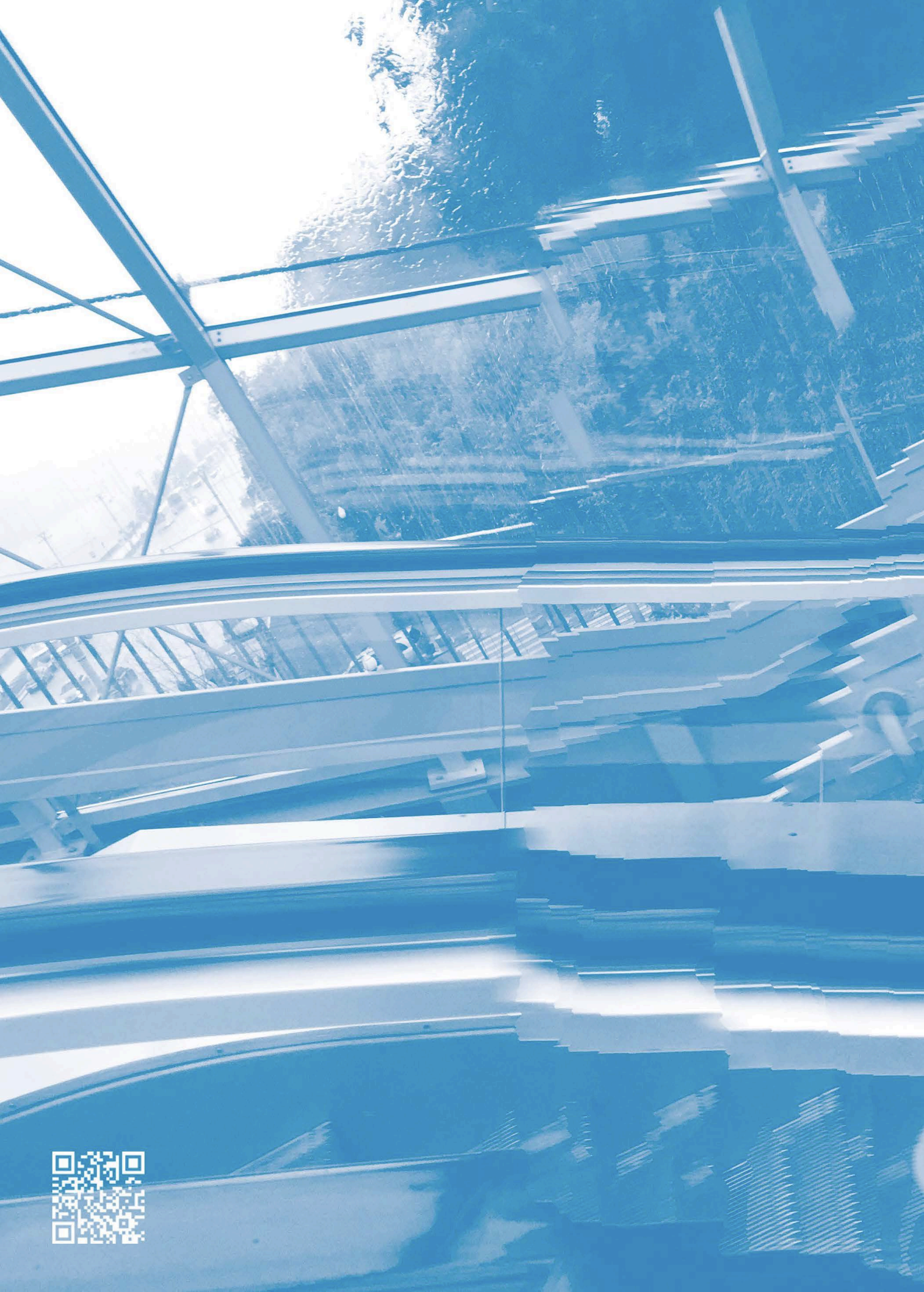


# 101 umática

Revista sobre Creación y Análisis de la Imagen

2018

#01 | DOLLY Y LOS OTROS PROMETEOS: IMÁGENES & RETOS DEL S.XXI



# umática

Revista sobre Creación y Análisis de la Imagen

# 101

## 2018

umática  
Revista sobre Creación y Análisis de la Imagen

### Dirección

David López Rubiño, Universidad de Granada, España

### Dirección Editorial

José María Alonso Calero, Universidad de Málaga, España

Juan José Cabrera Contreras, Universidad de Granada, España

Marcelo Leslabay, Universidad de Deusto, España

Silvia López Rodríguez, Universidad de Málaga, España

### Editores Adjuntos

Juan Aguilar Jiménez, Universidad de Málaga, España

Javier Bermúdez Pérez, Crítico de Arte y Comisario Independiente, España

Beltrán Berrocal, Fundación Escultor Berrocal para las Artes, España

Ignacio López Moreno, Universidad de Granada, España

José Quaresma, Universidade de Lisboa, Portugal

Francisco Javier Ruiz del Olmo, Universidad de Málaga, España.

### UMÁTICA

Revista sobre creación y  
análisis de la imagen

ISSN: 2659-5354

E-ISSN: 2659-8574

Dep. Legal: MA-1628-2018

Periodicidad: un número al año

**EDITA:** GRUPO UMÁTICA.

Universidad de Málaga

**DISEÑO:** GRUPO UMÁTICA

### Creative Commons:

Esta obra está bajo una licencia  
de Creative Commons  
Reconocimiento-NoComercial  
4.0 Unported

Imprime: Gráficas Muriel  
Getafe (Madrid)

Cubierta impresa en Papel  
PERGRAPHICA CLASSIC  
ROUGH, 300 gsm. Pergraphica e  
interiores impresos en  
Papel PERGRAPHICA CLASSIC  
ROUGH, 120gsm. Pergraphica  
es un papel no estucado de  
fibra virgen con certificación  
FSC®

Contacto: alo@uma.es:



### Comité Científico

Theotima Amo Sáez, Universidad de Granada, España

Francisco Baena Díaz, Centro José Guerrero, Granada, España

Ričardas Bartkevicius, Vilniaus Pedagoginis Universitetas, Lituania

Dhafer Ben Khalifa, Universidad de Monastir, Túnez

Imen Ben Youssef Zorgati, Universidad de Tunis, Túnez

Gabriel Cabello Padial, Universidad de Granada, España

Italo Chiodi, Accademia di Belle Arti Brera, Milán, Italia

Jordi Claramonte Arrufat, Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED), España

José Luis Crespo Fajardo, Universidad de Cuenca, Ecuador

Sebastián García Garrido, Universidad de Málaga, España

Salvador Haro González, Universidad de Málaga, España

Fernando Infante del Rosal, Universidad de Sevilla, España

Vaiva Jucevičiūtė-Bartkevičienė, Universidad Vytautas Magnus, Kaunas, Lituania

Gabriella Kiss, Hungarian University of Fine Arts, Budapest, Hungría

Piroska É. Kiss, Hungarian University of Fine Arts, Budapest, Hungría

Felipe César Londoño, Universidad de Caldas, Colombia

Marisa Mancilla, Universidad de Granada, España

Marko Markovic, Universidad de Podgorica, Montenegro

Isabela Mendes Sielski, Instituto Federal - IF-SC, Florianópolis, Brasil

Blanca Montalvo Gallego, Universidad de Málaga, España

Enrico Pulsoni, Accademia Di Belle Arti Macerata, Italia

Juan Carlos Ramos Guadix, Universidad de Granada, España

Juan Carlos Robles, Universidad de Málaga, España

Nuria Rodríguez Ortega, Universidad de Málaga, España

Agnieszka Rożnowska-Jasiewicz, Academy of Fines Arts, Varsovia, Polonia.

Antonello Tolve, Accademia di Belle Arti Macerata, Italia

Edit Zeke, Hungarian University of Fine Arts, Budapest, Hungría

### Tipografía: Malacitana© y Malacitana-Sans©

Tipografías (Open-Source) desarrolladas para la Universidad de Málaga con el soporte del proyecto de investigación "MAPAS DE TRANSFERENCIAS DEL DISEÑO" Plan propio de la Universidad de Málaga

Patrocinado por Departamento de Arte y Arquitectura (Universidad de Málaga)

<http://www.revistas.uma.es/index.php/umatica>

*01.- Dolly y los otros Prometeos,  
Imágenes y retos del s.XXI.*

PÁGINAS	SUMARIO
07	<b>Editorial</b>
	<b>Artículos (research zone)</b>
13	01. Adoratori del sole. L'autoritratto tra arte e pratica quotidiana Antonello Tolve
33	02. La rebelión de Galatea: autómatas, cíborgs y otras construcciones femeninas subversivas del siglo XXI. Andrea Abalia
57	03. El sueño atávico de la muñeca: Más allá del discurso canónico sobre las imágenes. Dorota M <sup>a</sup> Kurażyńska y Juan J. Cabrera
107	<b>Ensayo Visual (visual Essay)</b>
	04. DISENROLL landscape: serie Moskovsky metropolitén (2017): An instant non-recordable panoramic. José M <sup>a</sup> Alonso
155	<b>Proyectos de Creación (creation Zone)</b>
	05. Producción audio-visual y código libre [DIYSIK] de VertexZenit. José Antonio Vertedor
	<b>Diálogos (conversations):</b>
	<b>DOCUMENTA14 - ED. JAVIER BERMÚDEZ</b>
173	06. Las calles siguen siendo las mismas. Ian Waelder
179	07. Sobre los tiempos del espectador en Documenta14. Javier Artero
183	08. Kassel no invita a la política. Juan Jesús Torres y Javier Bermúdez
189	09. Documenta14 Atenas. Un caso de estudio sobre las dificultades de una macro-exposición descentrada. Lorenzo Sandoval
195	10. 10+1 cosas que aprendí en Documenta14. Diego Díez
207	11. Un estado que se desvanece en la memoria. Carles Àngel Saurí y Paula García Masedo
213	<b>Universo Berrocal- {NEXT CALL FOR PAPERS : #02-2019}</b>

## Editorial

---

En 1968, Philip K. Dick nos invitaba a pensar sobre la posibilidad de que los androides pudieran soñar con ovejas eléctricas, abriendo bajo nuestros pies un abismo inquietante (y aludiendo a la formulación de M. Mori<sup>1</sup> en su célebre ensayo de 1970) que nos atenaza desde la posibilidad de alimentar y dar nueva vida al clásico mito de Prometeo. Tres décadas después, el 22 de febrero 1997 Ian Willmut y Keith Cambell del Instituto Roslin nos descubrieron que de ser así, esas ovejas artificiales no tendrían por qué ser ni mecánicas ni eléctricas; podían ser de una raza doméstica como la Finn Dorsten, i.e. todas podían ser clones como Dolly.

"Dolly y los otros Prometeos: imágenes y retos del s.XXI" es el título con el que, el equipo editorial de la revista *Umática*, aspira a inaugurar este nuevo espacio para la discusión académica y la difusión de resultados de investigación relacionadas con ámbitos de la creación, el arte y la cultura visual.

Se trata de un título discutible y, por ello, lo suficientemente polémico como para suscitar un debate sobre las diferentes implicaciones teóricas, éticas y sociales de las transformaciones tecnológicas como un factor sistémico de desestabilización categorial. Entre otras implicaciones, se desencadena la necesidad de una reconceptualización constante de nociones básicas que, por obvias, parecen no tener que ser redefinidas —como por ejemplo, la noción misma de imagen— revelando el carácter artificial de una construcción de la rea-

lidad que de forma imprevista e imprevisible nos transforma como sujetos. De forma un tanto alarmante se dice, por ejemplo, que las aludidas transformaciones tecnológicas provocan una "desocialización" de las relaciones interpersonales que va ligada a la vertiginosa espectacularización del individuo en los sistemas y dispositivos inteligentes, y que además re-introducen nuevas formas de dominio y construcción tecnológica —social e imaginaria— de todos nosotros en esta civilización de la imagen.

El objetivo principal de este primer número ha sido recoger una serie de aportaciones realizadas por investigadores/as y creadores/as en los distintos formatos arbitrados que la revista ofrece (i.e. artículos de investigación o revisión, proyectos de creación o ensayos visuales) cuyo enfoque y desarrollo sirva para alimentar un debate crítico sobre la interconexión disciplinar entre ciencia, arte y tecnología.

Este primer número acoge, por tanto, trabajos relativos al amplio espectro de los retos [tecnológicos, éticos, sociológicos, conceptuales, etc.] planteados —en el día de hoy, y, previsiblemente, en el día de mañana— por el diverso espectro de los desarrollos de la producción y los usos de las imágenes: desde imágenes usadas para hacer los planos de las cámaras subterráneas de una pirámide, para orientarse en el metro de Moscú o para ilustrar un trabajo acerca de la fotosíntesis, a imágenes generadas de forma autónoma por un dispositivo interactivo o la tan cotidiana producción y difusión masiva de auto-fotos (*Selfie*). Desde las *RealDolls*, los robots diseñados

1. Mori, Masahiro (1970). *Bukimi no tani* (不気味の谷) *The uncanny valley*. *Energy*, 7 (4), 33–35.

por la empresa Boston Dynamics (comprada hace cuatro años por Google), etc., a los cuadros de Juan Francisco Casas o las obras de Ron Mueck, por ubicarnos ahora en el campo del Arte. Desde cierto punto de vista, tales transformaciones nos enfrentan también a los retos derivados del impacto de los nuevos desarrollos de la Teoría de las Imágenes sobre las disciplinas académicas que tradicionalmente han acaparado el estudio del devenir de las imágenes — i.e. la Historia del Arte, la "Semiótica de las imágenes", etc.

Umática se rotula a sí misma como un espacio de investigación "sobre análisis y creación de la imagen" y, por ello, uno de nuestros propósitos generales —y también de este número en particular— es explorar vías capaces de relativizar el enfoque semiótico de las imágenes para comprender los fenómenos que configuran nuestra cultura visual. Este propósito se concreta de forma explícita en el artículo "El sueño atávico de la muñeca: Más allá del discurso canónico sobre las Imágenes" de Dorota Kurażyńska y Juan Cabrera, cuya argumentación principal responde a esa exigencia desmarcándose del discurso canónico sobre las imágenes (es decir, de la *petitio principii* sobre la cual se sostiene la doctrina dominante de las imágenes —a saber: que las imágenes son una modalidad sui generis de signos—). En dicho desmarque, ambos autores señalan que uno de los efectos perversamente insidiosos derivados de una supuesta doctrina canónica de las imágenes es que, asimilar la naturaleza visual de las imágenes a un uso fundamentalmente reflexivo, distanciado y sin contacto, oscurece la toma en consideración de las imá-

genes "estatuarias", orientando la discusión hacia un campo que tiende a ignorar los usos manipulativos de las imágenes. Kurażyńska y Cabrera exploran esta vía tomando como punto de partida la reivindicación de la condición primordial de la imagen como artefacto, y poniendo el foco en las imágenes generadas por la Boston Dynamics, y remitiéndose de esta forma al universo que conecta a Dolly, Frankenstein, Prometeo o Pigmalión.

Andrea Abalia, en "Rebelión de Galatea: autómatas, cíborgs y otras construcciones femeninas subversivas del siglo xxi" y mediante el análisis crítico del mito de Pigmalión, sostiene la tesis de que este mito —en forma de alegoría misógina— desvela el sueño de una dominación masculina que parte de la ficción para reificarse en nuestro imaginario colectivo. La autora propone un recorrido analítico que evidencia cómo el arquetipo de la mujer artificial ha encarnado el deseo de dominación masculina y un erotismo ambivalente derivado del temor ante su presumible insurrección. Además de constituir una de las representaciones fundamentales de la misoginia, la criatura artificial encarna uno de los paradigmas de lo siniestro femenino. De esta forma sobre el mito de Pigmalión y Galatea se han edificado innumerables construcciones femeninas, autómatas, ciborgs y replicantes que llegan hasta la actualidad. Una herencia cultural que se actualiza una y otra vez bajo distintas formas, y que termina perpetuando los estereotipos de género y los valores de sumisión y dominación implícitos en ellos.

Antonello Tolve en "Adoratori del sole. L'autoritratto tra arte e pratica quotidiana" reflexiona agudamente en torno a uno de los fe-



nómenos más característicos de la era contemporánea, ligado al impacto de la expansión masiva de dispositivos electrónicos (inteligentes), y que han transformado radicalmente la esfera interpersonal. Concretamente, Tolve pone el foco en las implicaciones socioculturales de la práctica del *selfie* y su posible respuesta en el ámbito de las prácticas artísticas contemporáneas—presentando trabajos de artistas italianos como Chiara Passa, Giuseppe Stampone y Eugenio Tibaldi. Siguiendo las tesis de V. Codeluppi (2007)<sup>2</sup>, Tolve sitúa al *selfie* como un síntoma de una humanización absorbida definitivamente por el vórtice del proceso de espectacularización del individuo. Identificada como un “mal” propio del siglo XXI y simultáneamente como una estrategia de comunicación, histórica y rápida, la autofoto (*selfie*) no solo es una práctica socialmente extendida, sino también parte de un discurso que, desde la plataforma de arte, se abre a la investigación y a una reflexión sobre la contemporaneidad.

Umática ofrece un espacio arbitrado específico para creadores donde poder difundir el análisis de sus propios proyectos y procesos creativos. Para inaugurar esta sección, José Vertedor, en “Producción audio-visual y código libre. [DIYSIK] de VertexZenit”, expone y analiza un proyecto de instalación multimedia interactivo desarrollado en el marco del programa de la “Beca Artista Residente de Posgrado” de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Málaga (2014). El pro-

yecto [DIYSIK] [*Do it yourself sincretic work*] nos enfrenta a una tipología de producción artística centrada en una exploración radical de las potencialidades creativas de las tecnologías de diseño de interfaces y de los lenguajes de programación. Vertedor explica con detalle el proceso de diseño-prototipado de una “máquina sincrética” como una forma de experimentar con los procesos internos de computadoras conectadas en red con diferentes dispositivos que ofrecen al espectador/performer un sistema semiautónomo de producción audiovisual experimental, con sonidos e imágenes basados en *glitches*, microsonidos y *loops*. Vertedor analiza el reto de coordinar tecnologías *open source*—como son: *V4*, *Pure Data*, *Fiducials*, *Arduino*, *Open Sound Control*, *User Data Protocol*, etc— a través del diseño de un algoritmo capaz de soportar una instalación interactiva en la que el performer o el espectador pueda intervenir en un sistema que logra sonorizar datos y visualizar /transcodificar/ sonidos. El sistema [DIYSIK] es un proyecto artístico que comparte la filosofía *open source* con la que se ha construido y posibilita que otros creadores implementen y desarrollen el sistema.

En la sección de “Ensayo Visual”, el equipo editorial propone una nueva zona arbitrada para la experimentación visual y cuya finalidad aspira a explorar en este formato el potencial discursivo, ensayístico y plástico de las imágenes, tomando estas el protagonismo frente al texto. Para este primer número José M<sup>a</sup> Alonso, en “DISENROLL landscape: serie Moskovsky metropolitén (2017): An instant non-recordable panoramic”, nos ofrece el resultado de una intervención singular en la que

2. Codeluppi, V. (2007). *La vetrinizzazione sociale. Il processo di spettacolarizzazione degli individui e della società*. Torino, Bollati Boringhieri.

un uso *no-previsto* de un dispositivo de captura fotográfico genera una tipología de registro gráfico del espacio en movimiento no convencional. Específicamente, muestra una selección de los registros realizados en la ciudad de Moscu el 13 de julio de 2017. El movimiento del dispositivo proporciona una captura panorámica en desplazamiento ortográfico que se sincroniza con el movimiento de individuos y espacios conformando una imagen no euclídea del Metropolitano de Moscú.

La sección "Diálogos" (de cuya edición es responsable el crítico y comisario Javier Bermúdez) completa la propuesta de Umática, proponiendo un ritmo y mecánica distinta al tipo de escritura que, como no puede ser de otra forma, nutre las publicaciones académicas llenas de notas al pie y referencias que justifican el rigor y el celo de los trabajos de investigación. En este sentido, podría decirse que la sección Diálogos ofrece una reflexión más abierta, ensayística, con una impronta próxima al objeto de estudio o a los temas planteados, que asume el valor de una divagación que modestamente no podría ser sancionada por las estrictas normas de nuestro comité revisor. Se trata de una sección abierta, no arbitrada, pensada por y para la reflexión que se nutrirá de las aportaciones de agentes relacionados con la práctica y la producción de la cultura visual contemporánea.

Así pues, este primer número aborda el reto de una aproximación en diferido a uno de los eventos por antonomasia del arte contemporáneo, como es la Documenta de Kassel. Ante la problemática de reincidir en los puntos de vista aparecidos en los medios especializados que han analizado esta última edición

y en las ediciones anteriores, podemos afirmar que nuestro acercamiento busca explotar una singularidad, un nexo común que compartan los colaboradores y las colaboradoras que han participado en el número, la expectativa de esa primera vez que, cual peregrinos, se pone rumbo a Kassel. Esto posibilita, sin duda, establecer una distancia respecto de las opiniones mediatizadas que nos llegan desde cada edición, dando como resultado seis "diálogos" con Documenta, personales y directos, sin mediación alguna de editor, posibilitando mantener la extensión original de los textos.

Situados ya a un año vista de *Documenta14: Learning from Athens*, y tras la vorágine informativa posterior a la inauguración y cierre del evento, se presenta un compendio que, más que ser un ejercicio decimonónico, propone arrojar luz o, al menos, permitir un acercamiento a Kassel desde una perspectiva distinta, casi diría que fragmentaria, gracias al sosiego que permite ver las cosas con una cierta distancia. Dicho esto, podría plantearse que el resultado final forma algo parecido a una constelación, debido a la diversidad de intereses que cada participación muestra en relación al tema.

Ian Waelder inaugura el número con un texto introspectivo que entrelaza sus vivencias personales con sucesos históricos acaecidos en su propia familia, en un "diálogo" con Kassel que permite bordear la intencionalidad política del discurso de Documenta14: *learning from Athens*. Se trata de un acercamiento visceral que contrasta con la visión técnica y minuciosa de Javier Artero, cuyo texto "Sobre los tiempos del espectador en Documenta14" plantea una reflexión

en torno a la cuestión de la contemplación en el mundo acelerado de hoy, estableciendo un recorrido por una serie de videoocreaciones cuyo nexo común es la idea de acontecimiento. Kassel no invita a la política es un texto a dúo entre Juan Jesús Torres y Javier Bermúdez que incide en la dimensión política del discurso curatorial de Documenta14. En la misma línea, Lorenzo Sandoval analiza ciertas problemáticas relacionadas con el entramado discursivo en ambas sedes y ahonda, aún más si cabe, en la idoneidad del discurso social con el que Adam Szymczyk, comisario de la muestra, hilvanó y justificó esta conexión norte y sur, de Kassel y Atenas respectivamente, y el papel de los artistas y colectivos sociales involucrados. A modo de dispositivo de entradas, Diego Díez fija un recorrido a través de una serie de once piezas relevantes donde adquiere importancia la impronta visual de cada una de las obras. Se trata de una aportación que sirve de contrapunto y que propone un acercamiento distinto al del resto de autores/as. Por último, "Un estado que se desvanece en la memoria", escrito a dúo entre Paula García-Masedo y Carles Àngel Saurí, aborda Documenta14 con un estilo ensayístico donde ambas miradas se entremezclan, conectan y disienten estableciendo vínculos con la propia muestra, su historia y su diseminación en la ciudad.

"Dolly y los otros Prometeos: Imágenes y Retos del s.XXI" se presenta como la primera entrega de esta revista científica arbitrada cuya misión es publicar, divulgar y promover los resultados de trabajos de investigación

relacionadas con los ámbitos de la creación y la cultura visual. Desde el equipo editorial aspiramos a suscitar un diálogo crítico entre creadores e investigadores que participen de la creación y producción visual; así como articular un espacio de reflexión académica sobre algunas de las problemáticas nucleares que tienen que ver con nuestra comprensión, no solo de las prácticas denominadas artísticas sino, en general, de la producción de cultura visual. Sumándose así al necesario aumento de publicaciones científico-académicas en el campo de las bellas artes. Con una periodicidad anual, Umática se va a caracterizar por un planteamiento monográfico y una estrategia multidisciplinar.

Este primer número está acompañado de la siguiente propuesta monográfica: "Universo Berrocal: una aproximación multidisciplinar a la obra del escultor Miguel Berrocal", número que estará coordinado por Beltrán Berrocal (Director de la Fundación para las Artes Escultor Berrocal) y con el que invitamos a investigadores/as y creadores/as a compartir conocimientos, análisis e investigaciones que permitan ahondar en los múltiples aspectos que caracterizan y atraviesan la obra y el pensamiento del escultor Miguel Berrocal.



# Adoratori del sole

## Adoratori del sole. L'autoritratto ra arte e pratica quotidiana

Sun Worshippers. The Self Poltrait Between Art and Daily Practice

**ANTONELLO TOLVE**

Accademia di Belle Arti Macerata, Italia

---

### Sommario

Sun Worshipers delinea un'atmosfera sui miracoli e i traumi della comunicazione che ha preso il sopravvento sul pensiero critico e ha prodotto un nuovo impianto sociale dove la velocità e l'esibizionismo sono sintomo di desocializzazione, di malessere collettivo. Accanto all'utilizzo massiccio del selfie nell'ambito antroposferico, il saggio apre un discorso sulle manovre di una pratica artistica che adopera la civiltà dello schermo per riflettere sulla vanità e su una museificazione dell'istante, del presente, dell'attualità.

PALABRAS CLAVE: Selfie, Arte, Vetrinizzazione Sociale Schermo, Desocializzazione,

Artículo original  
Original Article

Correspondencia  
Correspondence

Antonello Tolve  
a.tolve@abamc.it

Financiación  
Fundings

Sin financiación

Received: 02.06.2018  
Accepted: 18.08.2018

---

### CÓMO CITAR ESTE TRABAJO / HOW TO CITE THIS PAPER

---

TOLVE (2018). Adoratori del sole. L'autoritratto ra arte e pratica quotidiana (Me, MySelf and I). *Umática. Revista sobre Creación y Análisis de la Imagen*, 1: 13-32.  
<http://dx.doi.org/10.24310/Umatica.2018.voi1.4931>

Umática. 2018; 1: 13-32.

## Sun Worshipers. The Self Portrait Between Art and Daily Practice

**ANTONELLO TOLVE**

Accademia di Belle Arti Macerata, Italia

---

### Abstract:

*Sun Worshipers* describe an atmosphere about the miracles and traumas of communication that has taken on critical thinking and have produced a new social system in which speed and exhibitionism are a symptom of desocialization, of collective malaise. Alongside the massive use of the selfie in the anthroposphere, the essay opens a discussion on the maneuvers of an artistic practice that uses the civilization of the screen to reflect on vanity and on the museification of the instant, of the present, of the actuality.

KEY WORDS: Selfie, art, social showing off, screen, desocialization,

---

### Summary – Sumario:

---

1. Il *moskenesstraumen* dell'esibizione e la perdita della privacy
2. Zapping e presentismo
3. La conquista dell'ubiquità
4. Fotografare, con velocità
5. Adoratori del sole
6. Mercificazione della società, elogio della vanità
7. Cultura dello schermo
8. Il museo senza mura
9. Vizi privati, pubbliche virtù
10. Conclusions

## 1. Il *moskenesstraumen* dell'esibizione e la perdita della privacy

Tra i fenomeni che caratterizzano l'età contemporanea, permeata di dispositivi elettronici che negli ultimi decenni hanno trasformato radicalmente la sfera interpersonale, il selfie è rischio di una sempre più avvertita vetrinizzazione dell'uomo, definitivamente risucchiato dal vortice di un processo di spettacolarizzazione degli individui e della società (Codeluppi, 2007). Dalla valorizzazione del prodotto innescata con la nascita della vetrina settecentesca, che non solo mette l'individuo di fronte alle merci ma apre anche alla civiltà dell'immagine – la civiltà voyeuristica che “guarda tutto come se tutto fosse uno spettacolo” (Nacci, 2007) –, si è passati gradualmente ad una miasmatica ostentazione della intimsphäre e a dannose proairesi collettive che puntano l'indice sull'apparire a discapito del pensare, del riflettere, dell'indagare le cause di una perdita inconsolabile: quella della privacy (*privacy*), ormai definitivamente eclissata dalla *echo boomers generation*, dall'utilizzo costante di fotocamere digitali compatte, incluse in smartphone e tablet. “Una volta la minaccia alla privacy era il pettegolezzo e ciò che si temeva del pettegolezzo era l'attentato alla nostra reputazione pubblica, e il portare in piazza i panni sporchi che dovevano essere legittimamente lavati in famiglia”, ha avvertito Umberto Eco (2014) nella sua ultima *bustina di minerva*. “Ma, forse a causa della cosiddetta società liquida, in cui ciascuno è in crisi di identità e valori, e non sa dove andare a cercare i punti di riferimento rispetto cui definirsi, l'unico modo di acquistare un riconoscimento sociale è”, al giorno d'oggi, “quello di 'farsi vedere', a ogni costo” (p.158) per esistere.

I comportamenti di una società divenuta esibizionistica, in cui gli individui rinunciano deliberatamente e superficialmente al privilegio della privacy, rappresentano infatti il nucleo incandescente di un processo promozionale che favorisce la *pubblica esposizione di sé*.

Antonello Soro, Garante (presidente) dal 2012 per la protezione dei dati personali e vicepresidente dal 2014 del Gruppo di Lavoro che riunisce le Autorità per la privacy dei Paesi Ue ha avvertito, nella *relazione 2013*, tutti i pericoli di una situazione che porta il singolo individuo a rendere pubblico il privato. “Siamo perennemente connessi e siamo disposti, spesso inconsapevolmente, a consegnare informazioni in cambio di vantaggi o comodità” avvisa Soro nella sua *presentazione*. “Quasi attoniti davanti alla 'grande fiera delle meraviglie' dei prodotti digitali” che coinvolgono e trasportano nel oceano dell'interattività. “Quelle cedute però non sono soltanto le nostre generalità” aggiunge Soro (2014) ripensando alle rivelazioni di Edward Snowden<sup>1</sup> (Greenwald, 2014), “ma la radiografia completa di interessi, opinioni, consumi, spostamenti, in sostanza pezzi della nostra vita che come tessere di un mosaico si scompongono e ricompongono per formare il nostro profilo identitario. Lo spazio digitale non è una realtà parallela, ma la dimensione in cui si dispiega una parte sempre più importante della vita reale. Ogni gesto quotidiano lascia tracce digitali che nessuno potrà far scomparire” (p. 8).

---

1. Per avere una panoramica esaustiva sulle rivelazioni di Snowden si veda almeno G. Greenwald (2014). *No Place to Hide: Edward Snowden, the NSA, and the U.S. Surveillance State*. New York, Metropolitan Books.

In questo nuovo mondo dove il possesso ha lasciato il posto all'accesso, secondo la nota espressione di Jeremy Rifkin (2001), la socialsfera assorbe la vita quotidiana in una realtà che non è appunto parallela, ma ancorata alla vita reale, ai gesti, alle azioni, agli atteggiamenti di tutti i giorni condizionati sempre più massicciamente dall'utilizzo di dispositivi la cui lillipuzianizzazione offre uno spazio virtuale a portata di mano e dunque contatti, esperienze, relazioni, intrattenimenti, volti dematerializzati e immessi nel sentiero degli svaghi di massa legato a *gateways* e di socializzazione a distanza, di autopromozione, di autoscatto, di piacere nel mostrarsi.

Gli affetti, la sessualità, il corpo (quante le immagini quotidianamente condivise sui social network dalla millennial generation), l'attività sportiva, i media, il tempo libero, i luoghi del consumo, gli spazi urbani e persino le pratiche relative alla morte – come non ricordare i *Conformisti* e le *Irritazioni* di Gillo Dorfles (1997)? – sono diventate luoghi di dominio pubblico, spazi estroflessi dal proprio perimetro protettivo e catapultati, senza alcuna cintura di sicurezza, nel *moskenesstraumen* dell'ostentazione.

## 2. Zapping e presentismo

Tutto questo è conseguenza di una sfera tecnosociale la cui fluidità ha liquidato definitivamente distanze, pesi e valori materiali per favorire un costante *presentismo* o, per dirla con Virilio (2009), un pressante e scottante *futurismo dell'istante*.

Nel panorama attuale il tempo tende a dominare sullo spazio e la velocità d'interazione sociale tende a cancellare la parola per lasciare spazio al racconto per immagini, a scatti e auto-scatti che mostrano emozioni, stati d'animo, attimi di vita reale, vanità a buon mercato. Da una parte si è verificata la "compressione dello spazio e del tempo", così come indicata da Zygmunt Baumann (1998, p. 36) già nel 1998, dall'altra questa stessa "pressione" ha portato alla radicale mortificazione dello spazio dedicato alla lettura o più in generale alla parola, producendo una conseguenziale cancellazione del testo scritto – del tempo di lettura, oggi sin troppo dilatato e dunque obsoleto rispetto alle regole che governano i social – a favore dell'immagine, del colpo d'occhio immediato, dello zapping (Tolve, 2013). Tutto questo comporta la perdita definitiva di uno spazio critico e la nascita di una nuova vicinanza determinata non tanto dal dirimpettaio quanto piuttosto dalla piattaforma interattiva che garantisce rapporti di partecipazione attiva e a buon mercato, come del resto una maggiore efficacia del "fai da te".

Dopo un periodo che ha visto fiorire i primi computer, dopo i primi progetti di ipertesto realizzati da Vannevar Bush nel 1945 con *Memex* e dopo la massiccia contribuzione che la televisione ha avuto sulla immaginazione planetaria generando via via non solo "una nuova testualità che permette di incrociare a delle registrazioni, delle dirette e quindi di mettere in collegamento *simultaneo* testi differenti che intrecciano il passato con il presente e con le simulazioni del futuro" come evidenzia Tommaso Tozzi (2008), ma anche, e soprattutto, un giro del mondo in una serie di click causato, quest'ultimo, da un procedimento discontinuo, lo Zapping, ovvero un *colpo d'occhio* teso "a creare il mito d'ubiquità e d'istantaneità di un medium" (Venturi, 2010, p. 488).



È proprio lo Zapping, formula contemporanea nata sotto il segno del *colpo d'occhio*, dello sguardo fulmineo e obliquo, dello *strabismo* (Bonito Oliva, 1978), della lettura veloce che termina nell'istante stesso in cui si proietta furtiva l'immagine, nucleo e grumo di un discorso estetico che elogia il lapsus, l'intrattenimento sbadato, la disattenzione, la distrazione, l'equivoco, l'errore, l'inavvertenza di un occhio che attraversa ma non si sofferma più di tanto sulle cose. "Il colpo d'occhio", ha avvertito Achille Bonito Oliva (2010), "termina inevitabilmente nel suo punto iniziale. L'artista con il collo lungo fa la ruota di pavone e si trova con la vista a scoprire la ripetizione, il proprio corpo come un simulacro in attesa dietro la porta. Insomma l'artista non aspetta mai visite, così si consola aprendosi e chiudendosi dietro e fuori la porta che funziona in tal modo da specchio. È lì, sul guscio concavo e speculare, che il passato seppellisce il proprio futuro, che il colpo d'occhio fonda la svista e l'allucinazione perversa di molte ubiquità" (p. 466, vol. I).

Inizio senza inizio e senza fine, respiro fulmineo o intrattenimento estemporaneo, lo Zapping non solo produce, nella vita comune, un senso di disattenzione, di mancanza critica e di *perdita intervallare* (Dorfles, 1980), ma anche una rielaborazione immaginifica attraverso la quale l'artista crea mondi *picnolettici* (Virilio, 1989, p. 16), spazi d'interrogazione e di azione che si fa riflessione visiva, esame estetico, giudizio critico, costante esperimento su software e hardware per non produrre cose ma manipolare informazioni (Flusser, 1997/2004, cap. 4, par. 1, pp. 201-206).

### 3. La conquista dell'ubiquità

Con *La conquête de l'ubiquité* (1928) Valéry preannunzia un paesaggio quotidiano il cui scenario è delineato dallo sviluppo di dispositivi interattivi utili a raggiungere una comunicazione totale e un determinante *simulmondo* (Pulcini, 1999, p. 174ss) all'interno del quale inclinare e annullare le dimensioni spaziali e temporali fino a garantire, oggi, con il social network, non solo quella che Kluitenberg ha definito essere "an intense form of public visibility through the re-appropriation of public space" (Kluitenberg, 2011, p. 7), ma anche un senso di *presenza condivisa* tra persone geograficamente disperse (Buxton & Oliviera, 1999, pp. 15-18) e a far nascere quella che Jaron Lanier, fondatore del *Virtual Programming Languages*, avrebbe definito, nel 1989, *virtual reality* (Tolve, 2013).

Partendo dalla musica che, tra tutte le arti, "è la più vicina ad essere trasmessa in maniera moderna", Valéry (1928/1984, pp. 107-108) rileva i mutamenti radicali apportati dai nuovi mezzi di comunicazione e di trasmissione – "il grammofono ti ricorda la voce come la fotografia ti ricorda un viso" aveva scritto Joyce nell'*Ulysses* (1922/1960, p. 159) – nell'andamento della vita sociale, in quello della vita culturale e in quello dello stesso sistema nervoso<sup>2</sup>. "Sicuramente saranno dapprima solo la riproduzione e la trasmissione delle opere a vedersi coinvolte. Saremo in grado di trasportare o ricostruire in qualsiasi luogo il sistema di sen-

2. "I nuovi media (elettronici)", ha suggerito Hiroshi Miyakawa nel 1985, "dovranno assumere nella società lo stesso ruolo che svolge il sistema nervoso centrale del corpo" (H. Miyakawa. Citato da M. McLean, 1985, p. 47).

sazioni – o più esattamente, il sistema di eccitazioni – che emana in un luogo qualunque un oggetto o un avvenimento qualunque” pronostica Valéry (1928/1984). La presenza delle opere d’arte nella vita quotidiana, aggiunge, sarà “immediata”, e “la loro restituzione a qualsiasi epoca *obbedirà* al nostro richiamo. Non esisteranno più solo in se stesse, ma ovunque ci sarà qualcuno, e qualche strumento. Saranno solo una sorta di fonti o di origini, e i loro benefici si troveranno o si ritroveranno interi dove si vorrà” (p. 107).

Le profetiche indicazioni proposte da Valéry mostrano non solo l’orizzonte di una società in grado di *distribuire la realtà sensibile a domicilio*, ma anche un radicale mutamento della percezione umana e della vita nei confronti di un nuovo mondo segnato e disegnato da quella che, a breve, Walter Benjamin avrebbe definito, a partire dall’analisi dell’opera d’arte, *epoca della riproducibilità tecnica*. Nel 1936, appena otto anni dopo le lungimiranti riflessioni di Valéry, Benjamin pone, con *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit* appunto, una ulteriore analisi sullo sviluppo sociale, economico e culturale della modernità, su una *folla* di baudelaireiana memoria che lascia il posto alla *società di massa* e su tutta una serie di problematiche e di argomenti legati tanto all’avvento della riproducibilità tecnica, alla diffusione planetaria dell’opera d’arte, alla perdita dell’*aura*, quanto a questioni di natura espositiva – al *valore culturale (Kultwert) dell’opera subentra, gradualmente, il valore espositivo (Ausstellungswert)* – o a vidimazioni di mercato che portano la società ad una accelerazione interpersonale di stampo interattivo. Ad una vera e propria conquista dell’ubiquità che, tra miracolose avventure e traumatici sviluppi collaterali, si pone come nucleo e grumo del panorama attuale delle arti, della critica, della vita contemporanea. Di un ministero culturale e di una prospettiva di vita che si presentano inescandibilmente legati ad un aspetto che, sia pure in misura diversa e con diverse forme di *estensione* comunicativa o organizzativa, è riscontrabile, grossomodo, in tutti (o, con le dovute riserve, quasi tutti) i processi stilistici delle ultime tendenze artistiche d’oggi. Si tratta infatti della ormai connaturata presenza di una visione del mondo di natura ubiquitaria che, se da una parte ha innescato (negli ultimi decenni) strategie artistiche di notevole interesse culturale, dall’altra ha inclinato le arterie della quotidianità ad un immediatismo mediatico. Ad una temperatura che brucia gli argini della cultura materiale per imboccare la strada maestra di una graduale ma ineluttabile dematerializzazione della realtà fino a smagliare la cronologia del tempo e a cogliere la temporalità nella sua stessa fondazione (Deleuze, 1985/2001, p. 97).

“Tra gli aspetti socialmente più rilevanti legati alla nascita e allo sviluppo di internet”, ha evidenziato Francesco Marmorini, “si possono sicuramente annoverare l’incremento degli spazi d’esistenza al di là di quelli ‘reali’, la moltiplicazione delle linee di sviluppo delle singole personalità in senso virtuale e l’illusione di aver estromesso il termine solitudine dalla propria vita. La possibilità di sentirsi parte di un universo in continuo aggiornamento e costantemente in contatto con gli altri utenti, dove i tempi di comunicazione sono stati drasticamente ridotti, se non quasi annullati, ha trovato inizialmente molti

entusiasti sostenitori, che hanno però con il passare degli anni dovuto cedere spazio non solo alle ragioni degli scettici più radicali, ma anche alle molteplici posizioni dei critici più moderati" (Marmorini, 2011).

#### 4. Fotografare, con velocità

Quando finalmente, nel 1888, lo studio Eastman Dry Plate Company trasforma il nome della propria azienda in Eastman Kodak Company e lancia sul mercato la fotocamera *Kodak n. 1* con lo slogan *You press the button, we do the rest*, mette sul mercato una prima apparecchiatura compatta che salta il fosso del ritratto pittorico per aprire definitivamente al "fai da te". "It's the easy-to-use camera for everyone" si legge sul sito dedicato ai *125 Years of Kodak Moments*. "There's no control for the exposure time or aperture – you simply point the camera and click. The whole camera with 100 pictures must be sent back to KODAK after exposure and is returned with the finished circular photos and a freshly loaded film" (Kodak n. 1 Camera, retrieved from <https://www.kodakmoments.eu/en/history/>). Antecedente storico di ogni compatta che permette oggi di selfare a piede libero, la *Kodak n. 1* è formula strategica di marketing, apparecchiatura per immagini che offre prestazioni veloci e indipendenza nella scelta dell'inquadratura. A intuire il desiderio del "fai da te" e a velocizzare i tempi di lettura dell'immagine è Edwin H. Land che nel 1937 fonda la Polaroid Corporation, mettendo in commercio alla vigilia del Natale del 1948 (al supermercato Jordan Marsch di Boston) la Polaroid Land Camera, una nuova apparecchiatura compatta capace di partorire foto fatte e finite dopo un solo minuto dallo scatto. Poi, nel 1972, con l'arrivo del modello SX-70 (potenziamento dei precedenti modelli con foto che si sviluppavano alla luce), quello utilizzato da Warhol, siamo in dirittura d'arrivo al selfie, tant'è che, con le moderne *Polaroid Socialmatic* lanciate sul mercato nel 2015, oltre a stampare subito le foto le si può inoltrare sui social network.

Individuato da molti come la genealogia di una pratica, quella dell'autoritratto, che da Narciso in poi non ha mai spesso di sedurre (Boatto, 1998), il selfie è a tutti gli effetti un "sistema comportamentale" (Delisi, 2014, p. 30), una condizione sociale nata da quella che Félix Guattari ha definito essere, profeticamente, *une ère post-média*, per indicare quel periodo storico che, dopo la stagione postmoderna, vede le nuove tecnologie dell'informazione rimpiazzare i mass-media. "La jonction entre la télévision, la télématique et l'informatique est en train de s'opérer sous nos yeux et elle s'accomplira sans doute dans la décennie à venir", avvisa Guattari nel 1990 (p. 21).

La digitalisation de l'image télé aboutit bientôt à ce que l'écran télé soit en même temps celui de l'ordinateur et celui du récepteur télématique. Ainsi des pratiques aujourd'hui séparées trouveront-elles leur articulation. Et des attitudes aujourd'hui de passivité, seront peut-être amenées à évoluer. Le câblage et le satellite nous permettront de zapper entre cinquante chaînes, tandis que la télématique nous donnera accès à un nombre indéfini de banques d'images et de données cognitives. Le caractère de suggestion, voire d'hypnotisme, du rap-

port actuel à la télé ira en s'estompant. On peut espérer, à partir de là, que s'opérera un remaniement du pouvoir mass-médiatique qui écrase la subjectivité contemporaine et une entrée vers une ère postmédia consistant en une réappropriation individuelle, collective et un usage interactif des machines d'information, de communication, d'intelligence, d'art et de culture.

Si tratta, per Guattari, di un nuovo scenario, dove la passività determinata dal senso unico televisivo, lascia via via il posto a una riappropriazione delle individualità e a un mescolamento delle opinioni che trasformano la via lattea dell'immagine ormai lasciata a piede libero nel campo della interattività, in discorso immediato e superficiale, ma utile a garantire un *esserci*, un *presenziare*, un *partecipare da casa* con gli attuali strumenti di telecomunicazione. "A travers cette transformation, c'est la triangulation classique: le chaînon expressif, l'objet référé et la signification, qui se trouve remaniée", avverte ancora Guattari.

La photo électronique, par exemple, n'est plus l'expression d'un référent univoque, mais production d'une réalité parmi d'autres possibles. L'actualité télévisée résultait déjà d'un montage à part de composantes hétérogènes: figurabilité de la séquence, modélisation de la subjectivité en fonction des patterns dominants, pression politique normalisante, souci d'un minimum de rupture singularisante. A présent, c'est dans tous les domaines qu'une telle production de réalité immatérielle passe au premier plan, avant la production de liens matériels et de services (p. 21).

Con la costante e irreversibile riduzione degli strumenti fotografici immessi sul mercato e il conseguenziale assorbimento di massa delle varie tecnologie compatte che riconsegnano all'uomo contemporaneo il gesto, "più infimo e quotidiano" (p. 8) a detta di Giorgio Agamben (2004), di scattare fotografie, si assiste dunque a una nuova era, a un nuovo sogno legato non solo al "fai da te" o al desiderio di riguardare istantaneamente quello che si è guardato appena poco prima, ma anche a una modélisation de la subjectivité la cui finalità ultima è quella di garantirsi un like, di lasciare una traccia seppur risibile nell'intricata *galassia internet*.

## 5. Adoratori del sole

Uno dei fili conduttori di questo nuovo scenario richiama in causa Baudelaire (1868/1992), e in particolare il critico d'arte che ammonisce il borghese rapito dall'industria fotografica, *rifugio di tutti i pittori mancati*. "In questi nostri tempi tristi, è sorta una nuova industria che ha contribuito non poco a rafforzare la stupidità nella propria fede e a distruggere quanto poteva restare di divino nello spirito francese" (p. 219) annota il poeta all'indomani del *Salon de 1859*. Non si tratta naturalmente di una critica nei confronti del nuovo che avanza, quanto piuttosto di un'analisi su questi "nuovi adoratori del sole" (p. 220), i borghesi (la classe dirigente che Baudelaire cerca di educare dalle pagine dei giornali), che senza alcuna cognizione di causa e senza spirito critico impugnano lo strumento fotografico con velleità artistica. Come un crimine perfetto che soppianta la pittura e le sue funzioni linguistiche, la fotografia diventa sin da subito un feticcio quotidiano delle folle e via via delle *majorités silencieuses*

(Baudrillard, 1978) appagate dall'accesso a dispositivi a buon mercato con lo scopo di costruire il loro album fotografico, la loro vita per immagini.

Sin dalla sua nascita, il 19 agosto 1839 viene reso pubblico il procedimento di *dipingere con la luce*, la fotografia registra il mondo e mostra ai posteri frammenti di realtà, riquadri di vita vissuta, brani di *Alltäglichkeit* (quotidianità) catturata in tutta la sua fragranza e freschezza. Quasi a percepire i tratti del *καίρος* che Aristotele nell'*Ἠθικά Νικομάχεια* indica come il momento buono, come l'occasione opportuna per agire, come l'attimo utile alla scelta e alla decisione, la lunga avventura del fotografo è infatti quella di operare nel reale alla maniera d'un franco cacciatore che imprigiona – che "abbatte la preda con un lampo" (Flusser, 1983, p. 39) –, lungo il suo imprevedibile cammino, la traccia di un evento, la scena di una scena.

