de la imagen tecnológica en la modernidad y de la situación de escenario espectacular en las ciudades, la aparición de los ambientes, la instalación, la «escultura en el campo expandido»<sup>8</sup> y la *performance* hacen que la noción de lenguaje artístico en términos tradicionales quede caduca, cuando no absurda. Resultará imposible circunscribir este tipo de obras dentro de los estrechos márgenes categóricos de la escultura, la pintura, la música, el teatro o la arquitectura tradicionales. Ahora tocará hablar bajo conceptos simplemente de obra de arte o creación frente a una situación en la que las barreras entre lenguajes se han disuelto.

---

<sup>8</sup> KRAUSS, R. E., *La originalidad...*, ob. cit., p. 289-305.

A partir de los años sesenta e implicados en esa reproducción, crítica o no, de la imagen de la sociedad, nuevos aparatos de tecnología sofisticada entran directamente en el arte. Inevitablemente las obras quedan implicadas en el desarrollo técnico y participan, aunque probablemente de forma involuntaria, en su vorágine maximalista. Las producciones artísticas se ven afectadas por esos nuevos elementos de espectacularidad y multiplicidad en lo grandioso incluso cuando la reproducción irónica de la cultura de masas haya dejado paso a otras apuestas de objetivos estéticos distintos. Si para las vanguardias clásicas —exceptuando Dada— hacíamos una distinción entre el resultado formal frágil o inacabado perteneciente a un proceso más amplio y su marco conceptual en unos manifiestos maximalistas y voluntariosos, ahora será necesario hacer una distinción en sentido contrario.

El *happening* conceptualmente reivindica la noción de proceso, evidentemente la obra tiene un desarrollo temporal y sobre un guión más o menos pormenorizado varía según el sitio, la participación y entrega del público, es decir, se hace en el momento de hacerse y, por tanto, prima su proceso que es también su ejecución. De parecida forma sucede en el *povera* europeo, el *land-art* o el minimalismo. En todos ellos la obra es considerada un proceso continuo. En palabras de Robert Morris: «lo atacado es la noción racionalista de que el arte es una forma de obra que resulta en un producto acabado. Lo que el arte tiene ahora es materia mudable que no necesita llegar a un punto de tener que estar finalizada»<sup>9</sup>. Es obvio que las obras del *povera* o del *land-art* tienen un carácter de efímero o, por lo menos, de transformación, podríamos decir que su entidad no es estable. El minimalismo hace entrar a sus producciones en juegos de cambio y movilidad constante. Sin embargo, fijándonos en el aspecto formal de las obras del *land-art* y minimalistas, parecen no encajar totalmente con una idea del trabajo artístico como proceso constante, que siempre tiene mucho de aproximación o de pequeña intervención. *Five Part Piece* de Sol Le Witt, los fluorescentes de Dan Flavin o los círculos de Robert Smithson formalmente no son un eslabón en una cadena de obras, no hay una condición serial externa a sí mismas. Es cierto que en sí son fruto de un trabajo en proceso e implican una dinámica procesual en la interpretación del espectador, pero el resultado, en su movilidad e incluso en su inestabilidad, es rotundo. Toda la serie de investigaciones que ha llevado a cabo el artista terminan generando una obra que impone una fuerte presencia en el espacio o, cuando no es así, implican la utilización de complejos dispositivos técnicos y lumínicos; luego, podríamos decir que participan de una sociedad volcada hacia lo espectacular que ha encontrado una nueva fe en la moderna tecnología. Puede ser una contradicción aparente, pero cabría decir que formalmente algunas obras del minimalismo son maximalistas.

