

Un espacio casi vacío, lleno de apariencias

Trabajo de grado

Daniel España Zamudio

Instituto Departamental de Bellas Artes

Facultad de Artes Visuales y Aplicadas

Arte Plásticas

Cali, 2021



Esta obra está bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-
NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

Índice

Introducción	3
1. Descripción del proyecto de investigación-creación.....	4
2. Planteamiento de la pregunta o problema de investigación-creación.....	5
3. Objetivo general	5
3.1. Objetivos específicos.....	5
4. Justificación del proyecto de investigación-creación	6
5. Metodología.....	7
5.1. Apariencia y circuito cerrado	7
5.2. La relación entre objeto y situación - Nombrar y construir	9
6. Tema de investigación-creación	11
6.1. Estado del arte	12
6.1.1. <i>Time delay room 1, 1974</i>	12
6.1.2. <i>La condición humana I (1933)</i>	14
6.1.3. Objetos de poliuretano (1982-2012)	16
6.1.4. <i>Penta pack (2012)</i>	18
6.1.5. <i>Sketch of family belonging (2008)</i>	20
7. Marco conceptual	22
7.1. Apariencia.....	22
7.2. Realidad.....	23
Cuando fallan las apariencias	25
8. Mobiliario de papel.....	27
8.1. El mobiliario como anomalía	29
9. Escena captada por cámara de vigilancia	33
9.1. Algo sobre pintura.....	33
9.2. Algo sobre video	36
10. Verse a uno mismo viéndose.....	39
10.1. Situación antes que objeto	39
10.2. Uno como tercera persona.....	41
11. Espectadores que encuentran el sentido de su existencia	44
11.1. Observador y espectador, ambos condenados.....	46
12. Propuesta de montaje.....	49
13. Consideraciones finales	51
Bibliografía.....	52
Índice de imágenes.....	53
Anexo	55

Introducción

Un espacio casi vacío, lleno de apariencias es el nombre del presente trabajo de grado en la modalidad de creación para optar por el título *Maestro en Artes Plásticas* del Instituto Departamental de Bellas Artes. Este proyecto de investigación-creación en arte problematiza, a través de diferentes estrategias plásticas que conforman una instalación, la relación entre los conceptos de apariencia y realidad dentro de la sala de exhibiciones de Bellas Artes como sitio específico. La pregunta que guía toda la investigación es la siguiente: ¿Cómo construir situaciones, dentro de la sala de exhibiciones de Bellas Artes, en las que el espectador vislumbre la naturaleza la realidad como un conjunto de apariencias?

La realidad es entendida en este texto como un conjunto de apariencias que son percibidas e interpretadas por el observador. Esto busca evidenciarse, como se verá más adelante, con cuatro piezas que afrontan el problema de la apariencia, tomando como referencia atributos propios de la sala de exhibiciones de Bellas Artes (como su mobiliario, su discursividad en tanto sala de exhibiciones, su vacuidad, etc). El tema de investigación se define como La percepción de la realidad y fue delimitado por el estudio de las obras *Time Delay Room I* de Dan Graham, *La condición humana I* de René Magritte, *Objetos de poliuretano* de Peter Fischli y David Weiss, *Pentapack* de Guillermo Mora y *Sketch of family belonging* de Dong Yuan.

Este documento escrito deja constancia del proceso conceptual y reflexivo de *Un espacio casi vacío, lleno de apariencias*. Está conformado por cinco partes o capítulos. Cuatro de estas partes corresponden a cada una de las cuatro piezas que conforman la instalación y se titulan de la misma manera que la pieza a la que hacen referencia. El capítulo que precede a los otros cuatro, funciona como marco conceptual para clarificar y profundizar en los conceptos con los que guío los demás capítulos: apariencia y realidad.

El apartado que le sigue a estos cinco capítulos es la propuesta de montaje, donde se describe la ubicación de las piezas que conforman el proyecto en la sala de exhibiciones, explicando la estrategia de montaje que fue nombrada como ocultamiento-desocultamiento, estrategia que, a su vez, ayuda a entender la decisión de por qué el conjunto de piezas es considerado una instalación.

1. Descripción del proyecto de investigación-creación

Este proyecto, que reflexiona sobre la apariencia, cuenta con cinco piezas que conforman una instalación en (y mediante) la sala de exhibiciones de Bellas Artes. Para ello, se utiliza dicho espacio y ciertos elementos que son parte del discurso exhibitivo, valga la redundancia, de la sala de exhibiciones. A continuación, las descripciones de las cuatro piezas que conforman la instalación:

Mobiliario de papel: son objetos tridimensionales hechos de papel con las formas de las estructuras usadas como mobiliarios de exhibición de los que dispone la sala de exhibición de Bellas Artes. Estos objetos de papel estarán montados para que sean, por lo menos en un instante, ignorados como obras y, consecuentemente, sean percibidos por el espectador como objetos no-artísticos y propios de ese lugar.

Escena captada por cámara de vigilancia: Es un video de vigilancia corto que es reproducido en un monitor que se encuentra sobre un pedestal inclinado de la sala. En el video se muestra el registro del montaje de una tela sobre una pared de la sala de exhibiciones. Junto al monitor hay varios artículos que aparentan ser los objetos usados para construir el video. Todo está desplegado y dispuesto para distraer la atención de la verdadera naturaleza de ese fenómeno, que está registrado en el supuesto video de vigilancia.

Verse a uno mismo viéndose: es un circuito cerrado de video que busca poner al espectador en una situación de tercera persona, a través de la imagen transmitida por la cámara al monitor y, consecuentemente, su imagen en video, en tiempo real, como un espectador más.

Espectadores que encuentran el sentido de su existencia: Está conformado por tres objetos con forma semejante a la humana, y a escala real, que realizan, cada uno, un gesto de espectador observando algo en la pared. A su vez, el objeto que está siendo observado por estos espectadores es el mecanismo que les brinda el movimiento por el que pueden ser identificados como espectadores.

2. Planteamiento de la pregunta o problema de investigación-creación

¿Cómo construir situaciones, dentro de la sala de exhibiciones de Bellas Artes, en las que el espectador vislumbre la naturaleza de la realidad como un conjunto de apariencias?

En este trabajo de investigación-creación busco construir situaciones, a través de cuatro piezas que se valen de la escultura, el video y la pintura, en las que se vislumbre la naturaleza aparente de la realidad. Vislumbrar, porque esta naturaleza aparente puede solamente sospecharse cuando se ven las piezas, nunca puede ser mostrado como algo claro. Con naturaleza aparente de la realidad me refiero a su condición de mostrarse (aparecerse) a uno u otro sujeto, de forma distinta, según las condiciones de observación.

3. Objetivo general

Construir situaciones, dentro de la sala de exhibiciones de Bellas Artes, en las que el espectador vislumbre la naturaleza de la realidad como un conjunto de apariencias.

3.1. Objetivos específicos

Evidenciar la fragilidad de la percepción e interpretación de la realidad

Identificar el rol del espectador de arte como una analogía del observador de la realidad

Reconocer las propiedades de la operación de circuito cerrado como forma de pensar y modo de trabajo

4. Justificación del proyecto de investigación-creación

El proyecto *Un espacio casi vacío, lleno de apariencias*, antes que nada, está fundamentado en la necesidad que tenemos como seres humanos de preguntarnos sobre la realidad; la necesidad que tengo de preguntarme y buscar respuestas provisionales a preguntas por las cosas que hay en el mundo. La pertinencia de este ejercicio investigativo la supongo en vulnerar la irrefutabilidad de lo que se nos presenta como realidad. Creo que cuando todo deja de ser tomado como arbitrariamente real y empieza a percibirse como discursos y construcciones heterogéneas, podemos acceder a posibilidades de mundo que, como mínimo, nos permiten estar en un constante ejercicio mental.

Si bien no es nada nuevo, este planteamiento de ver el mundo como construcción lo considero necesario para asumir de forma consciente o enfrentarnos a las imágenes de mundo que, constantemente, quieren imponerse ante las nuestras. Aunque esto es lo que siempre pasa en una conversación o un debate, hay ciertas imágenes de mundo (unas más opresivas que otras) que se valen hoy día de la hipercomunicación. Además de esto, no puedo dejar de mencionar la fascinación que siento por la extraña naturaleza de los objetos (el mundo, por supuesto, como un objeto más) y la íntima relación que tenemos con ellos.

Considero que este documento puede aportar elementos reflexivos y metodológicos a la discusión, no tan habitual en Cali, sobre la percepción de la realidad. Para ello, reconoce métodos como el de circuito cerrado y la estrategia de ocultamiento-desocultamiento en procesos de creación, así como un bosquejo de la categoría de *obra vacía*, que se define en las consideraciones finales. Esto podría ser útil para estudiantes de artes plásticas u otras personas interesadas en el arte contemporáneo.

5. Metodología

En este apartado, describiré el método de trabajo del que me valgo usualmente que, considero, me ha sido útil para desarrollar objetos, obras o reflexiones; es el camino que ha surgido de forma orgánica para encontrar respuestas provisionales o, casi lo mismo, más preguntas a mis intereses.

Tal es el caso de la relación que tenemos como seres humanos con los objetos, con el mundo, un problema muy elemental que me interesa hace rato y tiene muchísimas vertientes, y que, por lo mismo, para un trabajo de grado no puedo usar debido a su amplitud, o por lo menos no enunciado de esa forma. Es por esto que decidí trabajar sobre las apariencias como manifestación de la realidad en la sala de exhibiciones de Bellas Artes. Esta decisión no fue fácil, pues la pregunta por la apariencia necesita de algo concreto para no quedarse en la abstracción: necesita imágenes; pero cada decisión tomada, cada imagen aporta un sentido adicional al de la idea de la apariencia. Este problema me lo he encontrado muchas veces en mi proceso creativo y lo he resuelto con la estructura de la tautología, autorreferencialidad o circuito cerrado.

5.1. Apariencia y circuito cerrado

El primer momento que tuvieron las piezas fue en forma de enunciado en libretas. Estos enunciados eran: “unos pedestales que no tienen nada encima porque son obras”, “ser espectador de uno mismo siendo espectador”, “un suceso trivial, pero orquestado, que es captado por una cámara de vigilancia”, “un espectador que descubre el sentido de su vida, que es estar descubriéndolo”. Estas breves frases, que son el germen de las piezas, las pienso como paradojas que tienen que ver con aspectos del problema de la apariencia.

Después de estos juegos de palabras, busqué la forma de materializar el enunciado en imágenes. Dentro de este paso, surgió la operación del circuito cerrado en la sala de exhibiciones, es decir, que todas las piezas que problematizan la apariencia tuvieran que ver con las dinámicas de la sala de exhibiciones: el *Mobiliario de papel* toma la imagen de los muebles de exhibición, *Escena captada por cámara de vigilancia* muestra un suceso trivial y sus posibles realidades dentro de la misma sala, *Verse a uno mismo viéndose* y *Espectadores que encuentran el sentido de su existencia* cuestionan distintos aspectos del espectador y su acto de observación.

Básicamente, usé como pretexto el lugar donde voy a presentar el proyecto, la sala de exhibiciones de Bellas Artes y, a partir de las dinámicas del lugar, pensé en objetos que me sirvieran para preguntarme por la naturaleza aparente de la realidad de la sala.

Para la construcción de las piezas, quiero hablar del aspecto tautológico de las mismas, o circuito cerrado, como procederé a llamarlo porque considero que es un término más ejemplificante.

El término circuito cerrado es principalmente de la electrónica y es cuando la corriente circula ininterrumpidamente en un dispositivo. El ejemplo de circuito cerrado que usaré como ilustración, sin embargo, es el de televisión o CCTV. Se trata de un sistema donde todos los componentes (que son como mínimo cámara, cable y monitor) interactúan entre sí. La cámara capta la información visual y la codifica a impulsos eléctricos que viajan por el cable y vuelven a formarse como una imagen en el monitor.

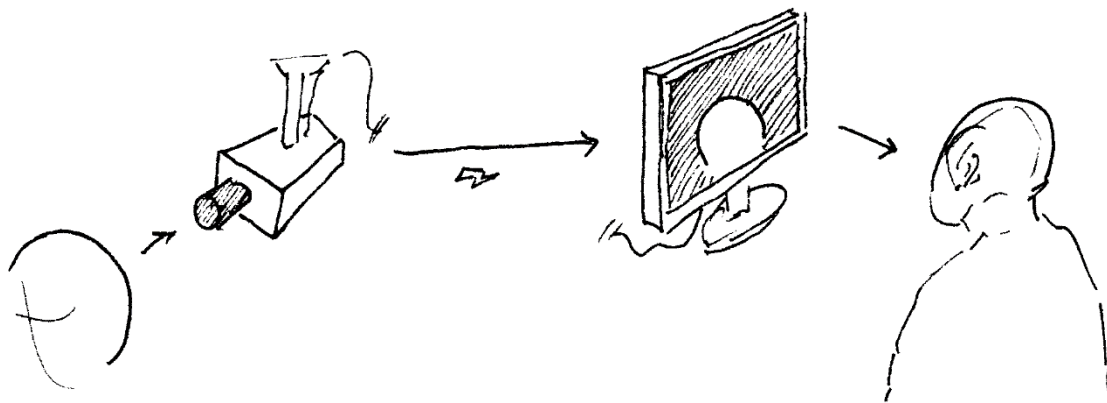


Figura 1. Ilustración de un circuito cerrado CCTV

En esta analogía, el monitor sería como el sentido de la obra cuando se genera la imagen que fue captada por la cámara; imagen que solo se posibilita dentro de su clausura como circuito. Este operar en circuito cerrado se presenta en cada pieza y en el montaje general de la sala: en *Mobiliario de papel* por la acción de réplica de objetos de la sala de exhibiciones; en *Escena captada por cámara de vigilancia* por la multiplicidad de elementos discursivos dispuestos alrededor de un video, que intentan explicar el origen del video; en *Verse a uno mismo viéndose* este operar se encuentra directamente en el circuito cerrado como medio técnico de la pieza; en *Espectadores que encuentran el sentido de su existencia* se encuentra en la circularidad que hay entre el motor eléctrico y el gesto producido por las figuras humanas y su apariencia de espectadores.

Como ejemplo directo en el mundo del arte, me gustaría hacer mención de la tautología en la obra Joseph Kosuth. La tautología (o circuito cerrado, como la voy a llamar en este texto) no

indica nada más que no sea el objeto mismo, por lo que necesariamente un postulado tautológico es verdadero; su realidad se abre solo dentro de la clausura del objeto.



Figura 2. *A Four color sentence* (1966) Joseph Kosuth. Luces de neón

Esta obra, *A Four color sentence*, de 1966, sirve como un buen ejemplo (uno de tantos) de lo tautológico en la obra de Kosuth. Por el mismo operar de la tautología, creo que describirla aquí es totalmente innecesario. Lo que sí puedo destacar es que el juego tautológico de Kosuth es exponencial, por lo que, así como dice *Frase de cuatro colores*, también podría ser *Frase de nueve colores hecha con lámparas de neón*, lo que daría lugar a otro objeto distinto con su propia apertura y clausura de realidad; otro circuito cerrado (y también de forma literal, otro circuito cerrado eléctrico).