Diventata in brevissimo tempo un modello di pensiero e di comportamento sociale, la fotografia rappresenta non solo una delle più profonde rivoluzioni del Novecento, il *secolo impietoso* a detta di Camus, ma anche un territorio versatile, aperto alle contraddizioni di un presente incalzante e camaleontico che mostra giochi di combinazione determinate da una libertà programmata il cui scopo è quello di esporre, di far vedere, di ridurre tutto a superficie sovrastorica e sovratemporale.

*Illusione della realtà*, a detta di Francesca Alinovi (Alinovi & Marra, 1982), la fotografia è istante congelato che si protrae nel tempo (Benjamin parla, non a caso, di *Optisch-Unbewußten*) (1974, p.461 e p. 500) e si offre allo sguardo esterno come una sorta di *Gedächtnis* (di memoria, di deposito di informazioni) dove tutto è custodito, conservato, definito nella gabbia prospettica di una immagine che vuole ricordare a tutti i costi "ciò che non potrà mai ripetersi esistenzialmente" (Barthes, 1980, p. 7).

Tra i suoi "amori difficili", *L'avventura di un fotografo* (1955) è, per Italo Calvino, un modo utile a definire la condizione dell'uomo "medio" che munito di macchina fotografica si concede all'eterna ripetizione dello scatto per congelare, catalogare, conservare istanti di vita vissuta.

Con la primavera, a centinaia di migliaia, i cittadini escono la domenica con l'astuccio a tracolla. E si fotografano. Tornano contenti come cacciatori dal carniere ricolmo, passano i giorni aspettando con dolce ansia di vedere le foto sviluppate (ansia a cui alcuni aggiungono il sottile piacere delle manipolazioni alchimistiche nella stanza oscura, vietata alle intrusioni dei familiari e acre d'acidi all'olfatto), e solo quando hanno le foto sotto gli occhi sembrano prendere tangibile possesso della giornata trascorsa, solo allora quel torrente alpino, quella mossa del bambino col secchiello, quel riflesso di sole sulle gambe della moglie acquistano l'irrevocabilità di ciò che è stato e non può esser più messo in dubbio. Il resto anneghi pure nell'ombra insicura del ricordo (p. 49).

A questa prima analisi Calvino aggiunge l'isteria familiare e la riflessione di un uomo, Antonino Paraggi, a cui sfugge "il segreto appello per cui nuovi adepti *continuano* ad arruolarsi sotto le bandiere dei dilettanti dell'obiettivo, alcuni vantando i progressi delle loro abilità tecniche e artistiche, altri al contrario attribuendo tutto il merito alla bontà dell'ap-  
Umática. 2018; 1: 13-32

parecchio che hanno acquistato, capace (a sentir loro) di produrre capolavori anche se affidato a mani inette (quali vengono dichiarate le loro, perché là dove l'orologio è puntato a esaltare le virtù dei congegni meccanici, il talento soggettivo accetta di venire in proporzione umiliato)" (p. 50). Si tratta di una considerazione puntuale e corrosiva in cui Calvino concentra l'attenzione

Sul terreno di chi pensa che tutto ciò che non è fotografato è perduto, che è come se non fosse esistito, e che quindi per vivere veramente bisogna fotografare quanto più si può, e per fotografare quanto più si può bisogna: o vivere in modo quanto più fotografabile possibile, oppure considerare fotografabile ogni momento della propria vita. La prima via porta alla stupidità, la seconda alla pazzia (pp. 52-53).

Sembra quasi il doloroso preambolo che porta alle scene apocalittiche costruite da Steve Cutts per la clip del brano *Are you lost in the world like me?* dell'album di Moby *These systems are failing* (uscito sotto il nuovo nome Moby & The Void Pacific Choir), dove l'illustratore si ispira ai disegni dei cartoni animati degli anni Trenta come Betty Boop e Popeye per mostrare il crollo della comunicazione, la devitalizzazione di persone condizionate dallo schermo, defraudate del pensiero, lobotomizzate dai social network e dal costante sopravvento dell'apparire sull'essere. "Pour moi, la vidéo parle de notre dépendance toujours croissante aux technologies, et des interactions entre les gens, ou plutôt de leur absence d'interactions. L'accent est mis sur le fait que la technologie nous affecte, nous désensibilise" (Provost, 2016), afferma Moby a proposito del suo nuovo album. Si tratta di un mondo che mette in rassegna la solitudine dell'uomo contemporaneo (Masullo, 2018) narcotizzato da un sistema di telecomunicazioni accecante, percepito *de visu* e *in situ*, "a esclusivo vantaggio di una copertura in diretta del campo percettivo" (Virilio, 2005, p. 16).

Si assiste così, a una trasparenza senza opacità, a una sensibilità svuotata e lasciata alla mercé della *superficie della superficie*, a una paura dell'intimità, a una drammatica pluralità di attori che vivono come sospesi dal tempo, pienamente immersi in un *paesaggio al vuoto*, dove è possibile trovare una dilatazione del tempo libero, dello svago che porta alla perdita definitiva del pensiero critico e del senso della realtà.

## 6. Mercificazione della società, elogio della vanità

A giocare un ruolo fondamentale nella definizione della nostra identità di individui e membri di una società sempre più complessa è, nel XXI secolo, il desiderio incalzante di essere visti ("c'est comme si l'on croyait que, pour connaître quelqu'un, il vaut mieux regarder sa photographie que son visage", ha annotato de Saussure nel suo *Cours de linguistique générale*) (1916/1971, p. 31), di mettersi in mostra, di presentare la propria immagine esteriore e di inserirla in un ambiente che è diventato *corpus virtuale, spectrum globale, planetarium dematerializzato*, simulacro della *communitas*.

Dopo i primi autoscatti della storia (è ormai noto che il primo selfie della storia della fotografia si deve a Robert Cornelius, un pioniere americano della fotografia che nel 1839 ha prodotto un dagherrotipo di se stesso annotando sul retro *La prima foto in piena luce mai scattata. 1839*), dopo il debutto del box camera portatile Kodak Brownie nel 1900 e dopo gli esperimenti della granduchessa Anastasia Nikolaevna, che all'età di 13 anni è stata una delle prime adolescenti a immortalare la propria immagine utilizzando uno specchio per poi inviarla ad un amico nel 1914 (nella lettera che accompagnava la fotografia aveva scritto, *ho scattato questa immagine di me stessa guardandomi allo specchio. È stato molto difficile dal momento che le mie mani tremavano*), dopo il primo usie dall'alto della storia che immortalata a New York i cinque Lord della Byron Company nel dicembre 1920 (Joe Byron, Pirie MacDonald, Colonel Marceau, Pop Core e Ben Falk), la popolarità dell'autoscatto è diventata sorprendentemente democratica e ha trasformato la *Weltanschauung* in *Weltbild* (lo annunciava già Heidegger nel 1938 con *Die Zeit des Weltbildes*), dove la rottura dell'ordine del tempo – e la conseguenziale contrazione dello spazio – produce oggi lo spazio perfetto dell'evento, dell'incontro indiretto.

La vittoria dell'immagine, legata a un ossessivo *marketing emozionale* che governa la scena pubblica (multietnica), disegna un panorama decisamente rapito da un processo esperienziale per immagini nel quale la selfiesfera è diventata ingrediente irrinunciabile: e non solo perché la soglia d'attenzione dell'uomo – una manciata di secondi – è scesa, negli ultimi anni, pericolosamente al di sotto di quella del pesce rosso (Tagliapietra, 2017), ma anche perché l'intero mondo si misura ormai sulla rapidità della risposta e sui processi di presentismo, di autopromozione e in alcuni casi di prostituzione o mercificazione dei corpi (nella sfera del Kpop, ad esempio, non è soltanto la musica a essere messa in commercio ma anche le immagini di giovani corpi che vivono musicalmente una obsolescenza programmata, determinata da un tempo brevissimo), presentando finanche quella immagine shockante rilevata da Barthes nelle *Mythologies*, colta nella fragranza del "suo scandalo" (p.102).

In un mondo effimero e in rapidissimo mutamento, l'*intuizione dell'istante* di Bachelard o il cronotropismo bergsoniano inducono l'uomo a vivere tutto con la fretta dell'economia, in una zona tuttavia marginale rispetto alle manovre finanziarie e politiche, e decisamente centrale rispetto al tessuto dei social e del controllo globale.

"Nell'Ottocento, la borghesia, arrivata al potere, aveva bisogno di legittimarsi e ha fatto perciò un uso massiccio del monumento, ma soltanto per alcune persone meritevoli di non scomparire dalla considerazione collettiva", ha avvisato Vanni Codeluppi (2016) in un breve ma efficace itinerario che va *Dal dagherrotipo ai selfie*: e insieme "al monumento, ha utilizzato anche la fotografia", apostrofa per di più Codeluppi.

Questa, presentata come una specie di 'monumento per tutti', ha avuto infatti una notevole diffusione, dapprima come medium riservato all'alta borghesia e poi come medium di massa. In passato, il ritratto era riservato ai pochi benestanti che se lo potevano permettere. La fotografia ha diffuso enormemente la possibilità di farsi il proprio ritratto. E il selfie odierno non fa dunque altro

che sviluppare ulteriormente la capacità della fotografia di presentarsi come un 'monumento per tutti', di attribuire cioè una durata e una diffusione sociale ad eventi di natura personale. Chi si fa dei selfie viene spesso accusato di essere un narcisista. Ma non sono i selfie, la fotografia o, più in generale, i media a creare il narcisismo. Questo è il risultato di un processo di cambiamento che sta frammentando il tessuto sociale e rendendo sempre più importanti i singoli individui. Gli strumenti di comunicazione, a cominciare dal selfie, lo rendono soltanto maggiormente praticabile.

Ne è altrettanto sicuro Ethan Zuckerman (direttore del MIT Center for Civic Media) che, in un discorso alla riunione dell'International Human Rights Funder tenuta il 16 luglio 2007, ha postato sul suo blog una ironica *connection between cute cats and web censorship*, avvisando che se il "Web 1.0 was invented so that theoretical physicists could publish research online, Web 2.0 was created so that people could publish cute photos of their cats".

Civiltà dello schermo (Carbone 2008)<sup>3</sup> che non lascia posto ad altro se non all'immagine dell'immagine, a momenti di vita quotidiana (e la vita è diventata un eterno momento da fotografare) catturati dal click del dispositivo e postati in tempo reale sui vari social network come Instagram, quella che si vive in questo primo ventennio del XXI secolo è una vera e propria rigrammaticalizzazione planetaria, una nuova alfabetizzazione che sospende il discorso verbale e, per accelerazione, elabora un nuovo infinito intrattenimento lasciato all'immagine, al selfie più precisamente: a questa pratica il cui nome di origine australiana risale al 13 settembre 2002 (la sua prima apparizione si deve infatti a Karl Kruszelnicki che la utilizza nel *Dottor Karl self-service Science Forum*, un forum australiano su internet).

## 7. Cultura dello schermo

Inizialmente diffusi tra i giovani, i selfie hanno guadagnato ampia popolarità nell'arco di pochissimi anni, costruendo un traffico mondiale di immagini e producendo un format in cui «la maggioranza giovane, urbana e interconnessa si è appropriata» della tradizione dell'autoscatto creando quella che Nicholas Mirzoeff (2015) definisce "la prima firma visiva della nuova era globale" (p. 21). Se nel 2012 la rivista *Time* ha considerato la nuova parola che scorre sugli schermi come uno dei 10 vocaboli più diffusi (come non ricordare l'immagine scattata da Aki Hoshide nello spazio che, ignorando la luna e la terra ha rivolto la fotocamera verso di sé creando un selfie perfetto?) e nel 2013 l'Oxford English Dictionary sceglie "selfie" come parola dell'anno confermandole una voce etimologica di origine australiana, nel 2014 Google dichiara che si postano ben novantatré milioni di selfie al giorno. Dal 2010, con l'immissione sul mercato dell'iPhone4, la popolazione mondiale ha aperto un nuovo capitolo della propria

---

3. Dello stesso autore si veda anche Carbone, M. (2016). *Filosofia-schermi. Dal cinema alla rivoluzione digitale*. Milano, Raffaello Cortina.



storia, disegnando un nuovo protocollo planetario che si dirige, è mio parere, verso una forma di comunicazione totale che bypassa le barriere linguistiche e riedifica Babele.

Definito un figlio della cultura del narcisismo, un "gergo dell'accoppiamento e dell'appuntamento" (Agger, 2012, p. 30) (non diretto, si badi, ma mediato dallo schermo) o una "forma di masturbazione, nella sua accezione più positiva" (Marche, 2003) (ovvero legata a una circostanza di controllo indipendente), il selfie rappresenta nel panico morale che si diffonde da qualche tempo a macchia d'olio, un momento di riflessione indispensabile per comprendere i mutamenti della società e dell'attuale socialità che non sfugge tra l'altro all'artista per ripensare il mondo e ripensarsi in un mondo che non lascia spazio a dilazione, dove il *rumore bianco* (1985) di DeLillo diventa, con la variante offerta da David Foster Wallace, *rumore totale* (2007).

Pioniere silenzioso e prezioso di questo effetto boomerang è Giselle Beiguelman che nel 2004 elabora un algoritmo capace di tridimensionalizzare un fotogramma preso a prestito da *Blow Up* (1966) di Michelangelo Antonioni, pellicola ispirata al racconto *Las babas del diablo* di Julio Cortázar (1959, pp. 151-160), per offrire allo spettatore uno spazio di interazione in cui la fotografia diventa matrice mobile che può essere gestita con i comandi di mouse e di tastiera, acquisendo movimenti e densità variabile. *Code\_UP* "investigates the role of the code in the meaning construction and the forms of visibility mediated by mobile communication devices", avvisa l'artista.

In the exhibition space, the audience can capture pictures with cell phones with camera and send them to large screens via bluetooth where they are transformed into mobile matrixes that can be managed by keyboard and mouse commands, acquiring variable movement and density, as a result of a program that operates by converting the RGB color numeric values in height measures.

Da una angolazione differente, ma con una carica di narcisismo che si sveste e mostra lo sfiorire di ogni bellezza, la devitalizzazione del volto, il trucco e le mille maschere che governano l'azione del "mi vedo vedermi" o del come e perché "stiamo guardando e siamo guardati", Cindy Sherman è pioniera di un viaggio dell'autoscatto teso a indagare la complessità sfuggibile e l'incertezza dell'essere al mondo. Con i suoi ripetuti travestimenti, Sherman disegna una propria selfiesfera ante litteram, anche e soprattutto oggi che ha deciso nel 2017 di sorprendere i suoi follower con una serie di foto postate su Instagram.

In un passo significativo del saggio *Video: The Aesthetics of Narcissism* apparso nel 1976 sul primo numero della rivista «October», Rosalind Krauss riassume tutti gli effetti di una temperatura creativa che si modella attorno alla ricezione e la proiezione simultanea della psiche umana e che non investe soltanto il video, ma anche tutta una serie di nuovi scenari multimediali legati all'ambito della parapsicologia, della telepatia, della percezione extrasensoriale e oggi anche della teleconnessione. "Unlike the other visual arts, video is capable of recording and transmitting at the same time – producing instant feedback", annota Krauss (1976). "The body is therefore as it were centered between two machines that are the

opening and closing of a parenthesis. The first of these is the camera; the second is the monitor, which re-projects the performer's image with the immediacy of a mirror" (p. 52).

Come un lacaniano fenomeno del corpo che va *oltre l'immagine narcisistica*, e in questo Krauss segna compiutamente il bersaglio, il video ha un comportamento costitutivo che per la sua nascita intima, costruita dall'artista con indipendenza, fa da preambolo al selfie dove tra le due parentesi che sarebbero il corpo del performer e lo schermo c'è tutto un simulmondo interattivo pronto ad ricevere istantaneamente l'immagine, a diventare centro d'accoglienza e contestualmente produttore di feedback istantanei in un tempo che Virilio (1988) ha definito *intensivo*, legato al tragitto assoluto della luce – qui la profonda differenza tra il video e la procedura selfie – nel quale "l'immagine ha il sopravvento sull'oggetto, cioè sull'essere presente" e "il virtuale ha il sopravvento sull'attuale" (p. 152). Si tratta di un nuovo scenario che commuta istantaneamente l'immagine in emissione/ricezione soppiantando per Virilio finanche lo spazio della comunicazione, producendo così una frequenza di assimilazione che produce azioni dromologiche, ovvero dimensioni logiche della corsa inarrestabile.

Legato a questa linea in cui il tempo intensivo ha preso il posto del tempo estensivo e riflessivo, il selfie è un luogo – è una procedura-brusio – dove centralizzazione e vaporizzazione dell'io coincidono. Se da una parte infatti catturandosi l'individuo si concentra su se stesso e gode nel vedere la propria immagine nell'attimo stesso in cui viene presa dal dispositivo elettronico, dall'altra si vaporizza lanciando la propria immagine sul social, nebulizzata nel telecosmo come comunicazione effimera, polverizzata per una miriade di telepresenze e trasformata in informazione che ha tanti ipotetici destinatari pronti a gratificare con like e altre forme di ricompensa mediante gli schermi: gli schermi sono diventati i dispositivi attraverso i quali noi incontriamo il mondo. Una rivoluzione percettiva e cognitiva si sta compiendo: noi conosciamo e comunichiamo con gli altri e con l'ambiente, specialmente quello delle città, attraverso degli schermi-protesi. Gli individui e gli schermi sono divenuti gli elementi inseparabili di un unico sistema comunicativo e sociale, che pone il problema della sua comprensione e del suo governo, si legge nel programma del seminario permanente *Vivre par(mi) les écrans* (2017) di Lion, diretto e coordinato da Mauro Carbone, Anna Caterina Dalmaso, Jacopo Bodini.

## 8. Il museo senza mura

Sfogliando tra le pagine museali nate nell'ultimo decennio, l'accento posto sul selfie, incontenibile bisogno diventato a pieno titolo capitolo privilegiato di molte pratiche artistiche e di non poche indagini estetologiche, è legato a un interesse che traccia la storia di esperienze singolari e collettive per offrire piacevoli viaggi nel cambiamento, nel mutamento, nella tradizione che si fa innovazione. Registrata come una miniera d'oro da acquisire e museificare (tutto, si sa, è museificabile), la selfiemia è approdata al luogo deputato all'arte per ridisegnarsi come monumento delle origini, per essere posta al centro di inchieste critiche o di semplici trovate pubblicitarie organizzate, queste, da giovani e rampanti curatori di turno.

Partendo da una premessa interattiva e ad alto grado di connettività, nel maggio 2011 la multinazionale statunitense Intel Corporation, in intesa con uno dei social network più seguiti al mondo (Facebook), ha disegnato un videomuseo per trasformare lo spettatore nel protagonista principale di una esposizione che rivela l'egosfera e le sue dinamiche attuali. Mediante un algoritmo che aggrega (all'interno di uno spazio espositivo virtuale prefabbricato) i dati del navigatore interattivo facendone l'oggetto e il soggetto di una accattivante retrospettiva immaginifica per offrire *ad ognuno il proprio museo* (Tanni, 2011), Intel ha creato infatti The Museum of Me, una suggestiva web app che trasforma il profilo Facebook in un museo virtuale. Per avviare il proprio progetto personale – per visualizzare la propria vita (*visualize yourself* è la scritta che compare a chiusura del video) e per rendere ubiqua la propria storia – è sufficiente aprire la piattaforma [museumofme.intel.com](http://museumofme.intel.com) e avviare un loading delle immagini, dei video e delle informazioni (interessi, collocazione geografica, amici, post ecc.) del proprio profilo Facebook: prende forma così, nel giro di pochissimi secondi, un video dedicato interamente a se stessi e alle proprie costruzioni sociali (Tolve, 2011).

Dotato di sale espositive come *Friends*, anzi, *My Best Friends* e *Photos* (due sezioni che raccolgono, da una parte una sfilata di amici significativi, dall'altra le immagini caricate e sedimentate nel tempo, sul proprio profilo), *Location* (una stanza dedicata alla geografia, agli spazi e ai punti cardinali – costruiti mediante tre precisi riquadri che indicano *latitudine*, *longitudine* e *locazione* esatta con nome della città di appartenenza – in cui si trova la persona che decide di creare il proprio museo) o *Words* (una *black room* che presenta, su un grande schermo, le parole più indicative apparse o scritte sulla propria pagina di Facebook), The Museum of Me è spazio d'informazione che non solo raggiunge l'illusione di una comunicazione totale, ma stabilisce anche il grado di narcisismo che pervade le odierne società. Nel viaggio offerto ci sono anche una sala costellata di schermi che proiettano video, foto e immagini d'ogni tipo estrapolate dalle varie informazioni messe a disposizione e un salone che celebra il navigatore (con un eccesso imbarazzante) proponendo un work in cui una serie di braccia robotiche raccolgono e riuniscono le immagini di tutti gli amici presenti nel social network per depositarle all'interno di un macro-puzzle che, mediante una manovra raffinata di *morphing*, fa emergere la propria immagine del profilo. Accompagnato da una leggerissima ed evocativa composizione musicale di Takagi Masakatsu, lo spettatore attraversa via via una serie di stanze personali per vivere il miracolo del proprio esasperante – e a volte esasperato – egocentrismo.

Accanto a questo modello che sopravvive ormai soltanto nel ricordo di qualcuno, su alcune pagine di discussione, su YouTube (dove è possibile guardare ancora il video di presentazione) o grazie al libro illustrato nel 2016 da Emma Lewis, The Museum of Selfies ([themuseumofselfies.com](http://themuseumofselfies.com)) è una trovata vincente che carica di senso l'universo fluido dell'immagine inserendolo nell'ambito di un circuito museale interattivo che esplora la storia e il fenomeno culturale del selfie.

Istituito a Glendale, nella contea di Los Angeles, The Museum of Selfies è un contenitore delle meraviglie digitali, uno spazio deputato all'esperienza diretta di un nuovo modello di vita: «Visitors can explore the origin of the selfie through the lens of art, history, technology, and culture while taking some cool selfies of their very own with our interactive installations», si legge nel pannello introduttivo.

Il cofondatore del museo Tommy Honton, che con Tair Mamedov ha ideato e deciso di aprire la costruzione, auspica «che le persone ridano e siano piacevolmente sorprese da tutta l'esposizione». Si va incontro a una nuova concezione di fruizione dell'arte e dell'opera d'arte, che non sono più oggetto di una visione passiva, ma creano un'interazione attiva con il visitatore.

La gente non vuole più consumare silenziosamente l'arte, piuttosto vuole esserne parte. Ci sono più selfie con la Gioconda che foto della Gioconda stessa. Speriamo che la gente si diverta, che non riesca a fare a meno di farsi una foto (Ferrari, 2018).

Il 22 gennaio 2014 gli artisti, i curatori, i direttori di museo e il popolo variegato dell'arte, da qualsiasi parte del mondo, ha preso parte al primo #MuseumSelfie day, un progetto nato su Twitter e volto a far conoscere le grandi collezioni dei musei internazionali. Si tratta di un'iniziativa nata appositamente per i social network, in particolare per Twitter e Instagram, che ha l'obiettivo di sensibilizzare il grande pubblico favorendo una fruizione divertente dell'arte, dell'archeologia, della scienza, della fotografia, di tutto ciò che viene esposto in un museo che spazza via la polvere e diventa luogo allegro, giocoso, simpatico, attuale.

Per partecipare – il prossimo SelfieDay sarà organizzato il 21 giugno 2018 (tra l'altro è nato anche il National Selfie Day) – basta entrare in un museo o in una galleria, scegliere l'opera, il reperto, lo strumento che vi ha colpito di più e farsi un selfie da pubblicare poi sui social con gli hashtag #MuseumSelfie e #MuseumSelfieDay dell'account @MuseumSelfieDay.

## 9. Vizi privati, pubbliche virtù

Se è vero che la cultura dell'autoscatto<sup>4</sup> nata con i *reality-TV shows*<sup>5</sup> (nel 2004 Francesco Vezzoli con i suoi *Comizi di Non Amore* ha elegantemente informato che *il cinema-verità degli anni Sessanta*, quello di Pasolini appunto, *si traduce nel Grande fratello degli anni Novanta*) che porta la popolazione tecnoliquida a raccontarsi e a esibire costantemente il proprio vissuto, rappresenta un rischio allarmante e crescente, è pur vero che nel campo dell'arte si fa pratica diffusa: indagine di un'atmosfera, impegno sociale o mero *self-branding* e naturalmente *personal storytelling*. L'artista assume infatti questa scoraggiante compagine sociale per promuovere il proprio lavoro o d'altro canto per disegnare una strategia investigativa,

4. Una prima importante analisi sulla tematica del selfie è stata offerta da Joel Stein (2013, May 9) con l'articolo Millennials: The-Me Me Me Generation, *Time*. Si vedano anche A. Prunesti e T. Sorchiotti (2015). *Selfie: la cultura dell'autoscatto come forma di racconto e appartenenza*. Palermo, Dario Flaccovio Editore. Per tali questioni si vedano anche M. Damilano (2015). *La Repubblica del selfie. Dalla Meglio Gioventù a Matteo Renzi*. Milano, Rizzoli e G. Riva (2016). *Selfie. Narcisismo e identità*. Bologna, il Mulino.

5. «Millennials grew up watching reality-TV shows, most of which are basically documentaries about narcissists. Now they have trained themselves to be reality-TV-ready». J. Stein. *Millennials: The-Me Me Me Generation*. Retrived August 12, 2017, from <http://time.com/247/millennials-the-me-me-me-generation/>.

fornendo risposte, utilizzando il sistema del selfie per mostrare la scelleratezza, la catastrofe, la castrazione comunitaria.

Già nel 1972 Franco Vaccari presentava alla 36<sup>a</sup> Biennale d'Arte di Venezia l'opera *Esposizione in Tempo Reale n° 4* dove una scritta sul muro – *Lascia su queste pareti una traccia fotografica del tuo passaggio* – invitava i visitatori a rendersi parte della mostra e a creare mediante una Photomatic (macchina per realizzare fototessere), un discorso collettivo. Tuttavia il fenomeno si acuisce in questo primo ventennio del XXI secolo con declinazioni che trasformano l'artista in un "selfista". Al 2013 risale, ad esempio, *National #Selfie Portrait Gallery*, progetto ideato e curato Marina Galperina e Kyle Chayka per la Moving Image Art di Londra che raggruppava brevissimi video realizzati, per l'occasione, da 17 artisti internazionali: Anthony Antonellis, Kim Asendorf & Ole Fach, Jennifer Catron e Paul Outlaw, Jesse Darling, Jennifer Chan, Petra Cortright, Leslie Kulesh, Yung Jake, Rollin Leonard, Jayson Musson, Alexander Porter, Bunny Rogers, Carlos Sáez, Daniel Swan, Angela Washko, Addie Wagenknecht e Saoirse Wall. "Il progetto rappresenta un meta-commento sul self-brading nell'era digitale. I selfie non sono sempre arte, ma queste opere d'arte sono sicuramente dei selfie" ebbero a dire i due curatori in un'intervista rilasciata a Erin Cunningham (2013) del *The Daily Beast*.

Notevole è, nell'ambito di una ricerca dedicata al *genere y* (quello della *generazione y*, appunto), il progetto *Selfies and the New Photography. 50 Artists/50 Selfies: open call* lanciata da Patrick Lichty (artista, curatore e ricercatore nell'ambito della percezione multimediale) nel 2014 o quello organizzato a Milano nello stesso anno dal PhotoFestival che con la mostra *City Mobility* ha dedicato un focus alla galassia della selfiemia.

Con *From Selfie to Self-Expression* (dal 31 marzo al 30 maggio 2017), la Saatchi Gallery di Londra disegna dal canto suo un itinerario del mondo del ritratto – in mostra opere di vari artisti tra cui Van Gogh, Velazquez, Frida Khalo Tracey Emin, Cindy Sherman e Kutluğ Ataman – per ricordare non solo un genere antico ma anche e soprattutto per esplorare il potenziale creativo degli autoscatti contemporanei. "Negli ultimi cinque secoli gli esseri umani sono stati ossessionati dal creare immagini di se stessi e condividerle" ha avvertito Nigel Hurst, curatore della mostra. "L'unica cosa che è cambiata oggi è il modo in cui lo facciamo" (Samuelson, consultato da <http://time.com/4718143/selfie-exhibition-saatchi-gallery-london/>). Accanto alla mostra di notevole interesse è stato il concorso internazionale denominato *#SaatchiSelfie* che ha offerto la possibilità di partecipare – e i partecipanti sono stati invitati a *esprimersi esplorando e promuovendo oggi il potenziale creativo del selfie* – a un fenomeno (culturale?) dalla portata mondiale i cui esiti ultimi sono ancora da scrivere.

## Conclusions

Considerato come un male del XXI secolo e contemporaneamente come una strategia di comunicazione isterica e veloce, il selfie non è soltanto pratica socialmente diffusa, ma anche (e fortunatamente) parte di un discorso che, dalla piattaforma dell'arte (un'arte non invischiate tra le regole del mercato), si apre all'indagine, alla quantomai urgente riflessione sulla contemporaneità. Chiara Passa, Giuseppe Stampone e Eugenio Tibaldi sono ad esempio, Umática. 2018; 1: 13-32

in Italia, artisti che lavorano (anche) da questa angolazione per porre al centro dell'attenzione una moda diffusa, ma ricalibrata mediante procedimenti meditativi perché conoscere e capire i nuovi dispositivi, registrarne gli sviluppi, è, o quantomeno potrebbe essere, un ingrediente utile a difendersi: magari a utilizzare un mezzo, e a non farsi utilizzare.

## Riferimenti bibliografici / References

- Agamben, G. (2004). *Il Giorno del Giudizio*. Roma, Nottetempo.
- Agger, B. (2012). *Oversharing. Presentation of Self in Internet Age*. New York, Routledge.
- Alinovi, F., & Marra, C. (1982). *La fotografia. Illusione o rivelazione?* Bologna, Il Mulino.
- Barthes, R. (1980). *La chambre claire. Note sur la photographie*. Paris, Gallimard.
- Barthes, R. (1957). *Mythologies*. Paris, Éditions du Seuil.
- Baudelaire, Ch. (1868). *Salon de 1859*. In *Œuvres complètes de Charles Baudelaire. II. Curiosités esthétiques*, Paris, Michel Lévy Frères. Trad. (1992). *Scritti sull'arte*, pref. di E. Raimondi. Torino, Einaudi.
- Baudrillard, J. (1978). *A l'ombre des majorités silencieuses ou la fin du social*. Fontenay-sous-Bois, Les Cahiers d'Utopie.
- Baumann, Z. (1998). *Globalization. The Human Consequences*. Cambridge-Oxford, Polity Press Blackwell Publishers.
- Beiguelman, G. (consultato il 18 aprile 2018). *Code\_UP*. Disponibile in: <http://www.desvirtual.com/>
- Benjamin, W. (1974). *Gesammelte Schriften*, hrsg. von R. Tiedemann und H. Schweppenhäuser. Frankfurt am Main, Suhrkamp Verlag.
- Boatto, A. (1998). *Narciso infranto. L'autoritratto moderno da Goya a Warhol*. Bari, Laterza.
- Bonito Oliva, A. (1978). *Passo dello strabismo. Sulle arti*. Milano, Feltrinelli.
- Bonito Oliva, A. (2010). *Postfazione*. In Bonito Oliva, A. (a cura di). *Enciclopedia delle arti contemporanee*, vol. I, *Il tempo comico*. Milano, Electa Mondadori.
- Buxton, B. F., & Oliveira, J. (1999). *Creating light-weight virtual humans for virtual environments*. *Eurographics 1999 Proceedings*. Aire-la-Ville (Switzerland), Eurographics Associatio.
- Calvino, I. (1955). *L'avventura di un fotografo*. In Id. (1970) *Gli Amori difficili*. Torino, Einaudi.
- Carbone, M. (2008). *Sullo schermo dell'estetica. La pittura, il cinema e la filosofia da fare*. Milano, Mimesis.
- Codeluppi, V. (2016, 3 aprile). *Dal dagherrotipo ai selfie*. Consultato il 17 aprile 2018 e disponibile in: <http://www.doppiozero.com/rubriche/1919/201603/fotografia>
- Codeluppi, V. (2007). *La vetrinizzazione sociale. Il processo di spettacolarizzazione degli individui e della società*. Torino, Bollati Boringhieri.
- Cortázar, J. (1959). *Las armas secretas*. Buenos Aires, Editorial Sudamericana.
- Cunningham, E. (2013, October 17). *The art of the Selfie*. Consultato il 12 agosto 2017 e disponibile in: <https://www.thedailybeast.com/the-art-of-the-selfie?ref=scroll>

- De Saussure, F. (1916/1971). *Cours de linguistique générale*. Paris, Lieu d'édition.
- Deleuze, G. (1985). *L'immagine-tempo. Cinema 2*. Paris, Minuit. Trad. (2001). *L'immagine-tempo. Cinema 2*. Milano, Ubulibri.
- Delisi, A. (2014, 28 febbraio). L'arte del Selfie. Da fenomeno mediatico a protagonista dell'arte contemporanea. *KultArt*, n. 30, 30.
- Dorfles, G. (1997). *Conformisti*. Roma, Donzelli Editore.
- Dorfles, G. (1997). *Irritazioni. Un'analisi del costume contemporaneo*. Milano-Trento, Luni Editrice.
- Dorfles, G. (1980). *L'intervallo perduto*. Torino, Einaudi.
- Eco, U. (2014, 19 giugno). La perdita della privacy. *L'Espresso*, a. IX, n. 24, 158.
- Ferrari, F. (2018, 17 gennaio). *Il selfie diventa arte: apre a Los Angeles il Selfie Museum*. Consultato il 18 aprile 2018 e disponibile in: <http://vulcanostatale.it/2018/01/selfie-diventa-arte-apre-los-angeles-selfie-museum/>.
- Flusser, V. (1938). *Für eine Philosophie der Fotografie*. Göttingen, European Photography.
- Flusser, V. (1997/2004). *Medienkultur*, hrsg. v. S. Bollmann. Frankfurt am Main, Fischer Taschenbuch Verlag. Trad., *La cultura dei media*, postfazione di A. Borsari. Milano, Bruno Mondadori.
- Greenwald, G. (2014). *No Place to Hide: Edward Snowden, the NSA, and the U.S. Surveillance State*. New York, Metropolitan Books.
- Guattari, F. (testo inedito d'ottobre 1990). Ensemble de courts textes, Nouveau millénaire, défis libertaires. Vers une ère post-média. In *Chimeres* (1966). *Les Arts de l'Éco*, n. 28, Printemps-Été, 21.
- Heidegger, M. (1938). *Die Zeit des Weltbildes*. In *Gesamtausgabe* (1977), Bd. 5, Holzwege. Frankfurt am Main, Klostermann.
- Joyce, J. (1922) *Ulysses*. Paris, Shakespeare and Company. Trad. (1960). *Ulisse*, Milano, Mondadori.
- Kluitenberg, E. (2011). *Legacies of Tactical Media. The Tactics of Occupation: From Tompkins Square to Tahrir*. Amsterdam, Network Notebooks, n. 05.
- Kodak n. 1 Camera (consultato il 8 febbraio 2018). Disponibile in: <https://www.kodakmoments.eu/en/history/>
- Krauss, R. (1976). Video: The Aesthetics of Narcissism. *October*, a. I, n. 1, Spring, 52.
- Lewis, E. (2016). *The Museum of Me*. London, Harry N. Abrams.
- Marche, S. (2003, July 24). *Sorry, Your Selfie Isn't Art*. Retrieved on April, 17<sup>th</sup> 2018 from: <https://www.esquire.com/entertainment/a23557/selfies-arent-art/>
- Marmorini, M. (2011, 7 giugno). *Identità virtuali. La declinazione dell'individuo al tempo del web 2.0*. Consultato il 8 febbraio 2018 e disponibile in: [http://www.teknemedia.net/magazine\\_detail.html?mld=8642](http://www.teknemedia.net/magazine_detail.html?mld=8642)
- Masullo, A. (2018). *L'Arciseno. Dialettica della solitudine*. Macerata-Roma, Quodlibet.
- Mirzoeff, N. (2015). *How to See the World*. London, Penguin Books.
- Miyakawa, H. (1985). *The socio-economic role of the new electronic media*. In McLean, M. (Ed.). *The Information Explosion*, London, Frances Printer.
- Nacci, M. (2007, 10 giugno). *La cultura dello spettacolo nasce in vetrina*. Consultato il 8 febbraio, 2018 e disponibile in: <https://www.loccidentale.it/articoli/2852/la-cultura-dello-spettacolo-nasce-in-vevtrina>.
- Umática. 2018; 1: 13-32

- Provost, L. (2016, 18 ottobre). *Le clip de Moby va vous faire lâcher votre portable*. Consultato il 16 aprile 2018 e disponibile in: [https://www.huffingtonpost.fr/2016/10/18/clip-moby-steve-cutts-are-you-lost-in-the-world-like-me\\_a\\_21585725/](https://www.huffingtonpost.fr/2016/10/18/clip-moby-steve-cutts-are-you-lost-in-the-world-like-me_a_21585725/)
- Pulcini, E. (1999). *Dopo internet. Storia del futuro dei media interattivi. L'informazione personalizzata, il commercio elettronico, la tv digitale, il teleputer*. Roma, Castelvecchi.
- Rifkin, J. (2001). *The Age of Access: The New Culture of Hypercapitalism, Where all of Life is a Paid-For Experience*, New York, TarcherPerigee.
- Samuelson, K. (consultato il 12 agosto 2017). *Do Selfies Constitute Art? This New Exhibition Says Yes*. Disponibile in: <http://time.com/4718143/selfie-exhibition-saatchi-gallery-london/>
- Soro, A. (2013). *Big data e sorveglianza globale. Discorso del Presidente garante per la protezione dei dati personali, relazione 2013*, Roma. Disponibile in: <http://www.garanteprivacy.it/web/guest/home/docweb/-/docweb-display/docweb/3185605> [10 giugno 2014].
- Tagliapietra, A. (2017). *Esperienza. Filosofia e storia di un'idea*. Milano, Raffaello Cortina.
- Tanni, V. (2011, 12 giugno). *A ognuno il suo museo virtuale*. Consultato il 10 agosto 2011 e disponibile in: <http://www.artribune.com/tribnews/2011/06/a-ognuno-il-suo-museo-virtuale-intel-trasforma-il-vostro-profilo-di-facebook-in-una-mostra%E2%80%A6/>
- Tolve, A. (2011). *Incanto e inganno del museo virtuale. The Museum of Me*. Disponibile in: [http://www.quadernaltritempi.eu/rivista/numero34/bussole/q34\\_b01.htm](http://www.quadernaltritempi.eu/rivista/numero34/bussole/q34_b01.htm)
- Tolve, A. (2013). *Ubiquità. Arte e critica d'arte nell'epoca del policentrismo planetario*. Roma-Macerata, Quodlibet.
- Tozzi, T. (2008). *Eternità Presente. Senso ed esperienza del tempo nella società digitale*. In Ludovico, A., Tozzi, T., & Consonni, F. M. (a cura di). *Eternità Presente. Senso ed esperienza del tempo nella società digitale*, (Gallarate, Civica Galleria d'Arte Moderna, 7 marzo 2008).
- Valéry, P. (1928). *La conquête de l'ubiquité*, in *De la musique avant toute chose*. Paris, Éditions du Tambourinaire. Trad. (1984). *La conquista dell'ubiquità*. In Id., *Scritti sull'arte*. Milano, Guanda, 107-108.
- Venturi, R. (2010) *Lemmario, voce Interattività*. In Bonito Oliva, A. (a cura di). *Enciclopedia delle arti contemporanee*, vol. I, *Il tempo comico*. Milano, Electa Mondadori.
- Virilio, P. (1989). *Esthétique de la disparition*. Paris, Éditions Galilée.
- Virilio, P. (2005). *L'art à perte de vue*. Paris, Éditions Galilée.
- Virilio, P. (1988) *La machine de vision*. Paris. Éditions Galilée. Trad. (1988). *La macchina che vede*. Con una conversazione tra G. Daghini e P. Virilio. Milano, Sugarco.
- Virilio, P. (2009). *Le Futurisme de l' instant*. Paris, Galilée.
- Zuckerman, E. (2007, July 16). *The connection between cute cats and web censorship*. Consultato il 17 aprile 2018 e disponibile in: <http://www.ethanzuckerman.com/blog/2007/07/16/the-connection-between-cute-cats-and-web-censorship/>



## La rebelión de Galatea

### La rebelión de Galatea: autómatas, cibernéticos y otras construcciones femeninas subversivas del siglo XXI

The rebellion of Galatea: automatons, cyborgs and other feminist subversive constructions of the 21st century

**ANDREA ABALIA MARIJUÁN**

Universidad del País Vasco-Euskal Herriko Unibertsitatea, España.

---

#### Resumen

Desde tiempos inmemoriales, el arquetipo de la mujer artificial ha encarnado el deseo de dominación masculina y un erotismo ambivalente derivado del temor ante su presumible sublevación. Además de constituir una de las representaciones fundamentales de la misoginia, la criatura artificial encarna uno de los paradigmas de lo siniestro femenino. Así, sobre el mito de Pigmalión y Galatea se han edificado innumerables construcciones femeninas, autómatas, cibernéticos y replicantes que llegan hasta la actualidad. La herencia cultural de estos mitos, que se actualizan una y otra vez bajo distintas formas, termina perpetuando los estereotipos de género y los valores de sumisión y dominación implícitos en ellos. Este artículo pretende reflexionar sobre las implicaciones derivadas de dicha herencia cultural, proponiendo la creación artística de implicación feminista como una vía que analiza y cuestiona los mecanismos que aún a día de hoy operan configurando nuestra identidad y las relaciones de poder entre géneros.

PALABRAS CLAVE: *Galatea, mitología, misoginia, mujer artificial, abyección, cibernético, arte feminista*

---

#### CÓMO CITAR ESTE TRABAJO / HOW TO CITE THIS PAPER

Abalia (2018). La rebelión de Galatea: autómatas, cibernéticos y otras construcciones femeninas subversivas del siglo XXI. *Umática. Revista sobre Creación y Análisis de la Imagen*, 1: 33-56  
<http://dx.doi.org/10.24310/Umatica.2018.voi1.4743>

*Umática*. 2018; 1: 33-56

Artículo original  
Original Article

Correspondencia  
Correspondence

Andrea Abalia  
abalia.andrea@gmail.com

Financiación  
Fundings

Sin financiación

Received: 07.04.2018

Accepted: 29.06.2018

## The rebellion of Galatea: automatons, cyborgs and other feminist subversive constructions of the 21st century.

**ANDREA ABALIA MARIJUÁN**

Universidad del País Vasco-Euskal Herriko Unibertsitatea, España.

---

### Abstract:

Since time immemorial, the archetype of artificial woman has embodied the desire for masculine domination and an ambivalent eroticism derived from the fear of its presumed uprising. In addition to constituting one of the fundamental representations of misogyny, the artificial creature embodies one of the paradigms of the sinister feminine. Thus, on the myth of Pygmalion and Galatea have been built innumerable feminine constructions, automatons, cyborgs and replicants that last until today. The cultural heritage of these myths, which are updated again and again under different forms, ends up perpetuating gender stereotypes and values of submission and domination implicit in them. This article intends to reflect on the implications derived from said cultural heritage, proposing feminist art as a way to analyze and question the mechanisms still configuring our identity and power relations between genders.

---

KEY WORDS: Galatea, mythology, misogyny, artificial woman, abjection, cyborg, feminist art

---

### Summary – Sumario:

---

1. La gestación de Galatea
2. La rebelión de Galatea
3. Galateas abyectas: la abyección como estrategia subversiva
4. Cibergalateas: la abyección en el ciberespacio
5. Conclusiones

A lo largo de nuestra historia, los mitos y los cuentos populares han recogido simbólicamente la experiencia y los conocimientos adquiridos por la sociedad. No podemos negar la riqueza de estos relatos, sino tan sólo cuestionar las consecuencias que pueden terminar ejerciendo subliminalmente en su continuada reiteración en la configuración de nuestras identidades, en nuestros patrones de conducta, y en nuestras relaciones con los otros cuando no se actualizan de acuerdo a valores contemporáneos, especialmente aquellos que conciernen a los roles de género. En las siguientes líneas nos proponemos trazar un recorrido por algunas representaciones literarias, cinematográficas y artísticas del arquetipo de la mujer artificial que llegan hasta la actualidad bajo formas renovadas sólo en apariencia, con el propósito de subrayar la misoginia que subyace a este mito. Proponemos después la creación artística feminista como vehículo de reflexión crítica y reformulación identitaria que dará lugar a figuras robóticas y otras construcciones femeninas subversivas, bajo una nueva mirada: no la de la mujer soñada y creada artificialmente por el hombre, sino la de la mujer creadora que se recrea a sí misma.

Ambos, cuentos y mitos, suelen expresar de forma simbólica un conflicto que se resuelve como consuelo o como gratificación: como resolución ficticia de ciertos deseos (gratificación) o como consuelo ante la imposibilidad de resolver otros deseos. Subyace a ellos una *ambivalencia* entre los deseos ocultos y el deber ético, que suele oponerse aleccionando a través del terror. La mitología grecorromana hace eco de uno de los grandes motivos que ha suscitado tales conflictos a lo largo de la historia androcéntrica: el peligro de la belleza femenina. Son numerosas las figuras mitológicas de temible sensualidad que, precisamente porque fascinan son abominables. Entre ellas encontramos a las Bacantes, adoradoras de Baco, a las Sirenas, deidades marinas que hechizan con sus cantos, a las Esfinges, a las Lamias o a Medusa capaz de petrificar con la mirada y cuya monstruosidad es impuesta como castigo. No en vano el filósofo Eugenio Trías señala como paradigma de *lo siniestro* la belleza fascinante de Afrodita. Según el autor, su belleza nos paraliza de forma hipnótica, y ese poder es precisamente lo que la hace temible «(...) pues lo bello no es nada más que el comienzo de lo terrible, que todavía apenas soportamos, y si lo admiramos tanto es porque, sereno, desdeña destrozarnos»<sup>1</sup>

## 1. La gestación de Galatea

La temible belleza de Afrodita nos introduce en la Galatea del mito de Pigmalión, escrito por Ovidio en *Las Metamorfosis*. Una de las primeras alegorías de la creación de la mujer artifi-

---

1. Trías afirma que existiría un principio de exorcización o catársis en dichas tragedias, en tanto que podemos proyectarnos e identificarnos con los protagonistas, dando rienda suelta a nuestros deseos inconscientes, pudiendo llegar a experimentarlos en el plano ficticio como gratificación. Pero estas acciones desencadenarían a su vez una serie de consecuencias fatales de las cuales quedaríamos excluidos por la distancia de la ficción.