La sociedad espectáculo y tecnificada impregna incluso a aquellas obras con voluntad crítica o de situarse al margen. El *land-art* también pasó por el uso es-

<sup>9</sup> MARCHAN FIZ, S., *Del arte objetual al arte del concepto (1960-1974)*, Madrid, 1988, p. 215.

pectacular de la imagen, su desarrollo en fotografías filmaciones, etc. La utilización de aparatos e inventos modernos de reproducción de la imagen ha inundado el panorama artístico de las últimas décadas: video-instalaciones y video-danza; los enormes montajes multimedia de Francesc Torres o Antoni Muntadas; los paneles de escritura e imagen digital de Jenny Holzer o Barbara Kruger; o las performances-espectáculos llenas de máquinas post-industriales de Mark Paulinne o *La Fura dels Baus*.

El desarrollo popular de la imagen tecnológica ha sido enorme y siempre ingenuo en el uso de mayores novedades. La investigación sobre las nuevas tecnologías quizás no era fruto de una fe inocente en el progreso, pero sí en la obtención de nuevos aparatos cada vez más sofisticados. Durante muchos años la tecnología ha caminado aliada a la espectacularidad. La utilización de sus nuevas posibilidades en algunas producciones artísticas desde los años sesenta, en ambientes, instalaciones, happenings o en la composición musical, ha estado marcada por su uso experimental y de investigación. Sin embargo esta investigación y experimentalidad en pocas ocasiones ha buscado las raíces de funcionamiento profundo de la moderna maquinaria, sino que ha querido integrar los nuevos aparatos directamente en el discurso artístico. Sin encontrar sus fundamentos sobre los que trabajar, su puro uso cae en el mismo territorio espectacular y maximalista que la publicidad o la televisión. Parece ser que todo artista contemporáneo que se precie ha de utilizar alguna vez proyecciones, sonido y video, sin preguntarse antes qué implica una imagen cinematográfica o videográfica, en qué medida va a afectar a su obra la instalación de toda una maquinaria espectacular y si es posible utilizarla sin caer en el mismo juego maximalista en su uso que el de la cultura de masas. Probablemente muchas de esas obras han buscado subvertir el funcionamiento de la imagen televisiva o publicitaria y lo hayan logrado, pero también es cierto que es imposible eliminar el residuo maximalista de la moderna tecnología, al menos formalmente. Lo cual no tiene por qué tener importancia como juicio sobre la obra, pero sí que constata un hecho: aquel carácter aproximativo, de pensamiento en proceso continuo a través de los múltiples trabajos de un artista desaparece en las formalizaciones rotundas de las obras que, de los sesenta a los años ochenta, han hecho alarde de un gran despliegue de medios técnicos.

3

El lenguaje es un virus.  
William S. Burroughs

El uso que se ha hecho de la informática en arte desde su aparición a mediados de los ochenta no ha sido muy distinto. En fecha muy temprana Ianis Xenakis utilizó ordenadores y métodos que procedían de la cibernética para realizar composiciones musicales. Actualmente, el ordenador es un elemento relativamente habitual en obras de artistas contemporáneos: desde hace un par de años Marcel·lí Antúnez presenta su obra «tecnoperformática» *Epizoo*. En ella el espectador marca en un

ordenador personal instrucciones que se transmiten a una especie de máquina de castigo del artista.