5.2. La relación entre objeto y situación - Nombrar y construir

La ausencia de taller y espacios amplios para trabajar holgadamente y almacenar materiales condicionan la producción. Este proyecto no fue una excepción, puesto que tuve que planear cómo construir objetos que fueran desarmables para que se facilitara su almacenamiento y transporte. Todos los objetos que dan lugar a las situaciones que busco son plegables, desarmables, se guardan en cajas, en bolsas plásticas. Podrá parecer poco relevante esta aclaración, pero creo que su pertinencia radica en la medida en que esta limitación espacial afecta el proyecto que estoy realizando y, de algún modo, le otorga más importancia a la sala de exhibiciones como lugar en que aparecen las piezas; son objetos que no existen como obra antes de ser montados.

En el desarrollo de este proyecto de investigación-creación, he cambiado varias veces la forma de referirme a los resultados plásticos: obras, piezas, objetos tridimensionales, instalaciones, etc. Esto se debe a que en un principio pensé cada pieza desde su carácter de objeto (una obra que se termina y se monta), pero me di cuenta que la intención que tiene cada una de esas situaciones es de mayor relevancia. Eso que sucede entre los objetos y el espectador es lo que importa.

En este orden de ideas, presento las cuatro piezas que conforman el proyecto como situaciones dentro de una instalación, pues juntas se interrogan aspectos del mismo problema en un espacio específico que el espectador recorre, cuestiona y devela. En un texto traducido por el artista Bernardo Ortiz, en el que dialogan Ilya Kabakov y Boris Groys sobre la instalación, Kabakov sostiene que “[...] las instalaciones están totalmente orientadas hacia el espectador. Este, se podría decir, es el amo de la instalación ya que puede viajar a través suyo, mirándola por todos los lados. Su presencia física presupone una participación del espectador en este tinglado.” (Ortiz, 2001, p. 40) El espectador es una parte fundamental de la instalación, pues mientras la pintura o la escultura permanecen contenidas en su forma y materia, este medio crea mundo en un espacio físico que debe ser atravesado y experimentado espacialmente.

Aunque desde que comencé este proyecto me he resistido a catalogar mi producción como uno u otro medio, no puedo desconocer las discusiones que se han tenido sobre los mismos. Dicho esto, lo más natural para este trabajo de grado, que de cierta manera se fundamenta en la discursividad de la Sala de Exhibiciones, es que sea pensado como una instalación que contiene, a su vez, cuatro situaciones que son desplegadas por sus cuatro correspondientes piezas, que problematizan diferentes aspectos de la apariencia.

6. Tema de investigación-creación

La pregunta por la realidad es tan antigua como la consciencia que tenemos, como humanos, de estar en el mundo (o como sea que este haya sido llamado en distintos momentos). La realidad tomémosla como todo lo que se nos hace manifiesto, cada cosa que pasa en nuestras vidas en el momento que pasan; diferenciémosla de mundo por su inmediatez, entendiendo mundo como todo con lo que interactuamos. La realidad es inmediata porque es lo que se nos hace presente (se nos hace manifiesto, repito); lo pasado y lo futuro, en cambio, quedan contenidas en la mente como imágenes que se referencian en eso que se hace presente.

La expresión “percepción de la realidad” está indicando que la realidad se manifiesta para un sujeto que la percibe, esta figura será nombrada en el texto como espectador u observador casi indistintamente¹. Lo que se manifiesta, como veremos más adelante, es lo que se denominará apariencia.

Un ejemplo de esta antigua pregunta sobre la percepción de la realidad, de hace más o menos 2300 años, es el del filósofo escéptico griego Pirrón. Si bien no formó escuela porque el escepticismo se resiste a la tradición, el filósofo Sexto Empírico, cuatrocientos años después, retomó los principios del escepticismo pirrónico en el siglo II d.C. En el libro *Esbozos Pirrónicos* (1993), desde el principio se advierte que: “[...] sobre nada de lo que se va a decir nos pronunciamos como si fuera forzosamente tal como nosotros decimos, sino que tratamos todas las cosas al modo de los historiadores: según lo que nos resulta evidente en el momento actual” (1993, p. 52).

En *Esbozos Pirrónicos* se sistematiza el razonamiento escéptico apoyándose en lo que se denomina como *tropos de la suspensión del juicio*. Los tropos son modos de argumentar y en el libro se enumeran diez. Algunos ejemplos son: *según la diferencia entre los hombres; según las diferentes constituciones de los sentidos; según las circunstancias; según las posiciones, distancias y lugares; según las formas de pensar, costumbres, leyes, creencias místicas y opiniones dogmáticas* (p. 64). La función de estos tropos es la de evidenciar cómo, según uno u otro observador, puede variar el sentido de un mismo fenómeno observado.

¹ En el capítulo *Espectadores que encuentran el sentido de su existencia* se habla directamente sobre la distinción entre espectador y observador.

6.1. Estado del arte

En el estado del arte se muestran obras que problematizan de una u otra forma la percepción de la realidad desde diferentes medios: la pintura, el video, la escultura; varios de estos de carácter instalativo, así como los distintos juegos perceptivos de los que se valen los artistas en sus obras para resolverse esta pregunta.

6.1.1. *Time delay room 1*, 1974

Dan Graham

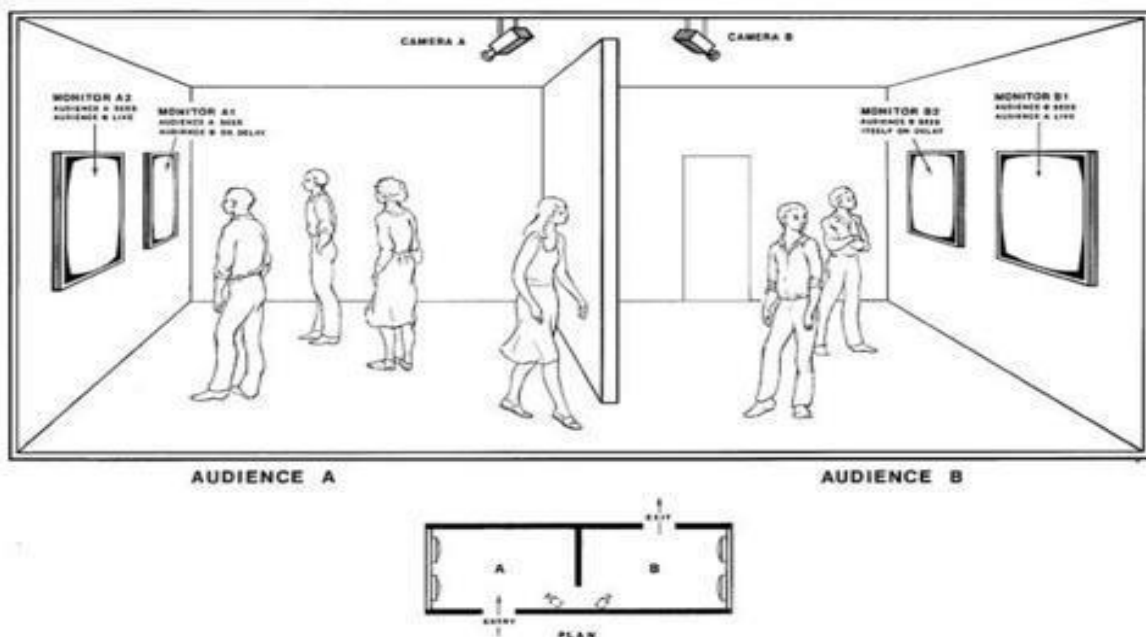


Figura 3. Plano de montaje de la videoinstalación

En esta obra, Dan Graham explora las percepciones de tiempo del espectador al enfrentarlo a dos imágenes en movimiento: una con retraso de algunos segundos en la que se ve el espectador y otra en tiempo real. La primera de estas imágenes le presenta al espectador un reflejo anómalo de él mismo y sus acciones, mientras que en la segunda nunca podrá verse, sino que solo verá a otros. Para esto, Graham monta dos habitaciones contiguas separadas por una pared y un acceso, cada una tiene dos monitores y una cámara de vigilancia. El primer monitor (imagen con retraso) responde a la cámara de vigilancia que está en la habitación, el segundo monitor

(imagen en vivo) responde a la cámara que se encuentra en la habitación de al lado, del mismo modo para ambos cubículos².

Explicando la estructura interna de la obra, Gregor Stemmrich nos señala que

[...] el autor utiliza un desfase de ocho segundos en los videos proyectados. Este es el límite de tiempo de la memoria a corto plazo así que, si una persona ve sus acciones con este tiempo de retardo, tendrá la sensación de no reconocer esta distancia temporal. El espectador se verá encerrado en un estado de observación, en un loop retroalimentado, y controlado por un sistema externo. El espectador pasa a formar parte de un grupo de observadores observados.³ (2002)

La importancia que considero tiene esta obra, en relación al trabajo de grado, descansa en la naturaleza de espejo que tiene la videoinstalación en tanto son dos habitaciones simétricas y monitores con cámaras en un circuito cerrado. La irregularidad de la imagen de video se encuentra en el retraso que hay en una de las imágenes y la imposibilidad de poder verse a uno mismo en tiempo real. Si bien Graham se preocupa por el comportamiento de las personas en un espacio determinado, mi interés por esta videoinstalación es el uso del video, y la confianza que se tiene en este como una “representación objetiva del mundo”, como una posibilidad de cuestionamiento ontológico gracias a la traición del mismo medio.

² <https://youtu.be/FAY01JSfY-8> Registro de la videoinstalación en la exposición *Ctrl [space]*, ZKM, Karlsruhe, Alemania

³ Traducido por y recuperado en <http://itinerarios-proyectos.blogspot.com/2007/09/dan-graham-time-delay-room.html>

La condición humana I (1933)

René Magritte



Figura 2. La condición humana (1933) René Magritte. Óleo sobre lienzo, 100 x 80 cm. Colección Claude Spaak, Choisel, Francia

Esta pintura muestra, de forma concisa y sin mucho ostento pictórico, el interior de una casa en la que se encuentra un cuadro soportado por un caballete. Detrás de este, hay una ventana mostrando un paisaje que está siendo interrumpido (y al mismo tiempo aparentemente revelado) por el cuadro ya mencionado. Sin embargo, en este juego de planos se deja manifiesta la cualidad aparente de la imagen (dos veces aparente) del cuadro que aparece representado en la pintura, mediante la mancha que sugiere el grosor del bastidor (la artificiosa tridimensionalidad). De este modo, según Schneede (1978), las representaciones del paisaje, el lienzo y el caballete están sometidos a las mismas leyes del cuadro que comparten; la idea de realidad está siendo cuestionada por la ficción que implica el hecho pictórico. (p. 48)

Magritte, citado por Schneede (1978) explica sobre la pintura en cuestión.

La condición humana era la solución al problema de la ventana. Ante una ventana, vista desde un espacio interior, coloqué un cuadro que representaba exactamente el fragmento del paisaje ocultado por el lienzo; así, el árbol representado en el cuadro ocultaba al árbol que se hallaba detrás, fuera del espacio. Este existía simultáneamente, para el espíritu del observador, tanto en el espacio del cuadro como fuera de él, en el

paisaje verdadero. Y es así como vemos el mundo: como algo que se encuentra fuera de nosotros, aunque no sea sino una representación espiritual de aquello que experimentamos en nosotros mismos. (L'invention collective, 1940)

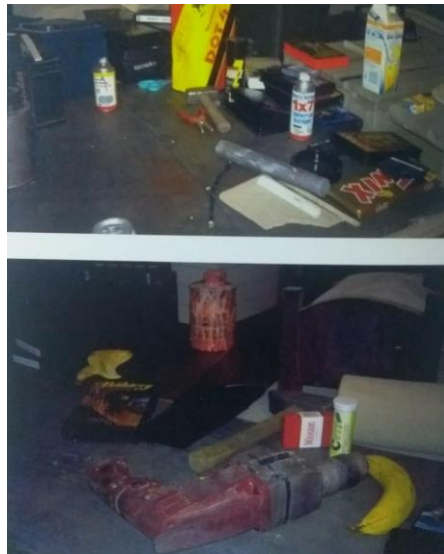
Es este juego de realidades en el trabajo de Magritte lo que me parece pertinente para el proyecto *Un espacio casi vacío, lleno de apariencias*; ofrecer una realidad (cuadro representado) dentro de otra (cuadro representante) dentro de otra más (mundo), dejando abierta la pregunta de las relaciones entre estas realidades y su posibilidad de ficción. También me parece oportuna la posibilidad de detenernos para pensar en esta imagen como una realidad que oculta y trata de representar otra, que pasa casi desapercibida en la misma ficción del cuadro. Magritte, en la cita anterior, habla del mundo como una “representación espiritual” de lo que experimentamos y pareciera afirmar que detrás de ese cuadro representado en su cuadro está el referente que representa (el paisaje). Este proyecto de grado, en cambio, no pretende una afirmación sobre la realidad, sino la pregunta más o menos constante sobre qué hay detrás del cuadro representado.

6.1.2. Objetos de poliuretano (1982-2012)

Fischli y Weiss



Figura 3. Sin Título (2000) Fischli y Weiss. Objetos de poliuretano pintados con acrílico, dimensiones variables. Tate Modern, Londres



Esta serie de objetos, cuya producción fue continua desde 1982 hasta la muerte Weiss en 2012, son réplicas en poliuretano de objetos que se encuentran en el taller de los artistas, pintadas con el fin de ser lo más parecidas a su referente. El montaje de estos objetos siempre obedece a la lógica de un taller desordenado por su uso, el oficio de Peter Fischli y David Weiss, razón por la cual no me interesan tanto como instalación, sino desde su materialidad de objetos replicados.

Al respecto, Boris Groys se refiere al carácter de readymade simulado de esta obra, aprovechando la familiaridad que ya tenemos con este medio.

Nuestra percepción de los readymades en un museo está, incidentalmente, influenciado por la creencia de que son reales, objetos genuinos que podrían potencialmente ser regresados a la realidad. Los replicantes de readymade de Fischli/Weiss renuncian a esta creencia demostrando que hemos sido mal encaminados por una costumbre que no puede darnos garantía de la realidad, de que los readymade recorren un camino de una sola dirección de realidad a arte. Una vez los readymade clásicos cruzan los límites que separan arte y realidad en nuestra cultura, la posibilidad de devolverse en sus pasos se vuelve solo teórica. El límite ha sido inscrito en la estructura misma de estos replicantes de readymade; el hecho de convertirse en arte imposibilita su retorno a la realidad. (Groys, 1994)⁴

En la serie de copias de copias de Fischli y Weiss⁵, estos objetos de taller hechos en poliuretano son de interés para el proyecto de grado tanto por los niveles de realidad que tienen como objetos falsificados (un material que pretende ser un objeto que pretende ser arte) como por el comentario al oficio del arte implícito al ser reproducidos: “En su estudio, ellos [Fischli/Weiss] tallan réplicas de sus herramientas y utensilios usando los mismos objetos. Los objetos se manufacturan a sí mismos, esculpen sus autorretratos, se convierten a sí mismos en arte.” (p. 16) Los objetos crean una realidad aparente en tanto se perciben como readymades y al mismo tiempo recrean una parte del mundo que, se asegura, existe. Lo que considero más importante de esta instalación compuesta por objetos replicados es que se cuestiona el problema de la apariencia y el mundo; al insertarse en un espacio expositivo, siempre aparente, unas apariencias de objetos que se pretenden útiles, pero que quedan cancelados en cuanto tal por estar insertos en dicho espacio expositivo, ¿qué seguridad hay de que algunos objetos que vemos a diario no sean réplicas de poliuretano o en cualquier otro material?