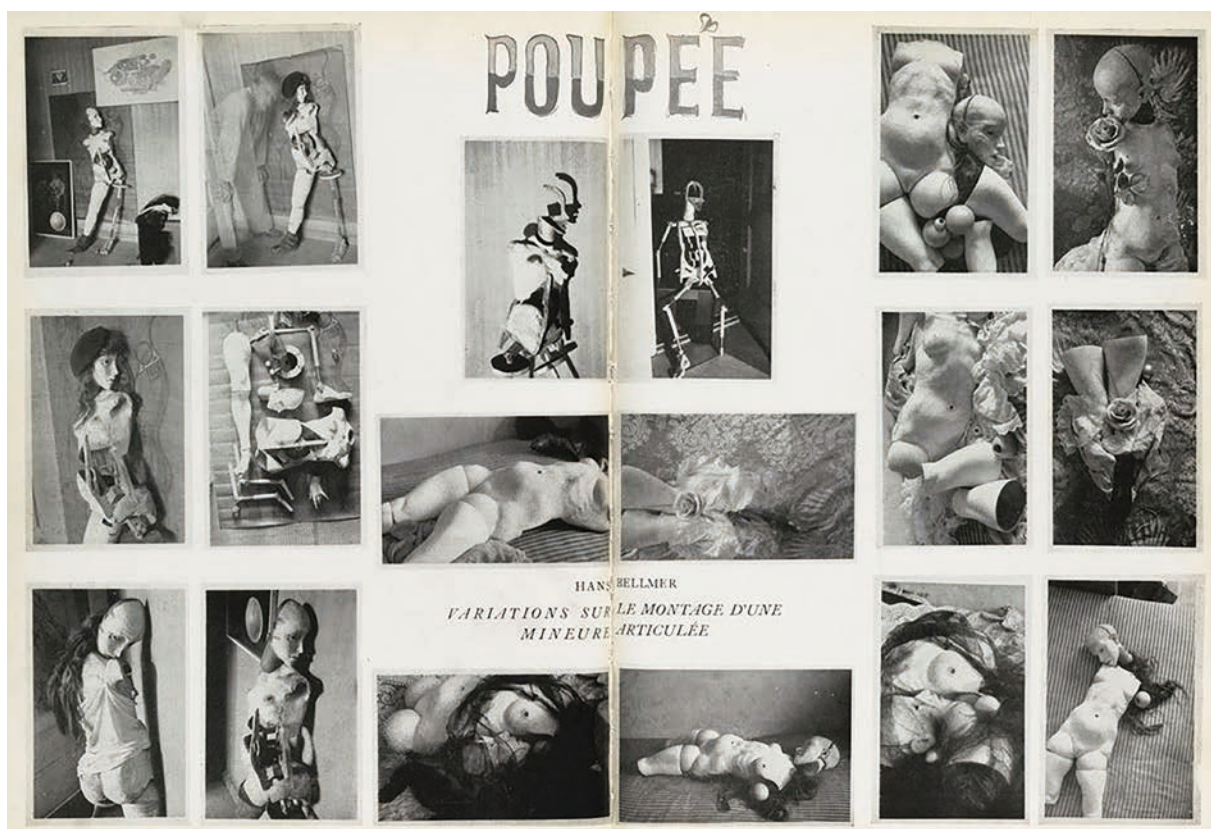
2. RILKE, R.M., (1980). *Elegías de Duino, Primera Elegía* (1912). Barcelona: Lumen. p. 168. Citado por Trías en *Lo Bello y lo Siniestro*.

cial, narra la leyenda del rey de Chipre que desengañado del amor humano, y de la naturaleza femenina que considera imperfecta, decide vivir en soledad y crear esculturas que compensen su sueño incompleto. Una de ellas es más bella que ninguna mortal. Carente de alma y libre del pecado, el resplandor de marfil de *Galatea* enamora a Pigmalión. Este, desesperado por no poder consumir su amor, recurre a Afrodita y la diosa, al comprobar que sus sentimientos son sinceros, responde a su súplica otorgando vida a Galatea. El mito habla del amor obsesivo que la criatura alimenta en su creador, pero lo que parece una historia de amor apasionado desvela en realidad una alegoría de la obsesión del hombre por la perfección y la dominación.

Siglos después de la Galatea de Pigmalión, la mujer creada artificialmente sería rescatada especialmente por el impulso romántico, atraído por los difusos límites entre la realidad y la ilusión, lo racional y lo delirante. El romanticismo literario se inmiscuyó en las profundidades de la mente humana y fue desarrollándose de acuerdo a los miedos y obsesiones de la modernidad. Los sueños oscuros del inconsciente revelaban que el mundo era tan sólo una idea o ilusión continuada, un espejismo engañoso, como vaticinaba Goya en sus *caprichos*. No hay más extraño y cercano para el individuo romántico que su propia naturaleza, que además siente extrañada y agitada por el avance del proyecto ilustrado y el progreso tecnológico. Fue la época en que se crearon complejos artilugios mecánicos que activaban todo tipo de engranajes, muelles y palancas y que, por ese aspecto tan perfecto e inquietante, atrajeron la curiosidad de escritores como Mary Shelley (1818), cuyo *Frankenstein o el moderno Prometeo* personifica las inquietudes derivadas del vertiginoso desarrollo tecnológico que conllevaría la Revolución Industrial. El sueño de la dominación y la ambición por la mecanización traería consigo el temor a la deshumanización y el descontrol ante las máquinas. Con el paradigma de *Frankenstein* como autómatas masculino, comenzaría una cadena de representaciones automáticas específicamente femenina, que sería representativa de la misoginia imperante.

En la literatura romántica de principios del siglo XIX, estas figuras mecanizadas se convierten en dobles demoníacos del peligro y la muerte. Además, una vez codificadas como demoníacas, se las ubica dentro del género femenino. De esta manera, la ambivalencia social respecto de las máquinas –que vacila entre una dominación soñada y la ansiedad por perder el control– se enlaza con una ambivalencia psíquica, que vacila entre el deseo y el temor respecto de la mujer (Foster, 2008: 221).

Uno de los grandes paradigmas de la mujer autómatas lo encontramos en el romanticismo alemán, de la mano del escritor E. T. A. Hoffman, cuyos relatos demostraron tanto interés hacia fenómenos paranormales como hacia trastornos psicológicos. Como señala Carmen Bravo-Villasante (1973:150) «Hoffmann tenía un concepto dual de la vida reforzado por su interés por la locura y por el teatro, que le ofrecían temas para sus cuentos que le permitían seguir afirmándose en ese dualismo». Mostraba, además, admiración por los autómatas porque éstos estaban para él del lado de lo siniestro, «al borde de la animación por intervención sobrenatural o por una percepción depravada del contemplador» (Pedraza, 2004:69). Este temor, que era también fascinación, le llevó a escribir varios relatos espléndidos con un au-



tómata en su interior: *Cascanueces*, *Los autómatas* y *El hombre de la arena* (*Der Sandmann*, 1817). En este último da vida a su célebre y siniestra *Olimpia*.

La literatura de Hoffman y *El hombre de arena* en particular fue objeto de análisis por parte de Freud (1976). De él extrajo una fuente de motivos<sup>3</sup> que provocarían el efecto siniestro<sup>4</sup>, y que podríamos resumir como aquellos elementos y situaciones que parecen perturbar en el sujeto su facultad de discernir entre lo fantaseado y lo real, y que anticipan una sensación de descontrol como señales de fatalidad. Si bien Freud plantea que es el padre castrador el que opera tras la locura de Nataniel (el protagonista), nosotros queremos subrayar el interés de su famosa autómatas:

3. Entre otros, una falta de distinción entre lo real y lo imaginado; una confusión entre lo animado y lo inanimado como las que activan los maniqués, las muñecas, las figuras de cera y los autómatas como *Olimpia*; individuos que tengan el carácter de un *doble* como *Coppélius-Coppola* asociados al padre de Nataniel, o *Clara y Olimpia* con la maldición del aya; las casualidades más increíbles entre el deseo y su cumplimiento que se basarían en la idea de la *omnipotencia de pensamiento*; imágenes que aluden a *amputaciones* y lesiones de órganos, y el *Déjà Vú* o genuino retorno de lo mismo.

4. Según la definición de Freud *das Unheimliche* o lo siniestro sería "aquella suerte de sensación de espanto que se adhiere a las cosas conocidas y familiares desde tiempo atrás" refiriéndose a aquellas visiones que habrían sido familiares a la vida psíquica pero que se tornaron extrañas mediante el proceso de su represión. El efecto siniestro produciría pues la suspensión de la razón o incertidumbre intelectual y además una ambivalencia afectiva que bascularía entre la fascinación y el espanto.

Fig. 1.  
Hans Bellmer.  
*Poupée, variations sur le montage d'une mineure articulée*  
(Variaciones sobre el montaje de una menor articulada).  
Desplegable publicado en *Minotaure* 6 (1934)

*Olimpia* vive en el umbral entre el sueño y la pesadilla, en el limbo entre lo ideal y el espanto de lo incontrolado. Su belleza siniestra es marmórea y frígida, y estriba en esa sutil unión entre lo orgánico e inorgánico, lo animado y lo inanimado. El estudio del psicólogo alemán Ernst Jentsch (1906) que toma Freud como punto de partida hace hincapié en esta misma incertidumbre intelectual, refiriéndose concretamente a la impresión que despiertan las figuras de cera, las muñecas y los autómatas. Sobre todo, nos sobrecoge su ausencia de emociones, su mirada sin alma que recuerda el miedo a los espíritus. Ambos, como muertos en vida, tienen una vida afectiva misteriosa.

La influencia de *Olimpia* trasciende después no sólo en los derroteros de la literatura fantástica hacia otros ciborgs de inquietante extrañeza, sino que ejerce una poderosa influencia en las corrientes artísticas de la modernidad. El surrealismo sería uno de los mayores contribuyentes al panorama misógino, especialmente en su vertiente escultórica, como fabricante de muñecas fetiches y fragmentos de cuerpos femeninos, reciclados más tarde por el Pop Art. Como ejemplos paradigmáticos cabría citar los maniqués de Man Ray (1890-1976) o las *Poupées* de Hans Bellmer (1902-1975).

Las muñecas de Bellmer (Fig. 1) nacieron de su fascinación por el relato de Hoffmann y la muñeca *Olimpia*. Realizadas a base de madera, metal, pedazos de yeso y juntas esféricas, fueron manipuladas de maneras extremas y fotografiadas en diferentes posiciones. *Die Puppe* contiene diez imágenes de la primera muñeca (1933-1934) y un conjunto de dieciocho fotografías fue publicado en *Minotaure* nº6 (diciembre de 1934) bajo el título *Variations sur le montage d'une mineure articulée* (Variaciones sobre el montaje de una menor articulada). Estas muñecas, podemos ubicarlas, en parte, en relación a la pasividad enigmática de figuras pasivas y muertas, pero también con la idea de la amputación, del sadomasoquismo: el deseo de hacer con ellas cualquier cosa. Es el objeto dominado, sometido, y agredido que puede rebelarse como un fantasma amputado y abyecto contra su creador: de ahí su profunda ambivalencia. Hal Foster postula que el surrealismo, como las muñecas de Bellmer, parece estar comprometido con ese punto donde los opuestos se unen, con ese *punctum* de lo siniestro que entremezcla el deleite y el espanto:

En el surrealismo como en Kant, este placer negativo es representado a través de atributos femeninos: es una intuición de la pulsión de muerte, recibida por el sujeto patriarcal al mismo tiempo como una promesa de éxtasis y como una amenaza de extinción. La belleza convulsiva involucra al sujeto patriarcal en la imposibilidad de desenredar deseo y muerte (Foster, 2008:79).

Según ha sugerido Rosalind Krauss (1985:86), «cada versión nueva constituye una "construcción como desmembración" que implica tanto una castración (por la desconexión de las partes respecto del cuerpo) como una defensa fetichista frente a la misma (la manipulación de estas partes como sustitutos fálicos)».

Merece en este punto destacarse la labor de Pilar Pedraza en la recopilación y análisis de dichas construcciones femeninas en la imagen literaria, artística y cinematográfica.

En *Máquinas de Amar: secretos del cuerpo artificial* Pedraza recoge las bellas y peligrosas autómatas antiguas y modernas, desde los ilustres autómatas de Neuchâtel y Monte-Carlo, como *El escribano* y *La clavecinista*, y analiza la representación actual de la mujer ideal pero también su reverso: la *mujer basura*, producto de la contaminación industrial y mediática. Las *Galateas* contemporáneas son, según la tesis de Pilar Pedraza, «residuos de la misoginia imperante». Dentro de sus variantes encontramos mujeres artificiales, mujeres muertas, maniqués, cibernéticos o muñecas hinchables.

Hay una fantasía en nuestra cultura desde hace siglos: la de que el hombre creó a la mujer. Y otra aún más osada: la de que el hombre produce criaturas femeninas más hermosas y mejores que las mujeres, con las que puede sustituir a éstas [...]. Este libro trata de esa falacia, y de cómo a menudo toma formas seductoras o siniestras (Pedraza, 2004:19).

Ya en el siglo XX, en pleno auge del culto estético a la máquina, las estatuas y autómatas fueron progresivamente dando paso a creaciones tecnológicas como los robots, nacidos de la imaginación de los años veinte, donde se destaca la novela *R. U. R.* de Karel Čapek. Con el desarrollo de la electrónica, los ordenadores, la biología etc. va surgiendo una generación distinta de autómatas con funciones más especializadas y con una mayor diversidad de formas. Sin embargo, los orígenes de la criatura robótica que derivaría en cibernético<sup>5</sup> se remontan al menos al siglo XIII. Una de las primeras evocaciones de un robot lo encontramos en un pasaje de la *Ilíada*<sup>6</sup>. Ahí se refiere Homero a unas figuras femeninas forjadas en su fragua como servicio doméstico por su capacidad de automoción. Posteriormente, el término *androide*<sup>7</sup> sería popularizado por el autor francés Villiers en su novela *La Eva Futura* (*L'Ève future*, 1886).

Al estilo romántico, entre lo ideal y lo fantasmal, la historia narra el desamor del protagonista (Lord Ewald) que, desesperado y al borde del suicidio, recurre a un amigo inventor (Edison) para que entre los dos puedan sustituir artificialmente a la mujer que no le ha correspondido. *Alicia*, bella pero moral e intelectualmente detestable para él, es sustituida por *Hadaly*, un autómata que iguala a su referente físicamente, pero que además es un clon moral e intelectual de su amo. *Hadaly* se parece a *Olimpia* pero en esta historia, como *Galatea*, adquiere alma y autonomía, y esta presunta entidad acaba constituyendo una amenaza para el protagonista, temeroso de su rebelión, confuso de lo que es verdaderamente real o fruto de una ilusión.

---

5. Denominación creada por las agencias espaciales para referirse al enriquecimiento tecnológico protector de los astronautas con vistas a misiones especialmente duras, en el que se une lo inorgánico cibernético con la carne viva para configurar un ser híbrido.

6. Canto XVIII, v. 376.

7. Denominación que se le da a un robot antropomorfo que imita la apariencia humana y algunos aspectos de su conducta de manera autónoma.

El mito de Pigmalión y Galatea ha impregnado el imaginario europeo desde el romanticismo hasta la actualidad, con siniestras autómatas como las mencionadas *Olimpia* de *El hombre de la arena*, *Hadaly* de *La Eva Futura* o *Elena* de *R.U.R.*, y han sido ampliamente representadas en películas como *Die Puppe* (Ernst Lubitsch, 1919); *Metrópolis* (Fritz Lang, 1927) o *Los cuentos de Hoffmann* (M. Powell y E. Pressburger, 1951). Asimismo, en la cinematografía de Hitchcock encontramos a la doble o sustituta de *Rebecca* (1940) y a la doble artífice de la amada muerta en *Vértigo* (1958). La mujer objeto, cosificada y despojada de subjetividad se construye y se destruye también en películas francesas como *Los ojos sin rostro* (Georges Franju, 1960) o *El fantasma de la libertad* (Luis Buñuel, 1974); producciones españolas como *Tamaño natural* (Berlangua, 1973); *Bilbao* (Bigas Luna, 1978); pero también en clásicos del cine estadounidense como *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), *Batman* (Tim Burton, 1989) o *The Stepford Wives* (W. Goldman, 1975 y F. Oz, 2004).

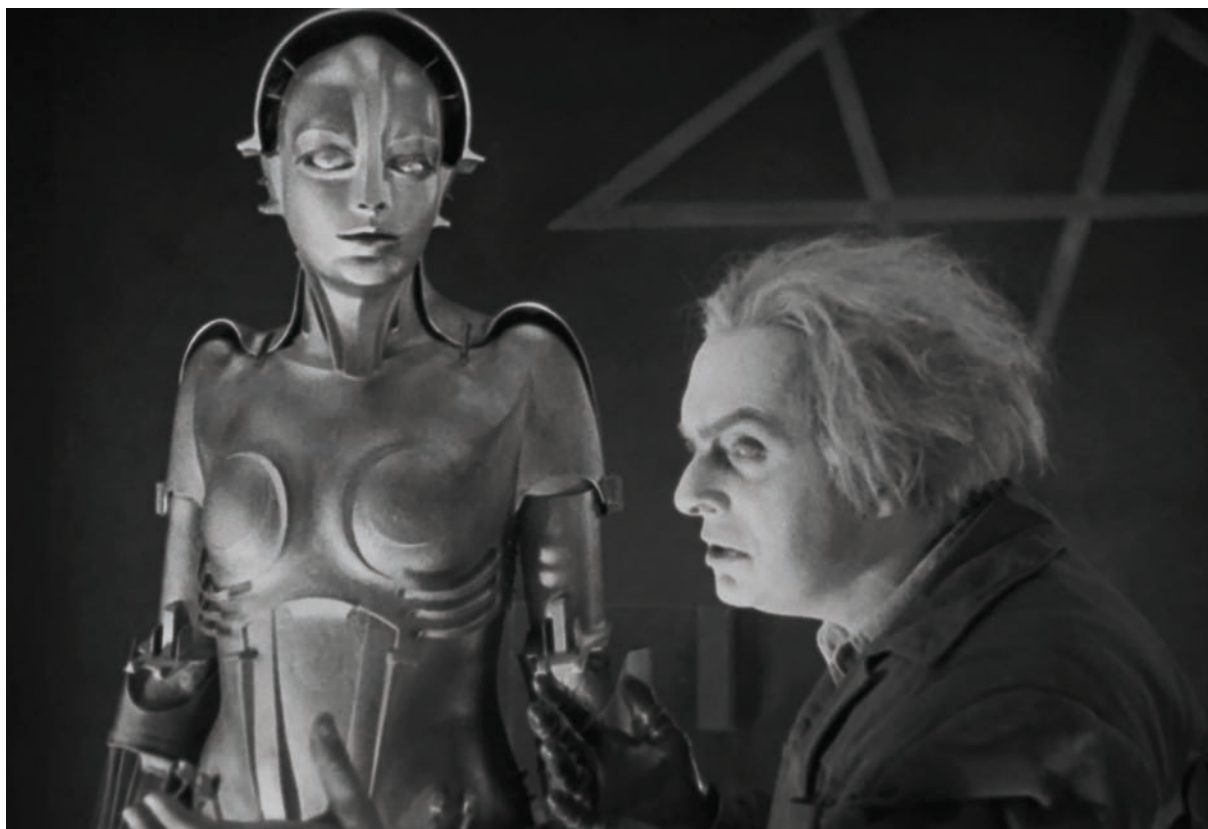
De todas ellas, el clásico del expresionismo alemán *Metrópolis* ha merecido la consideración de Memoria del Mundo por la Unesco. Dirigida por F. Lang pero escrita por Thea von Harbou, acontece en 2026 en una urbe llamada *Metrópolis*, cuya sociedad está dividida verticalmente: en el subsuelo, los obreros viven en un gueto proletario; arriba, en la superficie, el poder de la élite intelectual. A diferencia de otras *Galateas*, *María* nace de un cuerpo mortal y su robotización tiene como fin convertirla en instrumento de poder entre clases. *María* encarna la división dicotómica de la feminidad judeocristiana: en su vertiente positiva, la buena *María* acepta la petición del hijo del dirigente de *Metrópolis* (Freder) para evitar el levantamiento del proletariado. Ante la complicidad de *María* con los trabajadores, el dirigente (Fredersen) pide ayuda a un científico (Rotwang) para paliar la revuelta y crean una robot de aspecto metálico que suplanta a *María* –acción que nos recuerda a *La Eva Futura*– para promover disturbios que justifiquen una represión violenta. Lo que Fredersen desconoce es que la robot tiene el espíritu de la esposa del científico –engaño del que nacería su hijo– y que Rotwang utiliza como arma de venganza. En su vertiente negativa, *María* encarna a la perversa seductora heredera del arquetipo de la *femme fatale*<sup>8</sup> y conduce a los trabajadores a una revolución que culmina con la destrucción de la ciudad. Cuando son conscientes de la manipulación, la capturan y castigan como antaño a las brujas acusadas de herejía (Fig. 2).

La sociedad retratada en *Blade Runner* bebe de *Metrópolis* y presenta una distopía futurista donde los avances científicos y la ingeniería genética han logrado que se fabriquen humanos artificiales con tal grado de analogía respecto a los mortales que resulta difícil la distinción entre humanos y *replicantes*. Creados para ser empleados como mano de obra, son físicamente más desarrollados pero carecen de respuesta emocional. Salvo *Rachel*, réplica tan fiel que ni ella misma sabe que no es humana (Fig. 3), lo cual conduce a una suerte de cuestionamiento identitario y ético similar al de Edipo. Los modelos

---

8. Lo que caracteriza a este tipo de mujer es la fatalidad, la desdicha y la desventura que desencadena en el varón, quien se siente imperiosamente atraído hacia su poderosa fuerza de seducción.





Nexus-6 serían además dobles siniestros de los humanos, de acuerdo con la teoría del Valle Inquietante<sup>9</sup> (*Uncanny Valley*).

Otras versiones del mito de Galatea las encontramos también basadas en la novela *Las poseídas de Stepford* de Ira Levin (*The Stepford Wives*, 1972). La historia narra cómo esta Galatea (Joanna Eberhart) se muda con su marido a un pequeño pueblo llamado Stepford, y advierte horrorizada que sus vecinas parecen perfectas amas de casa, vivas personificaciones de anuncios publicitarios de los años 50. Joanna termina descubriendo que no son sino perfectas réplicas robotizadas, diseñadas para satisfacer a sus esposos. Éstos, indignados ante el éxito profesional de sus cónyuges, desean recuperar el ideal de esposa y ama de casa, dedicado exclusivamente a las labores del hogar y a los cuidados de la familia. Los primeros indicios de que algo extraño pasa en el vecindario radican en las extrañas actitudes coordinadas de las mujeres y en sus extravagantes atuendos para insignificantes situaciones. Joanna descubre que las mujeres auténticas habían sido asesinadas por sus maridos en una especie de asociación tapadera.

De esta historia se extrae la contradicción —llevada al extremo— que muchas mujeres sienten entre sus aspiraciones personales y las imposiciones marcadas por la sociedad. Por otro lado, el temor ante la sublevación femenina no necesita de efectos mágicos ni de sospe-

Fig. 2.  
Fotograma de  
*Metrópolis*  
(F. Lang, 1927)

9. Hashiro Mori explica que cuando la semejanza de un cuerpo artificial se acentúa, la familiaridad incrementa pero cuando se hace imposible reconocer su naturaleza, se produce la incertidumbre de lo siniestro.

Fig.3  
Fotograma de  
*Blade Runner*  
(R. Scott, 1982)



chas inconscientes: la amenaza real del hombre en la sociedad de los 70 es la emancipación de la mujer y su acceso a puestos poder. (Fig.4)

En *La piel que habito* dirigida por Pedro Almodóvar en 2011, el mito se actualiza en clave siniestra, en un ambiente familiar propio de las novelas victorianas de fantasmas. La historia acontece en el ámbito doméstico y cotidiano del Cigarral toledano, alejado de lúgubres y sombríos escenarios góticos. Almodóvar parece rendir homenaje a autores como E.T.A. Hoffmann, E. A. Poe o M. Shelley pero convierte el laboratorio en una fría y esterilizada sala de operaciones, estableciendo un claro paralelismo entre el desarrollo industrial del XIX con las posibilidades actuales de la medicina, la cirugía plástica y la transgénesis en la creación y recreación de cuerpos e identidades. Así, la película nos presenta a una nueva Galatea que difiere de las demás en su origen y configuración. No se trata de una autómatas asexual, al contrario, nace de un impuesto cambio de sexo para ejercer de muñeca hinchable de su Pigmalión, abriendo así un debate en torno a la relación poder-cuerpo-identidad.

El doctor Robert Ledgard es un reconocido cirujano y científico cuyo sentimiento de culpa por no haber podido evitar el suicidio de *Gal*, su adúltera mujer, –tras quedar su cuerpo calcinado en un accidente– le impulsa a investigar obsesivamente la creación de una piel artificial con la que hubiera logrado salvarla. Ledgard transgrede los códigos de la ética científica y humana al verse impulsado por un afán vengativo. El detonante es el suicidio de su hija (Norma), motivado por su demencia tras presenciar la muerte de su madre, y la creencia de que su propio padre ha abusado de ella misma. Pero en realidad no ha sido él, sino un joven llamado Vicente. Movido por la sed de venganza por la violación y pérdida de su hija, y por una pasión necrófaga que lo mantenga vinculado a su esposa, Robert Ledgard toma a Vicente como cobaya humana para su nuevo experimento. Encadenado tal que Prometeo, le



Fig.4  
Fotograma de The  
Stepford Wives  
(B. Forbes, 1975)

cambia de sexo y le implanta la nueva piel artificial bautizada con el nombre de su esposa, haciendo un guiño a *Galatea*. El doctor Ledgard será nuestro Pígalión y Vicente su engendro, su criatura, pero será finalmente *Vera* quien encarna a la nueva *Galatea*. (Fig. 5)

Al igual que en la teología judeocristiana Eva nace de la costilla de Adán como una doble de la primera gran pecadora Lilith, en la película esta última parece emparentarse con Gal (por su adulterio e intento de fuga), y Eva con Vera, pues es una réplica artificiosa de la mujer de Robert y sobre ella recae el pecado. Como *Hadalyen La Eva futura*, Vera encarna la resurrección del amor perdido corrigiendo su carácter adúltero y traidor desde la dominación y la sumisión. A diferencia de otras creaciones o autómatas femeninas, no parte de materia inerte que cobra vida por influjo sobrenatural sino que, como Eva, nace de un cuerpo masculino. Su nuevo nombre, entanto que *verdadera* encarna una paradoja. La nomenclatura *Vera Cruz* contiene simbólicamente el martirio que ha sufrido.

La gestación de esta nueva *Galatea* se construye sobre una superficie siniestra articulada por la violación de cuatro esferas fundamentales que conciernen a la *libertad*, a la *corporalidad*, a la *identidad* y a la *intimidad*:

1. Con el cautiverio sufre una total pérdida de *libertad*. Durante mucho tiempo no tiene ninguna noción del espacio o el lugar en el que se encuentra ni del tiempo que lleva presa.

2. Vera habita una nueva piel. Se trata del concepto kafkiano de estar encarcelado en el propio cuerpo tras sufrir un violento cambio físico. En este caso no es una monstruosidad externa, sino la imposición del nuevo sexo, que afecta a su *corporalidad*.

3. Se hace necesario disociar cuerpo de género e *identidad*. Ser el doble de otra persona también conduce a un conflicto identitario. El sujeto ha de luchar por conservar su verdadero *yo*.

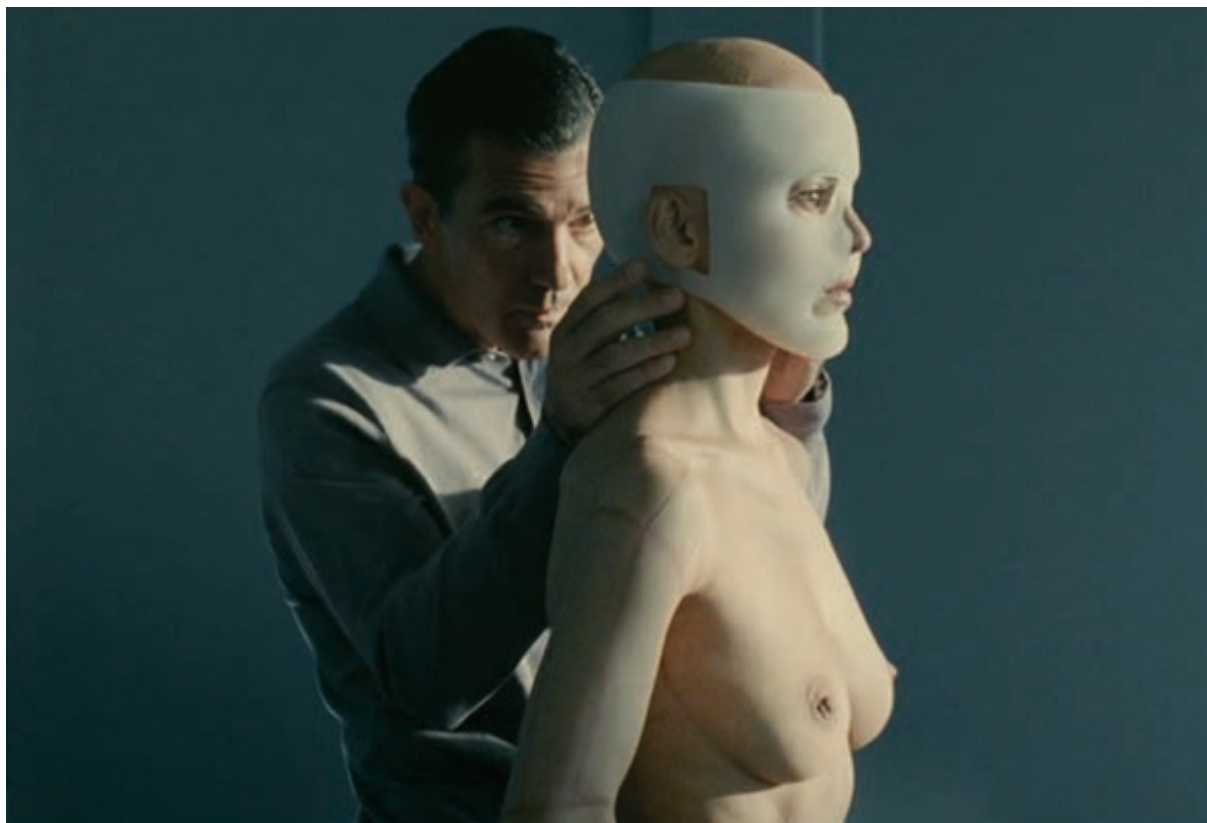
4. A las tres agresiones anteriores se le suma la ausencia de *intimidad*, gobernada por una total vigilancia mediante cámaras y pantallas que nos remite al poder de control del visionario 1984 de George Orwell, y que evidencia el carácter *voyeurista* de Robert. Sin embargo, paradójicamente, es la cámara y su proyección en pantalla el vehículo por el cual éste se vuelve vulnerable. La belleza sosegada de Vera, que reencarna el ideal clásico de las Venus de Tiziano, va sumiendo al doctor en una siniestra fascinación. Cuando ella adquiere conciencia de este poder, acaba gobernando a través de la mirada la voluntad de su creador. (Fig. 6)

Y como un destino aciago, la criatura se vuelve incontrolable, pues su nueva piel se convierte en un arma de doble filo: una jaula pero también un siniestro disfraz. Esta doble lectura se deduce de un símbolo revelador que aparece varias veces en la película, el tigre. El perverso Zeca (hermano de Robert) viola brutalmente a Vera disfrazado de tigre. Esta se siente como una liebre en las garras de la bestia, pero también como un tigre enjaulado en su propio cuerpo. La segunda aparición del animal le revela su poder como disfraz. Su buzo inseparable, réplica siniestra de la carne, es ahora la nueva piel de tigresa. Así, consigue salvaguardar su verdadera identidad mediante el ejercicio de la memoria, la meditación trascendental y la creación escultórica. Vera asume paradójicamente el cometido de Pígalión dando a luz a pequeñas *Galateas* de trapo y plastilina, rindiendo homenaje a Louise Bourgeois. A partir de este momento, con su *yo interior* a salvo, juega a interpretar su nuevo rol devota hacia el doctor Ledgard como única vía de liberación. Vera aguanta paciente como «...el ininterrumpido ir y venir del tigre ante los barrotes de su jaula para que no se le escape el único y brevísimo instante de la salvación...»<sup>10</sup>. Vera deja al fin de ser una mártir para volverse una mantis religiosa, devorando a su *Gepetto*, a quien ha logrado convertir en títere.

El mito de Pígalión y Galatea, en cualquiera de sus versiones, queda indisolublemente unido a la alegoría de la obsesión del hombre por la perfección y la dominación, pero quizá también desvela cierta nostalgia o deseo masculino de *dar a luz* a su imagen y semejanza. De este modo, como prefiguraba Trías citando a Afrodita, la mujer ideal creada a partir de un hecho aterrador provoca un erotismo ambivalente que amenaza a su creador, castigado quizá por desafiar el poder divino de la creación. En cualquier caso, las *Galateas* terminan por aleccionar a sus demiurgos, pero siempre en el plano de ficción, y sobre todo gracias a su fascinante belleza, de modo que permiten dar rienda suelta al placer erótico masculino y a su deseo inconsciente de perder el control. Sin embargo, —a excepción de Vera— a menudo son ellas quienes acaban siendo aniquiladas de manera que el desenlace se resuelve (para ellos) como consuelo y gratificación final.

La ciencia actual confabula con la fijación por la belleza y la perfección en una sociedad donde las intervenciones estéticas y los retoques digitales acaban imponiéndose más que nun-

10. Frase de Elias Canetti con la que Almodóvar da comienzo a su guión (Almodóvar, 2012:15)



ca como exigencia "pigmaliónica". (Bourdieu, 2000:87) menciona que: «Incesantemente bajo la mirada de los demás, las mujeres están condenadas a experimentar constantemente la distancia entre el cuerpo real, al que están encadenadas, y el cuerpo ideal al que intentan incesantemente acercarse». De hecho, asistimos a una sociedad donde el *parecer* y el *aparecer* empieza a cobrar mayor importancia que el *ser*, donde los condicionamientos de lo masculino y lo femenino siguen siendo claramente diferenciados y responden a patrones tan remotamente lejanos que nos inducen a indagar hasta la mitología clásica para conocer sus orígenes. Y es que los mitos permanecen en nuestro inconsciente colectivo, configurando nuestras identidades, en gran medida porque han ido sobreviviendo, adaptándose y actualizándose en una sociedad que más que elaborar recrea y remezcla conservando los mismos valores patriarcales bajo tramas y personajes similares. Sin embargo, sus arquetipos poco han cambiado. En efecto, hemos visto cómo el mito de la mujer creada artificialmente, con Galatea y sus muchas descendientes, es un claro ejemplo de la conservación de la supremacía masculina. Pero esta tendencia no se agota con el sueño de las autómatas. Son numerosos los mitos sobre los que todavía se asientan las relaciones asimétricas entre géneros<sup>11</sup>. En palabras de Zafra (2010):

Fig.5  
Fotograma de  
La piel que habito  
(P. Almodóvar, 2011)

11. Como ejemplos de relativa actualidad, podría mencionarse la saga Crepúsculo (*Twilight*), con el mito vampírico, con el erotismo sadomasoquista y necrófilo del que se nutre, insistiendo en los roles de belleza femenina pasiva, indefensa, etérea y misteriosa que sacrifica su libertad por amor a un vampiro esnob que la desea y que paradójicamente podría acabar con su vida. En otras ocasiones, superproducciones de moda como *Juego de Umática*. 2018; 1: 33-56



Fig.6  
Fotograma de  
La piel que habito  
(P.Almodóvar, 2011)

Del sostenimiento de estos mitos (...) se deducen constantes anclajes de poder. En su reincidencia histórica se convierten en estructurales o, como poco, en subliminales, dando forma a los estereotipos de género que quieren inspirar y limitar las identidades sobre las que construimos nuestra subjetividad en cada cultura (p.278-279).

## 2. La rebelión de Galatea

Bourdieu (2000) postula que el orden de las cosas no es un orden natural e inamovible, sino una construcción mental que refleja la visión masculina del mundo con la que el hombre satisface su afán de dominio. Una visión que sería asumida por las propias mujeres, aceptando inconscientemente su inferioridad como un hecho natural. Dicha afirmación bebe sin duda de *El segundo sexo* de Simone de Beauvoir, considerado el texto fundacional de todo el feminismo posterior, quien había esclarecido que no hay reciprocidad entre géneros, de modo que la mujer no se ha constituido históricamente en sí sino como negativo del hombre —sujeto absoluto que representa al mismo tiempo el positivo y el neutro— y, por lo tanto, como *Alteridad* (2011:49-50). La autora indaga en las causas que han desembocado en la asimetría entre ambos sexos: por una parte, debido a que la alteridad femenina no se ha producido nunca

---

*Tronos* (*Games of Thrones*) recurren a lugares de fantasía inspirados en la Edad Media para justificar lo arquetípico de sus personajes con princesas, guerreros y dragones.

como un acontecimiento aislado, sino que se ha contemplado como un hecho natural a lo largo de la historia, de modo que las mujeres, dispersas por razones de etnia y posición social, no pudiendo agruparse en una unidad firme de oposición, han asumido su condición de otredad sin operar ellas mismas la inversión. Por otra parte, en directa relación a lo mencionado, puesto que ambos sexos se necesitan para perpetuar la especie, por lo que las burguesas serían solidarias de los burgueses y no de las mujeres proletarias; o las blancas de los hombres blancos y no de las mujeres negras. Deduce así que el vínculo que une a la mujer a sus opresores no se puede comparar con ningún otro:

Los proletarios dicen "nosotros", los negros también. Al afirmarse como sujetos, transforman en "otros" a los burgueses, a los blancos. [...] Los hombres dicen "las mujeres" y ellas retoman estas palabras para autodesignarse, pero no se afirman realmente como Sujetos (De Beauvoir, 2011:53).

De Beauvoir sostiene asimismo que el pene adquiere el valor simbólico de poder masculino como consecuencia de la *alienación*. Alega que la angustia de la libertad conduce a los sujetos a buscarse en las cosas como una manera de huir de sí mismos, y que el pene es especialmente propicio para desempeñar ese papel *doble* ya que sería simultáneamente un objeto extraño que formaría también parte de su cuerpo. La autora relaciona así el falo con la idea de un alter ego, afirmando que la mujer carece de uno para su sexo: «Privada de este alter ego, la niña no se aliena en algo visible, no se recupera: de este modo está condenada a convertirse toda ella en objeto, a erigirse en Alteridad» (De Beauvoir, 2011:111). Por lo tanto, la ausencia de un alter ego femenino implicaría finalmente una pauta de comportamiento social dirigida a la pasividad y a la inmanencia.

Bajo esta premisa, la teoría feminista posterior se ha concentrado en cuestionar, bajo distintos campos y enfoques, las estructuras de poder amparadas por la supremacía masculina pretendida como una realidad natural y objetiva. Merecerían ser destacadas, entre otras aportaciones (como Celia Amorós a la filosofía o Lourdes Méndez al campo de la antropología del arte) las de Griselda Pollock al estudio de la historia del arte, poniendo el foco en el papel que ha ocupado la mujer en él. Bajo su punto de vista, la credibilidad de la historia del arte queda en entredicho ante el embate feminista. Al faltar las muchas historias que se han dejado de contar, cuestiona el relato de la historia del arte en su conjunto.

Y es que la historia del arte androcéntrica no ha dado cabida a artistas mujeres, pero sí ha producido una devastadora iconografía femenina dicotómica que se debate, a grandes rasgos, entre la virgen santa y la bruja castradora, casi siempre ensalzando el erotismo del cuerpo femenino aunque no como equivalente moral (prueba de ello es el arquetipo de la *femme fatale* con sus mitos de perversas seductoras). Así, especialmente en las últimas décadas, la creación feminista se ha alzado como vehículo crítico –cuestionando la identidad femenina no como algo dado sino susceptible de ser alterado– y como vehículo político, reivindicando que sus voces sean legitimadas dentro del arte. No en vano, Zafra advierte de la revolución simbólica que está teniendo lugar de la mano de artistas feministas comprome-

tidas con la reformulación de nuevas construcciones femeninas. De algún modo, la práctica feminista se alía con el arte en favor de la deconstrucción de mitos:

En las últimas décadas y prácticamente a lo largo de todo el siglo XX, una importante revolución simbólica está teniendo lugar, incentivada en gran medida por el feminismo. Me refiero a las alternativas críticas y subversivas frente a los clásicos modelos de figuraciones míticas femeninas, a la aparición de nuevos modelos (Zafra, p.279).

El lienzo, la cámara, el espacio performativo o los materiales escultóricos constituyen así un escenario de acción simbólica que permite dar a luz a nuevas autorrepresentaciones que serían al mismo tiempo objetos y sujetos en busca de sus *alter egos* perdidos. El campo del arte legitima la reflexión crítica y es por ello propicio para destacar las contradicciones y la ambivalencia que suscita la identidad heredada —y los estereotipos, aspiraciones y patrones de conducta sobre los que se asienta— y la paradójica necesidad de subvertirlos, de enterrarlos o al menos, de cuestionarlos.

Una primera cuestión a tener en cuenta sería la dificultad que supone para la mujer, como "otro" excluido del juego social, desmontar su imagen pasada y darse forma a sí misma. [...] Algo que muchas personas viven como imposibilidad ante la dificultad de separar la identidad social que nos ha sido dada, de la subjetividad a la que queremos dar forma desde (o a pesar de) esa identidad social —patriarcal— (Zafra, p. 286).

Las artistas que abordamos a continuación basan su práctica artística en la crítica a la representación femenina hegemónica. Para ello, subvierten la imaginaria femenina a través de sus propios cuerpos. Si las imágenes de mujeres han sido históricamente objeto de contemplación, que las artistas trabajen sobre el propio cuerpo femenino subvirtiendo la idea de la belleza, sumisión y pasividad (Galatea como epítome) se presupone ya como una acción contestataria.

### 3. Galateas abyectas: la abyección como estrategia subversiva

La abyección ha sido empleada artísticamente como una forma de subversión, como un modo de transgredir las fronteras entre lo aceptado y lo censurado socialmente. Apelar a la abyección se convierte en una forma de transgredir los códigos éticos, de desestabilizar el orden social necesario. El arte tiene permiso para cuestionar o amenazar al orden sin corromperlo. Lo abyecto es conceptualizado por la semiótica psicoanalista Julia Kristeva en *Pouvoirs de L'horreur (Poderes de la perversión)*. Etimológicamente, lo *abyecto* es lo rechazado, lo expulsado. La abyección se asienta sobre la corporalidad para corromperla disolviendo cualquier límite o categoría. El cadáver y el autómatas también son *otredades*



expulsadas, *abyectadas*. Pensamos que estas artistas crean construcciones femeninas abyectas como modo de subvertir la mirada androcéntrica hacia las mujeres.

Lo abyecto en Cindy Sherman (fig.7), y otras artistas como Kiki Smith, Sarah Lucas y Paola Gandolfi –y las estatales Marina Núñez y Txaro Arrazola entre otras– se basa en la transgresión de los viejos modelos femeninos y proyección de nuevos modelos representados a través de diversos soportes. La abyección atenta contra los patrones de mujer impuestos por el imaginario patriarcal, siendo estéticamente incómodas y para algunos éticamente dudosas. De algún modo, estos cuerpos parecen encarnar los alter egos críticos y subjetivos de las artistas.

Cindy Sherman (Nueva Jersey, 1954) se retrata ella misma extrañamente transfigurada interpretando roles y estereotipos que nos parecen familiares, pero aparecen extrañados ante la cámara. Si bien no se declara abiertamente feminista, su obra destaca la cualidad artificiosa de los estereotipos femeninos. En su serie "Film Sills" interpretaba iconos eróticos del cine como las mujeres de Hitchcock, siendo asociada a teorías como la de Laura Mulvey<sup>12</sup> y Baudrillard en torno al simulacro y la Hiperrealidad, puesto que tras sus retratos no hay original.

En series posteriores, su estética inquietante le sirve de provocación y proyección de sus propias fantasías inconscientes. Juega a confundir múltiples categorías, destacando la fragilidad de lo real, la belleza y la bondad. No en vano, parece revelarse una perversidad poco frecuente en sus imágenes, como se aprecia en la fig.8. En la serie "Fairy Tales" subvierte las representaciones del cuerpo femenino cosificado, citando las *Poupées* de Hans Bellmer, pero adoptando el rol de objeto de esas figuras como vemos en la fig.7<sup>13</sup> y fig.9, extrañándolo a través de prótesis, transgrediendo diversas categorías como naturalidad o artificialidad, suscitando falsa disponibilidad y latente perversidad. En la serie *History Portraits* reinterpreta imágenes de figuras históricas. Algunas basadas en cuadros reales, parecen advertir de la artificialidad de los roles y de la propia historia del arte en la manera en que se retrata la historia. La fig.10 basada en la *Virgen de Melun* de Jean Fouquet (1452) propone una virginidad extrañamente artificiosa, con un seno protésico. Agrupando estas tres fotografías de izquierda a derecha, vemos cuestionada la dicotomía sobre la que se asientan los arquetipos femeninos, entre perversa bruja seductora; pasando por la mujer como objeto sexual; a la antitética pureza de la virginidad y símbolo de maternidad.

Bajo un discurso crítico semejante, otras artistas se expresan a través de la performance para subvertir estos arquetipos empleando su propio cuerpo y poniendo el acento en las acciones simbólicas ejecutadas. Una de las artistas que atentan contra la imposición de la

12. Laura Mulvey veía en la identificación de la cámara con la mirada masculina el vehículo por el que se sostiene en el cine la jerarquía de "sujeto que mira" y "objeto que es mirado".

13. El cuerpo abyecto, construido a base de prótesis, yace sobre una superficie de cabellos procedentes de diversas pelucas en una postura que pudiera recordar a clásicos de la pintura como la Maja de Goya. La mirada se dirige a cámara, con ojos inanimados que se abren paso en un rostro envejecido y andrógino, exhibiendo sus genitales y excrementos protésicos en actitud de disponibilidad sexual, suscitado con dosis de ironía la ambivalencia entre lo atractivo y lo repulsivo.

belleza es Orlan (Saint-Étienne, 1947). Al igual que Sherman, su cuerpo es su obra, solo que en vez de disfrazarse es objeto de múltiples intervenciones quirúrgicas. En su proyecto "La Reencarnación de Saint Orlan" (fig. 11), iniciado en los 90 se atribuye rasgos como la frente de la Gioconda o la barbilla de la Venus de Boticelli. Orlan es Galatea y Pigmalión simultáneamente: una *Galmalión* que encarna la hipérbole de los diversos cánones estéticos, proponiendo unos nuevos difíciles de asimilar. Sugiere que la aspiración a la perfección estética es una reacción masoquista ante la perversa imposición social que confabula con la dependencia a la complacencia. Bourdieu señalaba que lo subversivo o transgresor es que el cuerpo pasa de ser un objeto de contemplación pasivo en cuerpo activo y manipulador de sí mismo «al dejar de existir únicamente para el otro o, lo que es lo mismo, para el espejo». (Bourdieu, 2000:87-88). Así, la obra de Orlan puede entenderse como alegato a la no existencia como complacencia.

Son multitud las artistas que subvierten las normas sociales y las impuestas pautas de comportamiento sobre las que se basa la construcción social de las mujeres. A través de acciones performativas, investigan también sobre el cuerpo femenino en su relación con el espacio. Entre ellas se encuentran Janna Sterbak, Vanessa Beecroft, Rebecca Horn, Esther Ferrer o Itziar Okariz. Pero más allá del medio físico o performativo, lo que une a estas y otras artistas no es tanto el lenguaje como el discurso: su rechazo a las restricciones de la feminidad patriarcal. Por eso, nos interesa señalar las prácticas artísticas híbridas que fusionan lo electrónico, lo performativo y lo objetual bajo un discurso crítico semejante. Como ejemplo, la obra *Remote Control* (fig. 13) de la artista Jana Sterbak (Praga, 1965) consiste en dos estructuras mecánicas de grandes dimensiones que obedecen a la forma de vestido miriñaque que nos recuerda a las muñecas y autómatas clásicas. Una vez se introduce en la armadura, su cuerpo queda suspendido y se desplaza gracias a unos mecanismos de control remoto que funcionan mediante ondas de radio. A pesar del mando, sus movimientos están sujetos al capricho del dispositivo. El miriñaque está sobredimensionado, es difícilmente gobernable y a juzgar por la suspensión de la artista, no parece muy cómodo. Sterbak parece criticar las exigencias estéticas mediante molestos artilugios, evidenciando las restricciones de la feminidad impuesta, así como la falta de encaje y control sobre la misma.

La obra de Kiki Smith (Nürenberg, 1954) en su conjunto participa también de la subversión a través de la abyección y, en ocasiones, es llevada al extremo, como en *La mujer colgada* (*Hanging Woman*) (fig. 12) que relacionamos con la obra de Sterbak. Realizada a base de papel, y con dimensiones reales, simbolizaría la antítesis de la belleza, la muerte de la connotación erótica representada a lo largo de la historia del arte, pero también la renuncia metafórica de la sumisión.

Estas son sólo algunas autoras significativas. El análisis de todas aquellas artistas cuyas obras se basan en una motivación semejante merecería desde luego un análisis separado. No obstante, hemos querido señalar aquellas que más concretamente se relacionan con el mito de Galatea, a través de la subversión de los cánones estéticos que definen todavía a la mujer como objeto erótico. Así, la subversión de la feminidad estereotipada se pone en práctica en obras de disciplinas híbridas, como la pieza interactiva de Sterbak que nos acerca a la abyección de la mujer como organismo reproductor a través de la tecnología.