Una vez más el arte se muestra sensible frente a las novedades tecnológicas. En un siglo en el que una de sus características ha sido el desarrollo y la innovación científico-técnica constante, la última revolución preparada para el salto al s. XXI es la informática y, precisamente, en los cambios y evolución que ha sufrido desde hace menos de cinco años. En estos años el ordenador personal ha conquistado definitivamente todos los ámbitos sociales. Cualquier sector profesional depende de la informática, desde el pilotaje de un avión y el control aéreo (incluso los automóviles llevan *chips*) hasta la escritura y posterior edición de este texto. Muchas parcelas del ocio están también ocupadas por la informática: sobre todo en Japón, pero también en Occidente, miles de jóvenes pasan horas fijos ante una pantalla de ordenador. Sin embargo, su evolución más crucial tiene que ver con el desarrollo de las redes de ordenador, esto es «Internet». Internet es sencillamente una red de millones de usuarios conectados vía telefónica por el ordenador. Al depender del teléfono funciona exactamente igual que la red telefónica, sin jerarquías. Cualquiera puede enchufarse y convertirse en usuario, un eslabón más de la cadena, acceder a toda la información y actuar dentro. Internet es un mundo en paralelo, una especie de anarquía en la que prima la comunicación, el contacto entre «yoes» camuflados o no y la interactividad. Con el ordenador la tecnología de gran complejidad y la capacidad de actuación dentro de ella ha llegado a todo el mundo: «La tecnología altamente sofisticada forma parte de numerosas actividades de nuestra experiencia diaria. La digitalización y su correspondiente sostén tecnológico alteran los cánones de intercomunicación humana ... Los efectos del mundo informático y sus lenguajes están trastocando el sentido y percepción del espacio y del tiempo, de la noción de ser humano y de como éste transmite y entiende la información sobre sí mismo y la sociedad en la que forma su identidad»<sup>10</sup>.

De manera inmediata el ordenador ha sido el aparato más incorporado a las obras: un elemento integrado en el ambiente, la performance o la instalación. En los últimos tiempos han predominado las producciones que hacen de él un útil para la alteración y la obtención de nuevas imágenes: es el caso de las variaciones sobre estructuras lineales de Elena Asíns; o de los trabajos de manipulación de la imagen fotográfica de Inez van Lamsweerde y Aziz+Cucher. En la mayoría de las ocasiones es un elemento más de la obra o una nueva «paleta», pero su lógica no opera sobre el contenido.

Si en la actualidad hay una serie de artistas que están utilizando los últimos avances informáticos para la obtención de imágenes manipuladas, alterando los conceptos de identidad sexual o cuestionando la unicidad de la comunicación, para los cuales el ordenador es un medio, otros artistas están trabajando directa-

<sup>10</sup> LEBRERO STALS, J., «Cirugías digitales», en *Zehar. Boletín de Arteleku*, 31, p. 21.

mente dentro de internet. Se trata de trabajos de colectivos y revistas de creación que funcionan en la red. También aquí el ordenador es usado como un medio, en cualquier caso un medio de comunicación. Los resultados formales de muchos de estos trabajos no distan mucho de las formas tradicionales de la imagen en arte, la mayoría funcionan sobre presupuestos estéticos anclados en el pasado. Pero el solo hecho de fluir en la red implica el desarrollo final de algunas nociones que han estado gravitando desde finales del s. XIX sobre la obra de arte.

Al igual que sucedía con la fotografía y los cambios en las nociones sobre el arte que generaba, no nos interesa analizar aquí las obras que hacen un uso explícito del ordenador, sino en qué medida su aparición y la de las redes informáticas están afectando ya a los conceptos y dinámica del arte, en las obras que hacen uso de él y en aquellas que sin hacerlo pertenecen en su lógica a la nueva era de la comunicación informática.

Muchas de las actividades artísticas en internet, al estar incluidas en su flujo de canales e información, están abiertas a la actuación y la intervención de los usuarios de la red. La idea de «obra abierta» se sobrepasa y el observador participa verdaderamente en su ejecución. Él es parte de la obra no sólo en su interpretación sino que ahora verdaderamente la hace. La noción de proceso es sustancial para la obra de arte en internet puesto que su realización no acaba nunca, y no ya en un sentido figurado sino factual, cada nuevo usuario interviene en el proceso. Incluso en aquellas aportaciones menos imaginativas, la apertura de un texto literario en internet no finaliza nunca. El «definitivamente inacabado» de Marcel Duchamp es un hecho; la obra adquiere una característica «informe» en tanto que no alcanza una forma definitiva, su existencia es mudable: en este estado reafirma su condición procesual. La apertura y la noción de proceso en internet han encontrado un límite en el que lo figurado se hace real.