⁴ Traducción propia:

“Our perception of readymades in a museum is, incidentally, profoundly influenced by the assumption that they are real, genuine things that could potentially be returned to reality. Fischli/Weiss’s readymade replicants repudiate this assumption by demonstrating that we have been led astray by a convention that cannot give us a guarantee of reality, for readymades also travel a one-way street from reality to art. Once the classical readymade crosses the invisible threshold that separates art and reality in our culture, the possibility of retracing its steps becomes purely theoretical. The threshold has becoming art precludes their return to reality.”

⁵ “La práctica del readymade es en sí misma un acto de copia, de duplicación: los objetos cotidianos son duplicados por el mero hecho de ser puestos en el museo.” “(...)el contexto en el que un objeto es presentado nos lleva a percibirlo como una copia artística de él mismo” (Groys, 1994) (Tate, 2006, p. 15)

6.1.3. *Penta pack* (2012)

Guillermo Mora



Figura 4. *Penta pack* (2012) Guillermo Mora. Pintura acrílica y resortes, 102x53x65cm. Bienal Internacional de Arte Contemporáneo de Cartagena

Esta obra consiste en doscientos cincuenta kilos de capas de pintura acrílica que están soportándose a sí mismas. *Penta Pack* presenta cinco rollos o unidades de capas de pintura contraídas que, dispuestos como escultura, ocupan un espacio de 102 x 53 x 65cm.

Las tres dimensiones anteriores me llevan a un aspecto que me interesa de esta obra, y es que las pinturas tradicionalmente son medidas en su ancho por alto. La dimensión adicional que se encuentra como parte de la ficha técnica, la profundidad, demuestra la migración de medios que parece cuestionarse el artista: lleva la materia de lo pictórico a lo escultórico, lo que se toma como bidimensional a tridimensional. Es chistoso que estamos viendo una foto digital puesta en un documento, volviendo a las dos dimensiones y, en cuanto tal, debemos confiar en el registro como prueba de que, en efecto, esto fue o es un objeto tridimensional.

Al respecto, en la guía de actividades de la Bienal Internacional de Arte Contemporáneo de Cartagena de Indias, se habla de la obra de Mora:

La pintura se muestra en su estado más físico, corpóreo. Prescinde de la estructura que por siglos la ha sustentado -el bastidor- y es ella misma la que genera su propia estructura. Sin embargo, sin esas gomas elásticas perdería la poca forma que toma en

el espacio. Por ello, de esta situación surgen los títulos de algunas series en las que se engloba este tipo de obra: “¿Qué son? ¿Son “casi” pintura, o “casi” nada?” (2014)

Además del problema de superficie y estructura del que se ocupa esta obra, también se está preguntando por el medio mismo; las capas se acumulan y se muestran como una masa. En este trabajo de investigación-creación también surgen preguntas sobre la materia y los medios, porque me di cuenta que no se puede hablar de apariencias sin hablar de lo aparentado.

6.1.4. *Sketch of family belonging* (2008)

Dong Yuan



Figura 5. *Sketch of family belonging* (2008) Dong Yuan. 186 pinturas de acrílico sobre lienzo dispuestas en un espacio de 260x360x360cm. White Rabbit Collection, Sydney, Australia.

La instalación *Esbozo de pertenencias familiares* (*Sketch of family belonging*), del año 2008, consta de 186 pinturas de distintos formatos dispuestas en un espacio expositivo de 2.6 metros de alto, 3.6 de ancho y 3.6 de profundidad. En este espacio, la artista Dong Yuan recrea una sala de estar con sus pinturas, que reemplazan la mayoría de objetos de lo que sería la habitación.

Si bien los pocos artículos que he encontrado sobre ella no hablan de que su interés sea propiamente por la apariencia, sino sobre las dinámicas de la vida familiar y doméstica reflejadas en los objetos que se encuentran en un espacio determinado⁶, el interés que tengo por esta obra es formal, por su aproximación directa (a veces pienso que tal vez mucho) al problema de la apariencia y lo que es aparentado.

⁶ <http://www.tirochedeleon.com/artist/144889>
<http://theartlife.com.au/2017/a-short-history-of-everything-the-painted-world-of-dong-yuan/>



Figura 6. Detalle

Una característica que me parece muy importante es que en el montaje de la instalación se utilizan, para apoyar algunas de sus pinturas, los mismos objetos que aparecen pintados: en el costado de un asiento de madera reposa la pintura del mismo asiento, al lado de un taburete, también de madera, hay un taburete pintado. Me interesa esta relación que hay entre objeto real y falso, pues pareciera reunir los dos objetos de distinto origen en un espacio común. Hay un juego de imágenes y objetos en el que las representaciones están ocultando el objeto que representan, pero aquí el ocultamiento, por ser la representación del objeto ocultado, está inevitablemente mostrando lo que oculta.

7. Marco conceptual

Esta parte del documento, a pesar de no ser solicitada en los trabajos de grado en la actualidad, la considero necesaria para aclarar cómo entiendo los conceptos de apariencia y realidad en el desarrollo de este proyecto de investigación-creación. De esta forma, espero que haya más claridad al leer los capítulos que siguen, que se encargan de describir y reflexionar sobre las piezas que conforman *Un espacio casi vacío, lleno de apariencias*.

7.1. Apariencia

La palabra apariencia viene del latín *apparientia*, que se forma por el prefijo *ad-*, hacia; *parere*, aparecer; e *-ia*, cualidad, significando, entonces, algo como cualidad de lo que aparece, lo que se muestra de algo⁷. En este proyecto interesa la apariencia como todo lo que es percibido de una cosa o un evento.

En la frase del anterior párrafo, ‘lo que se muestra de algo’, el pronombre reflexivo ‘se’ nos está indicando que la acción afecta y se ejecuta por el mismo agente, en este caso, ese algo. El mostrarse es una acción pasiva del objeto, así, lo que se muestra de un mueble, por ejemplo, es mostrado por el mueble. Es importante indicar que ese mostrarse de algo, a su vez, nos indica lo que parece ser una brecha entre lo que se muestra y lo que es: ‘lo que se muestra de algo’ no está mostrando todo el algo, sino lo que se hace presente en el momento en que se muestra. Después de la frase ‘lo que se muestra de algo’ hay que añadir que necesariamente se muestra a un observador y es que lo aparente (el aparecerse de algo) solo se efectúa o tiene sentido en la interacción de un objeto y un observador (sin que se entienda que con ello estoy negando la existencia del objeto mientras no es mostrado).

Un ejemplo de apariencia que considero muy claro es el que se muestra en el cuento *La Invención de Morel*, de Adolfo Bioy Casares, del año 1940. En este cuento, el protagonista, huyendo de la justicia por razones que desconocemos, llega a una isla aparentemente desolada a causa de, se dice, una enfermedad mortal que no dejó sobrevivientes. En esta isla hay algunas construcciones abandonadas y carece de animales, por lo que la supervivencia es un trabajo difícil. Pasado poco tiempo, el protagonista ve algunas personas, de quienes se esconde por su condición de fugitivo, y, pasados varios días, se enamora de una mujer del grupo. En el desenlace del libro, lo que más interesa para el proyecto, nos damos cuenta de que todas las personas y los objetos que aparecen en la isla no son más que eso, apariencias de una especie de proyector, la máquina inventada por Morel, que ofrece imágenes visuales, sonoras, táctiles

⁷ Etimología sacada de DeChile.net

y olfativas, superponiendo una isla habitada sobre la isla abandonada. Este conjunto de imágenes proyectadas, que son interpretadas en un principio como irrefutablemente verdaderas por el protagonista del cuento, sirven de analogía para ejemplificar la naturaleza de las apariencias en este trabajo de grado.

En tanto al protagonista se le aparecen las apariencias que encuentra en la isla, estas son interpretadas por él como objetos o personas reales, como se hace evidente en este fragmento.

Esperando que se ordenaran un poco mis nervios, me guarecí detrás de las cortinas.

Estaba tan débil que no podía moverlas; me parecían rígidas y pesadas como las cortinas de piedra que hay en algunas tumbas. (Bioy Casares, 1997, p. 50)

En el anterior apartado, el prófugo, al intentar huir de sus falsos perseguidores, ve que su intento de mover las cortinas es frustrado por, él piensa, la debilidad tras haber pasado la noche encerrado sin poder alimentarse. Contrario a esto, la inamovilidad de estas cortinas se debe a que son proyecciones de unas cortinas que, al momento en que fueron grabadas, se encontraban sin perturbaciones, razón por la que no se puedan mover.

Cuando el protagonista descubre la máquina de Morel y el diario, las cosas proyectadas se le presentan como meras proyecciones, pues ahora tiene un criterio de verdad con el cual juzga las cosas y el mundo que se le aparece.

En la pieza *Espectadores que encuentran el sentido de su existencia*, por poner un ejemplo, la idea de apariencia, tal como es desarrollada en los anteriores párrafos, tiene lugar cuando el espectador dirige su mirada al fondo de la sala de exhibiciones y encuentra que hay unas personas que, por sus movimientos, parecen estar observando una pieza. Esas personas son construcciones de madera que están vestidas y mecanizada, lo que les otorga su movimiento y apariencia de espectadores. Así como sucede en la *Invención de Morel* con la isla proyectada sobre la isla, las figuras humanas de esta pieza, los espectadores, son apariencias sobre la sala de exhibiciones, apariencias que se muestran de otra forma cuando el espectador se acerca a ellas o las mira con más detenimiento.

7.2. Realidad

En este proyecto se entiende la realidad como la manifestación más inmediata del mundo, que se nos aparece de forma espontánea.

Antes de empezar de lleno con este concepto, quiero señalar un encuentro fortuito y contradictorio con una palabra en el diccionario. La palabra *real*, según el portal de la RAE, es el adjetivo referido a aquello “que tiene realidad objetiva”. Dentro de los ejemplos que nos ofrece esta misma página, está el de *Imagen real* que, nos dice, es una “Reproducción de un

objeto formada por la convergencia de los rayos luminosos que, procedentes de él, atraviesan una lente o aparato óptico, y que puede ser proyectada en una pantalla”. Señalo este ejemplo porque creo que la misma RAE nos está mostrando una importante contradicción, ya que la imagen de la que nos habla en su ejemplo está determinada por su reproducción en una lente o aparato óptico, por lo que su manifestación reside en tal o cual lente (para tal o cual espectador). Inclusive, tan grande es la implicación de subjetividad en las lentes, que suelen utilizarse como metáfora de la perspectiva que se tiene de algo; mirar por los lentes del otro está indicando que una situación concreta puede entenderse según quien la interprete.

La contradicción de la RAE es una oportuna coincidencia que me permito usar, pues pareciera confirmar la absolutidad que reclama la realidad y que fue ejemplificada anteriormente por La Invención de Morel, con el protagonista huyendo de los que considera sus perseguidores, cuando realmente se trataba de meras apariencias producidas por un proyector. Absolutidad en tanto se toma como verdadera, cuando lo fáctico de la situación era la máquina y sus proyecciones actuando según quedaron grabadas en la semana que estuvo en funcionamiento el aparato receptor.

Accedemos a la realidad gracias a los estímulos captados por nuestros sistemas sensoriales, que son enviados como impulsos eléctricos a nuestro cerebro, encargado de procesarlos y formar una imagen completa que integra todos los sentidos, imagen cuya interpretación está condicionada por las características psicológicas y culturales del sujeto. Estos estímulos, como ya se debe advertir, son apariencias, pues se trata de imágenes (visuales, sonoras, olfativas, mentales, etc.) que “se muestran de algo”, se aparecen, como se mencionó al principio.

De esto se desprende que hay al menos dos grandes momentos que forman la realidad: uno fisiológico en donde se capta la información y otro que llamaremos discursivo. Este término lo tomo de Michel Foucault, que nos habla de la absolutidad que reclama el discurso como realidad objetiva y a esa característica del discurso la llama voluntad de verdad. Esta, nos dice, “(...) se apoya en un soporte institucional: está a la vez reforzada y acompañada por una densa serie de prácticas como la pedagogía, como el sistema de libros, la edición, las bibliotecas [...] Pero es acompañada también, más profundamente sin duda, por la forma que tiene el saber de ponerse en práctica en una sociedad, en la que es valorizado, distribuido, repartido y en cierta forma atribuido.” (Foucault, 1992, p. 10)

Como ejemplo, la definición de la RAE que usé anteriormente es una herramienta para mantener aquella voluntad de verdad y no solamente por la definición de la palabra real o de

imagen real, sino por la misma disposición de las palabras (en orden alfabético, clasificadas según sean verbos, sustantivos, adjetivos, adverbios, etc.) junto a su significado.

La realidad, entonces, es inmanentemente discursiva. Esto hace que haya un marco común cultural, histórico, idiomático, etc. en el que pueden relacionarse las realidades de diferentes sujetos. Sería ingenuo creer que, por la aparente subjetividad que la palabra percepción puede arrojar, la realidad puede ser modificada o controlada a voluntad, puesto que el discurso es impositivo. El discurso, en últimas, es lo que condiciona las cuantiosas apariencias o estímulos que experimentamos; los discursos configuran la realidad.

Tomemos como ejemplo, vistos los conceptos de apariencia y realidad, la pieza *Mobiliario de papel*, en la que el espectador se encuentra con unos pedestales y estructuras usadas para la exhibición de objetos, usualmente arte. En un primer momento, estos objetos son tomados como el mobiliario que aparentan, para luego ser develadas, tras una observación más detenida, como meras apariencias construidas con papel. La realidad de estos objetos, sin embargo, no se resalta en su calidad o falsedad como muebles, sino en que, sean o no útiles, están ahí y se muestran de una u otra forma. Hay dos momentos en la realidad de este objeto: uno cuando se muestran para el espectador como pedestales y vitrinas, otro cuando se develan como reproducciones en papel de los mismos.

Cuando fallan las apariencias

La falibilidad de la apariencia no reposa solo en nuestros sentidos, sino también en la discursividad, o como las apariencias se manifiestan ante nosotros, configurando en la realidad. Esta falibilidad la quiero ejemplificar con una cita de la novela *La Náusea*, de Jean Paul Sartre. En ella, Antoine Roquentin, el protagonista, se ve abandonado de golpe por todo lo que lo rodea mientras está sentado en un parque.

(...) La Náusea no me ha abandonado y no creo que me abandone tan pronto; pero ya no la soporto, ya no es una enfermedad ni un acceso pasajero: soy yo.

Bueno, hace un rato estaba yo en el Jardín público. La raíz de castaño se hundía en la tierra, justo debajo de mi banco. Yo ya no recordaba qué era una raíz. Las palabras se habían desvanecido, y con ellas la significación de las cosas, sus modos de empleo, las débiles marcas que los hombres han trazado en su superficie. (...) Y de pronto estaba allí, clara como el día: la existencia se descubrió de improviso. Había perdido su apariencia inofensiva de categoría abstracta; era la materia misma de las cosas, aquella raíz estaba amasada en existencia. O más bien la raíz, las verjas del jardín, el césped

ralo, todo se había desvanecido; la diversidad de las cosas, su individualidad sólo eran una apariencia, un barniz. Ese barniz se había fundido, quedaban masas monstruosas y blandas, en desorden, desnudas, con una desnudez espantosa y obscena. (Sartre, 2008, p. 105)

En este fragmento de *La Náusea*, germina en Roquentin algo que permite el despojo de las apariencias, con lo que parece acceder en un instante sin duración a lo que es no-aparente, una especie de mismidad de lo existente donde nada parece articulado, pues se queda en la generalidad de lo que meramente existe. El fallo de la apariencia hace que la misma deje de mostrarse como realidad para Roquentin. La náusea como condición, pero sin limitarse a ella, permite el acceso a un estado de distanciamiento entre la apariencia y las posibles manifestaciones de las cosas que se muestran (que aparecen), perdiendo su efectividad en su discurso absolutario, unívoco y controlado; cuando una raíz deja de ser una raíz para ser solo materia.