#### 4. Cibergalateas: la abyección en el ciberespacio

El sueño de la liberación de la mujer asociado a la emancipación de las máquinas ha alimentado fantasías como la conquista de territorios cibernéticos igualitarios y el mito del Cyborg –conceptuado por Donna Haraway (2014)– que prefigura una sociedad tecnológica donde no siendo ya necesaria la reproducción biológica, se abolirían las diferencias entre hombres y mujeres. El cibernético sería un ente abyecto que disolvería las identidades de género. En este sentido Haraway es precursora de la teoría *Queer*<sup>14</sup>. Postula que no hay nada acerca de ser hembra que una naturalmente a las mujeres, y que la lucha política residiría en ver simultáneamente desde ambas perspectivas.

El ciberfeminismo da continuidad a la teoría de Haraway viendo en las TIC un medio idóneo para subvertir la jerarquía convencional de roles de género y, por lo tanto, como vehículo de transformación social. Apuestan por el fortalecimiento de redes virtuales con el fin de hacer circular públicamente las múltiples subjetividades de las mujeres. El grupo *VNS Matrix*

Fig.7  
Cindy Sherman.  
*Untitled # 250*  
(Sin título # 250).  
1992. Fotografía.

<sup>14</sup> Hay quien ve en dicha teoría un peligro para el feminismo ya que por medio de la hibridación pretendería abolir las identidades de género, lo que hace que de algún modo el problema de la esencia femenina, no siendo aún posible reconocer hasta qué punto es aprendida culturalmente, se siga viendo como marginal.



Fig. 8.  
Cindy Sherman.  
*Untitled # 146*  
(Sin título # 146).  
1985. Fotografía.



Fig. 9.  
Cindy Sherman.  
*Untitled # 155*  
(Sin título # 155).  
1985. Fotografía.



Fig. 10.  
Cindy Sherman.  
*Untitled # 216*  
(Sin título # 216).  
1989. Fotografía.

fue el pionero, proclamando en 1991 el primer manifiesto ciberfeminista, tratando de desvelar las narrativas de dominación y control que rodean a la tecnología. Al hilo de Haraway las ciberfeministas entienden la tecnología como un “agente semiótico” y político por su capacidad de transgresión. El propio medio opera en la abyección: se subvierten tanto la idea del arte como experiencia física y tangible, como la de la mujer asociada a la calidez de lo orgánico. La tecnología sería así fría, femenina e inmaterial.

La desaparición del cuerpo y el anonimato del ciberespacio se prefiguran como premisas idóneas para imaginar un nuevo escenario de experimentación identitaria, como «un espacio perturbador para las viejas figuraciones» (Zafra, 2010:307). Sin embargo, no está claro hasta qué punto puede alcanzarse ya que, lejos de desaparecer los géneros, también la red enfatiza los estereotipos y mitos sexuales, especialmente debido a la inmediatez del medio, al anonimato de los usuarios y a la cada vez más invasiva industria publicitaria. Artistas como Anne-Marie Schleiner o Petra Vargová entre otras, se desprenden totalmente de sus cuerpos para crear proyectos interactivos. Su objetivo: criticar la sexualización de los estereotipos femeninos de los videojuegos y reconstruirlos proponiendo nuevos modelos contruidos por los usuarios.

## Conclusiones

El mito de Pigmalión y Galatea desvela una alegoría misógina: el sueño de la dominación masculina que parte de la ficción para cobrar vida en nuestro imaginario colectivo. A ello ha contribuido nuestra herencia cultural y artística, versionando el mito sólo superficialmente pero manteniendo su contenido simbólico prácticamente intacto: relatos expresionistas, novelas góticas y películas significativas por cuyas tramas hemos trazado un recorrido analítico. Hoy, con los nuevos medios virtuales, la perpetuación de estos mitos se conserva en una sociedad que más que elaborar recrea, remezcla y destina sus productos a la espectacular-



rización del comercio del ocio, resistiéndose a cambiar los arquetipos y contenidos implícitos en ellos. Su mantenimiento refleja una voluntad manifiesta en reforzarlos, bien sea para mayor gloria de los nichos de mercado y consumo, bien para mantener la misma jerarquía.

Conscientes de la realidad desigual entre géneros, y del poder subliminal que ha ejercido el legado cultural androcéntrico en la transmisión de valores, la práctica feminista apuesta por la ficción del arte como un espacio propicio para la resignificación simbólica y política, donde poder desdoblarse de su condición de objetos representados para alzarse como sujetos creadores de sus propias subjetividades. Siendo imposible desvincular su identidad de la herencia social, la reconstrucción de sus identidades se asienta sobre los arquetipos y condicionamientos sociales que han construido históricamente nuestra *feminidad*. Los rescatan para después cuestionarlos, rechazarlos o transgredirlos. Por ello, proponemos que la rebelión de Galatea, en su sentido metafórico, se basa en la abyección como medio de subversión estética y política.

Así, las *Galateas Abjectas* creadas por artistas como Cindy Sherman, Orlan, Kiki Smith o Janna Sterbak entre muchas otras, transgreden y subvierten, muy a menudo a través de su propio cuerpo, la mirada androcéntrica de las mujeres y sus restrictivas imposiciones.

Con el epítome del cibernets Las *Cibergalateas*, hacen desaparecer sus cuerpos para interactuar en el ciberespacio con el fin de crear obras de arte virtuales que propicien la aparición de voces femeninas, tradicionalmente censuradas en nuestra cultura, y nuevas relaciones que superen las jerarquías de género. Si en el romanticismo la realidad se percibía como

Fig.11  
Orlan. *Omnipresence*.  
Séptima  
performance de  
cirugía.  
(Francia, 1993)



Fig. 12.  
Kiki Smith. *Hanging  
Woman*. 1992.  
Escultura de papel.

Fig. 13.  
Janna Sterbak.  
*Remote control  
(Control remoto)*.  
1989. Estructura  
de acero y mandos  
a distancia  
electrónicos



una ilusión engañosa promovida por el avance científico e industrial, y prueba de ello es la ambivalencia que desprenden las autómatas herederas de Galatea, en la actualidad la virtualidad hace eco de la misma ambivalencia. En su vertiente "fascinante", ofrece posibilidades ilimitadas a la imaginación y a la construcción de nuevas figuras y discursos. Pero, en su vertiente "temible", el mundo cibernético acecha con el peligro de la deshumanización, con la pérdida de control e intimidad, pero sobre todo con el engaño: con la incapacidad de distinguir lo real de lo imaginario o simulado, con nuevas hiperrealidades que reinciden en la estereotipación de género. De este modo, el sueño de la liberación en el ciberespacio, como el sueño de la razón, produce también sus monstruos: más y más construcciones estereotipadas que hacen que las aspiraciones de la revolución simbólica y semiótica del feminismo no queden del todo aseguradas.

Así, estas artistas afrontan a través de la creación la ambivalencia entre una individualidad que quiere liberarse y resignificarse, subvirtiendo toda categoría, y una realidad social que sigue limitando la identidad y la conducta de las mujeres. Ante esta ambivalencia nos encontramos a menudo creando monstruos abyectos que atentan contra el agrado estético, pero seguramente seguimos enmascarándonos antes de salir a escena en sociedad. Pues en efecto lo bello es el comienzo de lo terrible, que nos mantiene vinculadas a la opresión.

Al menos ahora somos conscientes del poder que tiene la mirada como instrumento de poder subjetivo. Medusa petrificaba con ella. Las esculturas como Galatea y las fascinantes autómatas, siendo ciegas, han provocado de tanto mirarlas la pérdida de control del deseo masculino. Hemos construido el mundo de acuerdo a la mirada androcéntrica, incluso nuestra

mirada hacia nosotras mismas. La apuesta de estas y otras artistas es, ahora, reivindicar la reciprocidad de la mirada: asumir que van a ser vistas como ellas quieran hacerse ver.

Tanto si la creación artística feminista revierte en una transformación social real como si no, lo que es seguro es que las artistas recibirán, como Pigmalión, su consuelo y su gratificación, al menos en el plano simbólico como sublimación de esta contradicción.

## Bibliografía / References

- Almodóvar, P. (2012). *La piel que habito*. Barcelona: Anagrama.
- Amorós, C. (1991). *Hacia una crítica de la razón patriarcal*. Barcelona: Anthropos.
- Baudrillard, J. (1993). *Cultura y simulacro*. Barcelona: Kairos.
- Bornay, E. (2008). *Las hijas de Lilith*. Madrid: Cátedra.
- Bourdieu, P. (2000). *La dominación masculina*. Barcelona: Anagrama.
- Bravo-Villasante, C. (1973). *El alucinante mundo de E.T.A. Hoffmann*. Madrid: Nostromo.
- De Beauvoir, S. (2011). *El segundo sexo*. Madrid: Cátedra.
- Foster, H. (2008). *Belleza compulsiva*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
- Freud, S. (1976). *Lo siniestro*. En *Obras Completas*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Haraway, D. (1991). *Manifiesto para cyborgs: ciencia, tecnología y feminismo socialista a finales del siglo XX*. Madrid: Cátedra.
- Jentsh, E. (1906). *Zur Psychologie des Unheimlichen*. Publicado en *Psychiatrisch-Neurologische Wochenschrift*.
- Krauss, R. (1985). *Corpus Delicti*. En *L'Amour fou: Photography and Surrealism*. Washington y Nueva York: Abbeville. (pp.31-72).
- Kristeva, J. (2010). *Poderes de la perversión*. México: Siglo XXI.
- Levin, I. (1984). *Las poseídas de Stepford*. Barcelona: Plaza & Janés.
- Pedraza, P. (2004). *Máquinas de amar, secretos del cuerpo artificial*. Madrid: Valdemar.
- Pedraza, P. (1991). *La bella, enigma y pesadilla*. Barcelona: Tusquets.
- Pollock, G. (2013). *Visión y diferencia*. Buenos Aires: Fiordo.
- Rilke, R.M. (1980). *Elegías de Duino*. Barcelona: Lumen.
- Trías, E. (1996). *Lo bello y lo siniestro*. Barcelona: Ariel.
- Ventura, L. (2000). *La tiranía de la belleza. La mujeres ante los modelos estéticos*. Barcelona: Plaza & Janés.
- Villiers de L'Isle-Adam, A. (1998). *La Eva Futura*. Madrid: Valdemar.
- Zafra, R. (2010). *Entre Evas y ciborgs. Dialécticas feministas entre la «ficciónmujer» y las mujeres en las ficciones*. En Broncano F. y De la Fuente, D.H. (Ed.), *De Galatea a Barbie: autómatas, robots y otras figuras de la construcción femenina* (pp. 275-309). Madrid: Lengua de Trapo.
- Umática. 2018; 1: 33-56





# El sueño atávico de la muñeca:

## Más allá del discurso canónico sobre las imágenes\*

[The Doll's Atavistic Dream: Beyond the canonical theory of images](#)

**DOROTA M<sup>a</sup> KURAŻYŃSKA**

**JUAN J. CABRERA**

Universidad de Granada

---

### Resumen

Este trabajo versa sobre teoría de las imágenes y su objeto de estudio es la muñeca. Pretendemos llamar la atención sobre algunas de las razones del impasse en el que se encuentra la teoría de las imágenes y sugerir una vía para sortearlo. Como estudio de caso hemos seleccionado un ensayo de Maurizio Bettini titulado "Pupa. La muñeca en la cultura griega y romana", que analizaremos con cierto detalle porque evidencia algunas de las paradojas y aporías involucradas por la doctrina canónica de la imagen — que postula que imagen = signo. En vez de examinar la abrumadora cantidad de autores que han encarado la cuestión "¿qué es una imagen?", nos centraremos en dos eruditos prominentes: J. W. T. Mitchell y Ernst H. Gombrich. El primero porque representa lúcida y brillantemente el discurso convencionalista de la doctrina canónica de la imagen. El segundo por ser el principal y más clarividente portavoz de un enfoque multilateral no reduccionista que permite atender y explicar usos no semióticos de las imágenes. Aceptando que "el significado de una palabra es su uso en el lenguaje", asumiremos que imagen es todo aquello de lo cual se dice que es una imagen, aunque nuestro estudio trata únicamente de imágenes que son artefactos físicos

PALABRAS CLAVE: imagen, usos de las imágenes, muñeca, robot, artefacto—útil, *technical artifacts*,

Artículo original  
Original Article

Correspondencia  
Correspondence

Juan J. Cabrera

[jcabrera@ugr.es](mailto:jcabrera@ugr.es)

Financiación  
Fundings

Sin financiación

Received: 02.12.2018

Accepted: 22.12.2018

---

### CÓMO CITAR ESTE TRABAJO / HOW TO CITE THIS PAPER

Kurażyńska, D y Cabrera, J. (2018). El sueño atávico de la muñeca: Más allá del discurso canónico sobre las imágenes. *Umática. Revista sobre Creación y Análisis de la Imagen*, 1: 57-104.

<http://dx.doi.org/10.24310/Umatica.2018.voi1.5355>

Umática. 2018; 1: 57-104

## The Doll's Atavistic Dream: Beyond the canonical theory of images

**DOROTA M<sup>a</sup> KURAŻYŃSKA & JUAN J. CABRERA**

Universidad de Granada

---

### Abstract:

This paper deals with the theory of images and its object of study is the doll. We intend to draw attention to some of the reasons for the impasse on which Image Theory is based and suggest a way to avoid it. As a case study, we have selected an essay by Maurizio Bettini entitled "Pupa. La bambola nella cultura greca e romana" ["Pupa. The doll in Greek and Roman culture"]. We will analyze it in some detail because it evidences some of the paradoxes and aporias involved by the canonical doctrine of images - which postulates that image = sign. Instead of trying to survey the overwhelming number of authors who have addressed the question "what is an image?", we have chosen to concentrate here on two prominent figures: J. W. T. Mitchell y Ernst H. Gombrich. The first one, because brilliant and lucidly represents the conventionalist discourse of the canonical doctrine of images. The second, because is widely recognized as the main and most farsighted speaker of a non-reductionist multilateral approach that allows us to attend and explain non-semiotic uses of the images. Accepting that "the meaning of a word is its use in language", we will assume that image is everything that is said to be an image, although our study deals only with images which are physical artifacts.

---

KEYWORDS: image, uses of the images, doll, robot, artifact-tool, technical artifacts

---

### Summary – Sumario:

#### § 1. Presentación

#### § 2. Maurizio Bettini: Lo que una muñeca es

##### § 2.1. La muñeca de Crepereia Tryphaena

##### § 2.2.1. Escena primera: El juego privado de la joven con su muñeca

##### § 2.2. Maurizio Bettini: "Pupa. La muñeca en la cultura griega y romana"

##### § 2.2.2. Interludio

##### § 2.2.2.1. Excurso: Una estatua no se usa como una muñeca

##### § 2.2.2.1.a. Estatuas vs. muñecas, humanitas vs. barbaritas & feritas

##### § 2.2.2.2. La irrupción de hombres con toda la barba

##### § 2.2.3. Escena segunda: El juego público de la sociedad con la muñeca

##### § 2.2.4. Conclusión: La muñeca es una imagen que significa virginidad

#### § 3. Las imágenes no existen

#### § 4. W. J. T. Mitchell: patos & imágenes de pato tatusas-pato

#### § 5. Ernst H. Gombrich: ¿Tiene que ser siempre cierto que una imagen es una representación?

##### § 5.1. Muñeca de Crepereia = ser que pertenece a la especie mujer, subespecie mujer de marfil

#### § 6. El sueño atávico de la muñeca haciéndose realidad

##### § 6.1. "What Do You Mean, 'It's Just Like a Real Dog'?"

#### § 7. Desenlace: "Dream dolls became physical reality"

#### § 8. Conclusiones:

(\*) Este trabajo es una ampliación del texto preparado conjuntamente con Dorota María Kurażyńska para la ponencia "Muñecas: Sueños & juegos ancestrales e imágenes de nueva generación para la próxima generación", presentada en: *III Encontro de Cultura Visual* el 6 de diciembre de 2018 en la Universidade Lusófona do Porto. Este

## § 1. Presentación

Han pasado más de 60 años desde que René Huyghe, angustiado por la creciente influencia de los *mass media* en el comportamiento de la gente, afirmó que la "*civilisation du livre*" estaba siendo rebasada por la "*civilisation de l'image*" (*Dialogue avec le visible*, 1955). Esta misma "ansiedad" aparece reflejada en las primeras páginas de la *Picture Theory* (*Teoría de la imagen*, 2009) publicada en 1994 por Mitchell.

Hace décadas que se dice que hemos ingresado en la Era de las imágenes, y parece evidente que vivimos en un mundo donde la relevancia de las imágenes parece cada vez mayor. Se ha dicho que "el problema del siglo XXI es el problema de la imagen" (Mitchell, 2009: 10). Las imágenes importan y, puesto que importan, el conocimiento sobre las imágenes debe ser importante y deberíamos disponer de un conocimiento solvente acerca de ellas. Pero cuando revisamos la literatura sobre el tema, comprobamos que los expertos que se muestran insatisfechos ante el estado del conocimiento sobre las imágenes son muchos. Aportaremos un único ejemplo: "Aunque tenemos miles de palabras sobre las imágenes", se lamenta Mitchell, "aún no poseemos una teoría satisfactoria sobre ellas. [...] Quizá el problema no esté sólo en las imágenes, sino en la teoría." (:17)

Este descontento se hace patente en llamamientos como el de James Elkins, que denunciando la arbitrariedad de los criterios utilizados en sus estudios por los historiadores para la selección de imágenes, ha urgido a prestar atención a la amplia gama de imágenes "no artísticas" tradicionalmente ignorada por la Historia del Arte<sup>1</sup>. La crítica podría hacerse extensiva al conjunto de los estudios sobre imágenes. De hecho, y a pesar de la emergencia del *Pictorial Turn* y del auge internacional de la *Visual Culture*, la doctrina canónica de la imagen, además de no haberse zafado de la *confusión* del discurso sobre las imágenes con el discurso sobre el Arte, adolece de una debilidad crucial: asumiendo que las imágenes son una modalidad de signos, se muestra incapaz de ofrecer una definición plausible de "imagen" y, por tanto, inhabilitada para conformar un conocimiento sólidamente fundamentado de las imágenes.

Llamamos "teoría" o "doctrina canónica de la imagen" a la concepción de las imágenes que las reduce a la condición de signos y afirma que "imagen = signo". Mitchell da cuenta de ella en su ensayo "¿Qué es una imagen?" indicando:

El tópico de los actuales estudios sobre las imágenes establece que han de ser entendidas como una forma de lenguaje; en vez de como una ventana transparente al mundo, las imágenes se consideran en la actualidad como un tipo de signo que presenta una apariencia engañosa de naturalidad y transparen-

---

1. Elkins, 2001: 3 y ss. En la *Teoría de la imagen* de Mitchell encontramos un alegato semejante: "Ahora que la historia del arte despierta, o por lo menos ha despertado al giro lingüístico, ¿qué es lo que hará? Las alternativas son predecibles y las revistas académicas ya están llenas de ellas, se descubre que las artes visuales son 'sistemas de signos', formados por 'convenciones', que los cuadros, las fotografías, los objetos escultóricos y los monumentos arquitectónicos están llenos de 'textualidad' y 'discurso'. [...] Ocuparse de las obras maestras de la pintura occidental, claramente, no será suficiente." (Mitchell, 2009: 141)

cia, y que oculta un mecanismo de representación opaco, tergiversador y arbitrario, un proceso de mistificación ideológica. (Mitchell, 2011: 108-109)

Si hay un evangelio "canónico" de las imágenes, también debe haber otro "apócrifo". En el pasaje anterior de Mitchell se insinúa cuál es: el descalificado como mistificación ideológica por postular la posibilidad de que entre algunas imágenes y las cosas del mundo con las cuales las relacionamos pueda existir un vínculo de naturalidad no tergiversadora y arbitraria. Aunque Mitchell no lo menciona aquí, para él, el principal apóstol del evangelio apócrifo de las imágenes es Gombrich.

Una de las dificultades de la teoría canónica de la imagen es que no puede aportar una definición solvente del término "imagen". Asumiendo la *petitio principii* que estipula que imagen = signo y, por tanto, que la relación entre las imágenes y las cosas a las que son vinculadas es siempre y necesariamente tan convencional y arbitraria como el vínculo de las palabras con lo denotado por éstas, el hiato que distingue las imágenes de las palabras se emborrona<sup>2</sup>. Así que, aunque se asegura con rotundidad que el género próximo de las imágenes es "signo", no hay forma de establecer cuál es la diferencia específica que distingue a las

---

2. Aquí la con-fusión de las imágenes con las palabras derivada de este emborronamiento es aducida como un fallo impropio de un discurso riguroso que aspire a clarificar y mejorar nuestra comprensión de las imágenes. No obstante, esta con-fusión es saludada como un progreso en el desvelamiento de la verdadera naturaleza de las imágenes por los representantes de la doctrina canónica de la imagen. Por ejemplo, la reseña aportada por el editor de *Iconology: Image, Text, Ideology* para promocionar este trabajo de Mitchell es el siguiente pasaje de la crítica a este libro de Rudolf Arnheim: "[Mitchell] undertakes to explore the nature of images by comparing them with words, or, more precisely, by looking at them from the viewpoint of verbal language. [...] The most lucid exposition of the subject I have ever read" ([https://books.google.es/books/about/Iconology.html?id=sQmqAAAA-QBAJ&redir\\_esc=y](https://books.google.es/books/about/Iconology.html?id=sQmqAAAA-QBAJ&redir_esc=y)). En la Introducción a su *Teoría de la imagen*, Mitchell explica el sentido de su libro diciendo: "Básicamente, se trata de una secuela y de un volumen que acompaña a otro libro, *Iconology*, que publiqué en 1986. En *Iconology* me preguntaba cómo son las imágenes, en qué se diferencian de las palabras y por qué es importante siquiera plantearse estas preguntas. *Teoría de la imagen* plantea estas mismas preguntas respecto de los objetos representacionales concretos en los que aparecen las imágenes\*. Se pregunta qué es una imagen y encuentra que no se puede responder a esta pregunta sin una reflexión extensa sobre los textos, sobre todo la forma en que los textos actúan como imágenes o "incorporan" la práctica pictórica y viceversa. [...] Una afirmación polémica de *Teoría de la imagen* es que esta interacción entre imágenes y textos es constitutiva de la representación en sí: todos los medios son medios mixtos y todas las representaciones son heterogéneas; no existen las artes "puramente" visuales o verbales." Más adelante, Mitchell declara "La idea de que las imágenes pueden leerse como textos no se puede considerar nueva en la historia del arte: es lo que toca aprenderse, el último grito" y, también, "Por ejemplo, la distinción de Goodman entre imágenes y textos como, respectivamente, un sistema denso y otro diferenciado, nos da un respiro clarificador, frente a las distinciones metafísicas como las basadas en el espacio y el tiempo o la naturaleza y la convención. Las diferencias entre los tipos de símbolos se convierten en algo relativo que tiene que ver con cuestiones de función, de contexto y de hábito, y dejan de ser una cuestión de esencias o de categorías absolutas" (Mitchell, 2009: 12, 92, 299).

\* Con la expresión "objetos representacionales concretos en los que aparecen las imágenes" Mitchell se refiere a lo que él denomina "pictures", que distingue de lo que él llama "images" — con esta palabra se remite a una entidad inmaterial, a una visión mental, a una idea que puede "encarnarse" en un objeto físico ("picture"), que sería una representación de dicha idea.

imágenes de los signos alfabéticos o numéricos. Por eso la teoría canónica de la imagen es incapaz de contestar la pregunta “¿Qué *no* es una imagen?”<sup>3</sup>

Este trabajo no pretende resolver la pregunta “¿qué es una imagen?” Su objetivo tiene un alcance más modesto: hacer patentes algunas de las dificultades del discurso canónico sobre las imágenes para afrontar la pregunta “¿qué tipo de imagen es una muñeca?” Antes que de imágenes sublimes como la *Victoria de Samotracia*, las *Venus de Botticelli* o *La Grande Odalisque* de Ingres, aquí se hablará de imágenes bastante más cotidianas y modestas: la inscripción ♥, la prótesis dental, el avión de papel y, sobre todo, la muñeca — ese juguete que solemos asociar con niñas que tantos y tan atávicos sueños “pigmaliónicos” ha suscitado en hombres. En *Simulacros. El efecto Pígalión*, Victor I. Stoichita aborda el tema de la imagen tratando cuestiones coincidentes con las tratadas aquí, aunque opta por “ignorar todo un abanico de aspectos actualmente candentes y peligrosamente vertiginosos”; él “no quiere penetrar en la sociedad de simulacros y sus engaños” (Stoichita, 2006: 17). Aquí se hablará de imágenes antiguas como la mujer de marfil de Pígalión y de una muñeca romana del siglo II, pero también de esas imágenes —dotadas de una actualidad vertiginosamente candente— que son las muñecas robóticas.

Actualmente, la respuesta habitual a la pregunta “¿qué es una imagen?” suele ser: “es una representación de una persona o una cosa”, es decir, algo que existe para hacer pensar en algo distinto de eso que está ahí. Estamos tan familiarizados con esta idea que nos cuesta pensar las imágenes de otro modo, y, como “la observación depende de la teoría” —porque “la teoría guía la observación y la experimentación”<sup>4</sup>—, no sólo observamos y experimentamos esto cuando nos encontramos con una imagen, sino que esto es lo que vemos en todo aquello que ha sido etiquetado con el rótulo “imagen”. Aquí se argumentará contra la identificación imagen = representación.

En nuestra vida cotidiana, la interacción con imágenes es continua, y la palabra “imagen” aparece a regularmente en nuestras conversaciones. La empleamos sin titubear, como si denotara algo tan claro como lo referido por palabras como “rana”, “oro” o “telescopio”. Con esta misma desenvoltura es empleada en los medios de comunicación, donde compadece a diario como un personaje habitual. Pero la palabra “imagen” también se ha vuelto popular en el ámbito universitario y, aquí, lo denotado por el término “imagen” ha dejado de darse (tan ingenuamente) por descontado y ha pasado a verse como un enrarecido campo de poderosas vaguedades, entrecruzamientos cognoscitivos inextricables y, sobre todo, confrontaciones ideológicas.

3. Esta pregunta fue formulada por uno de los participantes (Steffen Siegel) en el Seminario “What is an Image?”, organizado en 2010 por Elkins. Ninguno de los asistentes (incluido Mitchell) fue capaz de ofrecer una respuesta plausible a esta cuestión (Elkins, 2010: 235 ss.). La versión original en Elkins, James & Naef, Maja (ed.) 2011: 14 y ss.

4. La idea de que la observación es precedida y guiada por la teoría es una de las aportaciones notables de la crítica de Karl Popper al método inductivo. Aparece recogida en *Conjeturas y refutaciones* (Popper, 1991: 72). Alan F. Chalmers dedica a esta cuestión el tercer capítulo de *¿Qué es esa cosa llamada ciencia?*, cuyo título es “La observación depende de la teoría” (Chalmers, 1991).

Desde hace unas décadas, y cada vez más, el término "imagen" está siendo objeto de una atención específica y sostenida por parte de la erudición universitaria. Esta atención se concreta en una infinidad creciente de trabajos donde la palabra "imagen" es estudiada y cultivada como un espécimen pasmoso de planta exótica<sup>5</sup>. En efecto, la palabra "imagen" está siendo manejada en el ámbito universitario como un mecanismo complejo cuyos funcionamiento se resisten a ser dilucidados. Entre las razones que dificultan la comprensión de los empleos asignados a esta palabra, una de las más notables es la extraordinaria disparidad de objetos y fenómenos que permite nombrar (objetos tangibles —como las estatuas—, intangibles —como las ideas— e híbridos —como los cuadros—; fenómenos ópticos —como los reflejos especulares—, psíquicos —como las visualizaciones mentales o los parecidos— y sociológicos —como el conjunto de rasgos que caracterizan ante la sociedad a una persona o entidad; y también ciertas figuras retóricas). Es por esto que, a fecha de hoy, responder la pregunta ¿Qué es una imagen? parece una misión imposible<sup>6</sup>.

Otra dificultad que enturbia el acceso a una dilucidación cabal de lo referido con el término "imagen" resulta del divorcio entre los empleos fácticos asignados cotidianamente a las imágenes y los intereses de la erudición académica (producida principalmente en el seno de departamentos universitarios dedicados a la historiografía del Arte o la crítica literaria —y esto entraña compromisos y sesgos epistemológicos que afectan al modo en que las imágenes tenidas en cuenta son seleccionadas y tomadas en consideración). Ignorando muchos de dichos empleos, o despreciándolos por "patológicos", "primitivos", "innobles", etc.<sup>7</sup>, y valiéndose de una selección asombrosamente discrecional de casos, el discurso académico pretende conformar (*pars pro toto*) una teoría de las imágenes que, en cierto sentido, sería algo así como una Zoología que únicamente se ocupara de los animales de granja. Una excepción a esto es el ensayo de Bettini utilizado aquí como estudio de caso.

Este trabajo está estructurado en tres partes. La primera (§ 2) aporta un estudio de caso que permite ilustrar algunas de las dificultades de la teoría canónica de la imagen, que asume la fórmula imagen = signo. La segunda (§ 3 - § 5) ofrece una visión de esta teoría —tomando a Mitchell como referencia—, la crítica y —ahora tomando a Gombrich como referencia— esboza un modelo alternativo de teoría. La tercera (§ 6) echa un vistazo a algunos desarrollos actuales del atávico sueño de la muñeca viviente, contrastándolos con modali-

---

5. Considerando el cariz de algunos análisis, se diría que el estudio de este espécimen terminológico es afrontado como una suerte lingüística de ese clásico de la farmacopea tradicional conocido como "hierba de las brujas" que es la belladona (y que sigue siendo objeto de creencias, leyendas y fábulas diversas). De hecho, con la palabra "imagen" sucede algo semejante a lo que ocurre con esta planta mítica: es vista como una especie de hierba semántica tan tentadoramente golosa y fascinante como tóxica y señalada por su pasado. Decimos esto porque una parte en absoluto desdeñable del discurso actual sobre las imágenes es declaradamente iconofóbico, y esto compromete la posibilidad de acceder a un conocimiento riguroso de las imágenes, que debe ser un conocimiento construido *sine ira et studio*.

6. Vid. "¿Qué es una imagen?" (Mitchell, 2011) y, en particular, el apartado "Familia de las imágenes".

7. Véase, por ejemplo, cómo justifica Román Gubern el título de su libro *Patologías de la imagen* (2004), o la Introducción de David Freedberg a *El poder de las imágenes. Estudios sobre la historia y la teoría de la respuesta* (1992).

dades de imágenes como la inscripción ♥, e insistiendo en las limitaciones de la teoría canónica de la imagen. El trabajo finaliza con una sección de conclusiones donde se subrayan algunas dificultades —especialmente de índole ideológica— inherentes a la doctrina canónica de la imagen, y se argumenta la necesidad de recurrir a un nuevo “paradigma” que permita el acceso a un conocimiento científico (y no doctrinario) de las imágenes.

## § 2. Maurizio Bettini: Lo que una muñeca es

### § 2.1. *La muñeca de Crepereia Tryphaena*

Como sucede tan frecuentemente en Roma, el día 10 de mayo de 1889 tuvo lugar un hallazgo excepcional. Operarios que trabajaban en las labores de excavación previas a la cimentación del futuro Palacio de Justicia encontraron dos sarcófagos antiguos de mármol. Las inscripciones indicaban que uno contenía los restos de una mujer llamada Crepereia Tryphaena y el otro los de un familiar llamado Crepereius Euhodus. Ambos vivieron a mediados del siglo II d.C. Las tumbas estaban selladas, así que su contenido permanecía intacto.

Dos días más tarde, el arqueólogo que se hizo cargo del descubrimiento decidió abrir allí mismo los sarcófagos. El terreno aluvial en el que habían sido hallados estaba situado a orillas del Tíber y el agua del río había anegado las tumbas, así que pensó que desplazarlas a un lugar menos inconveniente entrañaba el riesgo de que su contenido fuera desordenado y dañado por los movimientos del agua.

El contenido del sarcófago de la mujer atrajo la atención de inmediato. Al retirar su tapa, lo primero que el arqueólogo, sus asistentes y la multitud agolpada en torno al hallazgo pudieron contemplar, “casi horrorizados”, fue la larga y oscura cabellera del esqueleto de Crepereia ondeando sinuosamente en el agua cristalina acumulada dentro del sarcófago. La calavera estaba ligeramente inclinada hacia la izquierda, parecía mirar una muñeca que yacía apoyada sobre el omóplato.

La muñeca, que actualmente se exhibe en los Museos Capitolinos de Roma, es de marfil y mide de 23 centímetros. Sus amplias caderas y la turgencia de sus pechos indican que se trata de una adolescente que ha alcanzado la pubertad. Está dotada de extremidades articuladas, unidas mediante pernos que engarzan las juntas de los hombros, los codos, las caderas y las rodillas. Es un trabajo tan minucioso que los dedos de sus manos y sus pies han sido provistos de uñas. Llevaba un collar y pulseras de oro auténtico. Además poseía un ajuar propio: aparte de joyas reales, un bastoncito torneado de ámbar a modo de *fusus*, dos peines de marfil, un espejo de acero pulido y otros pequeños artículos de aseo.

Que la muñeca sea la imagen articulada de una mujer desnuda indica que fue diseñada para ser manipulada por las manos de su dueña. Ésta podía hacer que su pequeña adolescente de marfil (lo mismo que la legendaria muñeca de Pigmalión) adoptara diversas poses, caminar o se sentara. También podía vestirla y desvestirla, aderezarla con sus propias joyas y asearla con sus propios artículos de aseo. A diferencia de las estatuas monumentales, pero a semejanza de las personas, el cuerpo de esta muñeca puede presentarse mostrán-

dose de forma diferente en el ámbito de la intimidad y en el ámbito de lo público, puede revelarse y ocultarse.

La historia de Crepereia Tryphaena estaba llamada a convertirse en un relato popular. Se dice que falleció la víspera de su boda y que ésta es la razón por la cual fue enterrada con su muñeca. En cualquier caso, si el descubrimiento de su tumba y su nombre se recuerdan todavía es por la muñeca de esta joven romana muerta hacía dieciséis siglos.

### § 2.2. Maurizio Bettini: "Pupa. La muñeca en la cultura griega y romana"

Desde que los restos de Crepereia Tryphaena fueron rescatados de las aguas y sacados a la luz, hace 130 años, es mucho lo que se ha escrito sobre su muñeca. El deseo de dar cuenta de la razón de ser de este sofisticado juguete de marfil, así como la voluntad comprender lo que una muñeca es, han encontrado en esta vieja adolescente artificial una poderosa fuente de inspiración. Han sido muchos los poetas, historiadores, antropólogos, filósofos, estudiosos de la cultura y semióticos que han escrito sobre ella<sup>8</sup>. Uno de ellos es el catedrático en filología clásica y antropólogo italiano Maurizio Bettini.

En 1992 Bettini publicó un opúsculo titulado "*Pupa. La bambola nella cultura greca e romana*"<sup>9</sup> donde, rememorando una vez más la historia de esta infortunada joven romana, se planteaba la pregunta "¿qué tipo de imagen es una muñeca?" Recientemente, este ensayo ha sido publicado en español, dentro de un pequeño volumen titulado *Muñeca*. Si la desdichada Crepereia Tryphaena y su fascinante muñeca aparecen en este trabajo, es porque deseamos comentar aquí este pequeño y bello ensayo de Bettini sobre "la más célebre muñeca antigua". Nuestro interés en este ensayo radica en que entendemos que permite ilustrar algunas de las paradojas y aporías planteadas por el modo en que la doctrina de las imágenes actualmente tenida por canónica enfoca y [no] resuelve la cuestión ¿qué es una imagen?

8. Información sobre la muñeca de Crepereia en Bettini, Maurizio (2015). El texto en inglés del informe de Rodolfo Lanciani, responsable de los trabajos arqueológicos involucrados por el descubrimiento del sarcófago de Crepereia, así como una primera interpretación de la muñeca, en Lanciani, Rodolfo A. (1892): *Pagan and Christian Rome*. Houghton, Mifflin and Company, Boston and New York, 1892 (en cap. "Imperial Tombs", págs. 301-302, ver págs. 168-208. Accesible en [https://en.wikisource.org/wiki/Pagan\\_and\\_Christian\\_Rome](https://en.wikisource.org/wiki/Pagan_and_Christian_Rome), también en [http://penelope.uchicago.edu/Thayer/E/Gazetteer/Places/Europe/Italy/Lazio/Roma/Rome/\\_Texts/Lanciani/LANPAC/home.html](http://penelope.uchicago.edu/Thayer/E/Gazetteer/Places/Europe/Italy/Lazio/Roma/Rome/_Texts/Lanciani/LANPAC/home.html)). Para aproximaciones críticas a los usos de las muñecas en la Antigua Roma con referencias a la muñeca de Crepereia: D'Ambra, E. (2014). "Beauty and the Roman female portrait", en J. Elsner & M. Meyer (Eds.), *Art and Rhetoric in Roman Culture* (pp. 155-180), Cambridge: Cambridge University Press. Edmondson, Jonathan. C. & Keith, Alison (eds.) J. C.; *Roman Dress and the Fabrics of Roman Culture*, University of Toronto Press, 2008. Shumka, Leslie (2008). "Designing Women: The Representation of Women's Toiletries on Funerary Monuments in Roman Italy", en *Roman dress and the fabrics of Roman culture*, University of Toronto Press, 2008, pp. 172-191. Para el uso de las muñecas como juguetes en la Antigua Roma: Rawson, Beryl (2003). *Children and Childhood in Roman Italy* (en inglés). Oxford University Press, pág. 128, 145.

9. Bettini, Maurizio (1992): *Pupa: la bambola nella cultura greca e romana*. Urbino, *Quattroventi* (accesible en <https://semiotica.uniurb.it/wp-content/uploads/2013/09/205-C.pdf>). Este ensayo aparece incluido en Bettini, Maurizio (1992): *Il ritratto dell'amante*, Torino, Einaudi.



Bettini despliega su exposición articulándola en dos Escenas. La primera nos sitúa en el dominio íntimo y lábil del juego privado de la joven con su juguete. Aquí, Bettini se recrea describiendo tanto las virtualidades del cuerpo de la muñeca como las del nombre dado por los romanos de la Antigüedad a este juguete: "pupa" (que significa "muñeca", "muchacha" y "pupila"). En la segunda, nos sitúa en la externalidad del ámbito público y señaladamente estereotipado del juego social con la muñeca, y es ahora cuando el autor de "Pupa" descubre la respuesta a la pregunta "¿qué tipo de imagen es una muñeca?" — a saber: es una imagen que funciona como un signo que denota "virginidad". Entre estas dos Escenas, el autor de "Pupa" interpola un Interludio que, provocando un vuelco crucial en el enfoque del asunto, motiva un cambio de Escena y una variación radical en la luz con la que alumbra sus pesquisas.

### § 2.2.1. Escena primera: *El juego privado de la joven con su muñeca*

La muñeca de Crepereia es descrita como la imagen minuciosamente naturalista de una pequeña joven de marfil cuyo cuerpo ha sido concebido y diseñado para ser manipulado físicamente. Bettini la presenta como un cuerpo al que se le hacen cosas, con el que se hacen cosas y al cual se hace hacer cosas. Conocemos otros juguetes igualmente diseñados para ser manipulados, como el cubo de Rubik o el yo-yo, que también consisten en cuerpos diseñados *ex profeso* para que resulten idóneos respecto del fin al que están destinados siendo manipulados físicamente. Pero, a diferencia de estos juguetes, que están destinados a capacitar habilidades intelectuales o motrices (el rompecabezas de Rubik desarrolla la memoria y la organización espacial, el yo-yo habilidades técnicas vinculadas con destrezas motrices), y que son empleados como *objetos*, la muñeca es un cuerpo de mujer que ha sido concebido y conformado para que sirva como compañera de juegos de su dueña, es decir, para ser visto como *sujeto*.

Bettini llama la atención sobre "los pequeños senos pronunciados y realzados por los pezones, el vientre apenas modelado y un complicado peinado que refleja la moda del siglo II" (22). Desea subrayar que se trata de la imagen de una "jovencita" (y no de la de un bebé) porque quiere dejar claro que este juguete no estaba destinado a juegos de "maternidad simulada" (23). Estaba destinado a servir como "una compañera de su amita [...] que participa en el juego no como sujeto infantil que demanda cuidados y protección, sino como *partner* de pleno derecho" (23).

En su ensayo, Bettini formula explícitamente la pregunta "¿qué tipo de imagen es la muñeca?" en dos ocasiones. La primera vez lo hace en el marco de esta Escena primera (27). Contesta desarrollando bastante detalladamente la idea de que la muñeca ha de verse



Fig. 01.  
Muñeca articulada hallada en el interior del sepulcro junto a su propietaria Creperia Tryphaenas [s.II d.C.] | cc-wikimedia comos.

como una *partner* de Crepereia en sus juegos, y dando cuenta de la “condición de ‘muchacha’ propia de la muñeca” (23). Permítasenos citar extensamente a Bettini:

[T]odas estas características sitúan a la pupa más en el terreno del movimiento y la vida que en el de la inmutabilidad icónica. Lo mismo en lo que se refiere a los orificios que permiten el uso de pendientes, a los dedos ahusados que admiten los anillos, a los cabellos auténticos que hacen necesario un pequeño equipo de peines. La muñeca tiende en suma a proponerse como figura de persona viva, o próxima a la vida; no inmóvil simulacro de un ser animado diferente de ella [...], sino imagen/no imagen que vive en el límite del mundo del movimiento y del sonido, dispuesta a participar en él si así se desea. En cuanto tal, la muñeca admite, incluso exige, un conjunto de operaciones, se define precisamente a partir de la posibilidad de llevar pendientes y vestidos, de ser peinada, de moverse con pasos inseguros o rápidos guiada por manos infantiles. La muñeca interactúa con quien la posee; más concretamente, admite, e incluso exige, la manipulación: no se puede imaginar una muñeca, con su ajuar personal, sus muebles y utensilios domésticos, si no es como un objeto que existe para ser manipulado por los dedos de quien se entretiene con ella. (27-29)

### § 2.2.2. Interludio

En la primera fase de sus pesquisas, Bettini nos sitúa en la intimidad del juego de Crepereia con su muñeca. Pero, hacia la mitad del apartado 1<sup>o</sup> (“Muchacha, ‘muchachita de ojo’ y neuróspaton”), abandona abruptamente la escena del juego de la joven con su muñeca para intercalar una digresión donde comenta a dos autores romanos de la Antigüedad (el decisivo Interludio que reorientará crucialmente el rumbo de su ensayo).

Bettini acomete su digresión esbozando una distinción entre muñecas y estatuas: “a la muñeca”, nos dice, “se responde de un modo que no es el mismo con que se responde a una estatua o al dibujo”. Pero esta lacónica distinción, que diferencia las muñecas de las estatuas indicando que cada una de estas dos clases de imágenes provoca una modalidad específica de respuesta, es inmediatamente difuminada. En realidad, la diferencia no estaría en los objetos, sino en el dispar modo en que nos relacionamos con ellos. Ante la muñeca depositada en el templo a modo de exvoto respondemos del modo en que lo hacemos con una estatua: tratándola como monumento. Recíprocamente, podemos tratar a la estatua como a una muñeca: hablando con ella, vistiéndola o desvistiéndola, interactuando físicamente con ella — como es sabido que hicieron el legendario Pígalión con su estatua de marfil y, según nos informan diversas fuentes históricas, cierto muchacho con la *Afrodita de Cnido*.<sup>10</sup>

10. Del primero de estos dos afamados ejemplos de estatua empleada como muñeca procedentes de la Antigüedad (uno legendario, el otro histórico), es bien conocido el relato de Ovidio donde se nos dice que Pígalión trataba a su imagen de marfil como a una mujer real: le hablaba, la vestía, le hacía regalos, la acostaba.

Bettini tiene interés en subrayar que “cualquier imagen puede convertirse en *pupa*” (28-29) porque este hecho constituye la razón que lo lleva a examinar el testimonio de los dos autores romanos que lo inducen a replantearse drásticamente la forma en que estaba intentando responder la pregunta “¿qué tipo de imagen es una muñeca?”. Considerando la importancia que tiene en el desarrollo del trabajo de Bettini la distinción entre muñecas y estatuas basada en el modo en que se interactúa con ellas, y dado que él apenas la insinúa, nos parece necesario intercalar a continuación un excurso que permita iluminar la contraposición del “comportamiento específico — la interacción” sugerido por la muñeca y el comportamiento “que se requiere frente a las estatuas y otros tipos de simulacro”. Lo haremos comentando algunos pasajes del opúsculo “Las muñecas en el sistema de la cultura” de Yuri Lotman incluido en *Muñeca*.<sup>11</sup>

### § 2.2.2.1. Excurso: *Una estatua no se usa como una muñeca*

Lotman afirma que comprender “el secreto de la muñeca” pasa por distinguir la muñeca de la estatua. La primera es un “juguete”, la segunda una “idea cultural”, y cada una pertenece a un dominio cultural diferenciado. “La diferencia”, indica Lotman, “radica en lo siguiente. Existen dos tipos de público: el ‘adulto’, por un lado, y el ‘infantil’, ‘folclórico’ o ‘arcaico’, por otro.” (46) Lotman especifica estos dos tipos de público retratando el modo en que cada uno de ellos “se relaciona con el texto”. Básicamente, el primero “recibe una información”, el segundo “produce información mediante el juego”.<sup>12</sup>

---

ba sobre tapices teñidos de púrpura de Sidón y la abrazaba, sintiendo que su carne cedía al contacto y temiendo que la presión de sus dedos dejara algún cardenal en los miembros que había apretado, etc. (*Las metamorfosis*, libro X, 243-297). De la no menos renombrada *Afrodita de Cnido* esculpida por Praxíteles es sabido que su efectividad como ídolo afrodisíaco alcanzó celebridad en todo el Mediterráneo porque despertó tal pasión en un joven noble griego que sus muslos aparecieron una mañana manchados de semen — “*eiusque cupiditatis esse indicem maculam*” escribe Plinio en su *Historia natural*, XXXVI, iv, 21. Además de Plinio, son varios los autores antiguos que relatan este episodio, entre ellos los griegos Luciano en su *Amores* y Filóstrato en *Vida de Apolonio*, los romanos Valerio Máximo en *Facta et dicta memorabilia* y Clemente de Alejandría (el primer “doctor de la Iglesia” cristiana y el primer miembro de la Iglesia de Alejandría en recibir notoriedad) en su *Protréptico*, donde se incluye un influyente alegato contra la idolatría en el que las estatuas son calificadas de “juguetes funestos” (o de “juguetes mortales” en otras traducciones).

11. Lotman, Yuri (2015), en *Muñeca*, págs. 45-53.

12. Al lector no le habrá pasado inadvertido que Lotman reduce la muñeca y la estatua a la condición de “texto”, caracteriza como “público” tanto al usuario del juguete como al de la estatua, y a ambos los tipifica en función del modo en que gestionan “información”: el primero la produce, el segundo la recibe. Veremos que más que de alguien que juega con una muñeca o contempla una estatua, Lotman habla de personas que asisten a una representación teatral, comportándose unas como el alborotado y entrometido público de un corral de comedias del siglo XVI, y otras como el público instruido y circunspecto que actualmente asiste a una representación en el Teatro de La Scala en Milán. (Para la formación del sentido moderno de “público”, ver en *La invención del arte. Una historia cultural*, de Larry Shiner, el capítulo “Del gusto a lo estético” y el epígrafe “El aprendizaje de la actitud estética” del capítulo “Silencios: el triunfo de lo estético”). Como Bettini, Lotman asume la *petitio principii* que postula que las imágenes son signos y que su razón de ser consiste en vehicular información. En un trabajo *Umática*. 2018; 1: 57-104

Mientras que el primero se comporta como un receptor de información contemplativo que sabe que "no hay que tocar", que "no hay que hacer ruido" y, sobre todo, que no hay que "intervenir" (46), el segundo (que no sabe) "participa en un juego", grita, y no se conforma con mirar sino que toca, se entromete, "da voz" a las imágenes, rompe o besa (46-47). En suma, mientras que el primero se comporta como un adulto capaz de mantener su cuerpo en estado de *standby*, que sabe *guardar las distancias* e interpreta "el texto", el segundo se comporta como un niño o un primitivo que pierde el control, se inmiscuye y manipula. La estatua pertenece al ámbito del público adulto, "se mira". La muñeca al del público infantil, "se toca, se manipula". La diferencia que permite distinguir la imagen que es una muñeca de la que es una estatua radica en esto: la primera es una imagen destinada a emplearse como un juguete, la segunda a ser leída como un oráculo.