Fenómeno paralelo al de la apertura era el de la «muerte del autor». En estas obras el autor es ilocalizable, apenas es posible señalar al inicial que se convierte en poco más que en el primero de una serie infinita de autores. Cada intervención, interpretación o aproximación modifica la obra, la rehace y la vuelve a dejar abierta. Una obra en internet pierde su localización, desaparece para existir en el flujo: está y a la vez no está en todas las pantallas de ordenador. Su existencia es global y sus autores también. En realidad, forma parte de un estado que no sólo afecta a las obras de arte que se producen en internet, sino a toda la red, y que encuentra su reflejo en el estado cultural generalizado en el que vive el mundo. Un estado que se ha calificado con diferentes nombres, la «aldea global», la «globalización de la cultura» o el «multiculturalismo». Este último ha sido el término que más se ha aplicado en relación con arte contemporáneo y que, a la vez, ha suscitado más controversia. En la exposición *Crudo y Cocido* en el M.N.C.A.R.S. de Madrid se quería reflexionar sobre su incidencia en las últimas producciones artísticas; para ello se hizo una selección de artistas contemporáneos de diferentes nacionalidades y continentes. Sin embargo, la propuesta despedía cierto aroma centralista al considerar que las obras contemporáneas que formaban parte de un discurso

global eran las que habían hecho suyas las estrategias discursivas del arte actual, en concreto, de la vanguardia estadounidense. Por poner un ejemplo de cierto tipo de interpretación multiculturalista que abunda en la crítica actual: un artista suramericano pertenece a la aldea global del arte contemporáneo si utiliza un repertorio de elementos minimalistas.

Al margen de las suspicacias que puedan levantar las ideas que subyacen en determinadas de estas interpretaciones, hay un fenómeno cierto, el estado de globalización en el que vive la cultura. Sin embargo, no es un estado que tienda a limar las diferencias manteniendo características unitarias en todas las producciones. Al contrario, es un fenómeno de globalización formado por particularidades. Estas se conservan e incluso se multiplican, pero en un territorio que ahora está extendido. De la misma forma que en Japón es posible encontrar virtuosos de la guitarra flamenca, en España hay místicos sufis y hay artistas africanos que desarrollan obras multimedia. En todas partes se encuentran actividades paralelas en un mundo configurado en una red de conexiones. La decadencia de Nueva York a finales de los ochenta no ha descubierto una nueva capitalidad para la cultura, ésta se ha multiplicado y todas las ciudades, en mayor o menor medida –aun siendo Nueva York un gran centro artístico–, son capitales culturales. Desde esta situación los referentes artísticos fuertes, como el artista puntero, tienden a desaparecer por una pluralidad de artistas que realizan obras semejantes y con intereses parecidos en lugares distintos. En Madrid, Barcelona, Washington o São Paulo encontraremos una parecida diversidad de obras. El fenómeno al que la red nos aproxima es el de la diversidad en la globalidad. Sin duda, en esta situación que puede ser próxima, la noción de autor vuelve a correr peligro, puesto que una determinada producción en un determinado lugar puede ser sólo la manifestación puntual de un hecho global. Un autor encontrará sus paralelos en múltiples autores que están desarrollando un trabajo similar.

En el territorio de conexiones de internet cada obra es un agente extraño que en seguida se encuentra en su medio. Es un virus que establece contactos y recorre la red. En ese estado descentralizado y circunstancial es una intervención puntual que opera desde un estrecho margen. Quizás ahí radica la característica fundamental de internet: se trata en realidad de una trama generalizada de intervenciones múltiples. Al remontar la historia de las primeras vanguardias encontrábamos que una lógica básica de su funcionamiento correspondía a la noción de intervención. A su través se descubría una mecánica del conocimiento aproximativa, hecha de incursiones constantes. En esta última década del siglo se están dando unas propuestas que nuevamente manifiestan esa cualidad de intervención puntual.