La integridad del conjunto de apariencias que forman la realidad se ve dispersa por el estado de Roquentin frente al mundo y, si bien este no deja de estar ni deja de percibir el mundo, pierde el sentido que se ha establecido, tanto instintiva como culturalmente, en la concepción del mundo. Por esto, a Roquentin el mundo se le aparece como materia, como un todo existente indistinguible en tanto que solo existe.

El momento de fallo de la apariencia no interesa aquí solamente como experiencia de la náusea, mas esta sirve como una imagen hiperbólica del fallo. Esta falibilidad tal vez se puede presentar de manera más simple, en el acto de la duda, en el preguntarse desinteresadamente por las cosas que se nos antojan unívocas.

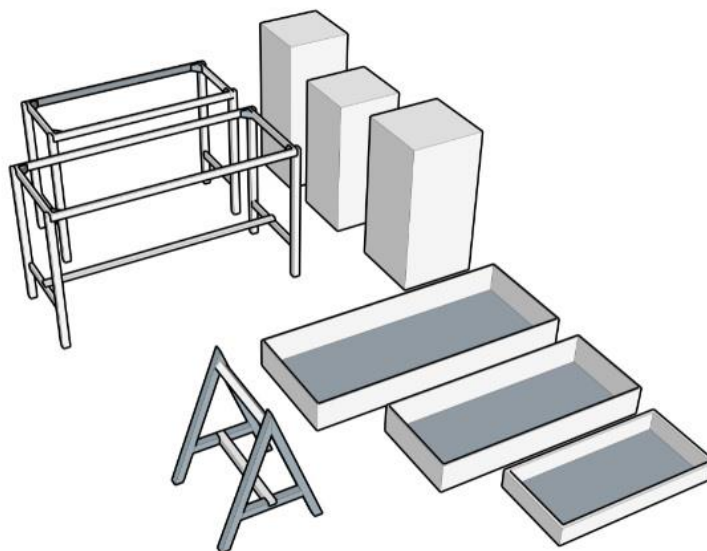
La apariencia siempre va a presentarse a modo de declaración, no importa si es afirmativa o negativa. El fallo de la apariencia, en cambio, es una duda de lo declarado.

8. Mobiliario de papel

Entrando a la sala de exposiciones de Bellas Artes, el espectador ve de lejos unos pedestales sobre los que nada reposa. Hay cajones de vitrinas sobre el suelo que no contienen ningún objeto y sus bases no son más que muebles semejantes a mesas, pero con patas más altas. Los ignora en un principio, ya que no parecen más que lo que antecede a una exposición. El espectador está atento, busca descubrir dónde están los objetos que, piensa, son ‘obras de arte’. Después de no mucho tiempo, tal vez unos segundos, el espectador se da cuenta que el mobiliario de exhibición es lo que está buscando. Un mobiliario hueco, endeble, que no soporta nada, porque todo esfuerzo está en soportarse a sí mismo como apariencia.

Descripción

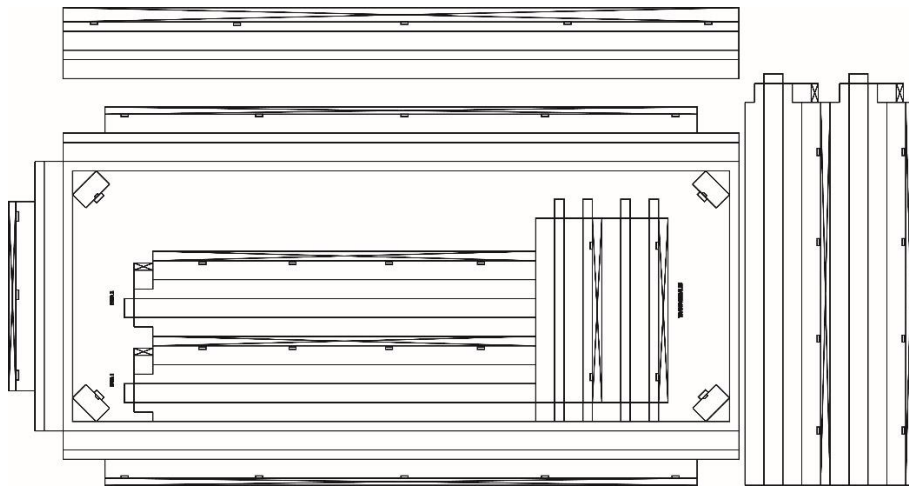
Mobiliario de papel es una serie de objetos tridimensionales formados por piezas de papel bond de 90gr, doblado y plegado, que busca aparentar la forma de varios muebles de exhibición que se utilizan regularmente en Bellas Artes. Estos, en su mayoría son de madera y están pintados de blanco. Estos objetos tridimensionales son estructuras que obedecen a la forma de tres pedestales, dos bases de vitrina, dos cajones de vitrina y un burro.



Tres prismas rectangulares dan forma a los tres pedestales, cada uno de medida diferente, siendo el más grande de un metro de alto y 40 centímetros en el ancho de sus caras. La construcción de estos objetos resulta de plegar el papel en cuatro partes iguales, que serían las cuatro caras laterales de los pedestales, y una solapa que permite unir los dos extremos del papel con clips. En la parte superior e inferior de las caras se dejan otras solapas que se

superponen y se enganchan con clips para dar más firmeza al prisma rectangular. La cara superior del pedestal de papel se resuelve con un trozo de papel que tenga las medidas del ancho y la profundidad del objeto (40x40, en el caso del pedestal más grande).

Las bases de vitrina de papel son fundamentalmente marcos con cuatro patas, una base es de 85x47x117 y la otra de 85x57x143cm. Los marcos son de una sola pieza de papel al que se le dibuja su desarrollo plano respectivo, esto es, todas las vistas del objeto conectadas en un solo plano para luego poder armarse tridimensionalmente. Las patas siguen un procedimiento parecido al de los pedestales, en el que se parte de las cuatro caras y una solapa.



Los cajones de vitrina se obtienen a partir de tres cajas de papel que carecen de una cara superior. La medida de los cajones es de 17x60x150, 17x50x120 y 11x44x92. Estos objetos son resueltos de una forma parecida a la de los pedestales, salvo que aquí se divide el objeto en dos partes iguales que son, a su vez, dos caras del volumen con sus respectivas solapas. Al unir y doblar ambas mitades se obtiene la forma de cajón requerida.

El burro mide 73 centímetros de alto, 50 de ancho y más o menos 35 de profundidad. Se trata básicamente de dos piezas con forma de letra A hechos por bastidores de papel y unidos por dos bastidores transversales.



Figura 7. Parte lateral del burro desplegada

Los dos triángulos proyectados salen de una sola pieza de papel, a partir del trazado del desarrollo plano del objeto. Los dos bastidores transversales que unen estas dos partes triangulares son hechos de forma similar a las patas de las bases de vitrina.

8.1.El mobiliario como anomalía

[...] el mobiliario de exhibición es la anomalía, está hueco, es endeble, no soporta nada porque todo el esfuerzo está en soportarse a sí mismo como apariencia.

La elección del mobiliario de Bellas Artes se debe a dos razones: una es el sitio al que pertenece el mobiliario y otra es la coincidencia de la superficie blanca de esos muebles con el papel, que es pura superficie.

Atendiendo a la primera razón, resulta evidente que el sitio al que pertenece el mobiliario de exhibición de Bellas Artes es la sala de exhibiciones de la misma institución. Esta pertenencia es solo discursiva. Es esta misma discursividad por lo que uno espera, al momento de entrar a esa sala, encontrar objetos relacionados con arte. En el *El Orden del discurso*, Foucault escribe que “Es necesario concebir el discurso como una violencia que hacemos a las cosas, en todo caso como una práctica que les imponemos; es en esta práctica donde los acontecimientos del discurso encuentran el principio de su regularidad.” (1992, p. 33) Así pues, cuando entramos a la sala de exhibiciones, no solo estamos accediendo a un lugar de tantos metros cuadrados con dos columnas y un pasillo que comunica dos espacios rectangulares.

En ese sentido, el espacio nos advierte de la correspondencia o extrañeza que tiene un objeto que se encuentra en él, por lo que al acceder a un espacio estamos predispuestos a encontrarnos objetos de su misma naturaleza: en una cocina esperamos encontrar trastes y electrodomésticos; en un salón de clase suponemos que habrá asientos, algún tablero, luces más o menos parejas; en el taller de grabado esperamos ver una prensa, recipientes plásticos con químicos, papeles de diferentes formatos.

La naturaleza de la sala de exhibición como espacio expositivo, por su parte, nos predispone a encontrar algo extraño en las cosas que están ahí ubicadas, pues la misma está pensada para tener exhibidas obras de arte o material de otro tipo que busca mostrarse a un espectador dispuesto a descubrirlo. La estrategia de usar objetos que son propios del mismo espacio expositivo (usados para mostrar otros objetos) dilata el tiempo en el que la anomalía es

detectada, pues está haciendo una especie de juego de contraespionaje (donde el espectador es el espía) que consiste en lo siguiente: El espectador entra a la galería con cierta precaución, dispuesto a encontrarse con algo así como obras de arte, que en muchos casos están sobre vitrinas o estantes. En esta pieza, el espectador, buscando obras, se encontraría con muebles que ocultan su ser obra.

Por otra parte, la segunda razón de la elección del mobiliario se debe a una coincidencia con el material que quería usar: si bien desde un principio pensé en el papel, la superficie blanca del mobiliario que pretendo imitar me alentó a tomar la decisión de usar papel bond, cuya ventaja frente a otros papeles es el encuentro cotidiano que tenemos con él y, por lo mismo, su fácil identificación. Otra función del papel en el proyecto es poner en juego las contradicciones materiales entre objeto aparente (mobiliario de papel) y objeto útil (mobiliario de exhibición); la resistencia del papel a ser erigido, por su carácter endeble.

Me interesa que el mobiliario de papel pueda recuperar su naturaleza aparentemente bidimensional de hoja. Si bien tanto una hoja de papel como un mueble son tridimensionales, la aparente bidimensionalidad de la primera reside en su insignificante grosor que, por tratarse de papel bond, podría ser la décima parte de un milímetro. Esta posibilidad de plegar y desplegar el objeto de papel para, respectivamente, alzar o suprimir la apariencia de mueble de exhibición, le otorga dos estados al objeto, una especie de doble existencia. La oculta, no aparente, que está en reposo y la que aparece exhibida en la galería, que pretende ser otro objeto. Es como si en el papel estuviera latente su ser madera, manifestándose al erigirse y tomar la forma de bases, pedestales y listones, volviendo a ser papel cuando es plegado.



Figura 8. Ensayo de levantamiento de una base de vitrina hecha en papel

Por la misma característica endeble propia del escaso grosor del papel bond, los objetos, para alcanzar la altura necesaria, están sujetos por clips y ganchos pequeños, posibilitando la acción antes mencionada de plegarse y desplegarse. Otro punto importante de este material es el peso que tiene el objeto aparente, que es mínimo al carecer de una estructura interna adicional: al plegarse de forma ordenada, el mismo papel se torna estructura, ya que toda el área cercana al doblez queda tensionada, ordenando las fibras para que se comporten como un cuerpo autoportante y hueco. Como ejemplo, el peso del primer pedestal es apenas poco más de 160g. Y es que, si bien es imposible que se compruebe este peso por parte del espectador sin dañar el montaje, se vuelve evidente lo liviano del objeto al notar el material y su vacío interno.

Esta vacuidad de los objetos, con una existencia limitada a su forma y apariencia, se encuentra en el mundo del teatro como utilería; en los cuentos como sustantivos y adjetivos; en los videojuegos la vacuidad está en todos los objetos que configuran el mundo circundante por el que transita un personaje. Un ejemplo de esta afirmación lo encontramos en el video-ensayo *Parallel III*, de Harun Farocki, en el que el cineasta nos habla de esta última propiedad del mundo virtual, la vacuidad, señalando que ahí “(...) los objetos no tienen existencia más que por ellos mismos, son nada.” (Farocki, 2014)

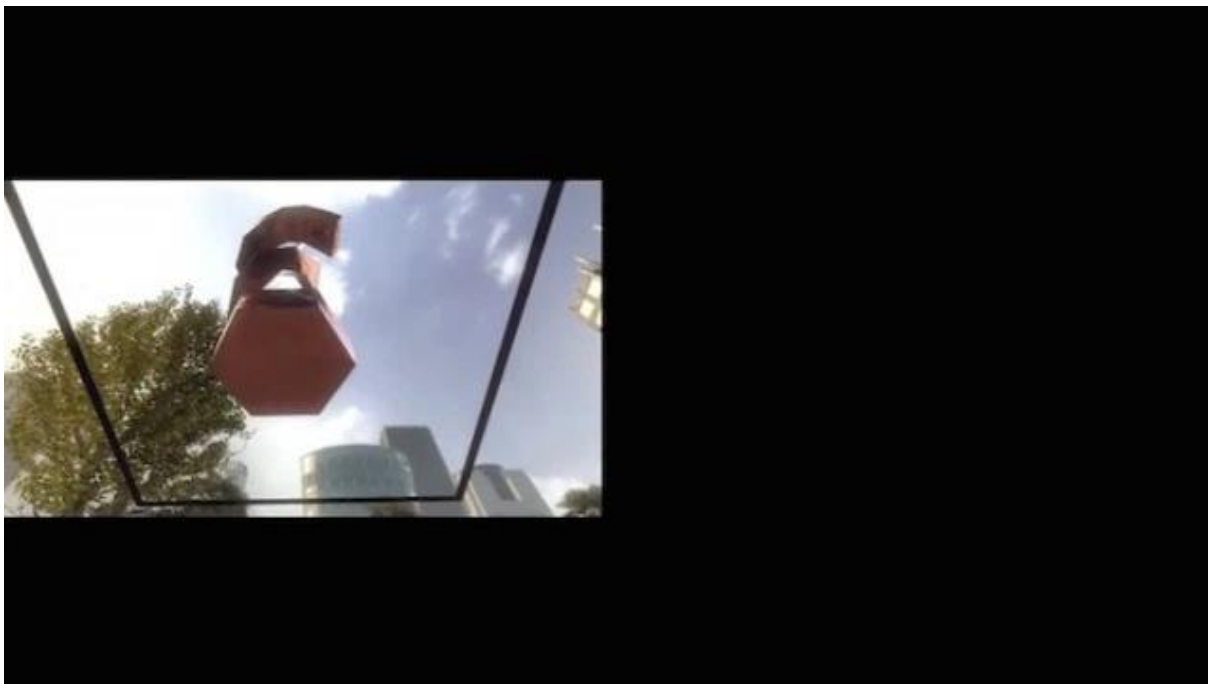


Figura 12. Fotograma del videoensayo *Parallel III* de Harun Farocki

En el video-ensayo mencionado, Farocki nos muestra en secuencias cómo está construido el mundo en diferentes videojuegos, mientras una voz en off femenina va reflexionando sobre ellas. En un fragmento, nos presenta como evidencia la posibilidad que tiene un pedestal de ser

atravesado en una de las modalidades de vista de un videojuego. “(...) Es evidente que el bloque está hueco, las paredes son invisibles desde adentro”, comenta Farocki sobre ese objeto, un pedestal que desde fuera aparenta la robustez del concreto y que tiene, así como el *mobiliario de papel*, dos realidades: una que es solo aparente, que se apoya en su carácter inmanentemente referencial, por lo que busca ser evidente a la vista del observador, y otra que es su estado material o fáctico, que tiene que ver con la operación que tiene el objeto como objeto, de qué o cómo está hecho, que por esto mismo es la realidad menos evidente de un objeto.