En su argumentación acerca de la posición de la muñeca en el sistema de la cultura, el semiólogo ruso destaca otra diferencia importante: mientras que la muñeca, que "estimula la imaginación", "no invita a contemplar el pensamiento de otra persona, sino a jugar", la estatua "es un mediador que nos transmite una creación ajena", "encarna el elevado mundo artístico que el espectador no puede producir por sí mismo" y "reclama seriedad" (47-48).

Implícita en la contraposición estatua/muñeca argumentada por Lotman puede detectarse, según creemos, la articulación de una serie de polaridades:

ESTATUA	MUÑECA
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>uso espiritual (conexión mental virtual)</i></li> <li>• <i>actitud distanciada y des-interesada</i></li> <li>• <i>madurez</i></li> <li>• <i>seriedad, reglas</i></li> <li>• <i>elemento mediador</i></li> <li>• <i>ajeno</i> (que pertenece o es cosa de otro[s] – del latín <i>aliēnus</i>, de <i>alius</i>, "otro")</li> <li>• <i>nosotros</i> (compuesto con <i>nos</i> [plural asociativo: yo &amp; quienes conmigo están] + <i>otro</i> (del castellano antiguo <i>autro</i>, y este de <i>alt(e)ro</i>, a partir del latín <i>alter</i>, de <i>aliēnus</i>)</li> <li>• <i>vínculo contemplativo</i></li> <li>• <i>comunica, asocia</i></li> <li>• <i>elevado</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>empleo manipulativo (contacto físico fáctico)</i></li> <li>• <i>actitud comprometida y entrometida</i></li> <li>• <i>primitivismo, puerilidad</i></li> <li>• <i>informalidad, irresponsabilidad, capricho</i></li> <li>• <i>fin en sí mismo</i></li> <li>• <i>egoísta</i> (del latín <i>ego</i>, "yo" + sufijo <i>-ismo</i>, que denota tendencia)</li> <li>• <i>yo</i></li> <li>• <i>involucración, con-fusión</i></li> <li>• <i>ensimisma, disocia</i></li> <li>• <i>innoble</i></li> </ul>

Teniendo en cuenta estas polaridades, la argumentación de Lotman podría interpretarse así: mientras que la muñeca estimula un comportamiento imaginativo descontrolado e irresponsable (que no es serio), donde el individuo se deja llevar por las incitaciones físicas del juego involucradas por el con-tacto con la muñeca, sin pretender otra cosa que disfrutar haciendo eso que hace y, en su trato lúdicamente empático con el juguete, se involucra hasta el punto de difuminar las distancias y con-fundirse con él, comportándose de un modo innoble,

---

destinado a ilustrar la comprensión de "el secreto de la muñeca", es llamativa la crudeza con la que Lotman habla de la muñeca y la estatua aplicando un vocabulario tomado del discurso sobre el público teatral.

la estatua es vista como un artefacto dispuesto por alguien (por otro[s]) como un texto, es decir, destinado a ser interpretado, de forma que su trato con la estatua no está centrado en ella, porque, viéndola como un medio que conduce a otra cosa y a través del cual recibe una información, el individuo pretende descifrarla. A diferencia de la muñeca, que es un artefacto que se manipula (como el cubo de Rubik), la estatua es un signo.

Jugar es una acción intransitiva. Interpretar es una acción transitiva. La primera se expresa con un verbo intransitivo: *yo juego* [crezco, corro, estornudo, etc.]. La segunda con uno transitivo: *yo interpreto* [contemplo, leo, como, etc.] algo. Mientras que jugar es una actividad *idiotista* —en el sentido original del término: "idiotista" proviene del griego ἰδιώτης [idiōtēs], que nombra a la persona que no se ocupa de los asuntos públicos, sino sólo de sus intereses—, interpretar es una actividad *participativa* (esta palabra proviene del latín *participāre*, derivada de *participō*: soy o tomo parte de algo, me involucro en algo). En el acto de la interpretación, la singularidad del individuo se difumina diluyéndose en un todo como parte de él, integrándose en algo *no producido por él mismo*, que está por encima de él y que lo eleva por encima de sí mismo (como Dios, según la tesis de Durkheim "Dios es la sociedad").

Adoptando el rol de la persona que recibe una información, el individuo que contempla una estatua (=interpreta "el texto") se enfrenta a un artefacto que reclama seriedad. Porque no se trata de jugar imaginando *ad libitum* el significado de la estatua, sino de interpretar como es debido una información que "el espectador no puede producir por sí mismo". Actuando así, el espectador se hace partícipe de un todo: la comunidad que ha instituido y maneja el código que dota de sentido a la estatua. En la medida en que su comportamiento se atiene a las estipulaciones previstas por el código, el individuo se involucra en un juego social[izado], que es "serio" porque, jugándolo, uno se incorpora en una sociedad. Parfraseando a Merleau-Ponty podríamos decir: *la statue est un geste et sa signification un monde*.<sup>13</sup> La idea tiene un pedigrí bien conocido: remite a la tradición del *Sturm und Drang* y el Romanticismo y a la filosofía del lenguaje de Herder y Wilhelm von Humboldt —que postula que "la lengua de un pueblo es, por decirlo así, el alma misma de este pueblo, convertida en visible y tangible"—, y se prolonga hasta en el "giro lingüístico" (y el "giro icónico") ilustrado con declaraciones como el famoso aforismo "los límites de mi lenguaje significan los límites de mi mundo", formulado por Wittgenstein en su *Tractatus Logico-Philosophicus*, o en la caracterización heideggeriana del lenguaje como "casa del Ser".

A diferencia del individuo lotmaniano que contempla una estatua, el *primitivo* y el niño ignoran (transgreden) el código, se relacionan con la estatua jugándola como a una muñeca: improvisando *ad libitum* actividades interactivas, inventando, *ad hoc* y *en caliente*, interacciones que conforman sobre la marcha juegos no estabilizados por reglas fijas, juegos que no reclaman seriedad.

La importancia fundamental del juego fue estudiada hace años por el historiador holandés Johan Huizinga en *Homo ludens* (1938), donde refutó la identificación del juego con

13. La frase de Maurice Merleau-Ponty es "La parole est un geste et sa signification un monde" ["El habla es un gesto y su significado un mundo"]. Aparece en su *Phénoménologie de la Perception*.

lo "pueril", es decir, con lo referido por "una palabra que señala el carácter inmaduro de una actitud espiritual y expresa algo que está entre el infantilismo y la falta de equilibrio del adolescente" (Huizinga, 1944: 241). Huizinga argumentó la extraordinaria *seriedad* del juego demostrando que constituye el fundamento de la cultura y, por tanto, de la *humanización* del ser humano. La tesis principal de Huizinga destaca que el hecho de que la cultura surge en forma de juegos sociales que tienen una estructura definida y articulada, y enfatiza dos cuestiones que deseamos subrayar aquí:

[1<sup>a</sup>] Toda comunidad jurídica o estatal lleva, por naturaleza, una serie de características que también distinguen a una comunidad de juego. Mediante el reconocimiento recíproco de principios, que en la práctica actúan como reglas de juego, cualquiera que sea el fundamento metafísico que se les busque, se sostiene un sistema de derecho de gentes. La afirmación expresa del principio *pacta sunt servanda* [lo pactado obliga] implica efectivamente el reconocimiento de que la integridad del sistema descansa sobre la voluntad de jugar el mismo juego. En cuanto una de las partes se sustraiga a las reglas del sistema, o bien se derrumba todo el sistema del derecho de gentes, aunque sea por cierto tiempo, o la parte violadora debe ser expulsada de la comunidad, como un aguafiestas. (246)

[2<sup>a</sup>] La cultura exige siempre, en cierto sentido, "ser jugada" en un convenio recíproco sobre las reglas. (249)

Aquí se trata de juegos sociales y, por tanto, serios. Además están los juegos privados, a menudo improvisados en la intimidad y pueriles. Estos dos tipos de juegos se corresponderían con los dos tipos de público segregados por Lotman: el "adulto", por un lado, y el "infantil", "folclórico" o "arcaico", por otro, que se corresponden, a su vez, con los dos tipos de imagen que estamos considerando: la estatua y la muñeca. A diferencia de los segundos, cuyo contenido, lo mismo que el de los sueños, se teje y se desteje *ad libitum* sobre la marcha, los primeros ostentan un contenido compartido y, por tanto, estabilizado. Siendo así, este contenido brinda una referencia común, que sirve como fundamento garantizado de la realidad de lo tenido por real (que no es otra cosa que una construcción social, como evidenciaron los sociólogos Peter L. Berger y Thomas Luckmann en un influyente trabajo publicado por primera vez en 1966).

A diferencia de la muñeca, que es un artefacto que se manipula (como el cubo de Rubik), la estatua es un signo que remite a algo distinto de sí misma a ojos de alguien sólo porque esa relación se da gracias a un código socializado, es decir, *ajeno*. Es dicho código lo que ilumina a la estatua invistiéndola de sentido y encuadrándola en el sistema de una cultura al que se refiere Lotman.

Si en el caso del juego con la muñeca, el individuo se repliega puerilmente sobre sí mismo, en el del *receptor de información* que contemplando la estatua reconoce su significado, el individuo se despliega más allá de sí mismo. Por un lado, la informalidad primitiva (e innoble)

de juegos privados como el de la niña con su muñeca. Por otro, la formalidad cívica (y elevada) de juegos públicos como el de la sociedad con sus monumentos.

### § 2.2.2.1.a. Estatuas vs. muñecas, humanitas vs. barbaritas & feritas

La contraposición que hace Lotman entre público adulto y público infantil, folclórico o arcaico —o, como veremos en el apartado siguiente, la sugerida por Bettini entre “hombres crecidos y barbados” serios, por un lado, y niñas y “hombres crecidos y barbados, se comportan como muchachas que juegan con muñecas”, por otro— es uno de los tópicos fundamentales del Humanismo. Este tema aparece claramente perfilado en “La historia del arte en cuanto disciplina humanística” (1940), un ensayo clásico de Erwin Panofsky donde el fundador de la Iconología sitúa el origen de la noción de *humanitas* en “la confrontación entre el hombre y lo que es inferior a él” y explica “la clásica antítesis entre *humanitas* y *barbaritas*; o bien *feritas*” señalando

El concepto de *humanitas* con el significado de valor se formuló [en la Antigüedad ...]. Significaba así la cualidad que distingue al hombre no sólo de los animales, sino igualmente, y en mayor grado, de quien pertenece a la especie *homo* sin que por ello haya de merecer el calificativo de *homo humanus*, o sea del bárbaro o del hombre vulgar faltos de *pietas* y παιδεία, o lo que es igual, del respeto por los valores morales y de esa agradable mezcla de saber y de urbanidad que sólo podríamos definir con el desacreditado término de “cultura”. (Panofsky, 1985: 18)

Pertrechados con estas indicaciones, regresemos al texto de Bettini.

### § 2.2.2.2. La irrupción de hombres con toda la barba

Después de introducir la referencia a la distinción (borrable) de la estatua y la muñeca, Bettini interrumpe la historia de la muñeca de Crepereia e interpola el Interludio que articula las Escenas Primera y Segunda de su ensayo. En el Interludio, el autor de “Pupa” cita a dos autores antiguos de los que parece extraer la motivación con la que afronta por segunda vez la pregunta “¿qué tipo de imagen es una muñeca?”

En primer lugar, Bettini refiere unos pasajes donde el escritor latino y apologista cristiano Lactancio censura a quienes rinden culto a las imágenes de la diosa Venus y se mofa de quienes tratan estatuas salidas de las manos de Fidias, Eufránor o Policleto como a “grandes muñecas: consagradas no por muchachas, cuyos juegos se pueden contemplar con indulgencia, sino por hombres con toda la barba” (29–30). Cita luego unas líneas del escritor romano Lucilio donde éste señalaba que es propio de los niños creer que las estatuas de bronce son seres vivientes (33).

Antes de citar a Lucilio, e inmediatamente después de haber comentado a Lactancio, Bettini intercala crucialmente la siguiente apostilla: "Un comentario inevitable: ¿cómo no se dan cuenta de que, siendo hombres crecidos y barbados, se comportan como muchachas que juegan con muñecas innecesariamente grandes?" (p. 31) Bettini parece reparar ahora en que lo dicho anteriormente sobre la muñeca de Crepereia parecen comentarios de un hombre barbado de este tipo. Así que declara lo siguiente: "En este punto debemos preguntarnos: ¿qué tipo de imagen es entonces una muñeca?" Es la segunda vez que Bettini formula la pregunta, y es ahora cuando el autor de "Pupa" nos propone abandonar la escena lábil e infantil del juego íntimo de la joven con su muñeca para situarnos en *el mundo cerrado e inmutable de los iconos*: "Tratemos de enfrentarnos —nos insta— a la cuestión desde una perspectiva distinta *pero inevitable*, tratándose de un objeto icónico..." (31 las cursivas son nuestras).

### § 2.2.3. *Escena segunda: El juego público de la sociedad con la muñeca*

Iluminado por Lactancio, el autor de "Pupa" acomete la Escena Segunda asumiendo que una muñeca es un "objeto icónico", es decir, un signo. Esta idea había sido adelantada ya, cuando, dando cuenta de algunas de las virtualidades del cuerpo de la muñeca, nuestro autor había señalado: "En realidad, todas estas características sitúan a la pupa más en el terreno del movimiento y la vida que en el de la inmutabilidad icónica" (27).

En la Escena Segunda, Bettini hace dos intentos de contestar (por segunda vez) la pregunta "¿qué tipo de imagen es la muñeca?". En el primero se mantiene pegado a la muñeca — aunque su interés ya no es averiguar *qué hace, qué se hace con o qué se le hace hacer* a la muñeca, sino averiguar *qué significa*.

Su primera respuesta es: "La muñeca es un signo que manifiesta una especie de autorreferencia", un signo que "tiende a escapar del mundo cerrado e inmutable de los iconos" (p. 32). Llega a ella después de haber descrito a la muñeca (27-28) diciendo que "se trata de una figura de muchacha" dotada de miembros articulados y provista de "senos, entre otros rasgos anatómicos" (por ejemplo: "orificios que permiten el uso de pendientes", "dedos ahusados que admiten los anillos", "cabellos auténticos que hacen necesario un pequeño equipo de peines", etc.), y que, "como persona real", además de peines, joyas, vestidos, muebles, etc., posee "un cuerpo que la hace persona capaz de cambiar su propia apariencia externa de acuerdo con las conveniencias o las necesidades impuestas por las normas culturales". El autor de "Pupa" explica que esta muchacha artificial "viva, o próxima a la vida", es una "imagen/no imagen que vive en el límite del mundo del movimiento y del sonido, dispuesta a participar en él si así se desea", y que

(..) interactúa con quien la posee; más concretamente, admite, e incluso exige, la manipulación: no se puede imaginar una muñeca, con su ajuar personal, sus muebles y utensilios domésticos, si no es como un objeto que existe para ser manipulado por los dedos de quien se entretiene con ella. (28)



El propósito de esta descripción es ilustrar la idea de la muñeca como signo autorreferencial. Pero el autor de "Pupa" descarta esta posibilidad sin aclarar el motivo. Simplemente, desarrolla otra alternativa (la que dará por buena), después de intercalar el Interludio.

En su segundo intento de contestar, por segunda vez, la pregunta "¿qué tipo de imagen es una muñeca?", Crepereia ha muerto. El cuerpo viviente que manipulaba el cuerpo de marfil de la muñeca se ha convertido en vestigio de una joven malograda que, no habiéndose desprendido de su virginidad, no ha llegado a consumir su destino como mujer. Bettini sugiere que la muñeca, que reposa dentro del sarcófago junto a este vestigio de su ama, tampoco ha consumado su destino, que no era otro que llegar a ser monumento de la virginidad de su dueña. Veamos cómo argumenta este infortunio.

"Cuando Crepereia fue enterrada", nos dice, el significado que tenía la muñeca *para ella* se desvaneció. "Nunca lo sabremos" (las cursivas son nuestras). Lo que sí sabemos, nos dice el autor de "Pupa", es que "ese final debía constituir el acto más importante del juego", porque

Las fuentes antiguas coinciden en efecto en afirmar que en vísperas de sus bodas las vírgenes, griegas y romanas, consagraban sus muñecas a la divinidad, cumpliendo lo que se puede definir como un típico "rito de separación". (38)

Depositando la muñeca en el templo, la joven que iba a casarse llevaba efectuaba el "acto final en que culminaban los 'juegos de muñecas' de la muchacha antigua", la acción que marca "la función de la muñeca en la cultura antigua" (38). Y es en este acto donde Bettini *descubre*, al fin, la respuesta a su pregunta. Porque, como dice más adelante, la muñeca es ofrecida por su dueña a la diosa a modo de exvoto por "aquello que dentro de un momento ya no existirá" (41-42). Eso que dentro de un momento ya no existirá es la virginidad de la joven que va a casarse. Así pues,

(..) no hay duda de que la organización cultural antigua atribuía a la muñeca un marco de "sentido" muy preciso dentro del cual moverse: la muñeca significa virginidad, la pupa, al existir, identifica a una clase de edad concreta y significa en relación con su joven dueña. En otras palabras, la muñeca funciona como un signo que vehicula un significado absolutamente diferenciado y de extraordinaria fuerza cultural. Tan diferenciado, y tan preciso, que en el momento en que la muchacha abandona su estado virginal para convertirse en esposa la muñeca ya no puede quedarse con ella. (42).

Depositada en el templo, la muñeca se convierte en "un objeto cargado de pasado", "representa el rígido equivalente de una edad, física y cultural, irremediablemente perdida", y "se transforma en el simulacro de un tiempo (y de una persona) que han existido pero se han vuelto irremediablemente lejanos: es el único testimonio de un mundo [... que] se cancela con un ceremonial complejo y, *esta vez, real* (43, las cursivas son nuestras). Así culmina Bettini su

ensayo. La muñeca es una imagen que significa virginidad. Ésta es su respuesta a la pregunta "¿qué tipo de imagen es una muñeca?"

Es en el templo donde el destino de la muñeca se consume. Es entonces, mediante este *ceremonial complejo*, cuando la *pupa* llega a ser esto que estaba destinada a ser. Es gracias a este juego público socialmente establecido, un juego "esta vez, real", cuando finalmente el corazón de lo que importa, la realidad de la realidad de la muñeca, se hacen patentes y queda fijada definitivamente.

La muñeca, en general, es una imagen que "representa la condición de virgen". Pero, dado que la muñeca ofrendada por cada joven "funciona como su proyección, su imagen virginal" (las cursivas son nuestras), cada muñeca, en particular, sería un monumento a la virginidad de "su joven dueña" — es decir, es una obra pública[da] y patente erigida por una comunidad a modo de *memento*, para preservar, rememorar y conmemorar la memoria de la virginidad de su joven, y ya inexistente, dueña.

#### § 2.2.4. Conclusión: La muñeca es una imagen que significa virginidad – Paradojas y aporías

El ensayo de Bettini entraña algunas dificultades. Entre ellas, el hecho de preguntar qué tipo de imagen es una muñeca dando por descontada una parte fundamental de la respuesta. Bettini asume como punto de partida la hipótesis una imagen es un signo icónico — es decir algo que hace pensar en algo distinto de sí mismo porque su conformación física es semejante a la de su referente<sup>14</sup>. El planteamiento es problemático porque anida en él una *petitio principii*: la presunción imagen = signo. Además, resulta paradójico porque lo que nos ofrece la respuesta de Bettini no es tanto una tipificación taxonómica del género de imagen al cual podría ser adscrita la muñeca (imágenes antropomórficas, imágenes empleadas como juguete, etc.), como una especificación del significado atribuido a la muñeca en el en el marco de la

---

14. La noción de signo icónico procede de la clasificación de los signos en función de su vínculo con el referente propuesta por Peirce, que los catalogó como iconos, símbolos e índices. La noción de iconismo entraña la presunción de que las imágenes remiten a su referente porque son semejantes a él. Gombrich desmontó esta presunción en *Arte e ilusión* (1960), haciendo ver que la percepción de parecidos depende de convenciones y que toda producción de imágenes está sustentada sobre la manipulación de "esquemas" convencionales. A partir de aquí, la idea de que entre la imagen y su referente existe una semejanza intrínseca o natural fue atacada drásticamente por Goodman y Eco (el primero desde la teoría de la referencia, el segundo desde la semiótica). Gombrich reaccionó al radicalismo del enfoque convencionalista llamando la atención sobre el hecho de que, aunque toda producción de imágenes depende de convenciones, hay imágenes que parecen mantener una relación de semejanza "natural" con ciertas cosas del mundo (por ejemplo, en "Imagen y código: alcance y límites del convencionalismo en la representación pictórica", en *La imagen y el ojo*, 1987, y en su último "Prefacio" a *Arte e ilusión*). También Eco se ha retractado de sus planteamientos más maximalistas, viéndose en la necesidad de tener que incorporar un epígrafe titulado "No era una discusión entre chiflados" en su repaso a "El debate sobre el iconismo" incluido en el capítulo "Iconismos e hipoiconos" de *Kant y el ornitorrinco* [ver nota 30]. Para una exposición resumida de los argumentos puestos en liza en la controversia sobre el iconismo, ver "§ 35. Crítica de la iconicidad" en Zamora Águila, 2007.

cultura grecorromana, de forma que la "tipo" de imagen que es una muñeca es: imagen que significa virginidad. Clasificando las imágenes así, lo que resulta no es un sistema categorial articulado a modo de Árbol de Porfirio, sino una nomenclatura. Finalmente, la respuesta del autor de "Pupa" a la cuestión qué es una muñeca aboca a una aporía, ya que, afirmando que es un signo, también declara que la existencia "inmutable" de la muñeca es mental o, dicho de otra forma, que las muñecas no existen. Volveremos sobre esto en el apartado § 3.

Fuera cual fuera el empleo semiótico asignado a las muñecas en la Antigüedad grecorromana<sup>15</sup>, Bettini sabe que los romanos las hacían del modo en que las hacían para que estos artefactos<sup>16</sup>, concebidos como útiles al servicio de un propósito bien definido, resultaran útiles en el desempeño del empleo al que estaban destinados: servir como *partner* de las niñas.

Lo sabe, pero fija su razón de ser afirmando que una muñeca es un signo. Suponemos que la razón de que opte por esta respuesta tiene que ver con lo referido en el apartado § 2.2.2.1. A diferencia de los profesionales de la industria juguetera implicados en el negocio de las muñecas, los estudiosos de la cultura que se interesan por las muñecas no parecen estar interesados en comprender las virtualidades fácticas de estas imágenes. Su objetivo no sería averiguar "qué hace", "qué se hace con" o "qué se hace hacer a" una muñeca, sino especificar su significado en el marco de la realidad instituida mediante el juego serio practicado por hombres con toda la barba — que tiene su lugar en la esfera del universo simbólico de Cassirer, y no en la del juego de la niñas con sus muñecas.

---

15. Naturalmente, antes que del empleo semiótico asignado a las muñecas en la Antigüedad grecorromana, en singular, habría que hablar de una de trama plural de significados. Bettini asegura que muñeca significa imagen que denota virginidad. Esta interpretación coincide, en parte, con lo consignado por Diderot y D'Alembert en la entrada "Poupées" de la primera edición de la *Encyclopédie*, donde se menciona a las muñecas romanas indicando que las jóvenes solteras ofrendaban las muñecas con las que habían jugado en la infancia en el altar de Venus (*Veneri donatae una puppae virgen*), sugiriendo que el sentido de este ritual podría significar que estaban preparándose para las ocupaciones serias del matrimonio y se despojaban de estas insignias de la infancia, o, quizá, que pedían que se les concedieran niños bonitos. Actualmente son muchos los autores que coinciden señalando que estos juguetes (que son imágenes de jóvenes desnudas que poseen características físicas de una mujer adulta: pechos moldeados, cintura estrecha, caderas anchas y, en algunos casos, genitales delineados) estaban destinados a educar la conciencia de género de las niñas. En "Playing with Gender: Girls, Dolls, and adult Ideals in the roman World", Fanny Dolansky, distingue estas imágenes enfatizando el hecho de que estos rasgos las convierten en "the only explicitly gendered toys from the Roman world, these constitute unique bodies of evidence for exploring questions of socialization and identity formation, and assessing ancient ideals", y señalando que, por sus características morfológicas, "the dolls' multivalence as artifacts of gender and status is revealed" (Dolansky, 2012: 256).

16. Un artefacto puede definirse como un objeto que ha sido producido intencionalmente para un propósito determinado, de forma que sus hechuras dependen del fin al que está destinado, es decir, de la "causa final" que constituye su "razón de ser". La *Stanford Encyclopedia of Philosophy* define "artifact" así: "A standard philosophical definition of "artifact" —often assumed even when not explicitly stated— is that artifacts are objects made intentionally, in order to accomplish some purpose. This definition is rooted ultimately in Aristotle's distinction between things that exist by nature and things that exist by craft (*Metaphysics* 1033a ff., *Nicomachean Ethics* 1140a ff., *Physics* 192b ff.). Those that exist by nature have their origin in themselves, whereas those that exist by craft have their origin in the craftsman—specifically, in the form of the thing as it exists in the mind of the maker." (<https://plato.stanford.edu/entries/artifact/>, consultado el 28-III-2019)

Respondiendo “es una imagen que significa virginidad” a la pregunta “¿qué tipo de imagen es una muñeca?”, Bettini no explica cómo *sirve* la muñeca haciendo de *partner* en los juegos de la joven — y cómo lo hace en varios de los diversos usos comunes del verbo “servir”: estar al servicio de alguien, por ej.: sirviendo como criado o sirviente; ejercer un empleo, por ej.: servir como barítono o malabarista; ser a propósito para determinado fin, como en “estas tijeras sirven para podar”; y, finalmente, aprovechar, valer, ser de utilidad, como en “este destornillador [no] sirve para atornillar este tipo de tornillo”. En vez de ofrecer una respuesta que dé cuenta del modo en que una muñeca sirve como *partner* de su dueña en sus juegos, Bettini se limita a señalar su significado, como quien indica que cierta señal de tráfico de color blanco, que tiene forma circular, un borde rojo y un pictograma negro de “automóvil” en el centro significa “entrada prohibida a vehículos de motor, excepto motocicletas de dos ruedas”.

Explicar así qué clase de señal de tráfico es ésta parece razonable, dado que la razón de ser de este artefacto no es otra que la de servir como signo —estando a la vista erguida sobre un poste junto a la calzada—, para dar instrucciones o proporcionar una información a los usuarios de las carreteras (aunque es cierto que, aprovechando ciertas *affordances* de la señal de tráfico, este artefacto también podría servir siendo empleado como maza para golpear la luna de un escaparate; pero éste es un uso adventicio que no explica qué es esta señal de tráfico).

Explicar qué tipo de imagen es una muñeca afirmando que es una imagen que significa virginidad es como explicar qué es un bastón de ciego indicando que “es una vara ligera y alargada que identifica a las personas ciegas”<sup>17</sup>. No parece que ésta sea una forma adecuada de hacer saber qué es un bastón de ciego. Es cierto que el bastón de ciego, cuando es blanco, también sirve como signo que denota ceguera en determinados contextos culturales. Pero éste es un uso adventicio del bastón de ciego, y una respuesta a la pregunta “¿qué es un bastón de ciego?” que se limite a indicar que es algo que denota ceguera (omitiendo que es una vara que permite al invidente detectar, palpar e identificar lo que hay a su alrededor, y lo ayuda a localizar obstáculos o marcas de orientación, etc.) no puede ser tenida por una explicación plausible de lo que un bastón de ciego es. Sucede lo mismo con una respuesta a la pregunta “¿qué tipo de imagen es una muñeca?” que omita la referencia a su razón de ser como muñeca.

Lo asombroso de “Pupa. La muñeca en la cultura griega y romana” es que su autor (a diferencia de Lotman, que ni siquiera tiene la delicadeza de emplear un lenguaje adaptado al asunto de la muñeca) conoce y toma en consideración el hecho de que la muñeca es un artefacto concebido y diseñado *ex professo* para servir como *partner* de las niñas en sus juegos, pero, a la hora de explicar qué es una muñeca, lo ignora y dice que es una imagen que significa virginidad. Nuestro interés en este ensayo resulta de este proceder extraordinario,

---

17. Tomamos esta definición de la entrada “Bastón Blanco” de la Wikipedia ([https://es.wikipedia.org/wiki/Bast%C3%B3n\\_blanco](https://es.wikipedia.org/wiki/Bast%C3%B3n_blanco), consultada el 17-3-2019), a la que nos remite el motor de búsqueda de Google cuando se introduce la expresión “bastón de ciego, Wikipedia” como término de búsqueda.

que, a nuestro entender, ilustra bien el modo en que la doctrina canónica de "la imagen" se relaciona (lotmanianamente) con las imágenes.

Qué duda cabe, se puede hacer un análisis semiótico de la muñeca (lo mismo que del televisor, el consumo de galletas o la sonrisa), y se puede teorizar semióticamente sobre las imágenes. De hecho, hay que reconocer que la aportación de la Semiótica al discurso sobre las imágenes —con ocasión del debate sobre el iconismo— ha tenido el saludable efecto de clarificar y sanear la vaguedad y, en ocasiones, el oscurantismo del discurso tradicional sobre las imágenes. Distinto es asumir que la comprensión semiótica de las imágenes aporta la *clavis universalis* que explica lo que una imagen es<sup>18</sup>.

Si —en vez de seguir dando por descontado que la única respuesta cabal a la pregunta "¿para qué sirve una imagen?" es "sirve para pensar en otra cosa"— nos planteamos la posibilidad de que hay imágenes que, además de servir para que alguien pueda tomarlas como algo que está en lugar de otra cosa —siendo *in mente* el lugar donde están en lugar de esa otra cosa— (cualquier cosa sirve para esto), sirven para que alguien pueda emplearlas fácticamente como algo que está en lugar de otra cosa —siendo *in mundum* el lugar donde están en lugar de esa otra cosa—, entonces quizá empecemos a estar en condiciones de sortear el *impasse* el que se encuentra la teoría de las imágenes. Porque es bastante probable que Mitchell esté en lo cierto cuando afirma "Quizá el problema no esté sólo en las imágenes, sino en la teoría", y seguro que conviene atender la indicación —tomada de Goodman— que nos advierte: *Si todos los intentos de contestar la pregunta "¿qué es una imagen?" acaban típicamente en frustración y en confusiones, tal vez haya que plantearse que la pregunta no es la adecuada*<sup>19</sup>. (Esto último, naturalmente, no vale para todo aquello de lo cual decimos que es una "imagen". No vale para *Peppa Pig*, tampoco para la inscripción ♥. Pero sí para una prótesis dental, un avión de papel y ciertas muñecas.

*Summa Summarum*. Asumiendo, (1<sup>o</sup>) que, aunque la hipótesis de Lamarck "la función crea el órgano y la necesidad la función" no resulta plausible como explicación de la morfología zoológica, sí resulta convincente cuando, *mutatis mutandi*, es aplicada a los artefactos y, considerando (2<sup>o</sup>) que las muñecas, a diferencia de las señales de tráfico, no son artefactos cuya razón de ser consiste en ser empleados como signos, entendemos que una explicación sensata de qué es la muñeca de Crepereia pasa por describirla como una especie de mas-

18. Decimos esto pensando en un pasaje del capítulo "Iconismo e hipoiconos", de *Kant y el ornitorrinco*, donde Eco, refiriéndose a la *querelle* del iconismo, y tratando de justificar su papel en la misma como activista antirreferencialista (iconofóbico), declara: "Esto sucedía en un momento en el que la indagación semiótica se estaba proponiendo [a sí misma] como *clavis universalis* capaz de reconducir a convenciones culturales analizables todos los fenómenos de comunicación" (Eco, 1999: 397). Conviene señalar que entre los fenómenos de comunicación referidos por Eco, se incluía, por ejemplo, la interacción entre un linfocito y un antígeno. Aunque Eco ha reconsiderado su posición respecto del iconismo, son muchos los autores que aún batallan alineados en el bando del antirreferencialismo.

19. La frase de Goodman en la que nos inspiramos es "Si todos los intentos de contestar la pregunta '¿qué es el arte?' acaban típicamente en frustración y en confusiones, tal vez —y como tantas veces acontece en filosofía— haya que plantear que la pregunta no es la adecuada". La tomamos del capítulo "¿Cuándo hay arte?" de *Maneras de hacer mundos* (Goodman, 1990: 87).

cota artificial: es una mujer de marfil que sirve como *partner* de juego para su dueña, porque ésta puede engalanarla con joyas y vestidos o con un camisón según la ocasión, también puede desvestirla y asearla y, además, no sólo puede hacerle confidencias, también puede dialogar de ella del modo en que se dialoga con algunas mascotas. La explicación que reduce las imágenes a la condición de signos es adecuada para los *Estudios Visuales* (*Visual Culture*), que pretenden dilucidar el significado social de las imágenes, su incidencia en la constitución del imaginario público, el impacto de la emergencia de la "*civilisation de l'image*" sobre la "*civilisation du livre*", etc. Pero no da cuenta de usos no semióticos de las imágenes, como cuando las empleamos como prótesis dentales, ni consigue explicar los propósitos de la voluntad naturalizadora que produce útiles como la muñeca de Crepereia o las muñecas ginoides a las que nos referiremos más adelante (en § 5.1).

### § 3. Las imágenes no existen

Las imágenes, como sabemos, son diferentes del resto del mundo: no existen. "Tocar la obra" es degradarla al estado de un objeto y, de una manera muy fundamental, ofender su esencia, que pertenece a la imaginación.

Victor I. Stoichiță; *Simulacros. El efecto Pigmalión* (11)

"No existe la imagen en sí misma." Así comienza el texto de la contraportada del libro de Régis Debray *Vida y muerte de la imagen*. La frase "Il n'y a pas d'image en soi" aparece también en la reseña de este libro aportada por la editorial Gallimard. Éste es un dato significativo, porque lo que se nos ofrece en la contraportada y en la reseña editorial de un libro no es un resumen, sino un reclamo destinado a persuadir al lector potencial para que compre — su objetivo es "rematar la venta". Considerando que la elección de este reclamo ha sido cuidadosamente calculada por expertos en marketing, hay que pensar que la idea de que la imagen no existe debe ser muy tentadora — quizá porque contraviene el sentido común, o puede que porque entraña una apuesta ideológica tenida por crucial.

En su *Breve historia de la imagen*, Michel Melot la aclara explicando "La imagen no es una cosa, sino una relación" (Melot, 2010: 12). Maurizio Vitta desarrolla esta aclaración en *El sistema de las imágenes*:

[L]a imagen no se define por lo que es, sino por aquello a lo que remite, su modelo, respecto al cual se revela, sin embargo, sólo como un enigmático reflejo. En consecuencia es ella misma, pero sólo en la medida en que se presenta como algo distinto. Si se muestra ante nosotros en forma de objeto real —un dibujo sobre papel, tela, madera, una pared o una pantalla electrónica— es aspirada por la materia inerte hasta disolverse en la insignificancia. Como la

Bella Durmiente del cuento sólo el beso del príncipe —la revelación de su contenido a la conciencia puede infundirle vida<sup>20</sup>. (Vitta, 2003: 31)

Tocar la obra, afirma Stoichiță, es degradarla al estado de un objeto. Y no sólo porque supone retrotraerla al estado de cuerpo, haciendo así que sea reabsorbida por la materia —como podría sugerir la exhortación bíblica *noli me tangere* (Juan 20:17)—, también porque el apetito y la necesidad de verificación que impulsan a tocar suponen una regresión a cuerpo de la persona que palpa (y que, tentando, se expone ella misma al riesgo de ser tentada y reabsorbida por la materia). La revelación no requiere contacto.

Las imágenes no existen —es decir, no del modo en que existen las rocas y las ranas—, la suya es una existencia ficticia. En el más robusto de los casos, su existencia es la de una ficción tan vigorosa como la del Quijote o la del dólar<sup>21</sup>. En el más débil, como la de una ensoñación que se desvanece en el olvido. Dado que la existencia de las imágenes es una existencia vicaria (ya que son *en función de otra cosa*), de las imágenes se dice que adolecen de un déficit ontológico. Es por esto que, como ha señalado Cruz Revueltas, *la imagen* ha sido y sigue siendo objeto de una "devaluación ontológica", y es porque "carece de la sustancialidad y de la inmutabilidad del 'mundo verdadero', el de las ideas inalterables y eternas, revelado por la intuición intelectual" (Cruz Revueltas, 2009: 42) que se dice, que *las imágenes no existen*. Ésta es una de las proclamaciones más audaces de la doctrina canónica de la imagen.

Uno de los pasajes más asombrosos de Mitchell es un fragmento de "¿Qué es una imagen?" donde este autor, siempre brillante, ofrece la mejor explicación que conocemos sobre la inexistencia de las imágenes. Es la siguiente:

Si no hubiera mentes tampoco habría imágenes, ni mentales ni materiales. El mundo puede no depender de nuestra conciencia, pero las imágenes en el mundo (ya no digamos, las *del mundo*) evidentemente sí. Y esto [...] porque una imagen no puede verse *como tal* sin un truco paradójico de la conciencia, la habilidad de ver algo como si "estuviera" y "no estuviera" al mismo tiempo. Cuando un pato responde a un señuelo o cuando los pájaros picotean las uvas en las legendarias pinturas de Zeuxis, no están viendo imágenes; están viendo a otros patos o uvas reales (las cosas mismas y no imágenes de las cosas).<sup>22</sup> (Mitchell, 2011: 119)

20. Cfr. con lo dicho en § 3.2.2.1 acerca de la construcción social de la realidad.

21. "El que toma un dólar de papel a cambio de veinticinco manzanas —ha explicado Panofsky— realiza un acto de fe, y se somete por lo mismo a una doctrina teórica igual que hacía el hombre de la Edad Media que compraba una indulgencia." Tomamos este pasaje de "La historia del arte en cuanto disciplina humanística" (Panofsky, 1985: 17-43). Con su referencia al uso del dinero, Panofsky anticipó una tesis desarrollada más de medio siglo después por el historiador Yuval Noah Harari en *Sapiens: De animales a dioses: Una breve historia de la humanidad* (2014).

22. Traducción modificada por nosotros. La edición española traduce "an image cannot be seen as such" por "una imagen no puede considerarse *como tal*". La frase completa es "It is because an image cannot be seen as such". Umática. 2018; 1: 57-104

La argumentación que lleva a concluir “si no hubiera mentes tampoco habría imágenes” resulta tan plausible que conviene sondearla cuidadosamente, porque deja un resto que no deberíamos dejar abandonado a su suerte. Como Bettini, Mitchell asume el dogma que postula que *ser una imagen es ser un signo*. Situados en esta presunción, el razonamiento de Mitchell es perfectamente congruente con la explicación de los signos ofrecida por la Semiótica —que Umberto Eco presenta así en su libro *Signo*:

Una cosa es cierta: en cualquier clasificación del signo como elemento del proceso de significación siempre aparece como algo que se pone en lugar de otra cosa, o por alguna otra cosa. Peirce lo define como “something which stands to somebody for something in some respect or capacity” (Peirce, 1931, 2228), definición que se puede traducir así: *algo que a los ojos de alguien se pone en lugar de alguna otra cosa, bajo algún aspecto o por alguna capacidad suya*. “Bajo algún aspecto” quiere decir que el signo no representa la totalidad del objeto sino que —mediante diferentes abstracciones— lo representa desde un determinado punto de vista o con el fin de alguna utilización práctica. (Eco, 1994: 27-28)

De lo dicho se derivan dos cosas. Por un lado, que ningún objeto es, por sí mismo, un signo. Esto es lo que afirma la definición de signo formulada por Charles Morris en 1938:

[A]lgo es un signo sólo porque un intérprete lo interpreta como signo de algo [...], por tanto, la semiótica no tiene nada que ver con el estudio de un tipo de objetos particular, sino con los objetos comunes en la medida en que (y sólo en la medida en que) participan en la semiosis.<sup>23</sup>

Por otro lado, que si no hay una mente que, percibiendo cierta cosa, la correlaciona con otra en su mente, entonces tampoco hay signo. Algo es un *signo* porque/cuando alguien lo co-

---

such without a paradoxical trick of consciousness, an ability to see something as ‘there’ and ‘not there’ at the same time” (Mitchell, 1986: 17). Merece la pena llamar la atención sobre el “truco” mencionado por Mitchell y la “habilidad” de la cual depende, porque remiten a esa capacidad, reivindicada por la tradición humanista como el rasgo genuinamente humano del ser humano, que permite instituir “la clásica antítesis entre *humanitas* y *barbaritas*” — y que es congruente con el imperativo kantiano que exige a la persona con buen gusto que “En un producto del arte bello hay que tomar conciencia de que es arte y no naturaleza” (en “§45. El arte bello es arte en cuanto, al mismo tiempo, parece ser naturaleza”, *Crítica del juicio*). Frente al esquema diádico “estímulo/respuesta”, situado en el dominio de la animalidad, el esquema tríadico “signo/mente/significado” genuino del ser humano: “Un proceso de comunicación en el que no exista código, y por consiguiente en el que no exista significación, queda reducido a un proceso de estímulo–respuesta. Los estímulos no se adecúan a una de las definiciones más elementales del signo, la que dice que se pone en lugar de otra cosa. El estímulo no se pone en lugar de otra cosa, sino que provoca directamente esta otra cosa. Una luz deslumbrante que me obliga a cerrar los ojos es una cosa distinta de una orden verbal que me imponga el cerrar los ojos. [...] En este sentido, es estímulo el sonido de la campanilla que induce al perro del experimento de Pavlov a salivar...” (Eco, 1994: 22-23).

23. Tomamos la definición de Eco 1995: 22.



rrelaciona mentalmente con otra cosa y, como afirma una célebre declaración de Charles Peirce: "Nothing is a sign unless it is interpreted as a sign" (Peirce, CP. 1931-1935, 2.308). Por eso subraya Eco que todo signo lo es a *los ojos de alguien*.

Teniendo esto en cuenta, se comprende que la argumentación de Mitchell es semióticamente impecable. Cuando se acepta que las imágenes *son* signos, también hay que asumir que no existen como existen las rocas y las ranas, que sólo existen del modo en que existen el dólar, el Quijote y las ideas inalterables y eternas reveladas por la intuición intelectual. Aquí reside el fundamento de la afirmación de Mitchell "Si no hubiera mentes tampoco habría imágenes, ni mentales ni materiales".

Argumentaremos contra esta forma de entender las imágenes (§ 5 - § 6). Pero antes quisiéramos presentar un escenario apocalíptico para ver qué pasaría con las imágenes.

#### § 4. W. J. T. Mitchell: *patos & imágenes de pato tatusas-pato*

En "¿Qué es una imagen?", Mitchell evoca un escenario apocalíptico donde "mi mente, las suyas y toda la conciencia humana fueran liquidadas". Si sucediera tal cosa, "el mundo físico continuaría existiendo estupidamente sin nosotros", pero la existencia de las imágenes cesaría. Esto dice Mitchell.

Aceptemos dócilmente el *dictum* de Mitchell, y probemos a imaginar la siguiente escena post-apocalíptica: los señuelos de pato dispuestos sobre las aguas de un lago por un cazador que, un instante antes de que ocurriera la catástrofe, se disponía a cazar, siguen ahí. Como no hay mentes dotadas de "la habilidad de ver algo como si 'estuviera' y 'no estuviera' al mismo tiempo", no se puede llamar "imagen" a esas cosas que, medidas por las ondulaciones del agua, se bambolean sobre la superficie del lago entre patos de carne y hueso, que se relacionan con ellas del modo en que lo hacen con los patos — o más precisamente, como con otro tipo de pato, ya que hay que suponer que, aunque los patos de carne y hueso que "están viendo a otros patos reales" carecen de mente (en el escenario imaginado por Mitchell), acabarán dándose cuenta que *estos patos no nadan como ellos, ni graznan como ellos, etc.*

Tenemos ahí, entre los patos, los señuelos bamboleándose sobre la superficie de lago. La forma de sus cuerpos es como la del cuerpo de los patos. Tiene el mismo aspecto, arroja la misma sombra y genera los mismos reflejos en el agua. Su existencia no depende de nuestra conciencia, así que es objetiva y *tan de verdad* como la de las ranas, las rocas y los patos de carne y hueso. Como estamos acatando el *dictum* de Mitchell, de estas cosas no podemos decir que son imágenes. ¿Significa esto debemos aceptar también que, si no las llamamos imágenes, entonces ya no podemos hablar de ellas, que no deberíamos hablar de ellas? Pensamos que no, y nos parece que el hecho de que en vez de llamarlas imágenes las llameemos *tatusas*, por ejemplo, no extingue nuestro interés por ellas ni merma nuestra voluntad de estudiarlas con seriedad y objetivamente, con el propósito de conformar conocimiento científicamente riguroso sobre ellas.

La dificultad planteada por la conclusión derivada de esta fantasía apocalíptica es que, aunque las imágenes, tal como las entiende Mitchell, no son otra cosa ficciones, y la suya es

una realidad fingida, en el mundo hay tatusas. Algunas son las tatusas-pato que llamamos señuelo de pato, otras son las tatusa-mujer que llamamos estatuas o muñecas.

Si nos interesamos por las tatusas, ¿es que algo va mal? Ésta parece ser la insidiosa sospecha latente en gran parte del discurso sobre las imágenes — a pesar de la diversidad aparente de enfoques en los que éste es desplegado. Un par de ejemplos.

(Primero) En "La forma\* y el consumidor", Rudolf Arnheim declara lo siguiente:

Una estatua que representa a una mujer es una mujer, no la forma de una mujer; esto es igualmente válido para una Venus romana que para una Virgen gótica, y también para las tallas africanas en madera y las figuras reclinadas de Henry Moore. En realidad hasta la mujer es parte de la forma que desaparece para dejar lugar tan sólo la pura encarnación visible de un significado o personaje. Si, en lugar de significado y personajes, vemos un cuerpo humano de carne y hueso [...] es que algo va mal en la figura. (Arnheim, 1986: 20)

(Segundo) Entre las aportaciones al discurso contemporáneo sobre las imágenes tenidas por clásicas, una de las más indiscutibles es *Los lenguajes del arte. Una aproximación a la teoría de los símbolos* (1968), de Nelson Goodman. El primer capítulo de este libro se titula "La realidad reconstruida", y se cita a menudo como exposición magistralmente rigurosa y lúcida de la refutación de la creencia ingenua en que la representación funciona imitando la forma externa de lo representado. Siguiendo la costumbre, Goodman encabeza el capítulo con un epígrafe — es decir, con una cita tomada de un autor conocido que sintetiza o ilustra la idea general del capítulo, aunque, en este caso, la autoría de la cita no está clara: Goodman especula con que le pueda ser atribuida a Virginia Woolf. En cualquier caso, si el autor de *Los lenguajes del arte* colocó ahí esta sentencia a modo de epígrafe, debemos que su contenido le parecía especialmente orientativo. La frase es "El arte no es una copia del mundo real. Con uno de estos malditos mundos basta." (Goodman, 2010: 19). No hace falta comentarla.

Aunque Arnheim sugiere que algo va mal si cuando miramos una Venus romana, en vez de ver un significado, nos comportamos como los patos de Mitchell y respondemos del modo en que lo hacemos ante la presencia de un cuerpo humano de carne y hueso, y aunque Goodman insinúa que a-copiar cosas de este maldito mundo es reprobable, las tatusas son un tema de interés muy legítimo para todo aquél que pretenda formarse una comprensión seria de las imágenes — también, como vamos a ver a continuación, para los fabricantes de prótesis dentales y de muñecas.

## § 5. Ernst H. Gombrich: ¿Tiene que ser siempre cierto que una imagen es una representación?

“¿Tiene que ser siempre cierto que una imagen es una representación?”<sup>24</sup> La pregunta parece clara y simple, pero conviene prestar atención al funcionamiento de las palabras “siempre”, “es” y “representación”, porque, aunque pensarse que lo se pregunta es si una imagen es siempre una representación (en el sentido de ¿podríamos afirmar que todas las imágenes son representaciones?), el interrogante planteado por esa pregunta no puede ser este.