Félix González-Torres hizo del Sida una metáfora de su obra. Algunas de sus instalaciones consistían en un montón de caramelos que sumaban su propio peso y que los espectadores consumían en el transcurso de la exposición. Su cuerpo desaparece introduciéndose como un virus en el de los espectadores; metáfora del Sida, pero también una intervención ligera, frágil y transformable que se multiplica en miles de conexiones. Un mínimo objeto, un caramelo, desencadena

inmediatamente asociaciones radicales. Gabriel Orozco es un artista que trabaja en diferentes ciudades recogiendo objetos y retratando y señalando con la cámara pequeños aspectos que encuentra significativos. En sus fotografías muestra sencillos *objets-trouvés* y breves intervenciones: por ejemplo, naranjas colocadas en cornisas de rascacielos neoyorquinos. Por otra parte, nos ofrece objetos paradójicos –un ajedrez sólo de caballos o una serie de tapas de yogourt pegadas en la pared– cuya única lógica de continuidad entre ellos y las fotografías es su propia decisión de hacerlos arte. Sus piezas son resultado de los residuos que deja el mundo en él, pero los hace suyos e interviene ligeramente perforando la realidad con una mirada intensa. Anodinas e imperceptibles son las obras de Tom Friedman: diminutos autorretratos en aspirinas, masa de spaghettis hervidos, rayo de luz, un chicle o una pequeña bola de mierda del artista. Lluís Alabern es su paralelo, una conexión transoceánica: autorretratos en la punta de lápices, laberintos de pasta de dientes o un cubo suspendido milagrosamente en una pequeña caja. Objetos minúsculos, inestables y que no perduran, un «arte prudente» dice Lluís Alabern ocultando el potencial vírico que contienen. Pequeña entrada conectada a la red pero que en su ligereza contamina, altera y desarma los grandes discursos con un pensamiento hecho de retazos y pequeños avances.

Estos trabajos no basan su eficacia en la rotundidad de una gran obra denunciativa y maximalista. Semejantes a un volátil e inestable virus, intervienen en un organismo superior desarrollando su sistema. La prudencia, la inestabilidad o la fragilidad pueden ser un arma contundente. Las intervenciones se prodigan y desenvuelven, avanzando minucia a minucia, fragmento a fragmento, remontando cadenas de información. Al igual que la infinita serie de órdenes que parten de una elección binaria sus producciones son fruto de una lógica que se desarrolla constantemente. La inestabilidad, puntualidad y continuidad en el trabajo forman parte de un conocimiento aproximativo. La obra es en sí, radicalmente, un proceso dentro de un proceso más amplio, un eslabón procesual en una cadena procesual, que camina sin encontrar un fin entre conexiones parejas.

A finales del s. XIX la fotografía recubría el mundo de infinitos fragmentos, la imagen de lo real que mostraba parecía la de un gran calidoscopio. En las puertas del s. XXI asistimos a un mundo perforado por una red que se despliega en infinitas conexiones.

D. G. Torres  
Universitat de Barcelona

#### RESUM

Des de l'aparició de la fotografia fa més de 150 anys, els avenços científicotècnics han estat incorporats de forma distinta als discursos artístics tot modificant-ne les nocions i conceptes. De la fragmentació del món que provocà la fotografia, passant a obres d'art marcades pel desenvolupament espectacular i maximalista de la imatge a la segona mei-

tat del segle XX, en l'actualitat les noves xarxes i avenços informàtics ja estan afectant les produccions artístiques més recents.

*ABSTRACT*

Since the appearance of the photograph more than 150 years ago, scientific and technical advances have been incorporated in a variety of ways to artistic discourse thereby modifying both basic notions and concepts. From the fragmentation of the world which the photograph induced, we move on to works of art marked by the spectacular and exhaustive development of the image in the second half of the XX century; today new computer networks and developments are already having an influence on the latest artistic work.