El video-ensayo de Farocki termina con las siguientes líneas, en las que, a mi parecer, reside la mayor semejanza que hay entre el *Mobiliario de papel* y los objetos descritos por el autor, programados para escenificar el mundo que es desplegado en un videojuego:

The surface of the water is nothing but surface, there is not water below it, it flows in emptiness.

This world floats like an island in the primeval ocean.

La superficie del agua no es más que superficie, no hay agua debajo de ella, flota en el vacío.

El mundo flota como una isla en un océano primitivo.

Los mobiliarios de papel no son más que superficie, no hay nada en su interior; y si bien no flotan en el vacío, están vacíos y se sostienen solamente por las propiedades de su misma superficie: por el pliegue ortogonal del papel.

Estas apariencias, meras apariencias, se erigen como reflejos en el espacio que usualmente contiene a los muebles de exhibición, objetos reflejados. Como todo reflejo, el objeto es hueco o, en todo caso, indeterminable; mientras que un reflejo en un espejo no es más que la luz que rebota en una superficie reflectante sin perder mucha información, pudiendo llegar a un receptor como imagen, el reflejo que supone este mobiliario de papel no es más que la superficie que coincide formalmente con un objeto que, en nuestra mente, pertenece a un sitio determinado, la sala de exhibición de Bellas Artes. Hay un momento en que lo aparente y lo aparentado existen como iguales, son indistinguibles.

Vale preguntarse qué tantos objetos vacíos están en el mundo sin función y sin sentido más que el de aparentar utilidad.

9. Escena captada por cámara de vigilancia

9.1. Algo sobre pintura

Voy a referirme a dos artistas chinos del mismo nombre, uno es un pintor tradicional del año 934, mientras que la otra es una artista contemporánea, también dedicada a la pintura, nacida en 1984. Encontré a la artista china Dong Yuan sin querer, cuando buscaba a su homónimo, también artista y de la misma nacionalidad, pero de hace un milenio. A este último lo conocí a través de un libro sobre la originalidad y la falsificación de las obras de arte, *Shanzhai* (2017), de Byung Chul-Han, quien hace mención de Dong Yuan cuando pone en evidencia la transformación de la obra del artista por medio de las copias y recreaciones de terceros. Fue grande la coincidencia cuando vi la obra de Dong Yuan (la artista cuya obra presenté en el estado del arte), pues aborda el problema de la apariencia de una forma que, creo, es bastante directa, razón por la que decidí incluirla en este texto.

En el libro *Shanzhai*, Byung Chul-Han trata el problema de la falsificación y su inexistencia en el pensamiento tradicional chino. Para abordarla, el autor necesariamente trabaja la idea de originalidad, muy arraigada en el pensamiento occidental, que encuentra su fundamento en una comprensión del mundo siempre en búsqueda de una verdad final (verdad que en el discurso religioso, por ejemplo, puede encontrarse en Dios). En contraste, el pensamiento chino, nos explica Byung Chul-Han, “No conoce identidad alguna que remita a un acontecimiento único. En este sentido, no existe la idea del original, puesto que la originalidad presupone un comienzo en sentido estricto.” (2017, p.13) La originalidad puede ser concebida solamente cuando se tiene en cuenta el origen de algo, razón por la cual, dada la tradición filosófica y religiosa de occidente, adquiere tanta importancia dentro del mismo pensamiento; solo al posibilitar la pregunta por un origen único, adquiere relevancia la pregunta por la originalidad de algo.

Aunque buscaba solo por curiosidad a un artista del mismo nombre, pero del siglo X, como ejemplo de las dinámicas del origen y falsificación en las obras tradicionales chinas, el problema plástico de la contemporánea Dong Yuan es el de las representaciones en sí y cómo estas pueden reclamar el lugar de eso representado. Si los comparamos, estos dos problemas se muestran bastante parecidos: se refieren ambos al origen y falsificación de un objeto. En el pintor Dong Yuan del siglo X, la obra es falsificada tanto como una forma de pedagogía como por un placer contemplativo, ya que, como se dijo antes, en el pensamiento chino la

falsificación de las obras de arte no tiene las connotaciones negativas que sí tiene en occidente⁸. En la obra de la artista contemporánea Dong Yuan, se busca la falsificación como un trampantojo, es decir un engaño al ojo, que entorpece el origen de un objeto al ser pintado con gran detalle, a la misma escala del objeto original y ubicado en su lugar, logrando así un reemplazo del objeto o por lo menos su carácter visual y espacial. Los dos artistas están en un juego de falsedades, el uno como falsificado y la otra como falsificadora.

Una vez expuesto lo anterior sobre el origen, paso a describir la pieza *Escena captada por cámara de vigilancia*. Consiste en la reproducción de un video corto junto con los elementos que le dieron lugar, tanto de planeación como de producción. La escena mostrada se pretende cotidiana y libre de mayor relevancia cinematográfica, presentándose como una escena casual captada por una cámara de vigilancia dentro de la sala de exhibición de Bellas Artes. Algunos objetos a su alrededor parecen indicar que el video fue orquestado por alguien: el guión, el vestuario usado en el video, la cámara de vigilancia con que fue grabado el video, el dispositivo que almacena la imagen de video (DVR), algunos cables, fotografías de la tela verde. De forma contradictoria, en el mismo lugar, hay unos documentos que parecen indicar que el video de vigilancia fue pedido a la institución.

El video reproducido es una edición de dos videos superpuestos mediante el uso de una pantalla verde (o croma key). Como video base, hay dos personas simulando martillar sobre un croma, que es reemplazado por la imagen en video de una tela verde que se levanta y queda fijada en una pared (video superpuesto). Cuando las dos capas de video son sincronizadas, muestran el montaje de una tela verde sobre una pared. Todo está preparado para generar una escena cualquiera de montaje, que ha sido grabada por una cámara de vigilancia. Este tipo de cámaras tienen una condición de pasividad frente a la imagen que es capturada: no son ellas las que buscan la acción como pasa con una cámara de cine o la de un fotógrafo, sino que, en su pasividad, capturan lo que acontece frente a ellas, como trampas para imágenes.



Figura 9. Fotogramas de los videos usados

⁸ “En la antigua práctica artística china, el aprendizaje se lleva a cabo copiando. La copia también funciona como una señal de respeto para con el maestro. La gente estudia, elogia y venera una obra copiándola. La copia es una alabanza.” (Byung Chul-Han, 2017, p.25)

Junto al monitor asignado para la reproducción del video, habrá varios objetos que brindan información de una supuesta procedencia del mismo video. Esta constelación de objetos que supuestamente dan lugar o contribuyeron a la producción del video, tiene también su falsedad. Los objetos son réplicas: vaciados de vinilo blanco que han sido pintados y (no solo se parecen, sino que) aspiran a ser sus referentes, con una lógica parecida, pero no la misma, a *Mobiliario de papel*. Aquí las apariencias se preocupan más por el detalle y reflexionan ya no sobre la apariencia en sí misma sino sobre algo parecido a un entorpecimiento del origen de un evento, como pasa en el caso de Dong Yuan y su instalación de pinturas, salvo que el entorpecimiento que ella busca es en relación a un objeto más que a un acontecimiento.



Figura 10. Réplicas de objetos, vinilo y acrílico

Los objetos resultantes del vaciado son solo superficie, pintura que ha tomado las formas de los moldes en que fue vertida. Acá hay algo divertido con el material usado y es que, aunque no reconozco los objetos como pintura (a pesar de ser vinilos), sí se vale del aspecto de superficialidad de la misma en cuanto no son más que eso.

Tenemos entonces tres capas de realidad en la estructura interna de la pieza *Escena captada por cámara de vigilancia*: el video como registro de un acontecimiento, los objetos con los que se produjeron tanto el video como el acontecimiento y el material contradictorio de estos objetos (su condición de réplicas). Un poco en términos morales, hay algo que pasó verdaderamente, una mentira que busca negarlo (los objetos que desorienta el origen del acontecimiento) y una mentira que niega, al mismo tiempo, la anterior mentira (que los objetos sean réplicas).

Ya que no es de gran interés la verdad en este proyecto de grado, quiero recalcar el carácter real tanto del acontecimiento fáctico (el montaje del video) como todas las derivaciones causales que se despliegan: estos son fenómenos o, como me gusta llamarlos en esta pieza, capas de realidad que están en interacción consigo mismas, que se manifiestan como reales en algún momento para el observador y que para esto buscan o apelan a la trampa de las imágenes.

9.2. Algo sobre video

Con respecto a las capas de realidad y la trampa de la imagen, me gustaría tomar como ejemplo un video que se viralizó en septiembre del 2012 y el programa de televisión del comediante canadiense Nathan Fielder que, meses después, mostraría cómo dicho video fue producido con la ayuda de un gran equipo.

El video muestra a un cerdo rescatando a una cabra⁹ que parecía estar atascada en un estanque de un zoológico estadounidense. Muchos medios de comunicación, como es usual, aprovecharon el video para atraer visitas a sus portales web con titulares como “Un cerdito héroe rescata una cabrita del agua”¹⁰.

En el año 2013 se emitió una serie del canal Comedy Central llamada *Nathan for you*, en la que el cocreador y protagonista, Nathan Fielder, busca ayudar a solucionar problemas de distintas empresas por medio de estrategias ocurrentes y absurdas. En uno de los episodios, Nathan Fielder acude a un zoológico de animales dóciles al que no iba casi gente. Su plan para generar visitas consistió en hacer un video viral en el que un cerdo salva a una cabra que está atascada en un estanque.



⁹ Pig rescues baby goat: <https://www.youtube.com/watch?v=g7WjrvG1GMk>

¹⁰ <https://cnnespanol.cnn.com/2012/09/24/un-cerdito-heroe-rescata-a-una-cabrita-del-agua/>
https://tn.com.ar/tecnologia/valiente-un-chanchito-salvo-a-una-cabra-del-ahogo_272817
<https://abcnews.go.com/GMA/video/cute-animal-videos-pig-saves-baby-goat-hero-caught-tape-gma-play-day-17289168>
https://www.huffpost.com/entry/pig-saves-baby-goat-from-drowning-petting-zoo-spider-pig_n_1901293



Figura 11. Cuatro fotogramas del video Nathan for you – Petting Zoo Hero, Comedy Central

Para lograr la escena, Fielder y su equipo buscaron un cerdo entrenado que pudiera nadar hasta la cabra y, para guiarlo, construyeron una ruta subacuática hecha con PVC transparente por la que el cerdo pasa. La cabra fue sostenida por un buzo hasta que el cerdo se acerca a ella. El audio fue grabado por un personaje recurrente del programa y adicionado en posproducción, para luego ser subido a Youtube por una cuenta nueva, creada solo para alojar ese video. Adicionalmente, Fielder y su equipo hicieron firmar acuerdos de confidencialidad a todas las personas que participaron en la producción del video. Este fue subido el 19 de septiembre del 2012 y en pocos días alcanzó más de seis millones de visitas, apareciendo en noticieros y programas de entretenimiento.

Me llama mucho la atención la producción de este video, tanto por el despliegue técnico para lograr una escena de 29 segundos, como por el mismo engaño aprovechándose de lo que yo llamo la confianza en la imagen de video. Con esto me refiero a la confianza que tenemos en la imagen de video en tanto representación visual, que se corresponde bastante bien con su referente: el objeto que filmado. Es por esta confianza en la representación que se le atribuye un componente de objetividad, creando una sensación de equivalencia entre la imagen de video y la imagen visual de la realidad (lo referenciado). Esta confianza en la imagen de video tiene que ver tanto con el desarrollo técnico-tecnológico de la cámara como con la continuidad narrativa que le da verosimilitud al video. La primera se refiere a la calidad de la imagen y la segunda a la credibilidad de la secuencia.

En este ejemplo, hay dos capas de realidad: el video que fue viralizado por la prensa y que muchos tomaron como un acontecimiento real y el complicado andamiaje que lo sustenta desde su producción, que fue develado en el programa del comediante meses después. Hay, pues, dos realidades según el acercamiento que tenga el espectador al evento del cerdito.

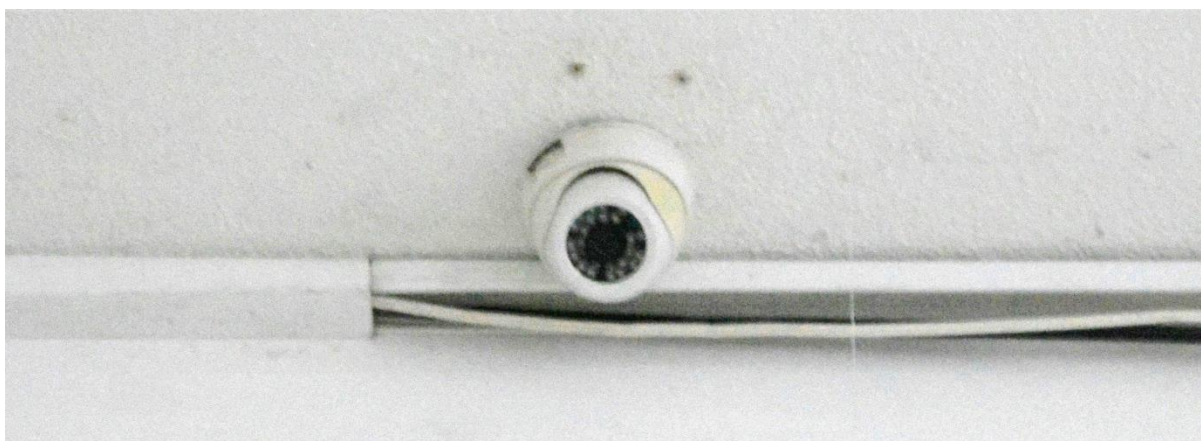


Figura 12. Cámara de vigilancia. Sala de exhibiciones, Bellas Artes

En el caso de la cámara de vigilancia como medio técnico, como sucede en *Escena captada por cámara de vigilancia*, la condición pasiva de esta, que mencioné con anterioridad, le aporta un mayor grado de verosimilitud. Por un lado, por su situación de capturar lo que pasa frente a su cuerpo estático, condición que hace creer que no hay un agente que determine ni controle de forma caprichosa lo que pasa frente a la cámara (como sí sucede con una cámara en mano). La segunda razón es el uso testimonial que se da a los videos de vigilancia, que nos condiciona a tomarlos como verdaderos y objetivos.