Empecemos por la palabra “representación”. La respuesta habitual a la pregunta “¿qué es una imagen?” suele ser: “es una representación de una persona o una cosa”<sup>25</sup>. El sustantivo “representación” remite a la acción y al efecto de representar, es decir, a la operación y al resultado de actuar en nombre de algo (otra persona o entidad) o de estar en lugar de (o por) otra cosa: “el embajador representará al Gobierno de su país”, “este cuadro representa un paisaje holandés”. Tenemos entonces que el sentido de la frase “una imagen es una representación” sería: una imagen es algo que, estando ahí presente (físicamente, *in praesentia*), ostenta un aspecto que hace que, en la mente de quien lo mira, se haga presente (*in absentia*) la idea de otra cosa. La conclusión es obvia: representación = signo. Ésta es la forma en que Mitchell da cuenta de la noción “representation” en su aportación al compendio *Critical Terms for Literary Study*, donde no sólo describe las representaciones afirmando que son “things that stand for other things”, es decir, “signs — things that stand for” or “take the place

24. Adaptamos el interrogante planteado por Gombrich en “El poderío de Pigmalión” — que es el primer capítulo de la sección segunda de *Arte e ilusión*, significativamente titulada “Función y forma” (merece la pena reparar en este título, porque señala un asunto de particular interés: el expresado mediante la máxima “form follows function”, que, como es sabido, es el lema del diseño funcionalista, pero también uno de los principios rectores del modo en que Gombrich aborda la comprensión y la explicación de las imágenes — también nosotros). El pasaje que inspira la frase “¿Tiene que ser siempre cierto que una imagen es una representación?” es el siguiente: “¿Tiene que ser siempre cierto que la cama del escultor es una representación? Si con este término queremos decir que tiene que referirse a otra cosa, que es un signo, entonces esto dependerá sin duda del contexto. Póngase una cama real en el escaparate de una tienda, y ya está convertida en signo. Ciertamente es que si no debe tener otra función, puede escogerse una cama que en efecto no sirva para otra cosa. También puede hacerse una imitación en cartón” (Gombrich, 2002: 84).

25. Esta comprensión de las imágenes se concreta en la forma en que usamos la palabra “imagen” y aparece consignada en la Wikipedia y registrada en el Diccionario. La definición de “imagen” que nos ofrece la Wikipedia es: “Una imagen (del latín *imago*) es una representación visual, que manifiesta la apariencia visual de un objeto real o imaginario” (<https://es.wikipedia.org/wiki/Imagen>, consultado el 28-III-19). La primera acepción del término “imagen” que nos ofrece el Diccionario de la Real Academia es: “imagen: Del lat. *imāgo*, -*inis*. Figura, representación, semejanza y apariencia de algo.” Las dos primeras acepciones del término “imagen” que nos ofrece Diccionario Espasa-Calpe son: “imagen: Figura, representación de una persona o cosa: *imagen de la diosa Cibele*”; “Representación mental de algo: *tiene una imagen equivocada de él*.” Dado que el diccionario nos remiten a la noción de “figura”, veamos cómo define esta palabra: el Diccionario de la Real Academia dice: “Del lat. *figūra*. Forma exterior de alguien o de algo” (1ª acepción), y “Cosa representada pictórica o escultóricamente. *Un pañuelo con figuras de colores*” (4ª acepción). En el Espasa-Calpe podemos leer: “Forma exterior de un cuerpo: *ese cuadro tiene figura oval*” (1ª acepción) y “Estatua o pintura que representa el cuerpo de un hombre o animal: *guarda sus figuras de porcelana en una vitrina*” (2ª acepción).

of" *something else*" (Mitchell, 1995: 11), sino que se sirve de las imágenes como modelo privilegiado para explicar qué es una de representación (12-14), a pesar de tratarse de un manual de teoría literaria destinado a ofrecer a los estudiantes una comprensión de las obras literarias como prácticas culturales. Se refiere a ellas, por ejemplo, cuando, para ilustrar restricciones que pueden pesar sobre las representaciones, menciona expresamente "*Taboos against graven images*", señalando que "*Pornography provides the most interesting examples of all these attempts to limit the triangle of representation*", indicando que las fotografías y las películas obscenas ("*dirty*") suelen ser sometidas a prohibiciones más estrictas que los libros obscenos (15).

Pasemos ahora al alcance de las palabras "siempre" y "es" en la frase "¿tiene que ser siempre cierto que una imagen es una representación?" Considerando lo dicho, podría parecer que el sentido de la pregunta es: ¿podríamos afirmar que todas las imágenes son representaciones? o, expresado de otra forma, ¿existe la posibilidad de que haya imágenes que no son representaciones? Este planteamiento entraña un malentendido. En primer lugar, porque de ninguna cosa puede afirmarse "esto es una un signo" (como hemos visto en § 3, "*Nothing is a sign unless it is interpreted as a sign*"). Y en segundo lugar —y como corolario de lo anterior<sup>26</sup>— porque no hay nada que no pueda ser usado como representación<sup>27</sup>. Sea la que sea la cosa que escojamos (una piedra recogida del suelo al azar, un botón, un animal, cierto fenómeno atmosférico, etc.), siempre puede servir, al menos, como representación de una clase de cosas<sup>28</sup>. Así que la cuestión acerca de si existe la posibilidad de que haya imágenes que no son representaciones es absurda o, al menos, tan absurda como la declaración "el conejo es un alimento" (sobre todo cuando se piensa en los herbívoros). La afirmación "esto es una representación (signo) de X" remite a una relación y no a una cosa, y, cuando se analiza estrictamente, se ve que una representación es algo que existe sólo, y

26. Del hecho de que "*Nothing is a sign unless it is interpreted as a sign*" se deriva que "*Anything can be a sign as long as someone interprets it as 'signifying' something — referring to or standing for something other than itself. We interpret things as signs largely unconsciously by relating them to familiar systems of conventions.*" Vid. Chandler 2007: 13).

27. "La semejanza", argumenta consistentemente Goodman en *Los lenguajes del arte*, "tampoco es necesaria para la referencia; prácticamente cualquier cosa puede representar a cualquier otra [*almost anything may stand for almost anything else*]" (Goodman, 2010: 21)

28. En su *Teoría de la imagen*, Mitchell aporta un ejemplo del hecho de que cualquier cosa puede ser empleada como representación de otra. Analizando la tesis de Goodman que postula que "El parecido o el engaño, lejos de ser fuentes y criterios constantes e independientes de la práctica representativa, son, hasta cierto punto, productos de la misma", y para ilustrar el hecho de que el parecido es un "producto" causado por la actividad representativa, y no una "precondición" de la misma, Mitchell explica lo siguiente: "Puedo usar el salero que se encuentra sobre mi mesa para representar, es decir, para denotar un hombre o una montaña, y este uso es independiente de cualquier condición previa de parecido. [...] Mientras el salero no esté siendo empleado para representar nada, su parecido con cualquier posible referente (excepto, posiblemente, otros saleros) es invisible e irrelevante. Pero tan pronto como usamos el salero para representar un hombre o una montaña, las consideraciones de parecido comienzan a emerger. Comenzamos a pensar en la parte superior como 'parecida a' una cabeza, los lados parecen el cuerpo; o imaginamos un pequeño escalador luchando por no resbalar por la empinada pendiente." (Mitchell, 2009: 308-309).

que sólo puede existir, en una mente. Ésta es la razón por la cual la afirmación “las imágenes no existen” tiene sentido (aunque únicamente cuando se asume la *petitio principii* que postula que imagen = signo).

Es innegable que hay imágenes —como la imagen del corazón que consiste en la inscripción ♥ o la de Peppa Pig— cuya existencia está inextricablemente identificada con su existencia como representaciones. Han sido creadas adrede para servir como signos y, como han sido conformadas *ex profeso* para ser empleadas de esta forma, no es fácil imaginar otros modos de emplearlas aprovechando el modo en que han sido conformadas. Pero también hay imágenes (las *tatusas*) que han sido creadas *ex profeso* para otros propósitos, y cuyo funcionamiento y existencia no dependen del hecho de estar siendo vistas como representaciones: en el escenario post-apocalíptico imaginado por Mitchell, los señuelos abandonados a su suerte sobre las aguas del lago son tratados como patos por los patos de carne y hueso, y no como representaciones. Tampoco está como una representación la prótesis dental masticando acoplada en la dentadura de una persona, ni el avión de papel volando.

Cuando Gombrich plantea la cuestión “¿Tiene que ser siempre cierto que la cama del escultor es una representación?”, la cuestión que pretende poner sobre la mesa es que hay imágenes que admiten ser usadas en empleos que no exigen contemplarlas como representaciones, y que estos son empleos que la teoría de las imágenes no puede desdeñar. Uno de los ejemplos que menciona es una imagen en bronce de un cangrejo obtenida a partir de un vaciado del natural (perfectamente naturalista, por tanto). Fue hecha en Venecia, hacia 1494, por el escultor Andrea el Riccio, que la diseñó de forma que pudiera abrirse y emplearse como tintero. Veamos qué dice Gombrich:

Tomemos cualquier objeto de un museo, por ejemplo, la *Caja en forma de cangrejo* de Riccio, que está en la colección Kress. Si la tuviera en mi mano, o mejor encima de mi mesa, podría muy bien sentirme tentado a jugar con ella, a hurgarla con la pluma, o a advertir a un niño (contrariamente a toda psicología) que no toque los papeles de la mesa porque si lo hace el cangrejo le morderá. ¿Y quién sabe si sus pinchantes patas y pinzas no se hicieron para esconder y proteger el contenido de la caja contra dedos osados? Dicho brevemente, encima de la mesa este objeto pertenecería a la especie cangrejo, subespecie cangrejo de bronce. Al contemplarlo en su vitrina [del museo], mi reacción es diferente. Pienso en ciertas tendencias del realismo renacentista que llevan a Palissy y su *style rustique*. El objeto pertenece a la especie bronce del Renacimiento, subespecie bronce representando cangrejos. (Gombrich, 2002: 96-97)

Cuando se lo aparta del uso al que estaba destinado y se lo deposita en el museo, este cangrejo es dispuesto ahí para ser usado de una forma específica: siendo contemplado como monumento destinado a rememorar la obra del escultor italiano Andrea Briosco, apodado el Riccio (Trento, c.1470 - Padua, 1532), que fue hijo del orfebre milanés Ambrosio di Cristoforo

Briosco, se formó en el taller de su padre, aprendió el arte de la fundición en bronce con Bartolomeo Bellano, fue asistente de Donatello y es conocido por bronce en pequeño formato, a menudo objetos prácticos como tinteros, aldabas de puertas, etc., exquisitamente trabajados al estilo de la escuela renacentista de Génova del siglo XVI, influida por la obra del ceramista francés Bernard Palissy, etc. Pero, depositado sobre un escritorio, este cangrejo puede servir como bicho apotropaico, porque, *re-produciendo* el cuerpo de un animal que puede inspirar temor, también *re-produce* el temor producido por un cangrejo. (El cangrejo de Riccio también podría emplearse como pisapapeles, o como materia prima para hacer un lingote de bronce. Pero, usado de estos modos, la conformación de su cuerpo es irrelevante.)

*Re-produciendo* el cuerpo de un cangrejo (y, por lo tanto, también su aspecto), esta obra de Riccio puede *re-producir* el temor producido por un cangrejo en la persona que siente temor por los cangrejos. En la medida en que puede hacer esto, esta imagen podría hacer las veces de un cangrejo (en cierto sentido o capacidad) y, como dice Gombrich, "pertenece a la especie cangrejo, subespecie cangrejo de bronce". Gombrich se sirve de esta fórmula categorizadora en varias ocasiones en el capítulo "El poderío de Pigmalión", de *Arte e ilustración*. Menciona, por ejemplo, el caso de un niño que juega usando un orinal metálico a modo de casco de acero. "En el contexto del juego", nos dice, "este último artefacto puede resultar muy adecuado a sus fines. No 'representa' un casco, es una especie de casco improvisado, e incluso puede tener realidad como tal" (Gombrich, 2002: 84). Gombrich formuló por primera vez la fórmula "pertenece a la especie X, subespecie X-imagen" en su ensayo de 1951 "Meditaciones sobre un caballo de juguete o Las raíces de la forma artística". En este ensayo clásico, nuestro autor fantaseaba acerca de los orígenes de la fabricación de imágenes sirviéndose, a modo de ilustración, de un juguete actualmente caído en desuso: el caballo de palo. La razón de ser de este juguete no es servir como representación de un caballo, sino servir como sustituto de él:

El palo no es un signo que signifique el concepto "caballo", ni es un retrato de un caballo individual. Por su capacidad para servir como "sustitutivo" [*substitute*], el palo se convierte en un caballo por derecho propio, pertenece al grupo de los "arre-arre" y hasta quizá puede merecer un nombre propio. (Gombrich, 1998: 2)

Cuando esta imagen de un caballo es entendida como un ser que pertenece a la especie "arre-arre", subespecie "arre-arre de palo", su relación con un caballo no es la de un signo, y tampoco es de "parecido", sino de "equivalencia". Algo "representa" a otra cosa cuando, en algún aspecto o capacidad, "funciona" de la misma manera: el caballo de juguete —un palo— es un caballo porque es cabalgable. Esta modalidad de sustitución se da tanto en las personas como en los animales. El gato persigue una pelotita como si fuera un ratón. Un bebé chupa su dedo como si fuera el pezón materno. Lo que aquí resulta crucial no es tanto la semejanza formal ("más allá de los requerimientos mínimos de la función") como el hecho de que pueda ser empleada de una forma funcionalmente semejante: la pelotita rueda y salta

al tropezar con algo, así que es perseguible; el dedo cabe en la boca y es chupable, así que puede aliviar siendo succionada como el pecho materno.

Como "sustitutivos" —explica Gombrich—, cumplen ciertas demandas del organismo. Son llaves que, como por azar, encajan en cerraduras biológicas o psicológicas, o son monedas falsas que hacen funcionar la máquina cuando se las echa por la ranura. (Gombrich, 1998: 4)

### § 5.1. Muñeca de Crepereia = ser perteneciente a la especie mujer, subespecie mujer de marfil

En lo que acabamos de ver hay tres importantes ideas básicas que deseamos destacar antes de pasar al apartado siguiente. Que las imágenes no siempre son empleadas como signos, ya que algunas pueden servir siendo usadas fácticamente como "sustitutos". Que hay imágenes que, de alguna manera, pueden funcionar como llaves que, encajando en cerraduras biológicas o psicológicas, hacen funcionar mecanismos fisiológicos (= físicos) y/o mentales. Que la muñeca de Crepereia podría ser categorizada como "ser perteneciente a la especie mujer, subespecie mujer de marfil". Estas ideas, incipientemente esbozadas en "Meditaciones sobre un caballo de juguete", fueron desarrolladas por Gombrich en otros trabajos. En "El poderío de Pigmalión" (confundiendo la Historia del Arte con la historia del progreso en el arte de producir imágenes del tipo que estamos comentando), el autor de *Arte e ilusión* explica:

La historia del arte [...], puede describirse como un forjar llaves maestras para abrir misteriosas cerraduras de nuestros sentidos, para las cuales sólo la propia naturaleza tenía originariamente la llave. Son cerraduras complejas, que sólo responden cuando se empieza por poner en debido estado varios tornillos y cuando varios pestillos se mueven a la vez. Como el ladrón que intenta forzar una caja de caudales, el artista carece de acceso directo al mecanismo interior. Sólo puede tantear con dedos sensibles, ensayando y ajustando la ganza o su alambre cuando algo cede..

En la historia del arte se dan invenciones que tienen algo del carácter de tal "ábrete sésamo". [...] No se trata de debatir si la naturaleza "se parece realmente" a esos artificios pictóricos, sino de si esos cuadros con tales rasgos sugieren una lectura en términos de objetos naturales. (Gombrich, 2002: 304)

Uno de los trabajos donde Gombrich ha desarrollado las tres importantes ideas básicas que acabamos de destacar es un ensayo titulado "Escultura para exteriores", incluido en *Los usos de las imágenes*. Aquí, comentando un escrito de Baudelaire ("*Pourquoi la sculpture est ennuyeuse*" ["Por qué la escultura es tan aburrida"], 1846) donde el poeta contrapone la escultura a la pintura —identificando la primera con un arte primitivo propio de "caribeños" y la segunda con arte civilizado e intelectualmente superior—, nuestro autor rememora su ensayo *Umática*. 2018; 1: 57-104

“Meditaciones sobre un caballo de juguete” para hacer una observación (también apuntada por Bettini) que aclara un aspecto importante del tipo de imagen que es una muñeca: entre las imágenes bidimensionales y tridimensionales de un caballo existe una diferencia crucial:

[E]l dibujo no sería un juguete, [un niño] no podría manipularlo ni mucho menos montarse en él, y por lo tanto carecería de esa peculiar carga de que está dotada una imagen en tres dimensiones. (Gombrich, 2003: 138-139)

A continuación, Gombrich retoma la afortunada comparación del funcionamiento de las imágenes empleables como juguetes con el del funcionamiento del mecanismo llave/cerradura<sup>29</sup> y, sirviéndose del oso de peluche como ejemplo, declara: “Seguramente sería utilizar mal el lenguaje decir que la función del oso de peluche es representar un oso. No es así. Es un nuevo tipo de oso.” (Gombrich, 2003: 139). Después de referir que algunos de los primeros osos de peluche fabricados el siglo pasado han acabado siendo expuestos como objetos museográficos, y se han convertido en cotizados objetos de coleccionismo, aún añade:

Pero lo que puede denominarse estetización o esterilización del oso de peluche se produjo unos pocos siglos después de la estetización de los cuadros de santos. Seguramente la demanda original del oso no era la demanda de una obra de arte, sino de una criatura para jugar, un compañero con el que el niño compartiera la almohada o el plato; en otras palabras, para resultar investido de una especie de alma. Es difícil encontrar una palabra para describir esta capacidad de las imágenes tridimensionales de ser atraídas al mundo de los vivos, de convertirse no en representaciones de otra cosa sino casi en individuos por derecho propio. La palabra “personalizado” podría ajustarse a ello sin no se hubiera abusado tanto de ella. Quizá la de “animación” es la que mejor

---

29. El recurso al mecanismo llave-cerradura como símil para explicar el funcionamiento “natural” de ciertas imágenes ha sido asumido por Umberto Eco, quien, tras décadas de negar rotundamente el “fenómeno del iconismo” [ver nota 15], en *Kant y el ornitorrinco* admite la existencia de un “iconismo primario”. “[E]l icono”, explica Eco, “es la disponibilidad natural de algo a ensamblarse con otro algo. [...] No estoy repudiando en absoluto la distinción (que sigue siendo basilar) entre señal y signo, entre procesos diádicos de estímulo-respuesta y procesos triádicos de interpretación [...]. Estoy admitiendo, sin embargo, [...] que existen unas ‘bases materiales de la significación’, y que estas bases están precisamente en esa disposición al encuentro y a la interacción que podemos ver como la primera aparición (todavía no cognitiva y desde luego no mental) del iconismo primario. [...] Eliminemos de este contexto la palabra ‘signos’ [...], queda el hecho de que, en la situación citada, dos *algos* se encuentran porque son *adecuados* el uno para el otro como el tornillo es adecuado para la tuerca. [...] El enzima explora la realidad y encuentra lo que corresponde a la propia forma: es una cerradura que busca y encuentra su propia llave. En términos filosóficos, un enzima es un lector que ‘categoriza’ la realidad determinando el conjunto de todas las moléculas que pueden reaccionar factualmente con él... Esta semiótica (o protosemiótica) es la base característica de toda la organización biológica [...]. Una vez más, me abstendría de usar términos como “signo”, pero es indudable que, ante esta cerradura que busca la propia llave, estamos ante una proto-semiótica.” (Eco, 1999: 125-127)



se pueda encontrar. [...] Creo que esta extraña dualidad está siempre potencialmente presente en cualquier escultura tridimensional de exteriores que todavía no haya sido estetizada. Además, sin este telón de fondo no podemos comprender la demanda de lo que denomino escultura de exteriores en mayor medida de lo que podemos entender la demanda de muñecos para el interior de la guardería (Gombrich, 2003: 139).

La manipulación y la animación van de la mano. (Gombrich, 2003: 139-140, 144).

Suponemos que este espléndido pasaje de Gombrich podrá valer como recapitulación de las cuestiones más importantes tratadas en este trabajo hasta ahora y como prelude de las que vamos a ver a continuación.

## § 6. *El sueño atávico de la muñeca haciéndose realidad*

Bettini concluye su ensayo sobre la muñeca de la infortunada Crepereia con estas palabras: "Ahora se descubre que sus ojos estaban desesperadamente cerrados; y expresan melancolía." Emulando a Bettini, podríamos comenzar este epígrafe con una frase (ciertamente menos poética) que declarara que ahora mismo ya hay muñecas cuyos ojos están abiertos, parpadean y ostentan una mirada está cargada de porvenir.

El sueño de la muñeca viviente es ancestral, más antiguo que la transcripción textual de la *Iliada* (probablemente manuscrita hacia la segunda mitad del siglo VIII a. C.), donde se refiere que Hefesto, dios del fuego y la forja, se hacía atender por sirvientas de oro (*Κουραι Χρυσεαι* [*Kourai Khryseai*], "doncellas doradas") "parecidas a muchachas con vida", que "Tienen sentido en sus entrañas y, así mismo, tienen fuerza y voz y [...] son duchas en artísticas labores" (Homero, *Iliada*: XVIII, 409-424). También Pandora —de quien Hesíodo dice que "desciende la estirpe de las mujeres" (*Teogonía*, 590)— fue una autómata salida de las manos de Hefesto.

La historia de la pretensión de crear cuerpos humanos animados es vieja. Aparece en relatos mitológicos donde una imagen de barro es animada por el dios del Génesis o por el Titán Prometeo. La encontramos en las viejas historias sobre Pigmalión, el legendario rey de Chipre, y en las modernas biografías de Descartes que afirman que éste construyó un autómeta con la forma de su hija Francine. Y si Pigmalión soñó que su muñeca cobraba vida inspirado por Venus, Philip K. Dick concibió androides que soñaban con ovejas eléctricas inspirado por los avances del conocimiento científico.

El relato sobre una muñeca viviente más popular es el de la imagen de marfil esculpida por Pigmalión, conocido, sobre todo, a través del edulcorado, erótico y misógino cuento incluido por Ovidio en el libro X de sus *Metamorfosis* (238-297). Merece la pena llamar la atención sobre el hecho de que el propósito de Pigmalión en este cuento no es copiar a una mujer real, sino hacerse una *ex novo*. El rey de Chipre vivía solo y sin compañera de lecho porque des-

preciaba a las mujeres y se sentía "ofendido por los vicios que en gran número la naturaleza dio al alma femenina". Lo que él pretendía era hacerse un espécimen de otro género de mujer, de un género artificial de mujer que, de alguna manera, fuera a las mujeres de carne y hueso lo que una planta artificial es a una planta real. Considerado el asunto desde cierto punto de vista (uno prosaicamente pragmático), una planta artificial podría resultar preferible a una real. Si únicamente se espera de ella que sirva como elemento decorativo destinado a alegrar la vista con su presencia, una planta artificial escrupulosamente hecha y de aspecto hermoso posee ventajas como las siguientes: no precisa ser regada ni requiere ser atendida por alguien que se ocupe especialmente de ella, sus hojas son inmunes a los parásitos y no se mustian con el cambio de las estaciones, siempre conserva la apariencia atractiva del primer momento, etc. Sucede lo mismo con una prótesis dental. Siendo cierto que es un artefacto comúnmente destinado a reponer una pieza dental malograda, con el propósito de restaurar la anatomía maxilar, también es verdad que tanto en la actualidad como en tiempos pasados también se han utilizado para sustituir dientes por razones de otra naturaleza: conseguir una dentadura más blanca, unos dientes alineados a la perfección y sin ningún tipo de desgaste, más resistentes, inmunes a las caries, etc. En cierto sentido, poco más es lo que el protagonista de la película de Luis García Berlanga *Tamaño natural* (1973) esperaba de su muñeca Camile importada de Japón — salvo, quizá, su disponibilidad para prestarse a las manipulaciones que pudiera efectuar con su cuerpo y que, de alguna manera, le hiciera sentirse acompañado<sup>30</sup>. El personaje no deseaba que su muñeca fuera una mujer real, una especie de "segundo Crátilo" platónico, sólo esperaba de ella que le sirviera en determinados aspectos o capacidades como una mujer.<sup>31</sup> (Naturalmente, aquí no podemos entrar a considerar las implicaciones morales involucradas por un asunto tan sensible como éste.)

---

30. La escritora feminista Anna Krugovoy Silver se refiere a las esposas ciborg de un modo parecido en un ensayo titulado "*The Cyborg Mystique: 'The Stepford Wives' and Second Wave Feminism*" — que es una crítica a la película de Frank Oz *The Stepford Wives* (2004) protagonizada por Nicole Kidman, cuyo planteamiento es alineado por esta autora con ciertas tendencias del feminismo estadounidense de entonces (y que es la segunda adaptación cinematográfica de la novela de Ira Levin *The Stepford Wives* (1972 [traducida al español en 2004 por Francisco Reina Alcántara como *Las mujeres perfectas*]). En su ensayo, Silver describe las "esposas robot" calificándolas de "*superhousewives*" y señalando algunas de sus "ventajas" respecto de las mujeres de carne y hueso: "*separated from all human physiological processes, do not menstruate and cannot have children*" (Silver, 2002: 70), "*the robots enact, in grotesque exaggeration, the cultural desire to keep the body in perfect discipline. Machines, after all, are much more easily shaped and maintained than human bodies [...]. Joanna's robot double has much larger breasts than Joanna does, and they stand straight up as if surgically altered — the robot will, apparently, never grow old, never suffer from 'sagging flesh'*" (Silver, 2002: 72). Silver subraya que, en términos de ocupaciones sexuales, estas esposas robóticas son diseñadas para que deseen complacer a sus esposos: "*As Charmaine says [...] 'I want to please him now'*" (Silver, 2002: 72). Son muchos, por supuesto, los autores que se han ocupado del asunto y que ven las muñecas sexuales como realizaciones de una comprensión patriarcal y cosificadora de la mujer. Especialmente controvertido es el ensayo "*A Cyborg Manifesto*" publicado por Donna Haraway en 1985; *vid.* en capítulo "Manifiesto para cyborgs: ciencia, tecnología y feminismo socialista a finales del siglo XX" (Haraway, 1995: 251-312)

31. Además de este clásico de la historia del cine dirigido por un director español, son muchas las películas que tratan el tema de la muñeca usada como *partner*. Una referencia cinematográfica muy temprana la en-

En su ensayo, Bettini menciona los autómatas y recuerda a Olimpia, la “muñeca/señorita” del cuento *El hombre de arena* de E. T. A. Hoffmann (1817). Refiriéndose a los productos de la *téchne mechaniké*, asegura que ésta “puede como mucho crear figuritas que recorren el escenario guiadas por una cinta, o *sigilla* que, a intervalos regulares, beben agua encima de un reloj hidráulico. Pero, evidentemente, no consigue que un muñeco se mueva o accione” (33-34). Bettini se equivoca. Dado que una muñeca es un espécimen artificial de mujer, a medida que la tecnología progresa, a la muñeca se le pueden incorporar nuevas prestaciones. Por ejemplo, aplicaciones anatómicas más ergonómicas y sofisticadas, sensores para reaccionar al ser tocadas, dispositivos para mantener una temperatura corporal semejante a la del cuerpo humano, la capacidad de moverse autónomamente (es decir, de estar realmente *animada*) y la posibilidad de mantener una conversación inteligente.

Hace tiempo que disponemos de robots que fabrican nuestros automóviles, limpian nuestras casas y hacen nuestra comida. Ahora hay empresas que compiten entre sí ofreciendo muñecas pigmaliónicas destinadas a servir de compañía y a proporcionar “diversión privada”. Hoy parece innegable que los avances en robótica (mecatrónica), unidos a los progresos en la Inteligencia Artificial (que permiten replicar operaciones que se consideran propias de la inteligencia humana, como el razonamiento y el reconocimiento visual y del habla automáticos), cuando son aplicados a los productos de las viejas artes de producir imágenes destinadas a servir como muñecas, pueden producir autómatas capaces de comportarse “como un agente con capacidad de movimiento propio y más o menos ‘voluntad’”<sup>32</sup>. Para cerciorarse de ello, basta con pensar en aplicaciones, hoy de uso común, como Siri (de Apple) o Google Assistant (de Google), el sistema Bixby Vision desarrollado por Samsung —que permite identificar objetos con la cámara del móvil—; con ojear imágenes de las muñecas “CandyGirls” producidas por la empresa japonesa Orient Industry, o algún vídeo del robot para prácticas odontológicas Showa Hanako 2, desarrollado por ingenieros de la Universidad japonesa de Showa en colaboración con Orient Industry. Showa Hanako 2 luce la conformación y el aspecto verosímiles de las muñecas sexuales producidas por Orient Industry — lo cual contribuye a crear una experiencia realista para el odontólogo en forma-

---

contramos en *Die Puppe* [La muñeca] (1919), del director de cine alemán Ernst Lubitsch. Más recientes son *The Stepford Wives* (1975) de Bryan Forbes, y el *remake* de 2004 de esta película dirigido Frank Oz referido en la nota anterior; *Cherry 2000* (1987), de Steve De Jarnatt; *Lars and the Real Girl* (2007), de Craig Gillespie; *Air Doll* (2009), de Hirokazu Koreeda; la serie de televisión británico-estadounidense *Humans* (que es una adaptación de la galardonada serie sueca *Äkta människor* [Gente real]), iniciada en 2015, con guiones de Sam Vincent y Jonathan Brackley; y *Sayonara* (2015), de Kōji Fukada. Esta última película, que relata la relación entre una ginoide llamada Leona y Tania, una mujer gravemente enferma, es la primera película rodada con un ginoide real como protagonista. En los capítulos “*Mannequins, Masks, Monster, and Dolls: Film and the Arts in the 1920 and 1930s*” y “*Simulated Women in Television and Films, 1940s and After*”, del libro *Female Robots, Androids, and Other Artificial Eves* de Julie Wosk, puede encontrarse una antología interesante de películas sobre este asunto. También en las páginas 142-165 del capítulo “*Do Androids Dream of Electric Orgasm?*” de *The Sex Doll: A History*, de Ferguson Anthony.

32. Para una aproximación al estado actual de las posibilidades de la robótica aplicadas a la producción de androides y robots sexuales *vid.* Serrano, 2018: 183, 188 y 208-210.

ción. Además ha sido equipado con un programa de reconocimiento de voz que hace posible que la persona que lo manipula pueda mantener una conversación básica con él mientras lo interviene. La muñeca mueve la cabeza, puede imitar expresiones de una persona y es capaz de "sentir" las manipulaciones que se hacen dentro de su boca y reaccionar a ellas parpadeando, bostezando, tosiendo e incluso con gestos de ahogo.<sup>33</sup> Todo esto contribuye a reforzar la propensión empática que induce a atribuir emociones humanas a la muñeca, sumándole el denominado "efecto Eliza" (tendencia a asumir que ciertos comportamientos de las máquinas son análogos a los comportamientos humanos a pesar de saber que no son humanos). Otro caso, quizá más popular, es el de la ginoide Sophia, desarrollada por la compañía Hanson Robótica, que cuenta con un sistema de aprendizaje que le permite entablar conversaciones "sesudas" con su interlocutor, y que, de hecho, ha sido entrevistada por todo el mundo. Ha sido diseñada para aprender y adaptarse al comportamiento humano, de forma que pueda trabajar con personas. En octubre de 2017 le fue concedida la ciudadanía saudí, siendo el primer robot con ciudadanía de un país.

Las muñecas ginoideas actuales distan mucho de ser los modelos Nexus-6 creados por la Tyrell Corporation de la película *Blade Runner* (cuyo *motto* es "More human than human") o la Ava de *Ex Machina*. No obstante, los autores de *Robot Sex: Social and Ethical Implications* responden la pregunta "Do Any Sex Robots Exist Right Now?" contestando: "The simple answer is "yes" — with the caveat that those in existence right now are relatively crude and unsophisticated." (Danaher & McArthur, 2017: 6). A continuación analizan dos modelos, uno de ellos es el ginoide "Harmony" producido por la empresa RealDoll, que promociona este producto calificándolo "The Perfect Companion". Se trata de una muñeca hiperrealista y articulada de látex, a la cual se le ha incorporado una cabeza robótica provista de Inteligencia Artificial y un rostro capaz de gesticular. Esto permite a la muñeca mantener una conversación, hacer chistes e incluso recordar datos obtenidos de conversaciones anteriores. Otras empresas están desarrollando robots con habilidades motrices asombrosamente similares a las humanas o a las de algunos animales. Boston Dynamics es probablemente la más conocida (su anonadantes vídeos promocionales pueden consultarse fácilmente en internet). Aunque aún estamos lejos de producir androides dotados de Inteligencia Artificial avanzada que integren estas características motrices en imágenes dotadas de una apariencia y un tacto similares a los humanos, el sueño milenar de crear un ser artificial para usarlo como compañero, compañero sexual o ambas cosas parece estar al alcance de la mano. Según el experto en inteligencia artificial David Levy,

Acceptando que hacia 2050 se habrán dado unos enormes avances tecnológicos, mi tesis es ésta: los robots serán muy atractivos para los seres humanos como compañeros por sus muchos talentos, sentidos y capacidades. Tendrán

---

33. Para una descripción de las prestaciones del robot para prácticas odontológicas Showa Hanako 2 puede consultarse encontrarse la página <https://phys.org/news/2011-06-showa-hanako-realistic-robot-novice.html>. Puede accederse a un vídeo promocional en <https://www.youtube.com/watch?v=WhzbFaNueKU>.

la capacidad de enamorarse de los seres humanos, de atraerlos románticamente y de despertar deseo sexual. (Levy, 2007: 34-35)

En su libro *Amor y sexo con robots*, Levy pronostica que dentro de 30 años las personas tendrán relaciones íntimas con robots — no solo sexo, también relaciones de amistad, amorosas y matrimoniales. Un aspecto importante de estas predicciones (y de otras semejantes), así como de las controversias generadas por ellas, es el hecho de que estas imágenes animadas (y también los equivalentes masculinos de las mismas) no son pensadas como representaciones. En vez de como signos que remiten a otra cosa, estos muñecos son pensados como “sustitutos” o, si se quiere, como miembros artificiales del género humano. Por ejemplo, al mismo tiempo que los ingenieros están desarrollando robots sexuales dotados de Inteligencia Artificial cada vez más convincentes —con la pretensión de hacerlos “más humanos” y, por tanto, más atractivos para los clientes—, también se desarrollan campañas contra estos desarrollos tecnológicos. Pero aunque los partidarios y los detractores de estas imágenes robóticas están claramente enfrentados en su valoración de estos nuevos juguetes sexuales, ambos coinciden en un punto. Cuando Kathleen Richardson (la profesora de Ética, Cultura robótica e Inteligencia Artificial de la Universidad de Monfort en Leicester, que en 2015 fundó “The Campaign Against Sex Robots”) afirma que los robots sexuales deben ser prohibidos, los define como “[machines] in the form of women or children for use as sex objects, substitutes for human partners or prostitutes”, es decir, los define como “sustitutos” de compañeros (*partner*) o prostitutas humanas. La comprensión de los partidarios de estas imágenes es la misma, también las ven como sustitutos que “no tienen por qué ser réplicas mecanizadas de mujeres de carne y hueso”, aunque “podrían ayudar a eliminar el factor de explotación [sexual] que existe ahora”<sup>34</sup>.

---

34. Puede encontrarse una referencia a los dos enfoques contrapuestos comentados aquí en la crónica periodística de Carlos Fresneda a la segunda edición del *International Congress on Love and Sex with Robots*, que tuvo lugar en diciembre de 2016 en la Universidad Goldsmiths de Londres (Fresneda, 2017). En este congreso, la profesora de esta universidad especializada en la interacción de los seres humanos con la tecnología Kate Devlin señaló que “El sector *sex tech* mueve ya al año más de 30.000 millones de dólares y el *boom* no ha hecho más que empezar”, afirmó que “hacer el amor con una máquina no es una conducta desviada sino algo cada vez más normal”, y auguró que aunque el sector *sex tech* ha estado dominado tradicionalmente por hombres, que han impuesto su visión de la mujer objeto, el peso de las mujeres en esta industria está empezando a ser cada vez más relevante. También defendía un empleo “terapéutico” de los robots: “Ya se utilizan robots como asistentes médicos y sociales, o para procurar compañía. El siguiente paso sería que sirvieran también de compañeros sexuales en casos de personas especialmente aisladas o discapacitadas, o de hombres y mujeres que han perdido al amor de su vida”.

### § 6.1. "What Do You Mean, 'It's Just Like a Real Dog'?"

Sherry Turkle es profesora de Psicología social en el Instituto de Tecnología de Massachusetts y está especializada en los efectos de los mundos digitales en el comportamiento humano. En una entrevista realizada el año 2000, donde respondía a preguntas relacionadas con la actitud de los niños frente a las muñecas y las mascotas robóticas que empezaban a invadir el mercado de los juguetes —y que cada vez más parecían estar vivos—, la entrevistadora se interesó por cuál era la comprensión de lo viviente de los niños ["What do children think about what it means to be alive?"], ya que algunos de estos juguetes, no sólo simulan vivir, sino que también "se mueren".<sup>35</sup>

Entre las mascotas "no biológicas" referidas en la conversación, se mencionaban juguetes electrónicos como los Tamagotchis y los Furbies. A diferencia de la muñeca de Creperia y el osito de peluche comentado por Gombrich, un Furby un es muñeco que no imita el aspecto de un animal conocido, y funciona sin tener que ser manipulado. Se lo describe como un peluche con un aspecto híbrido que combina rasgos de ratón, gato, murciélago y búho. Es un juguete provisto de sensores que permiten que gesticule y mueva la lengua cuando se le da de comer. También está provisto de Inteligencia Artificial, y no sólo puede hablar, sino que también puede desarrollar su capacidad lingüística. Empieza hablando *Furbish*, un lenguaje muy básico y pobre que cada uno de estos juguetes trae instalado de serie. Pero estas mascotas artificiales, que están equipadas con un sistema de reconocimiento de voz, han sido programadas de forma que, a medida que se interactúa con ellas, van aprendiendo el idioma en el que se les habla siguiendo una pauta que imita el proceso de aprendizaje natural de una lengua.

Cuando la entrevistadora se interesó por la investigación sobre la interacción de los niños con los Furbies que Turkle estaba realizando, la investigadora respondió que su colaboradora Jennifer Audley había preguntado a los niños una y otra vez "¿Está vivo? ¿Es como una verdadera mascota? ¿Te conoce?" A menudo la respuesta fue "No está vivo de una manera humana o animal, pero sí de una manera Furby" ["It's not alive in a human or animal kind of way, but in a Furby kind of way"]. La profesora glosaba esta respuesta comentando que, cuando una muñeca fabricada diez años antes decía: "Te quiero", los niños sabían que el sonido procedía de una pequeña grabadora situada en el interior de la muñeca, y que era una frase mecánica y no una respuesta surgida de una conciencia que sentía afecto por la persona que cuidaba de ella. Pero a continuación señalaba que estaba surgiendo una clase de muñecos específicamente diseñados para provocar exactamente este tipo de respuesta.

En la entrevista se mencionan otros juguetes, todavía más sofisticados que los Furbies, donde el deslinde de lo animado y lo animado se desdibuja aún más. Se refieren también mascotas artificiales específicamente destinadas a proporcionar compañía a personas mayores, (como el "Aibo robotic dog"), de las cuales una mujer afirmó que son mejores que un perro real, porque no te hunden en el dolor muriéndose de repente. Y aquí podría mencionarse el

---

35. Hafner, Katie. (25-V-2000). "What do you mean, 'it's just like a real dog'?" New York Times. <http://partners.nytimes.com/library/tech/00/05/circuits/articles/25pets.html>.

caso de ese famoso nuevo Pigmalión llamado Senji Nakajima que, como el protagonista de la película *Tamaño natural* de Berlanga, convive una con una muñeca sexual, a la cual llama "Saori". Este japonés se ha hecho célebre haciendo pública su convivencia con su *Azumagata Ningyo* (吾妻形人形, "esposa sustituta", "muñeca de mujer") y proclamando el amor que siente por ella. Este hombre, que afirma que su muñeca es mucho mejor que su esposa, ha declarado "Para mí ella es mucho más que una muñeca, no es simple silicona. Ella necesita mucha ayuda, pero es mi pareja perfecta y compartimos grandes momentos juntos".

Nuestra proclividad a comprometernos emocionalmente con criaturas "ilusionistas" parece innegable. Suponemos que tanto como el hecho de que, por poderosa que sea nuestra respuesta a "imágenes no figurativas" como el "tridente imposible" ["Devil's Tuning Fork"] creado por el psicólogo D. H. Schuster, o incluso a ilusiones ópticas asombrosamente "vivas" (o, cuanto menos, animadas) como la *Rotating Snakes* de la profesora de psicología Akiyoshi Kitaoka, las imágenes que pueden emplearse como muñecas ostentan un superávit empático que las hace aún más poderosas. Suponemos también que ese superávit tiene que ver con eso que Gombrich no quiso llamar "personificación" y denominó "animación". Es probable que Ortega y Gasset refiriera a este fenómeno cuando en "La deshumanización del arte" (1925) habla del "asco" que le inspiran las estatuas de cera señalando:

Ante las figuras de cera todos hemos sentido una peculiar desazón. Proviene ésta del equívoco urgente que en ellas habita y nos impide adoptar en su presencia una actitud clara y estable. Cuando las sentimos como seres vivos nos burlan descubriendo su cadavérico secreto de muñecos, y si las vemos como ficciones parecen palpitar irritadas. No hay manera de reducirlas a meros objetos. Al mirarlas, nos azora sospechar que son ellas quienes nos están mirando a nosotros. Y concluimos por sentir asco hacia aquella especie de cadáveres alquilados. La figura de cera es el melodrama. (Ortega y Gasset, 1987: 33)

"No hay manera de reducirlas a meros objetos", porque, aunque sabemos que son artefactos inertes, sentimos que viven y que nos hacen responder a su presencia como si fueran "sujetos", es decir, entidades vivientes capaces de actuar sobre nosotros. Esto nos desconcierta, porque, desdibujando los límites entre lo inerte y lo viviente, arruina el concierto habitual entre lo que sabemos y lo que sentimos — y colapsa nuestra capacidad para saber a qué atenernos. (Las ilusiones ópticas referidas antes también nos desconciertan, pero carecen del superávit proporcionado por la "personificación").

¿No sería posible que en la fascinación involucrada por este desconcierto esté el origen de fenómenos como la agalmatofilia y la idolatría? Quién sabe. Lo que sí se sabe bien es que la expulsión de las imágenes que suscitan "asco" del ámbito del buen gusto y lo civilizado sí está directamente relacionada con ella<sup>36</sup>. Y también que es en ella donde Adorno sitúa el pu-

---

36. Kant emplea la palabra "asco" ["Ekel"] en un pasaje famoso del § 48 de su *Crítica del juicio*. Se sirve de ella para [des]calificar cierto tipo de "fealdad" que tiene la virtud de malograr toda satisfacción estética y es, por tanto, Umática. 2018; 1: 57-104

*denda origo* del arte: “el hechizo de aquello de lo que la autonomía del arte quisiera liberarse”, porque “las obras de arte”, explica este insigne representante de la Escuela de Fráncfort, “sólo han llegado a ser tales negando su origen. No hay que afeárselas como un pecado original la vergüenza de su vieja dependencia respecto de disparates, servidumbres y divertimentos una vez que han aniquilado aquello de donde surgieron” (Adorno, 2004: 11, 12)<sup>37</sup>. ¿No sería posible que el origen de la iconofobia esté en la fascinación suscitada por este desconcierto?

La rotundidad de la afirmación “No hay manera de reducir las a meros objetos” debe matizarse. Porque, como dice Gombrich, aunque hay imágenes capaces de actuar como “llaves maestras” que pueden abrir las misteriosas cerraduras de nuestros sentidos, “No somos simples máquinas automáticas que eyectamos algo en cuanto nos introducen una moneda” — ya que, a diferencia de los animales, “tenemos lo que los psicoanalistas llaman un ‘yo’ que contrasta la realidad y da forma a los impulsos del ello. Por esto podemos conservar el auto-dominio cuando medio cedemos a monedas falsas, a símbolos y sustitutos” (Gombrich, 2002: 87). Esto es cierto. Pero también es verdad que hay imágenes frente a las cuales tenemos que hacer un gran esfuerzo de autodominio para reprimir “los impulsos del ello”. Pensamos en imágenes como la fotografía de la niña hondureña Yanela Sánchez llorando mientras su madre es detenida por un agente de la Patrulla Fronteriza en la frontera sur de Estados Unidos, que ha sido elegida como la mejor fotografía del año 2019 y ha recibido el premio World Press Photo. Pensamos también, y sobre todo, en imágenes que, además, tienen la capacidad de funcionar como entidades “personificadas” capaces de hacernos sentir mirados por ellas, en imágenes que, como las estatuas de cera de las que habla Ortega y Gasset o, más aún, como los Furbies y las muñecas robóticas, no sólo estorban nuestra libertad para “reducirlas a meros objetos”, sino que también estimulan y dan alas a nuestra predisposición a no “reducirlas a meros objetos”, alentando esa “voluntaria suspensión de la incredulidad” (“willing suspension of disbelief”) descrita por el poeta inglés Samuel Taylor Coleridge a principios del siglo XIX. Frente a entidades de esta naturaleza —que no están vivas de una manera humana o animal, “pero sí de una manera Furby”—, se incumple claramente la exigencia básica del proceso semiótico, porque “El estímulo no se pone en lugar de otra cosa, sino que provoca directamente esta otra cosa” (Eco, 1994: 23, ver nota 26) Pero el “estímu-

---

to, inadmisibles en la esfera del buen gusto. Esta virtud sería propia de la fealdad inherente a las cosas que incluso *in effigie* tienen la capacidad de provocar asco: “El arte bello muestra precisamente su excelencia en que describe como bellas, cosas que en la naturaleza serían feas o desagradables. [...] [S]ólo una clase de fealdad no puede ser representada conforme a la naturaleza sin echar por tierra toda satisfacción estética, por lo tanto, toda belleza artística, y es, a saber, la que despierta asco, pues como en esa extraña sensación, que descansa en una pura figuración fantástica, el objeto es representado como si, por decirlo así, nos apremiara para gustarlo, oponiéndonos nosotros a ello con violencia, la representación del objeto por el arte no se distingue ya, en nuestra sensación de la naturaleza, de ese objeto mismo, entonces no puede ser tenida por bella.” (Kant, 1991: 268)

37. Adorno desarrolla esta tesis en las primeras páginas de su *Teoría estética* (págs. 11-25) — donde sitúa el origen del Arte en “aquello de donde surgió antitéticamente”, e identifica la razón de ser del Arte con “el tabú del arte”, que “prohíbe que uno se comporte de manera animal con el objeto, que uno pretenda apoderarse corporalmente de él”. Este mismo argumento, aunque de un modo bien distinto, es desarrollado por Pierre Bourdieu en *La distinción*, a lo largo de todo el libro y de manera más específica su “Post-scriptum” (págs. 478-495).



lo”, en este caso, no es el mero y fugaz destello luminoso que nos obliga por un instante a cerrar los ojos del que habla Eco, ni tampoco una imagen que consigue captar nuestra atención de una forma más o menos persistente, porque se mueve sin moverse como las *Rotating Snakes*. Es una tatusa “personificada” que, en algún sentido, está insidiosa o sugestivamente viva “a la manera Furbie”, y que estorba nuestra capacidad para reducirla a la condición de mero objeto — de “objeto” mansa, inerte e inermemente disponible para un “sujeto” dispuesto a interpretarlo aplicando un código semiótico.