Las diversas capas de realidad en *Escena captada por cámara de vigilancia*, los variados orígenes para un solo acontecimiento en video, tienen el fin de sembrar dudas en el espectador sobre la obviedad que se tiene del registro de video como medio que atestigua fielmente la realidad. Los objetos que rodean y buscan explicar la procedencia del mismo, están jugando a algo similar entre la imagen y el origen, pero su función principal es la de desorientar. *Escena captada por cámara de vigilancia* busca generar una confusión sobre los orígenes de las cosas; la pienso como una declaración contra la causalidad y el sentido común, pues pareciera que el universo escapa de toda razón, pero nosotros, como espectadores activos (por obligatoriedad) del mismo, le conferimos uno u otro sentido.

10. Verse a uno mismo viéndose

Entrando a la galería, se ve una escalera metálica antes del pasillo que lleva al fondo de la sala, frente a ella hay un rectángulo de escala humana que, visto desde la entrada, estaba oculto por la columna izquierda. Hay un agujero que emite luz en el centro del plano negro, al acercarse y ver de qué se trata, el espectador se encuentra con una imagen de él mismo en su rol de espectador.

10.1. Situación antes que objeto

En esta pieza se hace uso de un circuito cerrado de televisión que está captando la imagen del espectador al momento de ver la pantalla, por lo que el espectador termina viéndose en pantalla. El circuito se compone únicamente de cámara de vigilancia, televisor y cableado, por lo que es una transmisión de imagen directa en la que se obvia cualquier tipo de grabación.

El circuito cerrado funciona de la siguiente forma: El espectador suministra su imagen como estímulos lumínicos que son captados por la cámara. Esta, mediante un sensor fotosensible transforma las señales lumínicas en eléctricas que, a su vez, siguen su trayecto por los cables hasta el monitor, encargado de traducir toda la información en imagen nuevamente, esta vez virtual, aplanada, en otra dimensión.

Formal y estructuralmente, no hay ningún tipo de ocultamiento en los dispositivos técnicos de la obra, salvo para efectos del encuentro del espectador con la imagen de video. Esta desnudez del circuito cerrado es, en mayor medida, para alivianar un poco el peso de las fuertes connotaciones de vigilancia y control que tiene la cámara. Al no estar ocultos los medios que posibilitan el recorrido de la imagen, la efectividad de la cámara en términos de vigilancia se ve afectada negativamente, pues la imagen del espectador que se está reteniendo se le ofrece nuevamente tras el cambio de medio de la información. Algo así como que la información no queda en manos de un tercero, como ocupa un proceso

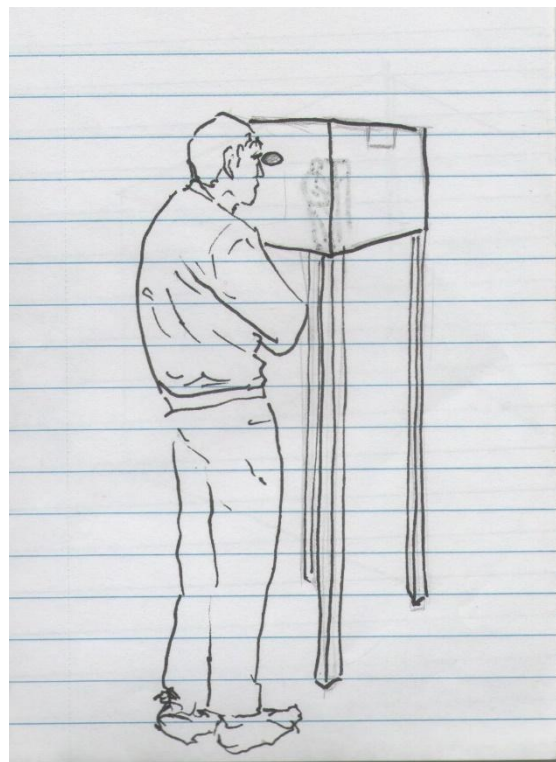


Figura 13. Boceto de Verse a uno mismo viéndose pensado como objeto

de vigilancia, sino que vuelve a la misma persona que la proporciona, más parecido al caso de un espejo.

Si bien en un principio *Verse a uno mismo viéndose* era de carácter más objetual, pensada como una caja en cuyo interior estaba la imagen del espectador viendo al interior de la misma caja, conforme se ha ido desarrollando, ha mutado en ser situación antes que objeto. La distinción entre estas dos formas está en la naturaleza del medio material en que se desenvuelve la obra: mientras el objeto (que necesariamente es una imagen) se piensa como una unidad discursiva casi autónoma, la situación surge solamente en la relación entre objetos (a su vez imágenes) con el espectador. En este caso, la imagen del espectador, mediada por los instrumentos descritos en el anterior párrafo, es la que permite que se dé lugar la situación y ya no la caja como contenedor de la misma.

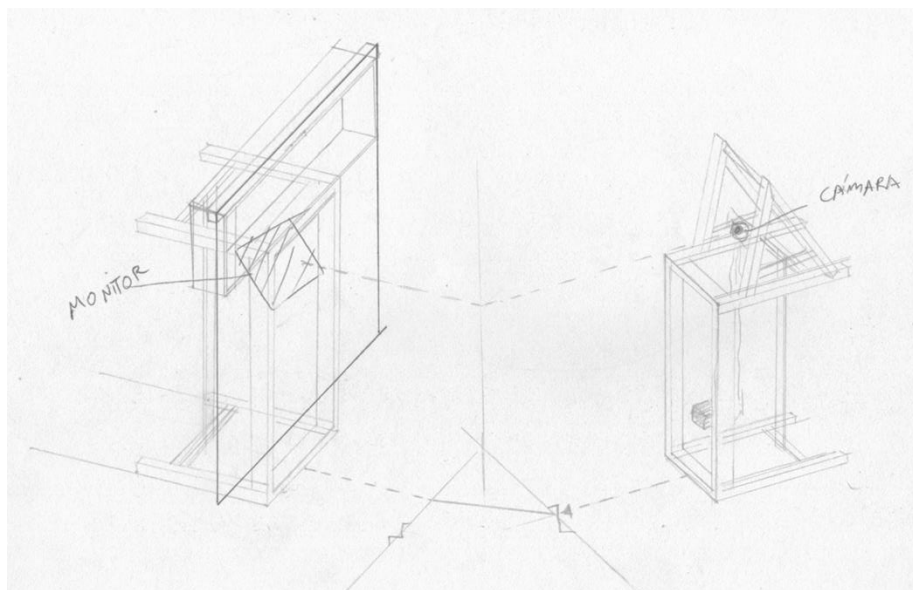


Figura 14. Boceto de *Verse a uno mismo viéndose*

Es por la poca relevancia que tiene la pieza en tanto que objeto, que se posibilita la desnudez técnica ya mencionada y, con ello, la flexibilidad en su montaje, pudiéndose valer de elementos que son propios de la sala de exhibiciones, como su mobiliario y las escaleras que se utilizan para montaje. Con esto, quiero resaltar básicamente que lo que realmente importa es que se cumplan las necesidades del video con respecto al espectador antes que las propiedades como objeto de la pieza *Verse a uno mismo viéndose*.

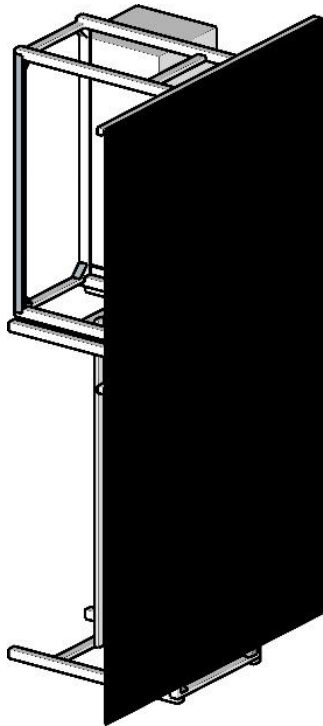


Figura 15. Boceto digital de la pantalla negra

Por otro lado, hay un aspecto de limitación de la imagen de video que es necesaria para la situación. Esta limitación busca, primero, una especie de enmarcación a la imagen del espectador que está siendo transmitida por el monitor, ya que lo destaca del fondo y queda solo como una figura humana; segundo, evita que en el monitor se vea transmitido él mismo, pues esto resultaría en un rectángulo muy luminoso a causa de la realimentación de la imagen de video.

Aunque esta limitación en la imagen de video estaba resuelta en un principio gracias a la continencia que proporciona una caja, puesta a un lado esta posibilidad, la solución que encontré para este problema es el de ocultar la vista frontal del monitor por una pantalla negra de cartón que tiene una abertura por la cual se ve la imagen de video.

10.2. Uno como tercera persona

Verse a uno mismo viéndose tiene, a mi parecer, dos momentos básicos de observación. El primero es como agrupación de objetos. Este momento tiene lugar en la superficie de la obra, que tiene como característica más importante su función de trampa para la atención, que opera cuando se invita o seduce al espectador a examinar ese gran rectángulo negro que se levanta en el espacio. La seducción que concedo al rectángulo negro se debe a su artificiosa presencia en la sala de exhibiciones, más aún, en este proyecto donde las piezas parecieran ocultar su ser arte. Cuando el espectador descubre el video que opera detrás del rectángulo, estos objetos reunidos cumplen su función de trampa.

Esta decisión de rectángulo negro, a pesar de haber sido tomada como el elemento seductor de este grupo de objetos, arrastra consigo una discusión sobre el negro en la representación. En este caso, me interesa las implicaciones totalizantes que tiene el negro: el vacío como ausencia en la síntesis sustractiva del color y la saturación o totalidad que supone en la síntesis aditiva. En un artículo llamado *Black on Black* (2015), de Eugene Thacker, el autor reflexiona sobre el negro en la historia del arte. Para ello, analiza pinturas de Caravaggio, Malevich, unos textos de Goethe e ilustraciones de algunos otros autores.

No quiero hablar del cuadro negro de Malevich, de los múltiples cuadros de Reinhardt o el pigmento de Kapoor. Sin embargo, hay una ilustración en particular que me interesa hecha por un inglés en el siglo XVII, Robert Fludd, analizada por Eugene Thecker en su artículo. La ilustración es simplemente un cuadrado pintado de negro que dice en sus cuatro lados “*Et sic in infinitum*”, frase en latín que traduce y *así hasta el infinito*. En este plano, Fludd ilustra lo que creía era el precedente del universo, algo así como el vacío de la nada, o

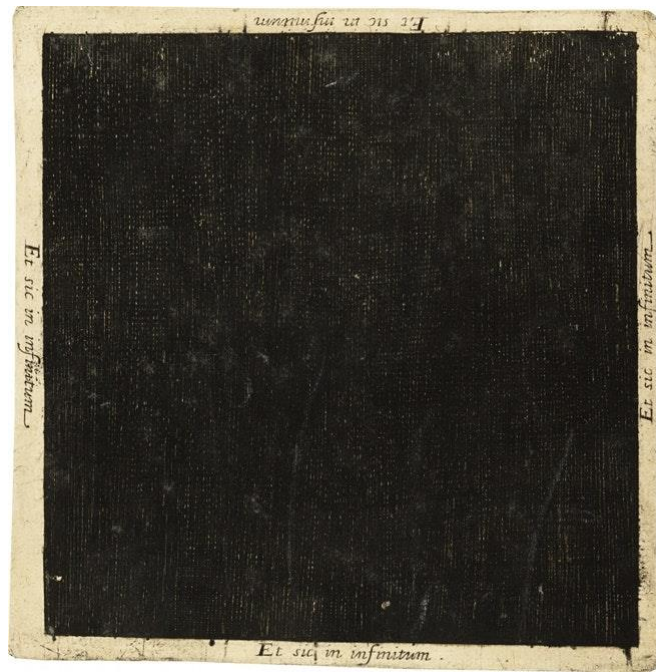


Figura 16. *Et sic in infinitum* (1617) Robert Fludd.

como Fludd lo denominó, un *preuniverso* o *inuniverso* (Thacker, 2015). Contrario a los cuadros negros de Malevich, Reinhardt o Kapoor, Fludd no tenía un problema con la imagen, sino que buscaba la forma de ilustrar una idea.

En su simplicidad, el plano negro está representando un espacio vacío que se extiende al infinito. De alguna forma, estoy tomando ese plano infinito para seducir y ubicar al espectador frente a la situación de verse viéndose.

Al ser encontrada la imagen de vídeo, se llega al segundo momento de observación. En este, el espectador cumple la premisa del título de la obra *Verse a uno mismo viéndose*. El problema de la apariencia en la obra se traslada al terreno de la representación; lo que encuentra en la imagen de video es igual de real, pero a diferencia de la estructura que lo contiene (los muebles y el cartón pintado de negro, así como el monitor y la cámara) esto se presenta plano y limitado por la imagen que ofrece el monitor.

La importancia de lo anterior está en la idea del encuentro con la imagen del espectador en tercera persona por él mismo, que siempre está en primera persona. Así como la narración en tercera persona se utiliza para contar una historia en la que los eventos no le suceden directamente al narrador sino a otro sujeto (otra conciencia), esta imagen pretende una disociación en el espectador: su punto de vista confrontado con su imagen, que se manifiesta como la de otro.

Esto me recuerda a la obra de Luis Camnitzer *This is a mirror, you are a written sentence*, del año 1966. Esta obra es una etiqueta autoadhesiva de 48 x 62 cm con la misma frase que le sirve

de título, que traduce “Este es un espejo, usted es una frase escrita”. La relación que establezco es el juego que propone Camnitzer de situar al espectador en el lugar de la obra, sugiriendo que él es el texto que aparece en la misma.

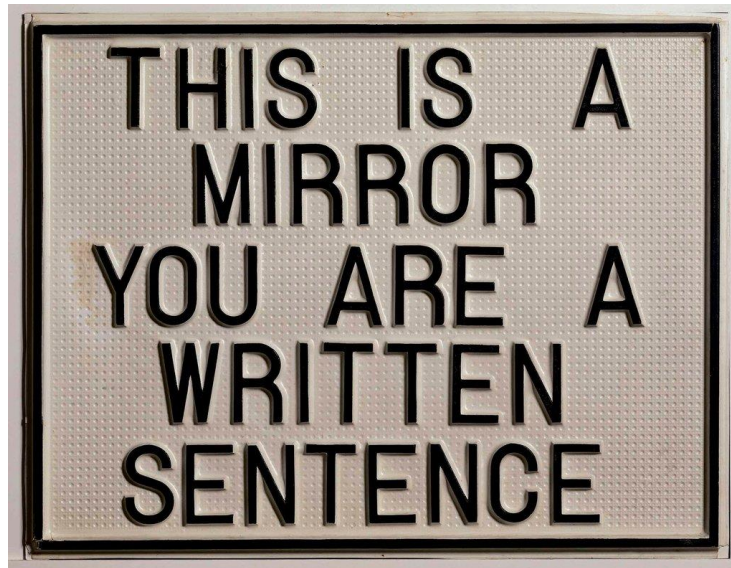


Figura 17. *This is a mirror you are a written sentence* (1966) Luis Camnitzer

En la obra *Verse a uno mismo viéndose* se propone un juego parecido, que está ubicando al espectador como el contenido de la obra por medio de la imagen del mismo y no a través de significados, como la obra de Camnitzer. Además, la ubicación del espectador de la obra aquí propuesta no opera de forma sustitutiva como la de Camnitzer, sino que busca una disonancia en la imagen de uno, siempre espectador en primera persona.

La imagen de espectador que ofrece el video es la de uno, pero no es uno. Es un espectador que está encerrado en dos dimensiones espaciales; un ser que es sólo superficie porque el plano de video no tiene profundidad. Este encierro es, además, un encierro necesario para su existencia: la imagen del espectador siempre va a aparecer como (va a ser) la del espectador que se ve a sí mismo, de otro modo la imagen parece no existir.

La limitación que ofrece el rectángulo negro permite esta existencia sólo en el ejercicio de ser espectador, al llevar a cabo la acción de asomarse por el hueco para encontrarse con la imagen de video. La imagen solo existe como apariencia y superficie del espectador en cuanto observa.

11. Espectadores que encuentran el sentido de su existencia

Al entrar a la sala de exhibición, el espectador ve de lejos tres cuerpos humanos que están observando lo que parece ser una obra de arte sobre la pared. Se acerca. No son personas, son solo tres cuerpos que se mueven como si estuvieran observando una especie de mecanismo formado por motor y engranajes.

El que se inclina, el asintiente y el señalante

La pieza *Espectadores que encuentran el sentido de su existencia* se trata de tres figuras antropomorfas a escala real y un mecanismo que les da movimiento. Cada una de estas figuras está hecha con un esqueleto de madera articulado según el movimiento que requiera; es decir, no hay un esqueleto genérico, sino que es específico según el gesto de observación de cada cuerpo. Todas las figuras están vestidas y ligeramente rellenas con espuma para dar la sensación de volumen del cuerpo humano. El mecanismo que parecen observar es el mismo que les otorga los distintos movimientos y pausas mediante artificios mecánicos.



Figura 18. El que se inclina, espectador hecho en madera y espuma

La primera figura en ser construida simula el gesto usual de inclinarse hacia adelante para ver los detalles de una obra que está montada en la pared. Cuando está erguido, el cuerpo es de más o menos 175cm de alto y estando en su postura de máxima inclinación, llega a los 150 cm. Está compuesta por unas veinticinco piezas de madera que están unidas con tornillos y algunos alambres. La cabeza de la figura está hecha en cartón y los pies llevan un contrapeso que le permite sostenerse y mantener la estabilidad cuando efectúa los movimientos.

El gesto que hace el cuerpo se consigue gracias a dos componentes que son tensados y destensados por unos hilos de nailon: la columna vertebral y la cabeza. La columna está compuesta de ocho vértebras de más o menos 8,5 cm., unidas por dos tiras de lienzo en las caras frontal y posterior de la columna. Cada una de las vértebras está cortada a un ángulo distinto para que, al momento de estar sin tensión, formen una curva que es la encargada de llevar la figura hacia delante. La cabeza, por su parte, se mueve porque está atravesada por un eje horizontal que permite un movimiento de abajo a arriba cuando el nailon que está anclado a ella es tensado por el mecanismo.

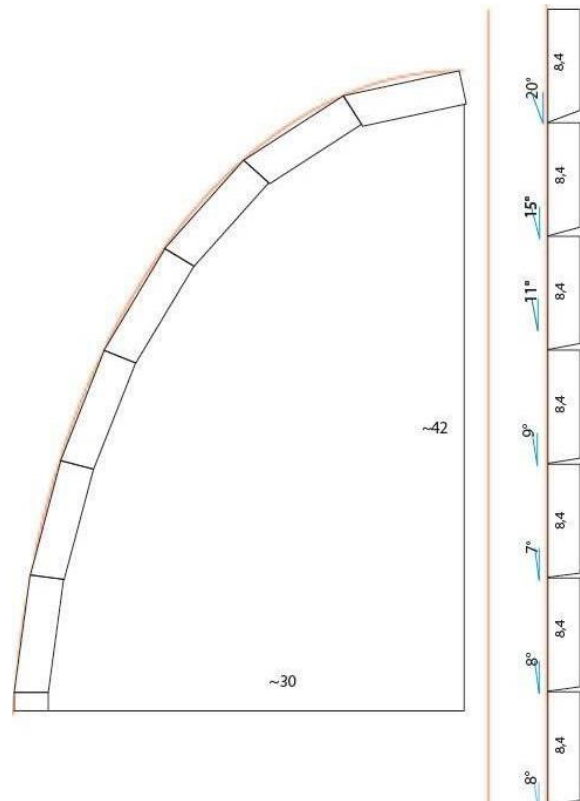


Figura 19. Boceto digital del funcionamiento de la columna vertebral del que se inclina

La segunda y tercera figuras se construyeron de forma parecida a la primera, con la salvedad de que carecen de una columna vertebral articulada. Una de ellas lleva por función imitar el gesto de señalar tímidamente el objeto que la hace espectadora, al tiempo que la otra asiente frente al aparato mecánico que está viendo, simulando una especie de interacción social entre las dos figuras.

El movimiento de la figura señalante es logrado por un mecanismo de manivela que jala el brazo de la figura mediante un simple sistema de poleas, haciendo que su antebrazo haga lentos movimientos verticales. La figura mide 164 cm de alto y se encuentra en posición erguida con la cabeza apuntando un poco hacia la derecha.

El cuerpo asintiente mide 154 cm, teniendo en cuenta una leve inclinación hacia adelante. El movimiento que simula el gesto de asentir es logrado mediante el columpiamiento de la cabeza que reposa sobre un eje fijo transversal al interior de la misma. Cuando el nailon que le da movimiento es tensado, el mentón del asintiente baja, volviendo a subir por un contrapeso que tiene en la parte posterior de la cabeza.

La elección de tres cuerpos en vez de uno se debe a dos razones: primero para dotar de más naturalidad a las figuras en el espacio de exhibición, pues es más usual que varias personas se

agrupen para ver una obra en una exposición y no un solo espectador. La segunda razón responde a la implicación de sentido que la obra tendría al ubicar solo un cuerpo humano frente al mecanismo: al ser varios cuerpos, se distrae la atención de ellos como figuras específicas y recae en sus gestos de espectadores.

11.1. Observador y espectador, ambos condenados

En la jerga científica se suele usar el término observador para hablar del ente que mide o comprueba conscientemente un fenómeno, para ser contrapuesto a conceptos u otros fenómenos. Básicamente eso es hacer ciencia. Encontré lo siguiente cuando buscaba más información sobre el papel del observador:

“Un aspecto de la observación cuántica es que mientras no se observa un electrón, éste es simplemente una nube de probabilidad, que en el momento que se observa ocupa un lugar en el espacio. Es decir, el electrón sólo tiene una posición en el espacio o una velocidad en el momento de la observación. O lo que es lo mismo, la realidad se ofrece sólo cuando realizamos la observación, mientras tanto sólo es una nube de probabilidad. Lo que significa que para observar la realidad tiene que perturbarla un observador.” (Arenzana, 2011, p. 93)

Este ejemplo de la nube de probabilidad y el observador debe tratarse con cuidado, pues a menudo suele confundirse con que la realidad puede ser transformada a voluntad. En el párrafo anterior, el observador no observa el fenómeno de forma directa, sino mediante instrumentos, por lo que este ejemplo solo se puede tomar en el mundo material, de observación directa, como una analogía del sentido de lo que se nos aparece como realidad.

El observador de la realidad es cualquier sujeto al que se le aparece esta de forma espontánea. Por ser sujeto, está sujeto a (o condicionado por) discursos y circunstancias: las dinámicas culturales, su religión, su psicología e inclusive sus características fisiológicas. Es por esta constelación identitaria que la realidad se le aparece espontánea al observador, puesto que le otorga sentido a todo lo observado.

Por otro lado, tenemos al espectador, una figura parecida, pero que se encuentra reducida a unos límites espaciales y temporales, determinados por la obra o el espectáculo que es observado. Su observación está en un mundo que está contenido por los medios técnicos dispuestos por alguien; es esta contingencia la que lo distingue fundamentalmente del observador.

Estas dos figuras, observador y espectador, tienen en común la experimentación de la realidad de forma consciente o más o menos consciente. Ambas se enfrentan a imágenes (apariencias, manifestaciones) que dotan de sentido según todas las condiciones y discursos que los hacen sujetos; según la constelación identitaria que encamina la percepción e interpretación de tal o cual fenómeno. Recordemos que la apariencia es el mostrarse de algo, lo que presupone que se muestra a alguien, que es el observador o el espectador.

El título de la obra, *Espectadores que encuentran el sentido de su existencia*, establece la relación entre el cuerpo del espectador en el espacio de exhibición de arte y la de uno como observador de la realidad. El título está dando por sentado que hay un sentido que está determinado por lo que están viendo los cuerpos que simulan ser espectadores: el sentido de su existencia, que, al tratarse de simulaciones de espectadores, está designado por el mecanismo que permite ejecutar cada uno de los gestos que los identifica como tales.

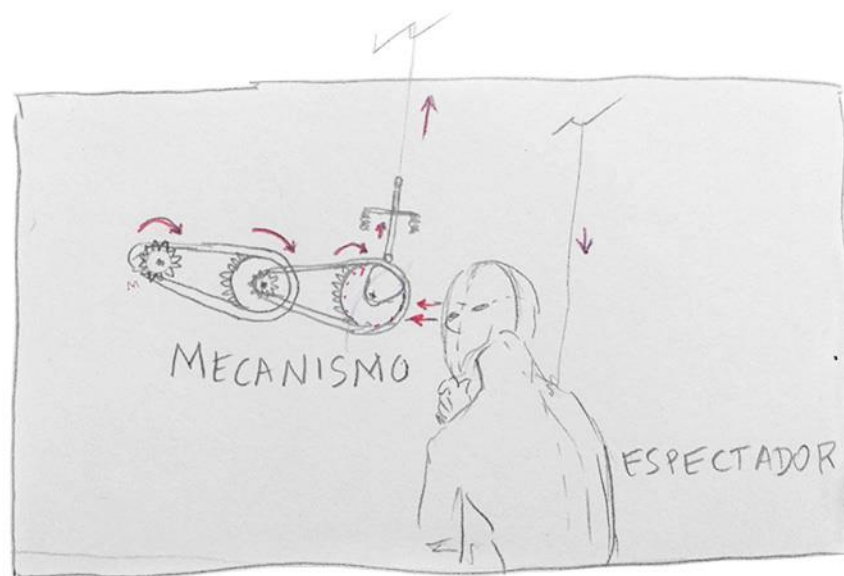


Figura 20. Boceto de *Espectadores que encuentran el sentido de la existencia*

Un aspecto importante en la construcción y en el sentido de esta obra es la idea de circularidad, que se encuentra en la relación entre el mecanismo que permite que los espectadores simulados se muevan y, en consecuencia, el encuentro y observación del mecanismo por los mismos. Los espectadores observan el sistema que les da movimiento, sistema que les permite simular la observación del sistema que...(et sic in infinitum). La operación circular procura dar cuenta de una búsqueda de sentido que solo tiene sentido por sí misma, en su mismo buscar sentido. Es algo así como si el espectador estuviera en una condena que imposibilita la trascendencia (el propósito de la vida, el reino de los cielos, el fin último, etc).

Dicho esto, no puedo evitar pensar en el *Mito de Sísifo* de Albert Camus, en el que el escritor usa al personaje de la mitología griega como ejemplo de una existencia absurda. Absurdidad que se manifiesta en la consciencia que se tiene del acto de existir porque sí, o como dice una frase de una canción bien conocida, *la melancolía de morir en este mundo y de vivir sin una estúpida razón*.

Toda la alegría silenciosa de Sísifo consiste en eso. Su destino le pertenece. Su roca es su cosa. Del mismo modo, el hombre absurdo, cuando contempla su tormento, hace callar a todos los ídolos. [...] El hombre absurdo dice "sí" y su esfuerzo no terminará nunca. Si hay un destino personal, no hay un destino superior, o, por lo menos, no hay más que uno al que juzga fatal y despreciable. Por lo demás, sabe que es dueño de sus días. (Camus, 1985, p. 61)

Sísifo lleva auestas una gran roca a lo alto de una colina, pero al terminar su cometido, el pesado objeto rueda hasta el punto de inicio, obligando al castigado a descender y repetir la acción. Y así, por toda la eternidad, *et sic in infinitum*. En todo momento de su descenso, propone Camus, Sísifo es consciente de su existencia, que es solo suya a pesar de estar castigado eternamente. La roca de Sísifo y el arte los encuentro estrechamente relacionados por lo siguiente: los espectadores que encuentran el sentido están dándose cuenta de la búsqueda de sentido que están llevando a cabo, que nunca estará satisfecha en tanto exista el arte, así como para Camus el que se hace consciente de su existencia debe asumir la absurdidad de la misma y subir la roca (o suicidarse, propone el autor). Los espectadores que observan el mecanismo que permite que sean espectadores están en un castigo equiparable al de descender en busca de la roca, aún sabiendo que hay que arrastrarla nuevamente a la cima; aún sabiendo que no hay un propósito más que el de arrastrarla.

Espectadores que encuentran el sentido de su existencia es una especie de parodia a la figura del espectador, no porque quiera burlarse, sino como forma de resaltar la importancia del ejercicio de esta figura. Todos somos observadores de la realidad por el simple hecho de estar vivos y ser conscientes (o medianamente conscientes) de ello, en esa observación hay una configuración espontánea de la realidad que casi nunca notamos. En la figura del espectador, en cambio, siempre hay una consciencia de su observación en tanto busca entender o dar sentido a lo que encuentra en el limitado espacio de, en este caso, la sala de exhibición durante el tiempo en que tal o cual muestra, digamos la de este trabajo de grado, se mantenga abierta. El espectador buscará el sentido del mundo, aunque no lo quiera.

12. Propuesta de montaje

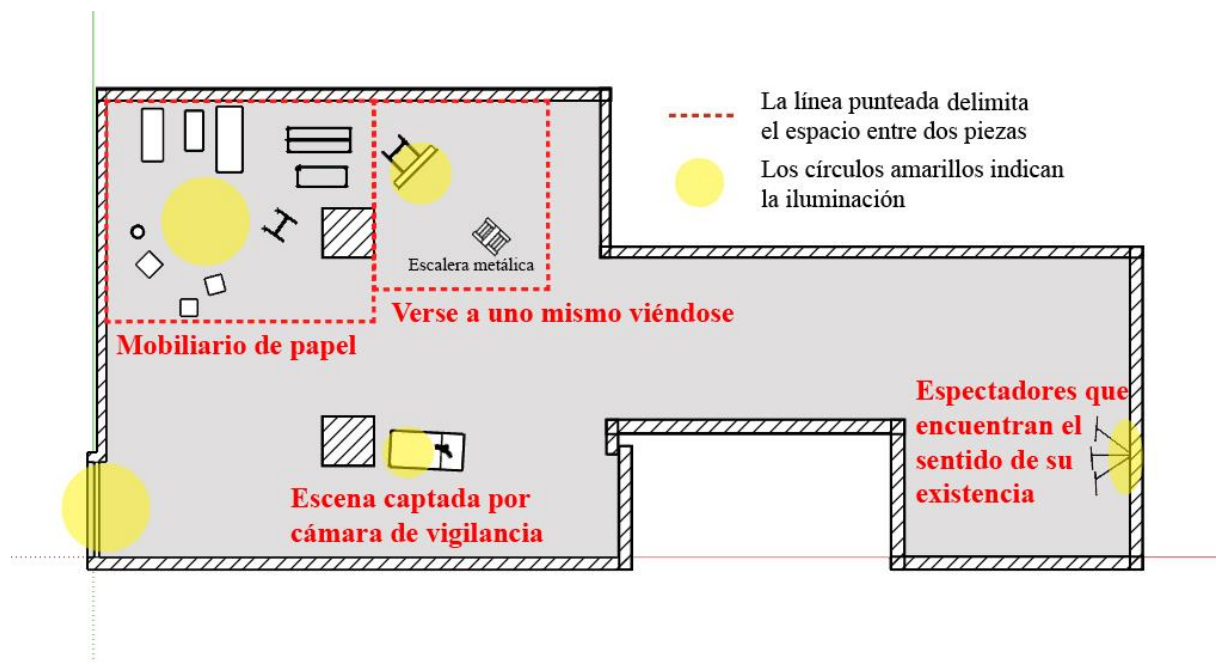


Figura 21. Plano de montaje en la sala de exhibiciones

Al entrar a la sala de exhibiciones de Bellas Artes, un posible espectador solo se encuentra con dos elementos inmediatamente visibles: un conjunto de muebles de exhibición desordenados a la izquierda de la sala y una escalera metálica atrás de la columna del mismo lado. Parece que no hay nada montado en la sala o que no se ha terminado el montaje. Es una sala vacía. Este espectador avanza hacia el primer conjunto para tratar de entender qué pasa con la inactividad en la sala y, después de examinar, se da cuenta que el *mobiliario está hecho de papel*.