Nos interesa llamar la atención sobre estos detalles porque deseamos contrastar las muñecas (tanto antiguas como la de Crepereia como modernas como las fabricadas por la empresa Orient Industry), los juguetes referidos por Turkle, las estatuas de cera mencionadas por Ortega y Gasset y, en general, las imágenes que suscitan la experiencia del “asco”, con dos imágenes a las que nos hemos referido ya: la de *Peppa Pig* y la del signo del corazón que consiste en la inscripción ♥. Si no hubiera mentes humanas, las imágenes de *Peppa Pig* y la del signo del corazón dejarían de existir. Su existencia depende de que, viéndolas, las relacionemos con otra cosa. Aplicada a estos casos, la afirmación de Mitchell “Si no hubiera mentes tampoco habría imágenes, ni mentales ni materiales” resulta incuestionable. Pero en el caso de imágenes como las muñecas robóticas, por ejemplo, nuestra relación con ellas no tiene que ser semiótica y, de hecho, cuesta que sea semiótica (como sugieren las referencias al “asco” mencionadas). Podemos verlas como representaciones que están en lugar de otra cosa, desde luego. Pero no tenemos que relacionarnos con ellas de este modo. Y lo cierto es que han sido concebidas y conformadas para resultar lo más eficientes posible siendo empleadas de otra forma.

Conocemos otros ejemplos que permiten ver, incluso de una forma más palmaria, que la existencia fáctica de todas las imágenes no depende de nuestra mente. Son imágenes cuyo funcionamiento es completamente independiente de nuestra conciencia. El avión de papel que vuela como un avión; la prótesis dental y esas otras prótesis que son la tetina del biberón y el chupete (llamado “pacifier” en inglés); el robot cuadrúpedo *Big Dog*, que ha sido desarrollado por la empresa Boston Dynamics para ser empleado una mula de carga y que, lo mismo que este animal puede atravesar terrenos difíciles, sortear obstáculos complicados, recuperar el equilibrio sin llegar a caerse cuando resbala, etc. (además, es menos tozudo, inmune a los gases tóxicos, no se cansa, etc.); los *dummies* empleados como la vaca de madera hueca que cubierta con piel de vaca que Dédalo le hizo a Pasífae para que ésta pudiera satisfacer su deseo de ser cubierta por un toro, que se utilizan para obtener de semen de animales salvajes, alpacas, etc.<sup>38</sup>; los *dummies* conocidos como “crash test dummies” (“maniqués para pruebas de choque”) utilizados por organismos como Euro NCAP, que son muñecos que reproducen con exactitud las dimensiones, la distribución de pesos, la estructura y la flexibilidad de las articulaciones de un humano, y están dotados de sensores para registrar las fuerzas, tanto de impacto como de desaceleración, las cargas y la resistencia, entre otros

38. Vid. Reyna, Jorge (2005): “Artificial Insemination in Alpacas”, *The International Camelid Quarterly*, accesible en <https://pdfs.semanticscholar.org/171f/a1d370c674b4e10ae9d03c1a1c71c326fdfa.pdf>

**IMAGEN = ARTEFACTO CUYA RAZÓN DE SER ES SERVIR  
COMO UTENSILIO EN UN EMPLEO ESPECÍFICO.**

- **FUNCIÓN = CAUSA FINALIS**
- **FORM FOLLOWS FUNCTION**

» son "tatusas" —hay semejanza con seres en el mundo

» su configuración morfológica y su conformación material reproducen conformaciones o aspectos y capacidades zoomórficos y, por tanto, también *æfectos* producidos por los seres a los que se asemejan.

» funcionan por sí mismas, pero son utensilios hechos para ser manipulados, y esto requiere el concurso de una mente.

» su funcionamiento es extramental = no depende del concurso de una mente, pero es reforzado siendo acompañado e impulsado mentalmente.

» su existencia como utensilios tiene lugar *in mundus e in mente*.



Fig. 02.  
Muñeca Crepereia  
Tryphaenas  
[s.II d.C.]

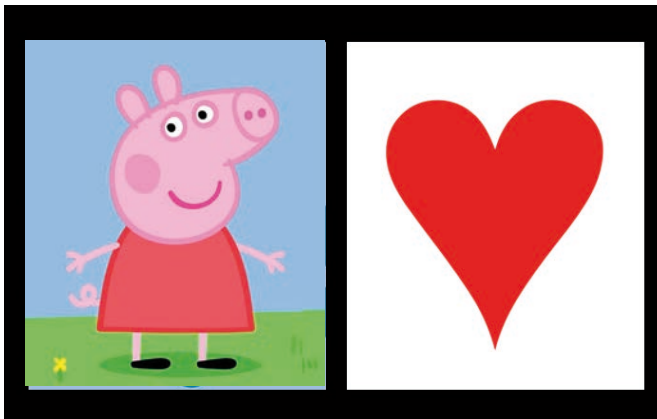
valores. El funcionamiento de estas imágenes no depende de una conciencia humana. Son tatusas de las que la teoría canónica de la imagen tiene poco que decir. Aunque la relevancia, las posibilidades y el impacto en nuestro mundo de estas imágenes es cada vez mayor.

Fig. 03.  
Muñeca sexual  
fabricada por  
Orient Industry  
(2014)

### § 7. *Desenlace: "Dream dolls became physical reality"*

"Dream dolls became physical reality" es el título de uno de los epígrafes de un artículo publicado por Patrick W Galbraith hace más de diez años: "Plastic fantastic: Japan's doll industry booming" (Galbraith, 2008). Además de aportar datos sobre el auge de la industria de las muñecas sexuales en Japón y sobre la empresa *Orient Industry*, este artículo repasa la tradición de las muñecas sexuales en este país, y aporta datos como los siguientes: En Japón se han usado muñecos con fines religiosos y ceremoniales desde alrededor del año 1000. Esta tradición se vio enriquecida durante el período Edo (1603-1868) con una aportación llegada de manos de los marineros extranjeros: las muñecas sexuales conocidas como "*dame de voyage*". Se tiene constancia de la existencia de una "*Azumagata Ningyo*" ya en 1626. En la década de 1950, el gobierno japonés comenzó a usar muñecas sexuales para mejorar la vida de sus trabajadores en puestos remotos como el Polo Sur. A partir de aquí, el cine, el cómic y los avances de la robótica hicieron lo necesario para que la producción de este tipo de artículos se convirtiera en una industria floreciente. El resultado es que el viejo sueño de la muñeca está haciéndose una realidad física — y no sólo en Japón.

Aunque la muñeca es un tipo bastante humilde de imagen, la historia de este juguete — destinado a servir de *partner* en juegos que exigen la manipulación de su cuerpo — es legendaria y se remonta a un pasado muy remoto. Es una narración perfumada por fantasías ancestrales vinculadas al *pudenda origo* del interés por las imágenes y es, también y sobre todo, un relato que actualmente parece estar abriéndose a un porvenir donde el sueño atávico de la muñeca vivificada parece estar haciéndose realidad, impulsado por los avances en robótica e inteligencia artificial. En el ámbito de la erudición académica, el *locus classicus* de este



**IMAGEN = ARTEFACTO CUYA RAZÓN DE SER ES SERVIR COMO UTENSILIO EN UN EMPLEO ESPECÍFICO.**

- **FUNCION = CAUSA FINALIS**
- **FORM FOLLOWS FUNCTION**

- » son "signos" —no hay semejanza con seres en el mundo
- » su configuración morfológica y su conformación material son "libres" = convencionales
- » funcionan siendo "leídas"
- » su funcionamiento es intramental = depende absolutamente de la interpretación efectuada por una mente (consiste en eso)
- » su existencia como utensilios tiene lugar únicamente *in mente*.

tema es el cuento de Ovidio que relata los amores de Pigmalión con una imagen de marfil que él mismo se había hecho. En este relato puede leerse que este legendario rey de Chipre obsequia con regalos a su muñeca, la dispone sobre la cama y "le habla y la estrecha entre sus brazos; se figura que la carne cede al contacto de sus dedos y teme que la presión deje algún cardenal en los miembros que ha apretado" (*Las metamorfosis*, libro X, vv. 258-259). Otro relato antiguo, y este histórico, refiere que la maestría de Praxíteles alcanzó fama en todo el Mediterráneo porque un joven prendado del *sex-appeal* de la *Afrodita de Cnido* tuvo relaciones sexuales con esta imagen.

Que la relación de Pigmalión con su pareja ebúrnea y la del joven enamorado de la *Afrodita de Cnido* con la estatua, lo mismo que la de Crepereia con su muñeca, la de los amantes de las *CandyGirls* manufacturadas por Orient Industry con sus "esposas sustitutas" y la de los niños con sus *Furbies* tienen una componente claramente mental (incluso delirante, al menos hasta cierto punto) parece obvio. Tanto como que tal relación no es semiótica ni puede ser explicada semióticamente. Sucede lo mismo, y aún más claramente, en el caso del avión de papel, las prótesis y los *dummies* comentados antes. La teoría canónica de la imagen no puede hacerse cargo de estas imágenes. Ni siquiera violentándolas, tildándolas de "patológicas" y descalificando a sus usuarios puede dar cuenta de ellas — porque todavía queda el resto constituido por las tatusas: prótesis, aviones de papel y *dummies*.

La conclusión parece obvia: la doctrina canónica de la imagen es incapaz de dar cuenta de estas imágenes. No puede hacerlo porque la premisa de la que parte (imagen = signo), no sólo es una *petitio principii* falaz que opera como un dogma que opera como un "punto ciego" que impide mirar lo que está ahí, frustrando la posibilidad de "salvar las apariencias" (o "los fenómenos").

Como hemos visto, aunque la teoría canónica de la imagen condena todas las imágenes a la inexistencia (y lo que la autoridad epistémica del discurso académico no menciona carece de existencia o adolece de una existencia irrelevante), las tatusas siguen ahí. Dado que en un futuro no demasiado lejano imágenes cada vez más parecidas a los androides imaginados por Philip K. Dick van a convivir con nosotros, nos conviene disponer de un conocimiento adecuado para afrontar esta situación. De hecho, los estudios acerca del modo en que nos afecta la interacción con seres que no están vivos de una manera humana o animal, "pero sí de una manera Furby" son cada vez más abundantes.

Fig. 03.

Pepa Pig

Personaje serie de animación creada por Mark Baker y Neville Astley (2004).

Fig. 05.

Signo de un corazón.

**IMAGEN = ARTEFACTO CUYA RAZÓN DE SER ES SERVIR  
COMO UTENSILIO EN UN EMPLEO ESPECÍFICO.**

- **FUNCION = CAUSA FINALIS**
- **FORM FOLLOWS FUNCTION**

- » son "tatusas"—hay semejanza con seres en el mundo
  - » su configuración morfológica y su conformación material reproducen conformaciones o aspectos y capacidades zoomórficos y, por tanto, también efectos producidos por los seres a los que se asemejan.
    - » funcionan mecánicamente
    - » su funcionamiento es extramental y en absoluto requiere del concurso de una mente.
- » su existencia como utensilios tiene lugar *in mundus*.



## § 9. Conclusiones

Fig. 06.  
Prótesis dental

Fig. 07  
Avión de Papel

Fig. 08  
The Bid Dog  
Robot Militar  
diseñado por  
Boston Dynamics  
(2005)

En las páginas precedentes esperamos haber demostrado que la teoría de las imágenes actualmente tenida por canónica adolece de dificultades y conduce a aporías. No puede aportar una definición de "imagen". Tampoco puede distinguir entre imágenes que únicamente pueden funcionar como signos (como la imagen del corazón constituida por la inscripción ♥) e imágenes que pueden funcionar sin el concurso de mente alguna (como un avión de papel, una prótesis dental, ciertas muñecas, etc.). Esta distinción nos parece importante. De hecho, aunque el enfoque convencionalista de la teoría canónica de las imágenes tiende a emborronar (agnotológicamente) la diferenciación entre imágenes y textos y niega la distinción que segrega las imágenes cuya existencia es exclusivamente mental —es decir, cuyo funcionamiento es única y exclusivamente semiótico— de esas otras que aquí hemos llamado "tatusas"—que pueden funcionar sin que su empleo dependa del concurso de una mente, aunque su funcionamiento también puede ser propulsado por una conciencia—, lo cierto es que la doctrina canónica de las imágenes parece tener muy presente la segunda de estas dos modalidades de imágenes. ¿Cómo, si no, podrían explicarse las "ansiedades" suscitadas por las imágenes tan reiteradamente referidas por Mitchell? Consideremos las siguientes declaraciones extraídas de su *Teoría de la imagen*:

Las ansiedades respecto al poder de la cultura visual no sólo afectan a los intelectuales críticos. Todo el mundo sabe que la televisión es mala y que su maldad tiene que ver con la pasividad y la fijación del espectador. Pero también es verdad que la gente siempre ha sabido, por lo menos desde que Moisés denunció al Becerro de Oro, que las imágenes son peligrosas y que pueden cautivar al que las mira y robarle el alma. [...] Lo que necesitamos es una crítica de la cultura visual que permanezca alerta ante el poder de las imágenes para bien y para mal, capaz de discriminar entre la variedad y especificidad de sus usos. (Mitchell, 2009: 10)

Me gustaría sugerir que esta ansiedad, esta necesidad de defender “nuestra habla” contra “lo visual”, es un síntoma claro de que está teniendo lugar un giro pictorial”. Por supuesto, no pretendo decir que [...] que todas las ansiedades acerca de “lo visual” sean iguales. [...] Lo que da sentido al giro pictorial no es que tengamos una forma convincente de hablar de la representación visual que dicte los términos de la teoría cultural, sino que las imágenes (*pictures*) constituyen un punto singular de fricción y desasosiego que atraviesa transversalmente una gran variedad de campos de investigación intelectual. (Mitchell, 2009: 20)

Por otro lado, la ansiedad respecto a la imagen, el miedo a que el “poder de las imágenes” pueda destruir finalmente incluso a sus creadores y manipuladores, es tan antiguo como la producción de imágenes misma. (Mitchell, 2009:141)

Cuando Mitchell define “imagen” mencionando (y descalificando) su identificación con “una ventana transparente al mundo”, cuando se refiere a la imagen subrayando que se trata de un signo que “presenta una apariencia engañosa de naturalidad y transparencia”, cuando afirma que “las imágenes son peligrosas y que pueden cautivar al que las mira y robarle el alma”, cuando alude al “poder de las imágenes”, cuesta pensar que lo que tiene *in mente* son inscripciones del tipo ♥. Imaginar que las ansiedades generadas por las imágenes son producidas por inscripciones cuyo funcionamiento es única y exclusivamente semiótico resulta bastante más difícil que pensar que Mitchell pretende meter en el mismo saco la inscripción ♥, las prótesis dentales, los señuelos de caza y el ginoide “Harmony” producido por la empresa RealDoll (de cuya versión “Harmony 3.0” se dice que será un “sex robot with internal heating, touch sensors and self-lubricating vagina”, provisto de inteligencia artificial, capaz de mantener una conversación y dotado de 10 modalidades diferentes de personalidad: tímida, sensual, celosa, mal humorada, habladora, etc.).

Nosotros entendemos que esta conceptualización de las imágenes no permite comprender las virtualidades y el interés suscitado por las “tatusas”, y también que genera una teoría poco plausible de las imágenes. También pensamos que, como mínimo, deberíamos ser capaces de hacer algún tipo de distinción entre imágenes cuyo funcionamiento es única y exclusivamente semiótico (existen en la medida en que son interpretadas) e imágenes que pueden funcionar sin que su empleo dependa del concurso de una mente. La afirmación de Gombrich “Todo arte es ‘producción de imágenes’, y toda producción de imágenes está enraizada en la creación de sustitutos [*substitutes*]” (Gombrich, 1998: 9), extraída de su contexto, suena excesiva — ya que, o bien no da cuenta de imágenes como ♥, o bien lleva a tener que admitir que, aunque no muerda, la palabra “perro” vale como un sustituto de un perro. Sin embargo, la idea de que una de las motivaciones más poderosas de las artes destinadas a producir imágenes (capaces de generar ansiedades) es el deseo de generar artefactos conformados de modo que puedan ser empleados como sustitutos no puede ser desestimada. Y esta idea sugiere una aproximación a las imágenes y al conocimiento de las mismas que

Umática. 2018; 1: 57-104

parte de un enfoque alternativo al de la teoría canónica de las imágenes. Gombrich lo expresó así en un ensayo de 1953 titulado "El psicoanálisis y la historia del arte":

En realidad, querría hacerles volver a Pígmalión, el mítico artista que hizo la figura de una mujer o, mejor dicho no una figura, sino una mujer. Pues ya saben [...] que en esos crepusculares comienzos del arte, un símbolo no se percibe como símbolo. El muñeco de la niña no es una imagen de un niño tanto como un elemento de la clase "niño", claro que con tal que se pueda hacer con él lo que se hace con los niños, abrazarlos, bañarlos y tirarlos al suelo. La estatua de Pígmalión, podemos suponer, era una mujer en el sentido en que el muñeco es un niño: tenía suficientes características de su sexo para poder ser clasificada como una mujer. (Gombrich, 1998b: 34)

Dado que las imágenes importan y, subsiguientemente, que el conocimiento sobre las imágenes es importante, y considerando la proliferación en nuestro mundo de modalidades cada vez más poderosas e inéditas de imágenes —unas modalidades que, rebasando el ámbito de los *mass media*, exceden la mera incidencia de las imágenes en la opinión pública y cada vez más van a tener una incidencia mayor en nuestro mundo (realidad virtual, realidad aumentada y, sobre todo, prótesis, androides, ginoïdes y animales robóticos, etc.)—, urge disponer de una comprensión científicamente solvente de las imágenes. Una comprensión *sine ira et studio* que permita describir y explicar TODOS los empleos de las imágenes y, por tanto, capaz de dar cuenta de TODAS las imágenes.

Cuanto más afecten a nuestra experiencia nuevas formas de imagen, con mayor urgencia se planteará la vieja pregunta "¿Qué es una imagen?" Frente a este desafío, el planteamiento de Gombrich nos parece claramente más útil que el de Mitchell. Porque, antes que el "representational animal, *homo symbolicum*" del que habla Mitchell, somos una criatura viviente que actúa e interactúa con su entorno, en cuerpo y alma. Goethe hizo que el protagonista de *Fausto* reformulara el versículo bíblico "En el principio era el Verbo" (Juan 1, 1) escribiendo "En el principio era la Acción" ("*Im Anfang war die Tat*"). Parece obvio que la teoría de las imágenes necesita ser objeto de una reformulación en este mismo sentido. Porque las imágenes son artefactos destinados a ser usados como útiles, es decir, a ser accionados como utensilios, a ser empleados (puestos a trabajar) haciéndoles cosas, haciéndonos cosas con ellos, haciéndolos hacer cosas.

## Bibliografía

- Adorno, Theodor W. (2004): *Teoría estética. Obra completa, 7*. Madrid: Akal.
- Arnheim, Rudolf (1986): *Hacia una psicología del arte. Arte y entropía (Ensayo sobre el desorden y el orden)*. Madrid: Alianza
- Bell, Clive (1914): Art. New York, U.S.A.: Frederick A. Stokes Co.
- Berger, Peter L. & Luckmann, Thomas (2003). *La construcción social de la realidad*. Buenos Aires: Amorrortu
- Bettini, Maurizio (2015); "Pupa. La muñeca en la cultura griega y romana" en *Muñeca*. Madrid: Casimiro, págs. 15-43
- Bourdieu, Pierre (1998): *La distinción. Criterio y bases sociales del gusto*. Madrid: Taurus
- Chalmers, Alan F. (1993 [1982, 1984]): *¿Qué es esa cosa llamada ciencia? Una valoración de la naturaleza y el estatuto de la ciencia y sus métodos*. Madrid: Siglo XXI
- Chandler, Daniel (2007 [2002]): *Semiotics. The basics*. London, New York: Routledge
- Clemente de Alejandría (1994). *Protréptico*. Madrid: Gredos
- Cruz Revueltas, Juan Cristóbal (2009): *Imagen: ¿signo, icono o ídolo? De la imagen a la representación política*. México, D.F.: Siglo XXI
- D'Ambra, Eve; "Beauty and the Roman female portrait", en J. Elsner & M. Meyer (Eds.) (2014): *Art and Rhetoric in Roman Culture*, Cambridge: Cambridge University Press; 155-180
- Danaher, John & McArthur, Neil (2017): *Robot Sex: Social and Ethical Implications*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press
- Debray, Régis (1994): *Vida y muerte de la imagen. Historia de la mirada en Occidente*. Barcelona: Paidós
- Dolansky, Fanny (2012), "Playing with Gender: Girls, Dolls, and adult Ideals in the roman World", en *Classical Antiquity* 31 (2); 256-292
- Eco, Umberto (1994): *Signo*. Barcelona: Labor
- Eco, Umberto (1995): *Tratado de Semiótica General*, Barcelona: Lumen
- Eco, Umberto (1999): *Kant y el ornitorrinco*. Barcelona: Lumen
- Elkins, James (2001 [1999]); *The domain of images*, New York: Cornell University Press
- Elkins, James & Naef, Maja (ed.) (2011): *What Is an Image? Vol. 2 de Stone Art Theory Seminars*. Pennsylvania: University Park, PA: Penn State Press
- Elkins, James (2010): "Un seminario sobre teoría de la imagen", en *Estudios Visuales* 9 ([http://www.estudiosvisuales.net/revista/pdf/num7/09\\_elkins.pdf](http://www.estudiosvisuales.net/revista/pdf/num7/09_elkins.pdf))
- Ferguson, Anthony: (2010). *The Sex Doll: A History*. Jefferson, North Carolina y London: McFarland & Company, Inc., Publishers
- Freedberg, David (1992): *El poder de las imágenes. Estudios sobre la historia y la teoría de la respuesta*. Madrid: Cátedra
- Fresneda, Carlos (2017); "Hablemos de sexo (con robots)", *Diario el Mundo*, 11-11-2017 (<https://www.elmundo.es/cronica/2017/02/11/5895c78ee5fdeae95f8b4630.html>)
- Galbraith, Patrick W. (2008): "Plastic fantastic: Japan's doll industry booming", originalmente publicado en *Metropolis magazine* (22-2-2009), y actualmente accesible en *Japan Today: Japanese News and Discussion* (<https://japantoday.com/category/features/lifestyle/plastic-fantastic-japans-doll-industry-booming>)
- Goodman, Nelson (1990): *Maneras de hacer mundos*. Barcelona: Visor
- Goodman, Nelson (2010): *Los lenguajes del arte. Una aproximación a la teoría de los símbolos*. Madrid: Paidós
- Umática. 2018; 1: 57-104

- Gombrich, Ernst H. (2002 [1998]): *Arte e ilusión. Estudio sobre la psicología de la representación Pictórica*, Madrid: Debate
- Gombrich, Ernst H. (1998) "Meditaciones sobre un caballo de juguete", en *Meditaciones sobre un caballo de juguete. Y otros ensayos sobre la teoría del arte*. Madrid: Debate, págs. 1-11
- Gombrich, Ernst H. (1998b) "El psicoanálisis y la historia del arte", en *Meditaciones sobre un caballo de juguete. Y otros ensayos sobre la teoría del arte*. Madrid: Debate, págs. 30-44
- Gombrich, Ernst H. (2003): *Los usos de las imágenes. Estudios sobre la función social del arte y la comunicación visual*. Barcelona: Debate
- Gubern, Román (2004): *Patologías de la imagen*. Barcelona: Anagrama
- Haraway, Donna (1995): *Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza*. Madrid: Cátedra
- Homero (1995): *Ilíada*, edición de Antonio López Eire. Madrid: Cátedra
- Huizinga, Johan (1994). *Homo ludens*. Barcelona: Alianza
- Jameson, Fredric (1992): *Signatures of the Visible*, New York: Routledge
- Kant, Immanuel (1991 [1997]): *Crítica del juicio*. Madrid: Espasa Calpe
- Levy, David (2007): *Amor + sexo con robots. La evolución de las relaciones entre los humanos y las máquinas*. Barcelona: Paidós
- Lotman, Yuri (2015), "Las muñecas en el sistema de la cultura", en *Muñeca*. Madrid: Casimiro, págs. 45-53
- Melot, Michel (2010): *Breve historia de la imagen*. Madrid. Siruela
- Mitchell, W. J. T. (1986): *Iconology: Image, Text, Ideology*. Chicago: University of Chicago Press
- Mitchell, W. J. T. (1995): "Representation", en F Lentricchia & T McLaughlin (eds), *Critical Terms for Literary Study* [2<sup>a</sup> edición, ampliada], Chicago: University of Chicago Press; págs. 11-22
- Mitchell, W. J. T. (2009): *Teoría de la imagen. Ensayos sobre la representación verbal y visual*, Madrid: Akal
- Mitchell, W. J. T. (2011): "¿Qué es una imagen?", en *Filosofía de la imagen*; Ana García Varas (ed). Salamanca: Universidad de Salamanca, Salamanca
- Ortega y Gasset, José: "La deshumanización del arte" (1925), en *La deshumanización del arte y otros ensayos de estética* (1987). Madrid: *Revista de Occidente-Alianza Editorial*, Madrid, págs. 11-54
- Panofsky, Erwin (1981): *Renacimiento y renacimientos en el arte occidental*. Madrid, Alianza Editorial
- Panofsky, Erwin (1985): "La historia del arte en cuanto disciplina humanística", en *El significado en las artes visuales*. Madrid. Alianza
- Peirce, Charles Sanders (1958): *The Collected Papers of Charles Sanders Peirce*. Harvard University Press. Accesible en internet en: <https://colorysemiotica.files.wordpress.com/2014/08/peirce-collectedpapers.pdf>
- Popper, Karl R. (1991 [1983]): *Conjeturas y refutaciones. El desarrollo del conocimiento científico*. Barcelona: Paidós
- Serrano, Javier (2018): *Un mundo robot*. Córdoba: Almuzara
- Silver, Anna Krugovoy. "The Cyborg Mystique: 'The Stepford Wives' and Second Wave Feminism." *Women's Studies Quarterly*, vol. 30, no. 1/2, 2002; págs. 60-76
- Stoichiță, Victor I. (2006): *Simulacros. El efecto Pigmalión: de Ovidio a Hitchcock*. Madrid. Siruela
- Vitta, Maurizio (2000): *El sistema de las imágenes. Estética de las representaciones cotidianas*. Barcelona, Paidós
- Wosk, Julie (2015): *My Fair Ladies: Female Robots, Androids, and Other Artificial Eves*. New Brunswick, New Jersey y London, Rutgers University Press



# visual e

en  
sa  
yo  
vi  
su  
al



# DISENROLL landscape: serie Moškovšky metropolitén (2017)

An instant non-recordable panoramic

Disenroll Landscape: serie Moškovšky metropolitén. An instant non-recordable panoramic

**JOSÉ MARÍA ALONSO CALERO**

Universidad de Málaga, España.

## Resumen

Este ensayo, denominado *Moškovšky metropolitén (2017)*, es una serie que forma parte del proyecto *DISENROLL landscape*, proyecto de fotografía basada en un registro de imagen aleatorio (random) mediante captura panorámica en desplazamiento ortográfico, que defino como "an instant non-recordable panoramic". Este proyecto se desarrolla a lo largo de diferentes localizaciones por todo el mundo (París, Buenos Aires, Moscú, Helsinki, San Petersburgo, Tegucigalpa, Luxor, Tulum, Venecia, Tunis, Florencia, Las Vegas, Los Angeles, etc), y para este ensayo visual en particular, presentamos una selección de imágenes de la serie desarrollada en el metropolitano de la ciudad de Moscú (Rusia) realizadas con un Apple iPhone 6 (back camera 4.15mm f/2.2) en la fecha del 13 de julio de 2017 y en el instante desde las 13:01:36 hasta las 16:51:31 horas/minutos/segundos.

Artículo original  
Original Article

Correspondencia  
Correspondence

José M<sup>a</sup> Alonso  
chato@uma.es

Financiación  
Fundings

Sin financiación

Received: 11.12.2018

Accepted: 10.02.2019

---

CÓMO CITAR ESTE TRABAJO / HOW TO CITE THIS PAPER

---

Alonso-Calero, J.M. (2018). Disenroll Landscape: Serie Moskovsky Metropolitén. *Umática. Revista sobre Creación y Análisis de la Imagen*, 1: 107-152.

<http://dx.doi.org/10.24310/Umatica.2018.voi1.5390>

Umática. 2018; 1: 107-152



*DISENROLL landscape*, es un proyecto de fotografía basada en un registro de imagen aleatorio (random) mediante captura panorámica en desplazamiento ortográfico, que se traduce como "cancelar la inscripción del paisaje", es un gesto de registro incontrolado que debe de considerarse "no publicable", sin entrada, sin registro; o de otro modo *DISENROLLment landscape* traducido como "paisaje de desafiliación"; en cohesión con una ruptura de afiliación de la imagen a los derechos de imagen de cualquier gran corporación tecnológica *online*, acción de la auto-imagen posfotográfica de darse de baja de esta apropiación, darse de baja, des enrolarse, desenrollarse, desenrollar la imagen... *disenroll landscape*.

En una primera fase de exploración y experimentación desarrollé el concepto de INSTAN-PAN, en la idea de una instantánea panorámica no registrable, o "*an instant non-recordable panoramic*", en su función de descartable por error, sin ser *glitch*, en una pérdida de imagen ruido del *glitch* vs. Rosa Menkman (2011).

Posteriormente, en clara referencia a la acción *random* de lo postfotográfico, me remití a la obra de Miguel Ángel Tornero (2014) en su proyecto *The Random Series: berliner trato, romananzo & madrileño trip* (Fernández-Pello, 2014); que Tornero realizó en tres ciudades diferentes como síndrome *flâneur*, cual turista japonés que trata de recogerlo todo con su cámara fotográfica. En el caso de Tornero se vale de un software para empalmar o componer imágenes panorámicas de manera aleatoria. Por el contrario; yo recurro a la cámara del *iPhone* para recoger y recorrer el paisaje como un juego a la inversa, donde desenrollo el panóptico, desenrollando el paisaje, cual rollo fotográfico, y cuya presentación se extiende como fotogramas de contactos del rollo de película.

Esta serie que empiezo a trabajar es una acumulación de registros en una acción en movimiento motorizada donde yo registro el paisaje desde una visión ortográfica con un desplazamiento incontrolable en velocidad para alterar el registro y generar ruido aleatorio, donde se desplaza la cámara pero sin girar.

Esta serie titulada *Moskovsky metropolitén (RUSIA 2017)*, se realizó en el metro de Moscú en Rusia con un *Apple iPhone 6 (back camera 4.15mm f/2.2)* en la fecha del 13 de julio de 2017 y en el instante desde las 13:01:36 hasta las 16:51:31 horas/minutos/segundos.

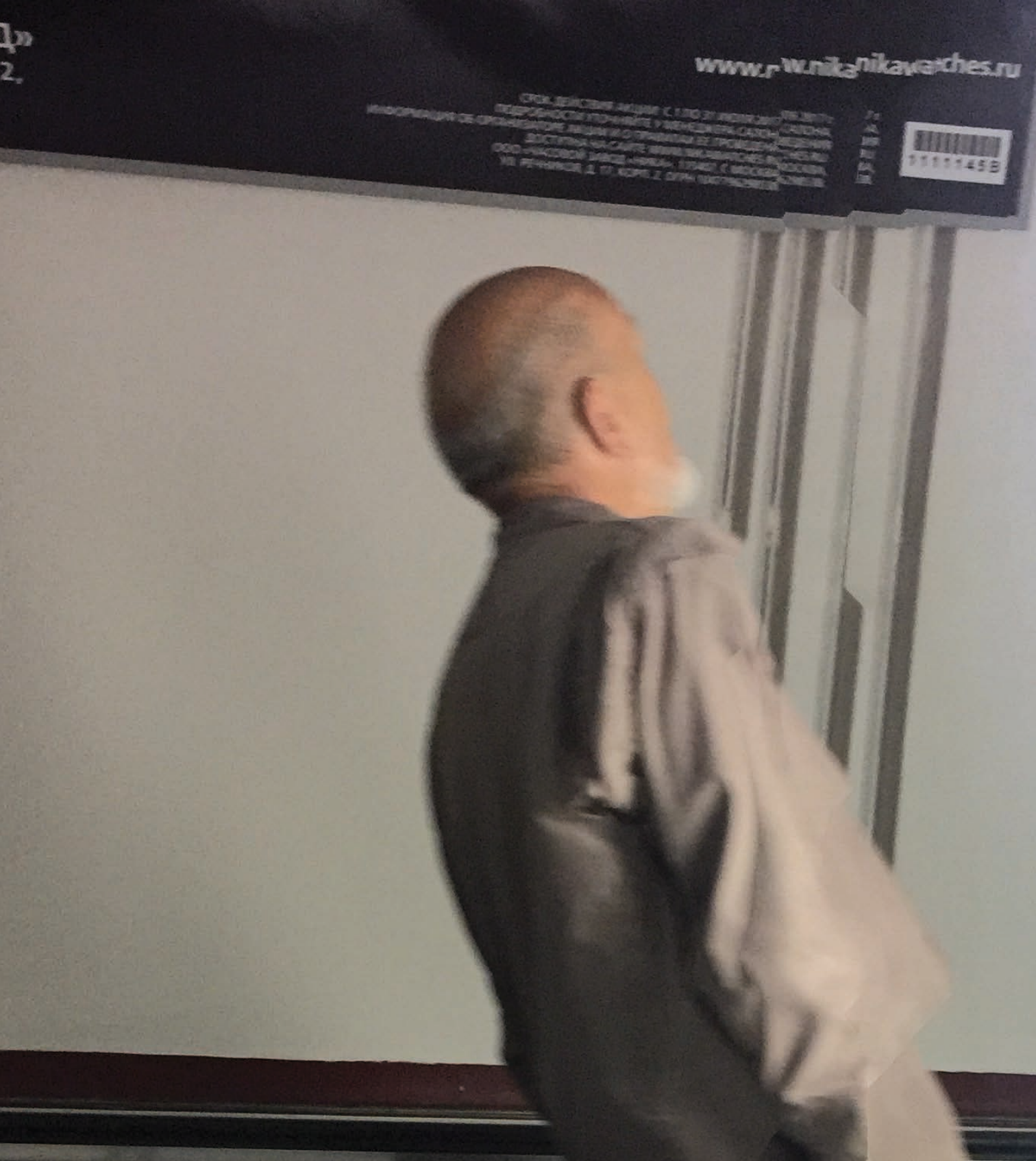
Moskovsky metropolitén (RUSIA 2017)  
Apple iPhone 6 back camera 4.15mm f/2.2  
fecha 13 de julio de 2017 desde 13:01:36 hasta 16:51:31



Disenroll Landscape: Serie Moskovsky Metropolitén.



Moskovsky metropolitén (RUSIA 2017)  
Apple iPhone 6 back camera 4.15mm f/2.2  
fecha 13 de julio de 2017: 13:01:36 - 13:02:11 - 13:02:27  
Umática. 2018; 1: 107-152



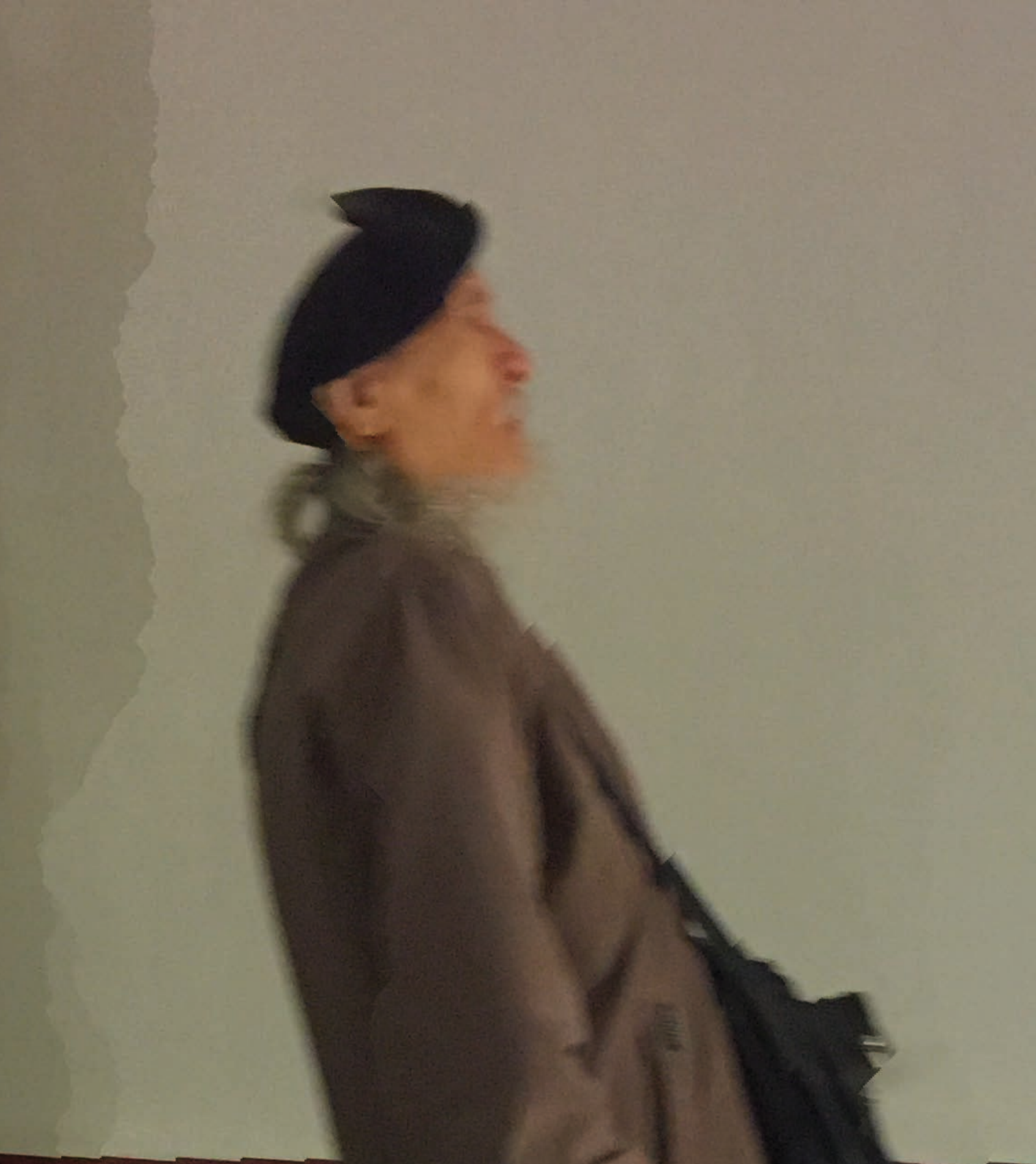


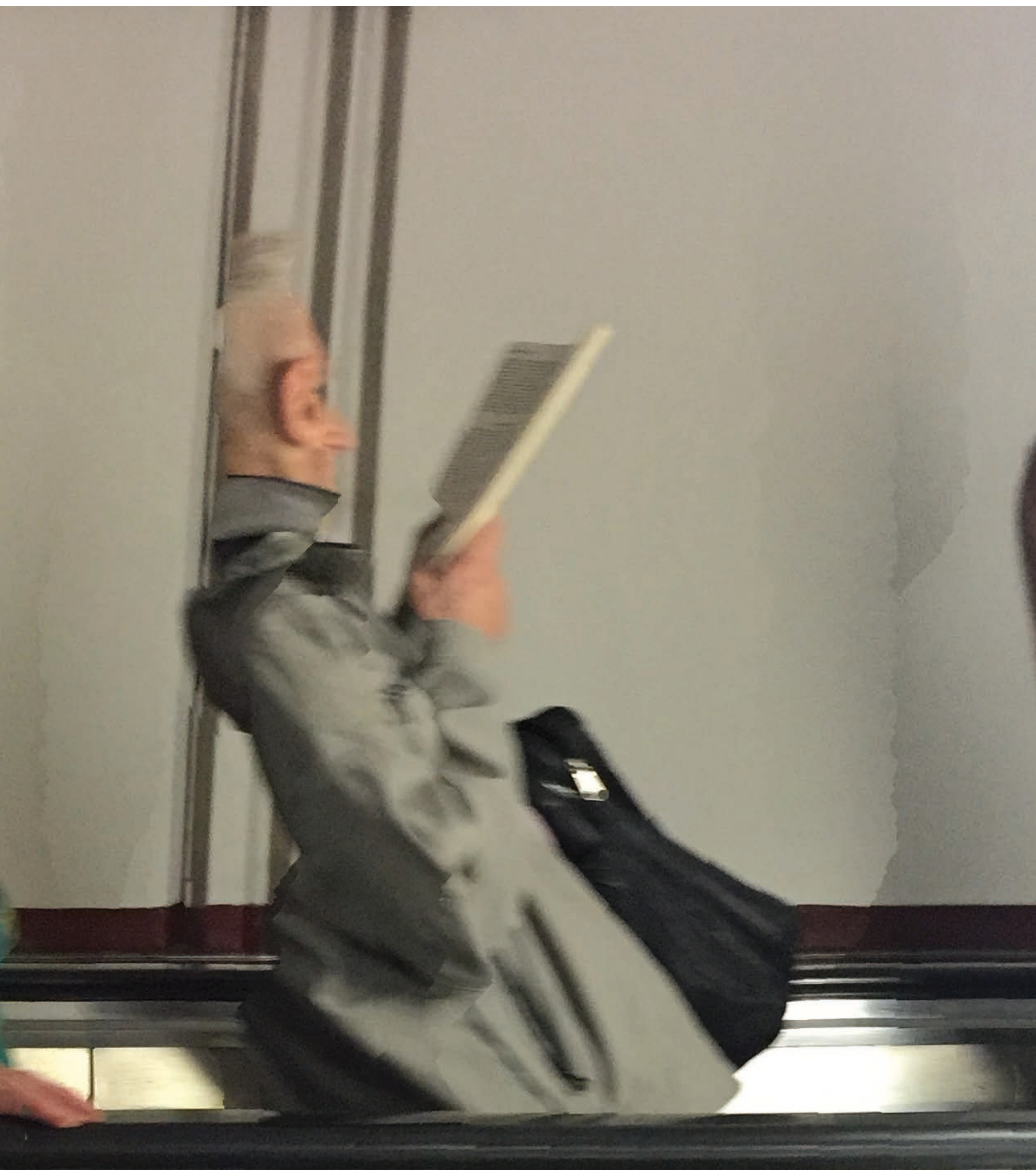
Disenroll Landscape: Serie Moskovsky Metropolitén.



Moskovsky metropolitén (RUSIA 2017)  
Apple iPhone 6 back camera 4.15mm f/2.2  
fecha 13 de julio de 2017: 13:13:24 - 13:13:41 - 13:13:57 - 13:14:10  
Umática. 2018; 1: 107-152







Disenroll Landscape: Serie Moskovsky Metropolitén.



Moskovsky metropolitén (RUSIA 2017)  
Apple iPhone 6 back camera 4.15mm f/2.2  
fecha 13 de julio de 2017: 13:14:19 - 13:14:29 - 13:14:42  
Umática. 2018; 1: 107-152









Disenroll Landscape: Serie Moskovsky Metropolitén.



Moskovsky metropolitén (RUSIA 2017)  
Apple iPhone 6 back camera 4.15mm f/2.2  
fecha 13 de julio de 2017: 14:06:44 - 14:06:58 - 14:07:12 - 14:07:41  
Umática. 2018; 1: 107-152







Disenroll Landscape: Serie Moskovsky Metropolitén.



Moskovsky metropolitén (RUSIA 2017)  
Apple iPhone 6 back camera 4.15mm f/2.2  
fecha 13 de julio de 2017: 14:53:55 - 14:54:03 - 14:54:09  
Umática. 2018; 1: 107-152



Disenroll Landscape: Serie Moskovsky Metropolitén.



Moskovsky metropolitén (RUSIA 2017)  
Apple iPhone 6 back camera 4.15mm f/2.2  
fecha 13 de julio de 2017: 16:06:56 - 16:07:08 - 16:07:18  
Umática. 2018; 1: 107-152









Disenroll Landscape: Serie Moskovsky Metropolitén.



Moskovsky metropolitén (RUSIA 2017)  
Apple iPhone 6 back camera 4.15mm f/2.2  
fecha 13 de julio de 2017: 16:08:21 - 16:07:57 - 16:09:29 - 16:09:40  
Umática. 2018; 1: 107-152















Moskovsky metropolitén (RUSIA 2017)  
Apple iPhone 6 back camera 4.15mm f/2.2  
fecha 13 de julio de 2017: 16:09:53 - 16:10:08 - 16:11:18 - 16:11:45  
Umática. 2018; 1: 107-152







Disenroll Landscape: Serie Moskovsky Metropolitén.



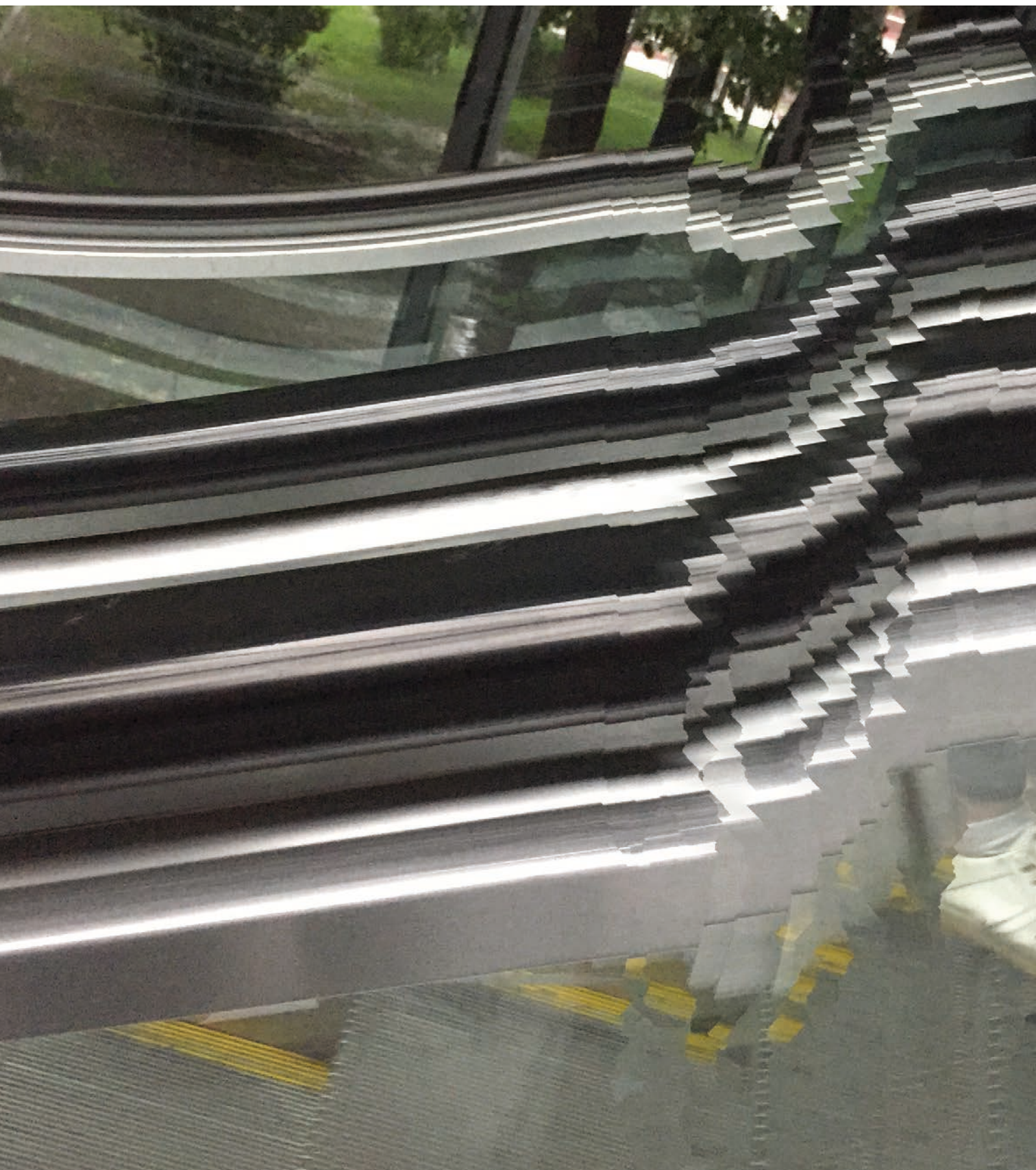
Moskovsky metropolitén (RUSIA 2017)  
Apple iPhone 6 back camera 4.15mm f/2.2  
fecha 13 de julio de 2017: 16:50:58 - 16:51:17 - 16:51:31  
Umática. 2018; 1: 107-152



Disenroll Landscape: Serie Moskovsky Metropolitén.