Al dar la vuelta, el espectador se da cuenta que hay tras la columna derecha una pieza que no podía verse desde la entrada de la sala, se acerca, ve un video que se está reproduciendo en un monitor y revisa todos los objetos que la componen.

Dirige su vista hacia donde está la escalera y se encuentra con que, frente a ella, detrás de la columna derecha y diagonal a la entrada, hay un gran rectángulo negro que también permanecía oculto. Se acerca, ve una abertura que tiene en su centro, se encuentra con (y en) un video.

Abandonando la pieza *Verse a uno mismo viéndose*, encuentra que al fondo de la sala hay una silueta humana que parece estar viendo algo en la pared. Va en dirección a ella y se da cuenta que la figura se mueve. Hay otras dos figuras que parecen estar viendo lo mismo: un mecanismo que les da movimiento.

Esta descripción del recorrido de un espectador imaginario es un ejemplo de cómo creo, estarán montadas y a la vez escondidas las piezas, así como los encuentros que posiblemente tendría un espectador al estar dentro de *Un espacio casi vacío, lleno de apariencias*.

El montaje lo he pensado desde un juego de ocultamiento de las piezas como piezas de arte, usando tanto los elementos arquitectónicos del espacio (las columnas y la parte trasera que está conectada por el pasillo), como los discursivos (la pertenencia de ciertos objetos a ese espacio), y las propiedades formales de cada pieza (su aparentar ser otra cosa).

Al ocultarlas, estoy proponiendo un momento en que estas piezas no existen, puesto que solo hay objetos propios de la misma sala de exhibición; un instante en que la sala parece vacía y que, al ser recorrida por el espectador o espectadora, las piezas van surgiendo desde sus lugares, se desocultan.

Esta estrategia de montaje, a la que llamo ocultamiento-desocultamiento, está pensada como una forma en que se pueden relacionar las piezas entre sí, aprovechando la misma lógica que tienen de mostrarse al espectador según la lejanía o interacción que este tenga con ellas; según los descubrimientos con que se encuentre. Esto se ve en *Mobiliario de papel* y en *Espectadores que encuentran el sentido de su existencia* cuando se muestran como mobiliario y espectadores, respectivamente; en *Verse a uno mismo viéndose* esta lógica se encuentra cuando el espectador observa por el agujero del rectángulo negro; y en *Escena captada por cámara de vigilancia*, según las asociaciones que haga el espectador con el video y los objetos dispuestos en la mesa. De esta forma, el montaje de la instalación tiene dos estados, al igual que las piezas que la conforman, que dependen de la posición y los hallazgos del espectador. El estado de ocultamiento se encuentra en el momento en que, desde la entrada de la sala de exhibiciones, esta parece vacía de obra alguna; mientras que el estado de desocultamiento ocurre cuando se está recorriendo la sala y se descubren las situaciones. Es precisamente esta estrategia de ocultamiento-desocultamiento la que me motivó a pensar en este proyecto como una instalación, puesto que crea un ambiente que es común a toda la sala y a las piezas montadas.

13. Consideraciones finales

La pregunta ¿cómo construir situaciones, dentro de la sala de exhibiciones de Bellas Artes, en las que el espectador vislumbre la naturaleza de la realidad como un conjunto de apariencias?, encontró una respuesta provisional en cuatro piezas que, al ser montadas en la sala de exhibiciones, conforman una instalación. Estas cuatro situaciones aparecen en la relación que tiene el espectador con las piezas, que son solo el medio material.

Lo provisional de la respuesta es porque considero que todas las inquietudes que se resuelven o se buscan resolver plásticamente (e inclusive en toda disciplina) sólo encuentran una respuesta limitada en lo creado, a esto se debe que la humanidad siga formulando preguntas como esta.

Creo que las obras que operan desde el circuito cerrado como estrategia, son un tipo de obra que, aunque no es nueva, tampoco es usual su exploración en Cali. Me veo tentado a identificar este tipo de obras que operan en circuito cerrado, o de forma tautológica, como *obras vacías*. Quiero aclarar que no son vacías en imágenes, puesto que la imagen es algo ineludible en una obra o en cualquier producción humana (se me ocurre que de las pocas cosas que no tienen imágenes son los artículos gramaticales y aun así limitan género y cantidad). El vacío se encuentra en la falta de contenido de la obra; las obras vacías son vacías porque lo importante es su medio y su estructura interna, que se torna en el problema.

Tomemos como ejemplo un vaso vacío. No contiene nada (salvo aire), pero su misma forma está dando cuenta de sus posibilidades como contenedor, así como unas especificidades en su producción (el material, el tamaño, los ornamentos) que muestran decisiones que fueron tomadas al momento de ser creado. El problema plástico de una obra vacía está en su operación como obra, que, por lo mismo, está referenciando al arte; este, a su vez, por ser una disciplina que busca resolver preguntas, inquietudes o caprichos de su creador o creadora, puede ser remitido a un problema existencial del ser humano para entenderse o satisfacerse a sí mismo (y no como la producción de vasos, que atiende a unas necesidades particulares como herramienta). Podría decirse que el vacío en las obras vacías es una cuestión existencial.

Por último, quiero destacar que el conjunto de apariencias es una especie de esfera perceptiva. La sala de exhibiciones se convierte en ese conjunto de apariencias, dobles apariencias, que contiene a los espectadores y los separa del resto de mundo. En tanto apariencias, daría igual (experiencialmente) si la sala fuera una simulación de realidad virtual detalladísima como en *Matrix* o una réplica 1:1 de panel yeso instalada en un almacén, puesto que ambos, como contenedores, serían exactamente iguales.

Bibliografía

- Ortiz, B. (2001), *El héroe. Proyecto depósito*. Instituto Departamental de Bellas Artes
- Stemmrich, G. (2002), *Dan Graham*. Medien Kunst Netz.
<https://publicdomainreview.org/essay/black-on-black>
Traducción recuperada de: <http://itinerarios-proyectos.blogspot.com/2007/09/dan-graham-time-delay-room.html>
- Schneede, U. (1978) *René Magritte*. Barcelona, España: Labor.
- Groys, B. (1994) *Simulated readymades*. Parckett no. 40/41. pp. 33-37. En Tate Modern. (2006) *Fischli/Weiss. Flowers and questions. A retrospective*. New York: Tate publishing
- BIACI. (2014) *Guillermo Mora*. Guía de actividades de la Bienal Internacional de Arte Contemporáneo Cartagena de Indias. p. 109.
- Aparecer. (s.f). En DeChile.net: etimologías.
Recuperado de: <http://etimologias.dechile.net/?apariencia>
- Bioy Casares, A. (1997), *La invención de Morel*. Bogotá, Colombia: Norma
- Real. (s.f). En Diccionario de lengua española.
Recuperado de: <https://dle.rae.es/real>
- Imagen real. (s.f). En Diccionario de lengua española.
Recuperado de: <https://dle.rae.es/imagen#2AxW9eh>
- Foucault, M. (1992), *El orden del discurso*. Argentina: Tusquets Editores
- Sartre, J.P. (1983), *La Náusea*. Colombia: Oveja Negra
- Farocki, H. (2014) *Parallel III*. El video del que transcribí el texto que posteriormente traduje fue eliminado de youtube por infringir con los derechos de autor.
- Han, Byung-Chul. (2017), *Shanzhai: el arte de la falsificación y deconstrucción en China*. Buenos Aires, Argentina: Caja Negra.
- Thacker, E. (2015), *Black on Black*. Public Domain Review: essays.
Recuperado de <https://publicdomainreview.org/essay/black-on-black>
- Arenzana, V. (2011), *La importancia del espectador en la ciencia*. Manual formativo de ACTA (59). pp. 75-94.
Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5718978>
- Camus, A (1985) *El mito de Sísifo*. Madrid, España: Alianza

Índice de imágenes

- Figura 1. Circuito cerrado CCTV. Archivo personal
- Figura 2. Time delay room 1 (1986), Dan Graham. Recuperado de: <http://www.medienkunstnetz.de/works/time-delay-room/>
- Figura 3. *A Four color sentence* (1966), Joseph Kosuth. Recuperado de: <http://archivovisualarteylenguaje.blogspot.com/2011/11/four-color-sentence-1966.html>
- Figura 4. *La condición humana I* (1933), René Magritte. Recuperado de: <https://galiciangarden.com/la-condicion-humana-rene-magritte/>
- Figura 5. *Objetos en poliuretano* (1982-2012), Fischli y Weiss. Recuperado de: <https://www.tate.org.uk/art/artworks/fischli-weiss-untitled-tate-t12468>
- Figura 6. *Penta pack* (2012), Guillermo Mora. Recuperado de: <https://www.scan-arte.com/guillermo-mora>
- Figura 7. *Sketch of family belonging* (2008), Dong Yuan. Recuperado de: <http://theartlife.com.au/2017/a-short-history-of-everything-the-painted-world-of-dong-yuan/2009-025-dong-yuan-sketch-of-family-belongings-2008-acrylic-on-canvas-wood-186-pieces-total-260-x-360-x-360-cm/>
- Figura 8. (ver anterior) Detalle
- Figura 9. Registro de *Mobiliario de papel*. Archivo personal
- Figura 10. Registro de *Mobiliario de papel*. Archivo personal
- Figura 11. Registro de *Mobiliario de papel*. Archivo personal
- Figura 12. Parallel III (2014), Harun Farocki. Fotograma tomado del videoensayo, fue eliminado de youtube por infringir derechos de autor.
- Figura 13. Fotogramas del video usado en *Escena captada por cámara de vigilancia*. Archivo personal
- Figura 14. Registro de *Escena captada por cámara de vigilancia*. Archivo personal
- Figura 15. *Nathan for you - Petting Zoo Hero*, Comedy Central. Youtube (min. 0:36; 1:05; 1:06; 1:39). Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=noTz20TB714>
- Figura 16. Registro fotográfico. Archivo personal
- Figura 17. Boceto de *Verse a uno mismo vièndose*. Archivo personal
- Figura 18. Boceto de *Verse a uno mismo vièndose*. Archivo personal
- Figura 19. Boceto de *Verse a uno mismo vièndose*. Archivo personal

- Figura 20. *Et sic in infinitum*. En *Utriusque Cosmi* (1617), Robert Fludd. Recuperado en <https://publicdomainreview.org/essay/black-on-black/>
- Figura 21. *This is a mirror you are a written sentence* (1966), Luis Camnitzer. Recuperado de: <https://www.daros-latinamerica.net/es/artwork/mirror-you-are-written-sentence>
- Figura 22. Registro de *Espectadores que encuentran el sentido de su existencia*. Archivo personal
- Figura 23. Boceto de *Espectadores que encuentran el sentido de su existencia*. Archivo personal
- Figura 24. Boceto de *Espectadores que encuentran el sentido de su existencia*. Archivo personal
- Figura 25. Plano de montaje en la sala de exhibiciones. Archivo personal

Anexo

Un taller hecho de papel.

Habiendo construido y dispuesto la mesa de trabajo en una esquina, a más o menos medio metro de una de las paredes, parecía ansioso por comenzar su labor artesanal. Se ubicó delante de la mesa, agarró un listón de pino, hizo el gesto de marcarlo con un lápiz y luego el de cortar con un serrucho, a un ángulo de noventa grados, una pieza de unos cincuenta centímetros. No tiene resultado.

Empiezo narrando esta anécdota como quien relata un cuento y desde el comienzo sabe el destino de cada personaje. Ahora me doy cuenta, aunque es obvio, que todo narrador omnisciente ignora lo que no es narrado por él; que la totalidad que indica su *omni* es solo la totalidad de la historia que está contando, que es solo una irrisoria parte de la historia del universo, historia que, a su vez, solo Dios podría contarse a sí mismo y daría lugar, por culpa de su presunta perfección, a la historia misma del universo.

Eran solo gestos. Su falsedad no estaba solo en las acciones, siempre sin resultado, de rayar o cortar madera; estas utilidades solo aparentes residían en las herramientas, eran propias de los listones y tablas que estaban en un rincón, bastidores y sillas inacabadas e, inclusive, en la inocua mesa de trabajo. Todo era parte de lo que parecía un complot, una broma al oficiante o al oficio.

Se me ocurren ejemplos que están siempre al margen de la narración, pero que están implícitos en lo narrado. En el primer párrafo sabemos que nuestro personaje no puede desempeñarse como carpintero a pesar de tener todo a su disposición, pero todavía no sabemos (y desafortunadamente lo sabremos pronto) por qué no tuvo resultados. Aquí tenemos un hecho concreto, pero en la falta de información (de especificación, si se quiere) hay un escape de la omnisciencia del narrador.

El carpintero sabía, debía saber, sobre la totalidad aparente de su taller. Debió haber sido por ello que pudo desempeñarse tan bien con sus gestos. Por esto no se sorprendió al no poder rayar y cortar el listón; más aún, asumí en la narración que él mismo había construido cada cosa en su taller y lo había dispuesto de tal forma. Al principio pensé que la víctima de la broma era el carpintero, pero ahora creo que es el narrador.

Los objetos, que son solo mencionados para dar una sensación de realidad, o para la personificación de un sujeto, son agentes reales y concretos del pequeñísimo (pero potencialmente infinito) universo de un cuento. Nosotros creemos que, si hay un taller de carpintero, habrá probablemente herramientas, tornillos, madera, algunos muebles, etc. ¿No serían acaso estos objetos meras apariencias de objetos? Palabras vacías para objetos vacíos, objetos que, como pasa con la utilería en una obra de teatro, sirven para dotar afanosamente de verosimilitud al relato.

El carpintero no sabía. Todos ignoramos la vacuidad de los objetos, así como ignoramos la existencia ascendente en una narración, un mundo que se va develando al ser leído, pero que vuelve a cerrarse sobre sí a medida que avanza, dejando todos los destinos de los objetos en la indeterminación.