Moskovsky metropolitén (RUSIA 2017)  
Apple iPhone 6 back camera 4.15mm f/2.2  
fecha 13 de julio de 2017: 16:51:48 - 16:52:03 - 16:52:17  
Umática. 2018; 1: 107-152



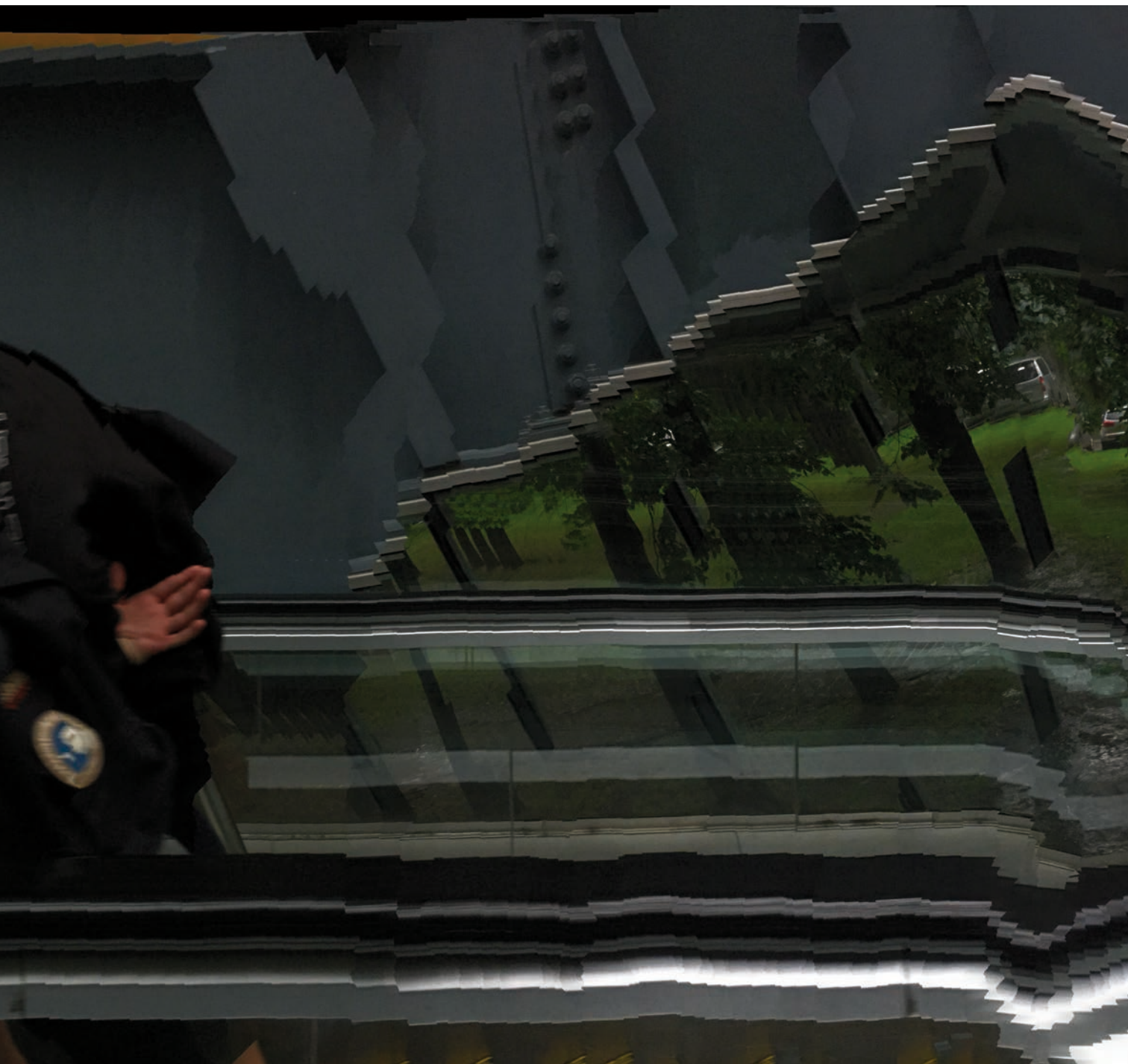


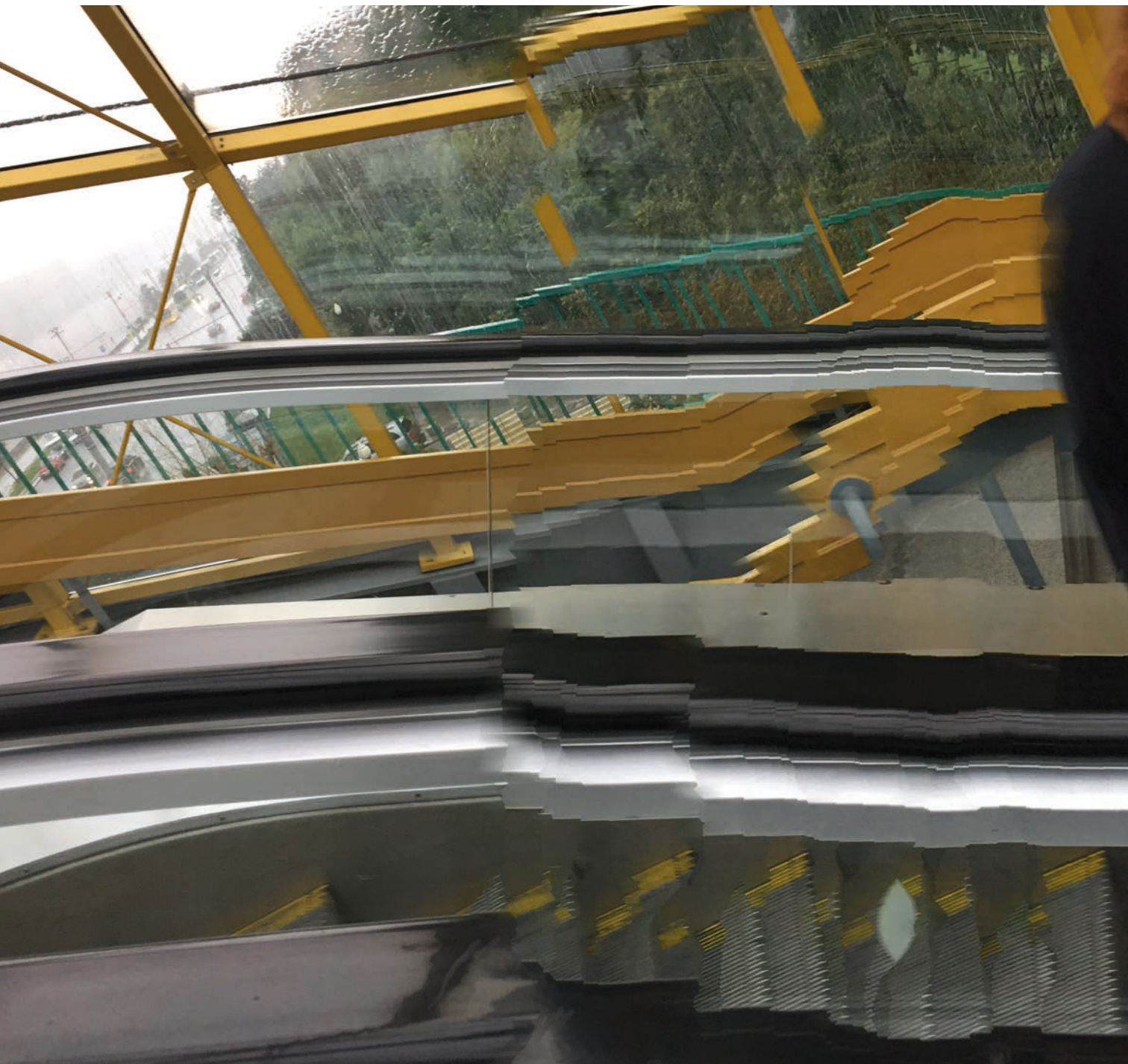
Disenroll Landscape: Serie Moskovsky Metropolitén.



Moskovsky metropolitén (RUSIA 2017)  
Apple iPhone 6 back camera 4.15mm f/2.2  
fecha 13 de julio de 2017: 17:04:16 - 17:04:40 - 17:05:07  
Umática. 2018; 1: 107-152

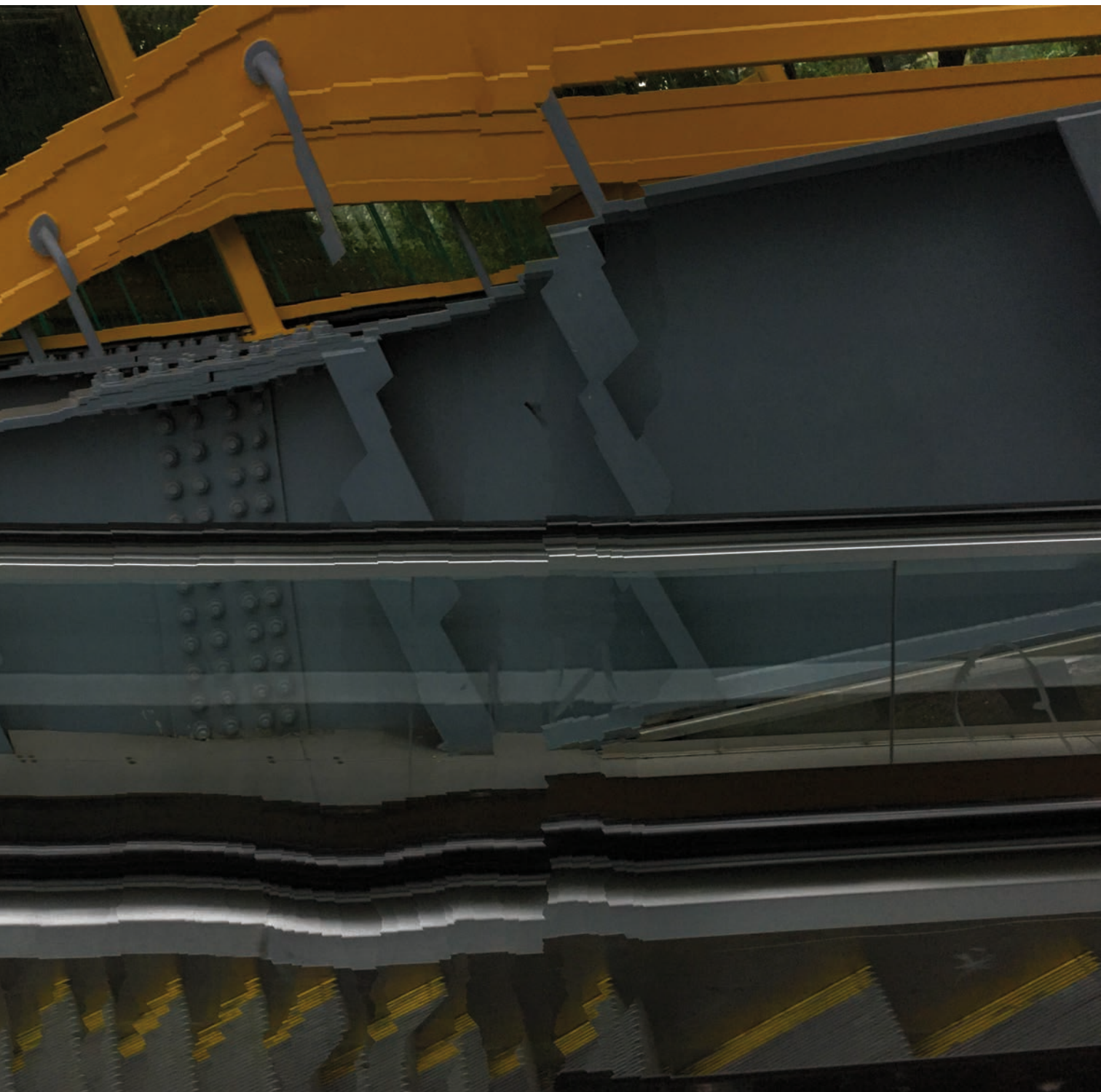












## Reflexión / Conclusión

Este ensayo visual se presenta como un estudio de campo sobre la relación entre virtualidad, variabilidad y viabilidad, tal y como lo plantea Weibel (1999); y sobre cómo se archiva y altera la información, por medio del artista y por la modificación de la misma según los modelos de comportamiento de la imagen. Se trata de visualizar, además, cómo esta imagen de proceso dinámico se comporta como un organismo-sistema, que reacciona y se adapta, compuesto de las variables que aporta el medio, necesarias para que emerja la naturaleza interactiva de este tipo de imagen.

A través de una condición postmedia, definida por Weibel (2004), se presenta este ensayo como una combinación de secuencias panorámicas realizadas de manera concatenada, en un espacio de tiempo mínimo, condición *trouvé*, y la selección –ampliación– de fragmentos de detalles, entendidos como retratos “baconianos” inexpresivos, superpuestos por la automatización del ensamblado de las imágenes.

Podemos abrir esta propuesta al planteamiento de diversas cuestiones a considerar, entre las que destacamos las siguientes: ¿se aprecian o están implícitos aspectos relacionables con las prácticas de la denominada por Fontcuberta “postfotografía” (Padial, 2017): ¿Qué relaciones formales como ortofotografía encontramos en la lateralidad del registro, en el discontinuo movimiento de la cámara? Al igual que un wallpaper ¿construimos un retrato o muestra fisonómica de un determinado perfil urbano? Estos registros, ¿son instantes congelados o son un tiempo prolongado, y además concatenado?, ¿qué virtudes se plantean en la no manipulación de la imagen?, ¿hasta qué punto este tipo de registros serán procesados de forma inteligente en un futuro para localizar patrones humanos o para relacionar personas con lugares?, ¿es la acción del artista una más de las cámaras de vigilancia y testigo delator de privacidades anónimas?

## Referencias

- WEIBEL, P., (1999) La irrazonable efectividad de la convergencia metodológica del arte y la ciencia” en *Epifanía*. *Marcelí Antúnez Roca*, edita Claudia Giannetti, Madrid, Ed. Arte Facto y Ciencia, Fundación Telefonica, p. 54.
- WEIBEL, P. (2004) La condición postmedial en *Die Medien der Kunst – Die Kunst der Medien*, editado por Peter Weibel y Gerhard Johann Lischka, Wabern/Bern. pp. 207-214.
- FERNÁNDEZ-PELLO, C. (2014). Un algo, un ritmo, un mundo fantástico en Tornero, M. A. *The Random Series: berliner trato, romananzo & madrileño trip*. Editorial RM, Madrid.
- MENKMAN, R. (2011). *The Glitch Moment(um)*. Network Notebooks 04. Institute of Network Cultures, Amsterdam.



creation

creation  
zone



# Producción audio-visual y código libre

[DIYSIK] de VertexZenit

Audiovisual production and open source. [DIYSIK] by VertexZenit

**JOSÉ ANTONIO VERTEADOR ROMERO**

Universidad de Málaga, España.

---

## Resumen

Este trabajo aborda la creación de un proyecto artístico vinculado a la producción audiovisual mediante código abierto, [DIYSIK]. Se analiza el proceso de trabajo de una pieza desarrollada durante una beca de creación artística en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Málaga (2014). Se mostrarán los recursos básicos tanto de software como de hardware utilizados en la evolución de construcción de la pieza para ofrecer un repositorio de herramientas que permiten la implementación de este proyecto o el punto de inicio para la innovación de otros diferentes.

PALABRAS CLAVE: Código Abierto; Autoaprendizaje; "Vvvv" A Multipurpose Toolkit; Pure Data; Producción Audiovisual

Artículo original  
Original Article

Correspondencia  
Correspondence

Jose Antonio  
Vertedor

vertedor.78  
@gmail.com

Financiación  
Fundings

Sin financiación

Received: 16.06.2017  
Accepted: 10.01.2018

---

## CÓMO CITAR ESTE TRABAJO / HOW TO CITE THIS PAPER

---

Vertedor, J.A. (2018). Producción audio-visual y código libre[DIYSIK] de VertexZenit. Umática. Revista sobre Creación y Análisis de la Imagen, 1: 155-170.

<http://dx.doi.org/10.24310/Umatica.2018.voi1.2965>

Umática. 2018; 1: 155-170

## Audiovisual production and open source. [DIYSIK] by VertexZenit

**JOSÉ ANTONIO VERTEDOR ROMERO**

Universidad de Málaga, España.

---

### Abstract:

This work deals with the creation of an artistic project linked to audiovisual production using open source, [DIYSIK]. It analyzes the work process of a piece developed during a scholarship of artistic creation in the Faculty of Fine Arts of the University of Malaga (2014). It will show the basic resources of both software and hardware used in the evolution of the construction of the piece to offer a repository of tools that allow the implementation of this project or the starting point for innovation of different ones.

KEY WORDS: Open Source; Self-Learning; vvvv, a multipurpose toolkit; Pure Data; Audiovisual production

---

---

### Sumario:

---

1. Introducción
2. Origen y desarrollo de [DIYSIK]
3. Composición de la estructura sincrética
4. Desarrollo de la máquina sincrética
5. Conclusiones

## 1. Introducción

En el presente texto voy a exponer los puntos que llevé a cabo para el desarrollo de un proyecto artístico realizado durante el año 2013-14 en el marco de una beca como artista residente en la facultad de Bellas Artes de la Universidad de Málaga, [DIYSIK] (*do it yourself sincretic work*)<sup>1</sup>. La motivación principal para la realización de este trabajo era simplemente la de utilizar la tecnología de una manera diferente para la que originalmente había sido pensada, es decir, mezclar diferentes recursos para construir mi propia estación de "juego" teniendo presente la importancia de una formación auto-organizada. Esta pieza fue mostrada a modo de performance audiovisual ofreciendo varias sesiones de dos horas de duración cada una donde las personas que asistían al espacio podían interactuar con el sistema expuesto en la sala. En este texto, planteamos un análisis de la construcción y puesta en escena de esta obra interactiva.

Entiendo el uso de los nuevos medios en la producción artística como un recurso que permite romper las tradicionales dinámicas jerarquizadas que establecían una diferencia entre artistas y espectadores, donde los segundos quedaban relegados al simple acto de la observación de una obra. La tecnología convierte el arte en un potente medio de comunicación implementado por la filosofía del código libre. En este sentido, la intención es la de ofrecer un trabajo a la comunidad como obra abierta, como prototipo disponible para la modificación y uso de su código. [DIYSIK] es un trabajo que genera material sonoro que en este caso ha quedado registrado en la nube de SoundCloud (VertexZenit, 2017). Del mismo modo, las imágenes que se describirán en este trabajo, están tomadas de los propios *patches* de los programas y pueden descargarse del siguiente sitio web: <https://vuvv.org/contribution/diysik>.

En la producción de mis distintos proyectos, resulta imprescindible trabajar en torno al concepto de prototipo, ya que se refiere a un trabajo que no necesariamente tiene que estar terminado, sino que puede formar parte de un repositorio de ideas por desarrollar que, aunque mostradas en su precariedad, tienen la capacidad de poder adaptarse a cualquier espacio y a los medios ofrecidos en cada situación. Éste es un punto importante en mi trabajo, el prototipado y testeo de las interfaces programadas y/o construidas, dejándolas semiactivas en espera de implementar su función.

Traer el recurso de la tecnología al mundo del arte es uno de los propósitos del arte contemporáneo, haciendo un acopio de recursos tecnológicos en la manera que Lévi Strauss definiría como ciencia de lo concreto o del bricolaje con la figura del *bricoleur* (Levy-Strauss, 1966), es decir, emplear los recursos tecnológicos de una manera para la que no habían sido pensadas, esto puede dar lugar a nuevas construcciones creativas-comunicativas, que en este caso se van a utilizar para conducir las hacia el factor lúdico-festivo del arte (Gadamer, 1991). Haciendo

---

1. [DIYSIK] ha participado en las muestras: Work in Problem (Málaga, BBAA, 2014) y en INT16 (Málaga, Centro Cultural Provincial MVA, 2016).

uso de diferentes tecnologías *open-source* que podemos encontrar en la red de manera gratuita tanto para una computadora como para dispositivo móvil, y de los diferentes recursos existentes para la comunicación entre programas, en este caso el protocolo UDP, he podido hacer posible la implementación de esta pieza audio-visual interactiva.

El protocolo UDP (User Datagram Protocol) es un protocolo de comunicación alternativo al Protocolo de Control de Transmisión (TCP) que se utiliza principalmente para el establecimiento de conexiones de baja latencia y tolerar la pérdida de datos entre aplicaciones usadas en Internet. UDP y TCP corren en la parte superior del Protocolo de Internet (IP) y se les denomina a veces como UDP/IP o TCP/IP. Ambos protocolos envían paquetes cortos de datos llamados datagramas. UDP proporciona dos servicios no proporcionados por la capa IP: números de puerto para ayudar a distinguir las diferentes peticiones de los usuarios y, opcionalmente, una suma de comprobación capaz de verificar que los datos llegaron intactos (Rouse, 2015).

Este recurso de comunicación ha sido de gran utilidad para la comunicación de datos entre los programas utilizados en el desarrollo de este proyecto, *v4* y *Pure Data* (PD). Ambos programas tienen la peculiaridad de trabajar con código modular, *v4* enfocado a diseños interactivos y PD a síntesis de sonido. *v4* me permitió comunicar los datos recogidos desde Arduino y Fiducials entre las dos computadoras que componían la instalación, para proceder a la sonificación de los mismos mediante el programa PD. Los datos procesados fueron renderizados a imágenes mediante el programa *v4* y sonificados mediante osciladores programados en PD. La interacción entre las dos mesas iba a repercutir sobre la proyección de gráficos vectoriales diseñados con el programa *v4*, que generaría movimiento gracias a un algoritmo de análisis de sonido. Este soporte evolucionó hacia un proceso que ha ido tomando distintos caminos hasta aproximarse al terreno de la *performance* audiovisual.

En la siguiente imagen (fig.1) muestro la instalación montada en el espacio expositivo (Pueden verse dos vídeos en el siguiente enlace: <https://diysik.wordpress.com/2014/08/07/diysik/>). Las dos mesas de control permitían la manipulación y creación del sonido generativo, éste a su vez era analizado con un programa para generar datos que podían interpretarse en una sesión *live* y trabajarlos mediante un renderizado paramétrico. La instalación hace referencia a las prácticas de *Live Coding* mediante la experimentación con la manipulación de código en vivo utilizando hardware experimental para llevar a cabo esta acción. En este sentido me gustaría señalar los casos de *Live Coding* descritos por Collins, Mclean, Rohrhuber, y Ward (2003).

Es capital en este proceso de construcción atender al concepto de *bricoleur* que describe Levy-Strauss en *The Savage Mind* (1966), en el sentido de responder a lo que se está haciendo con los recursos accesibles en ese momento, ya que fue ese uno de los principales motivos de la producción de [DIYSIK], hacer acopio de *software* libre específico y del *hardware* del que podía disponer aprovechando los recursos de los procesadores que tenían que soportar ciertos procesos en ocasiones bastante pesados. Esto provocó la necesidad de depurar el código de manera que avanzara el prototipo hasta una versión estable.



## 2. Origen y desarrollo de [DIYSIK]

La idea principal que me llevó al desarrollo de [DIYSIK] fue la de experimentar con los procesos internos de computadoras puestas en red a las que conecté algunos dispositivos para disponer de un sistema de producción audiovisual experimental en directo, con sonidos e imágenes basados en *glitches*, *microsonido* y *loops* principalmente. Un desarrollo de algoritmos generativos que repercutían de manera audio-reactiva en una imagen vectorial que se proyectaba en una de las paredes del espacio. De esta manera, el visitante tomaba el rol de creador audiovisual mediante el uso de estas controladoras experimentales dispuestas para la creación de estas prácticas creativas, no obstante, las máquinas presentadas guardan cierta relación con dispositivos comerciales de producción de música electrónica.

El primer paso para la construcción de este dispositivo fue la construcción de una controladora experimental desarrollada con *Arduino*. El microprocesador *Arduino* consiste en una plataforma electrónica de código abierto basado en hardware y software pensado para que cualquier persona pueda desarrollar proyectos interactivos<sup>2</sup>. Esto me permitía generar datos mediante unos potenciómetros y una serie de botones conectados al microprocesador *Arduino* e introducirlos en formato de datos en la computadora. Mediante este microprocesador y el programa *v4*, que describiré más adelante, conseguía visualizar ese flujo de datos en formato numérico. Esto supuso un reto interesante, el de sonificar y visualizar este flujo de datos mediante tecnologías de código abierto, de ahí el título, una máquina sincrética desarrollado con

Fig.1  
Vertedor.  
*Live Session*  
audiovisual con la  
disposición de las  
controladoras en  
sala. Exposición  
colectiva *Work in  
Problem* (Málaga:  
Facultad de Bellas  
Artes, 2014)

Fuente: Construcción  
y elaboración propia.  
(Málaga, 2014)

<sup>2</sup> Arduino. (Sin fecha). Arduino: What is Arduino? Recuperado de <https://www.arduino.cc/>

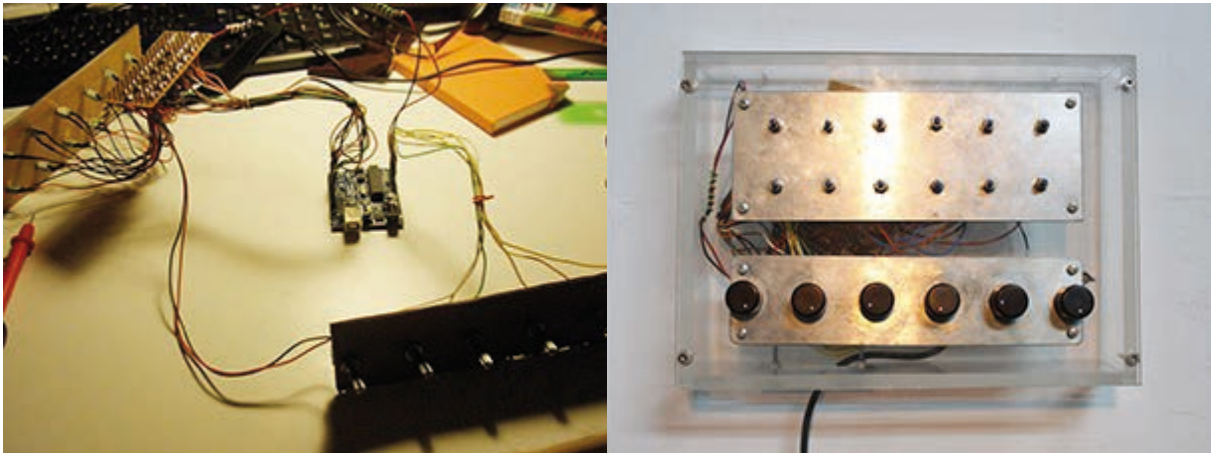


Fig.2 | Fig.3  
Vertedor.  
Proceso de  
construcción de  
controladora  
desarrollada  
con Arduino.  
Fuente: Construcción  
y elaboración propia.

tecnología accesible que me permitiera trabajar sin que generase gastos desorbitados. Podría decir que fue ese el origen del proyecto. Las siguientes imágenes (fig.2, fig.3) muestran esta controladora en una etapa del proceso de su construcción y en el momento en el que ya estaba acabada.

A partir de la construcción de esta interfaz y de la correcta comunicación con el programa para síntesis de sonido del que también hablaré más adelante, PD, comienzo una labor de investigación, de recopilación de información y de herramientas, tanto digitales como físicas, de las que me sirvo para la construcción de esta máquina de estructura sincrética. La denomino máquina sincrética por aglutinar un conjunto de recursos tomados de diferentes proyectos de código abierto y que habían sido desarrollados para otros proyectos. Esta es una de las posibilidades interesantes del código abierto, la opción de poder recopilar y remezclar diferentes herramientas para darles un nuevo uso creativo. Entre estos recursos podemos encontrar la tecnología reactIVision, un *framework* desarrollado como sensor primario para el instrumento electroacústico táctil, *reactTable*, que utiliza objetos fiduciaros para su control (Kaltenbrunner & Bencina, 2007).

### 3. Composición de la estructura sincrética

Como he apuntado antes, la construcción de esta *interface* me llevó a la investigación de recursos que me permitiesen reorganizar las diferentes herramientas que encontré para darles las funciones que iba a necesitar. Uno de los elementos principales que me ayudaron en el prototipado y desarrollo de esta máquina sincrética fue la herramienta multipropósito, *vvvv*, a *multipurpose toolkit*. Este programa trabaja con un código de gráficos orientados a objetos, o programación modular, lo permite a cualquier usuario con o sin conocimientos de código de texto adentrarse en el mundo de la programación creativa de una manera más visual. *v4* trabaja siempre en modo *runtime*, lo que hace que el proceso de trabajo se compile cuando es necesario sin la necesidad de parar el programa para hacerlo (*vvvv*, sin fecha). Esta es una cualidad interesante del diseño paramétrico con este programa, ya que nos permite modificar o implementar el código en directo. Otra característica de este programa es su cualidad híbrida (fig. 4), lo



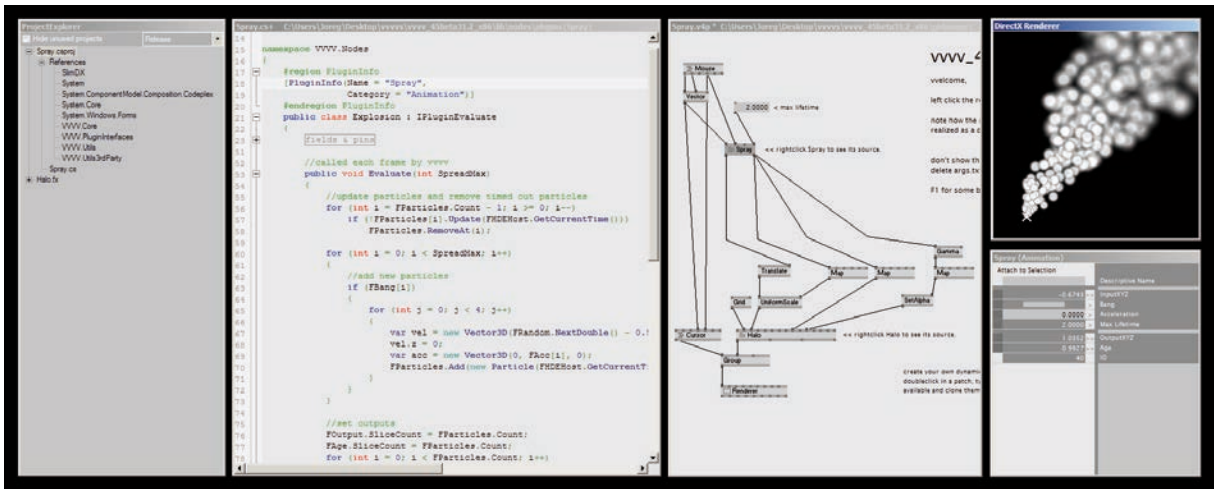


Fig.4  
vvvv, entorno de desarrollo híbrido. Programación modular y código C#

que significa que debajo del código modular el programa, se alojan dos códigos de programación textual con los que se pueden conseguir resultados más complejos trabajando a un nivel más bajo con la máquina, estos son: *High-Level Shading Language* (HLSL) (Netware, sin fecha) y *C Sharp* (C#) (Wikipedia, 2017).

En la fig. 4 se muestra los dos códigos de trabajo con v4. Código de texto, a continuación, el código modular que está por encima de este texto y por último una pantalla *render* que muestra lo que el código genera<sup>3</sup>.

Una de las principales funciones para las que se ha utilizado v4 ha sido la de crear la estructura del proyecto, ya que, además de haber realizado los diseños de imagen audio-reactiva para el trabajo que se mostraban por un proyector, su función principal ha sido la de ser el elemento con el que se han gestionado las distintas señales de entrada, esto es, las señales generadas por la controladora de *Arduino*, traducir las señales de los *Fiducials* captadas con una webcam, enviar datos por protocolo de comunicación UDP al programa PD para la sonificación de los mismos, también ha servido para crear una red de máquinas funcionando en espejo mediante el uso de su tecnología *Boygroupping*, que también describiré brevemente más adelante. Por último, destacar que la modelización paramétrica y variación de la imagen proyectada también se realiza con este programa, v4, mediante su analizador de sonido *fast Fourier transform* (FFT), lo que permite que el sonido modifique la imagen y al propio sonido de salida mediante la interacción con parámetros del propio código fuente.

Con respecto a los gráficos, v4 es también el programa con el que he trabajado el diseño de la parte visual de la instalación. Al usar el código HLSL, que es un lenguaje de programación para la unidad de procesamiento gráfico, hace que este programa esté dedicado principalmente a la producción visual mediante el uso de vectores, o implementado con diferentes archivos que son soportados por el programa, aunque también permite el trabajo con sonido y archivos de audio en varios formatos, aunque no han sido utilizados en este proyecto. El programa consta de diferentes módulos dedicados al modelado paramétrico en 2D o 3D.

3. Fuente: <https://vvvv.org/screenshots>

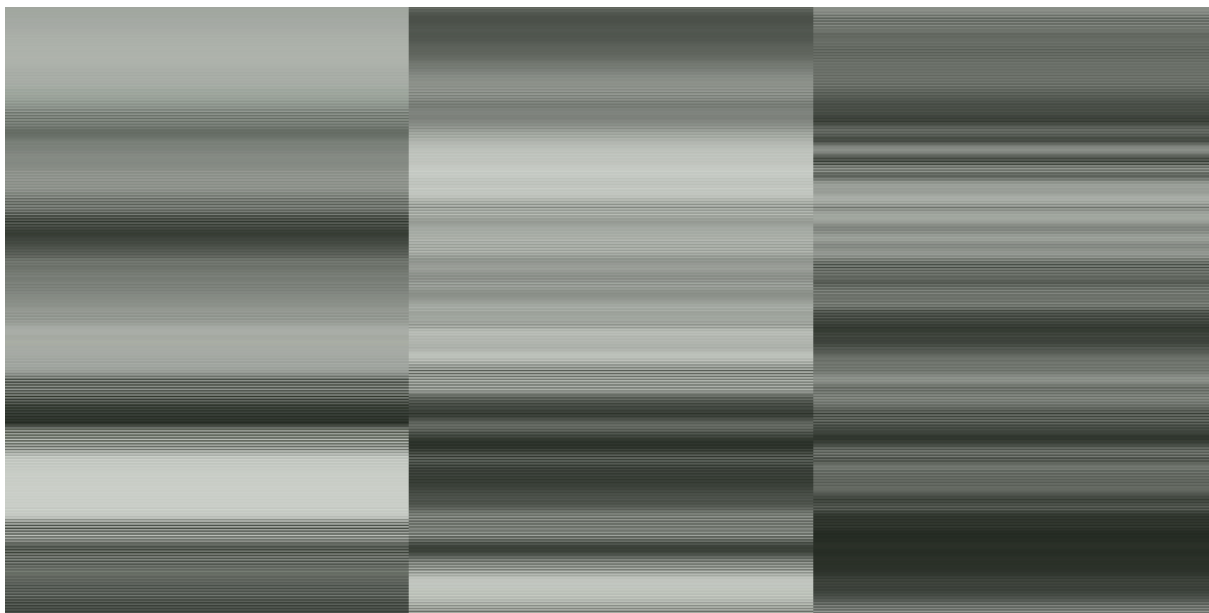


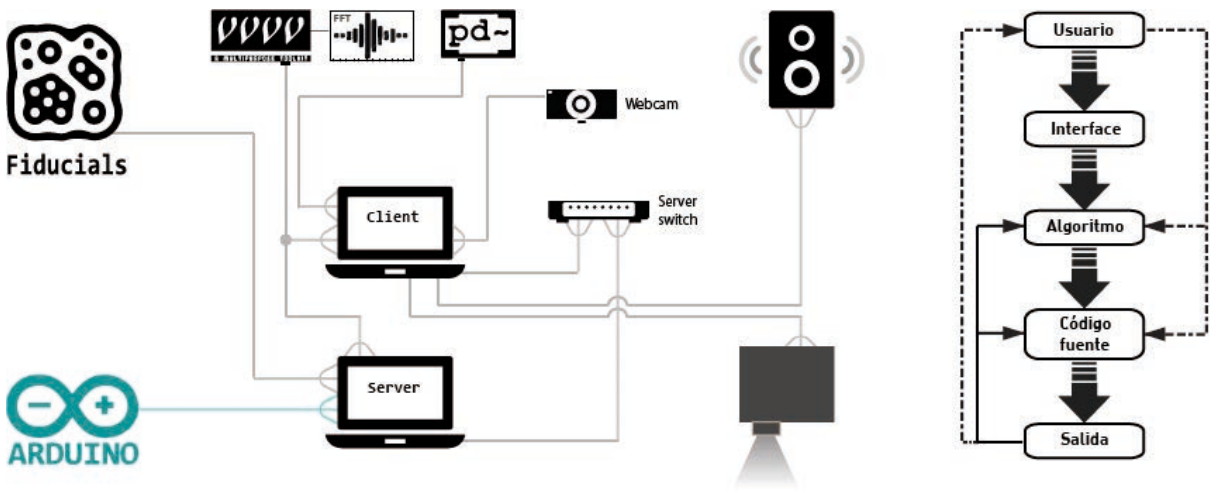
Fig.5  
Fotograma tomado durante una prueba de diseño de imagen.  
Fuente: Construcción y elaboración propia.

Módulos de animación, color, física, audio, matemáticas, transformación o vídeo entre otros, con los que puede trabajarse mediante la programación modular de una manera relativamente intuitiva. La siguiente imagen (fig.5) muestra un fotograma de renderizado de la imagen en movimiento modificada por el sonido generado.

En cuanto a la sonificación de estos datos de entrada, opté por el programa PD por utilizar código de programación modular similar al utilizado por v4. Esto permite, en estas herramientas de creación y síntesis de sonido, alcanzar una mayor complejidad en la creación de prototipos de audio. Un inconveniente de este programa es que resulta un poco más difícil de usar que su versión comercial Max/Msp, lo positivo es que se trata de código libre, además de ser multiplataforma, es decir, funciona en diferentes sistemas operativos. Al igual que v4, PD permite modificar parámetros y comportamientos mientras que el parche está en funcionamiento, creando un bucle de retroalimentación en tiempo real que agiliza la programación de estos prototipos de audición (Paul, sin fecha).

#### 4. Desarrollo de la máquina sincrética

El proyecto [DIYSIK] se compone de un sistema que implica el procesado de datos a través de dos computadoras conectados en red a través de un *router* que permiten la lectura, procesado y renderizado independiente de estos datos. Por un lado, tenemos la gestión de entrada de datos y por otro lado el procesado de esta información para el renderizado audiovisual. A continuación, muestro el esquema unifilar de procesos que se ponen en funcionamiento en el proyecto [DIYSIK] así como un diagrama de flujo de la interacción que hay con el trabajo (fig.6), desde la manipulación por parte del usuario hasta la interacción de la información generada con estos datos que produce la salida, una interacción que repercute de manera



variada tanto en el propio algoritmo creado como en el usuario a través de los estímulos percibidos que le harán modificar los parámetros haciendo uso de los controles de la interface.

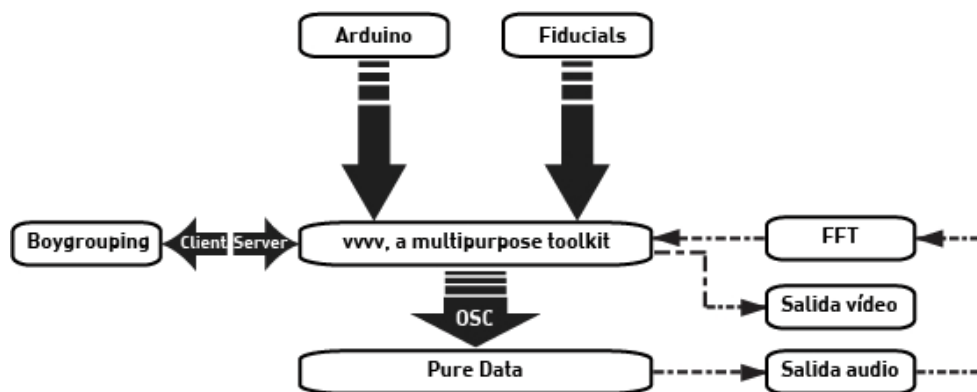
Entrando en un nivel más profundo del funcionamiento de [DIYSIK], pasaré a definir la tecnología que utiliza v4 para crear computadoras *server* y tantas *client* como se desee, esto me ha permitido repartir los procesos de las máquinas de una manera más óptima, ya que las computadoras no contaban con procesadores demasiado potentes. Me refiero al uso de la arquitectura servidor-cliente denominada *boygrouping* que le permite a v4 controlar el procesamiento de cualquier número de computadoras *render* conectadas en la red, es decir, clientes, desde un único servidor. Mientras el parcheo se realiza en el servidor, v4 se encarga de sincronizar todos los clientes, además, el parche espejo de la computadora cliente puede modificarse, con lo que me resultó muy útil este sistema para tener corriendo varios procesos a la vez de una manera sincronizada.

Para aprender estos procesos he necesitado profundizar tanto en la información ofrecida en la página como en los foros que los usuarios de v4 ofrecen para posibilitar el uso de estas herramientas. Me gustaría destacar en este punto la importancia que ha tenido el uso de internet para mi propio proceso de auto formación en cuanto a recursos que he ido descubriendo a medida que el proyecto iba creciendo y demandaba herramientas para su crecimiento coherente según mis intereses. Este texto me sirve para ver todos estos procesos expuestos de una manera más o menos ordenada y espero que sirva como referente a quien quiera adentrarse en procesos que en principio pueden ser complejos pero que sólo requieren disciplina e interés para poder aprender a desarrollarlos. Este inciso es para aquellos que piensen que sólo existe un camino a explorar y perfeccionar, porque en mi caso, yo venía del mundo de la pintura con conocimientos de electricidad, sin tener idea apenas de informática.

Me gustaría profundizar un poco más en los procesos de este proyecto con el objetivo de dejar lo suficientemente claro cuáles son los recursos que se ponen en práctica en el mismo. En el siguiente diagrama de flujo (fig.7) muestro cómo las dos principales fuentes de datos, que son *Fiducials* y la controladora construida con *Arduino*, trabajan como entradas en el programa v4 que es el encargado de gestionar los datos de entrada mediante varios proce-

Fig.6  
Esquema unifilar y diagrama de flujo de los programas y recursos que ponen en funcionamiento el proyecto [DIYSIK].  
Fuente: Construcción y elaboración propia.

Fig.7  
 Diagrama de flujo de los procesos internos del algoritmo de [DIYSIK].  
 Fuente: Construcción y elaboración propia.

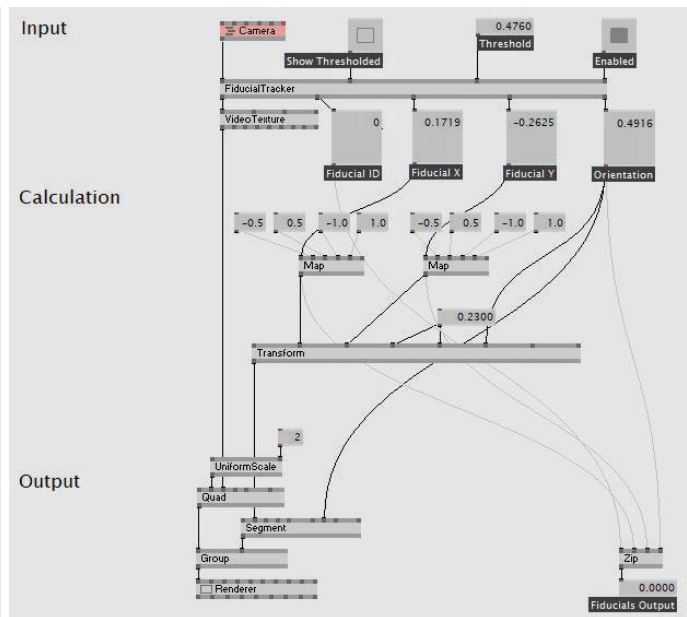
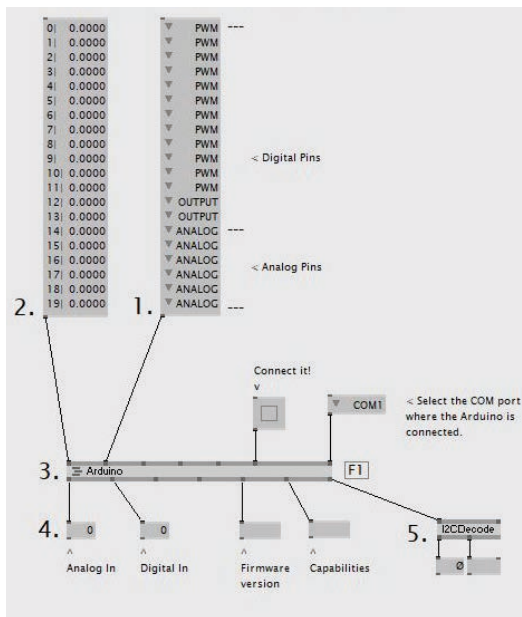


Los datos se envían vía UDP al programa PD, que se ejecuta en la computadora cliente para producir sonido generativo que es procesado de nuevo por v4 para generar datos y producir imagen audio reactiva en la salida de vídeo, también la conexión mediante *Boygrouping* con la otra computadora para reproducir los procesos de la máquina cliente.

Me gustaría destacar a continuación algunos de los *patches* del programa v4 y PD que me han servido para la construcción de esta máquina sincrética, el objetivo es mostrarlos de manera independiente a modo explicativo para que pueda entenderse mejor el proceso de construcción de este proyecto, ya que lo que hice fue combinar e implementar algunos de estos *patches* con otros que pueden encontrarse en los foros de la comunidad de v4 para la elaboración de [DIYSIK]. En primer lugar, muestro la comunicación del microprocesador Arduino con la computadora mediante este *patch* (fig.8). Para esto instalé a la placa un protocolo genérico para la comunicación con microcontroladores desde un programa instalado en una computadora, *firmata* (GitHub, sin fecha), de esta manera se puede tomar el control de Arduino utilizando cualquier programa, en este caso utilicé v4.

La otra fuente de entrada de datos al sistema estaba producida por los fiducials. La siguiente captura de pantalla (fig.9) muestra el *patch* utilizado para esta captura de datos. Mediante una cámara web conectada a la computadora este *patch* permite la lectura de las figuras fiducias para obtener sus datos de orientación y de giro X/Y. De esta manera programé los distintos comportamientos que iban a tener las diferentes figuras fiducias que utilicé. Tanto la entrada de datos de Arduino como la de fiducials eran leídas por v4 antes de pasar a procesarlas por el propio programa v4, una vez procesadas serían convertidas en imagen en movimiento o enviadas mediante el protocolo UDP al programa PD para la sonificación de los mismos.

Las dos imágenes de arriba (fig.7 y fig.8) muestran la comunicación mediante puertos UDP, a la izquierda la interface de PD y a la derecha la de v4. Puede verse en la imagen cómo los datos enviados por v4 a través del puerto 4001 son recibidos por PD mediante el módulo *netreceive* y que ocurre lo mismo con los datos enviados por PD por el puerto 3001 hacia v4.



Este método me sirvió para sonificar los datos recibidos en v4 desde Arduino y los fiduciales. Este protocolo es ideal para gestionar la red aplicaciones en las que la recepción de latencia es crítica, como ocurre en las comunicaciones de juegos, voz y video, que pueden sufrir alguna pérdida de datos sin afectar negativamente a la calidad percibida. En algunos casos, las técnicas de corrección de errores se utilizan para mejorar la calidad de audio y video, a pesar de una cierta pérdida.

Como último recurso voy a hacer referencia al análisis de audio mediante el analizador de sonido de v4 que utiliza el algoritmo FFT. El análisis de sonido mediante este algoritmo permite fragmentar la onda de sonido en 256 puntos que van desde el sonido grave hasta el agudo, además, mediante v4 se pueden obtener los golpes de un sonido, por todo esto, el análisis de sonido en v4 ha resultado una herramienta fundamental para aplicar movimiento a la imagen y generar un efecto sinestésico al hacer que la entrada de sonido modifique el comportamiento de la animación proyectada.

El uso de estos módulos permite comenzar a construir la máquina sincrética [DIYSIK] desde cero, claro está que las fuentes de datos introducidas a la computadora podrían ser cambiadas por otras, yo opté por éstas por el interés que tenía en ese momento por construir una máquina audio-visual generativa, aunque lo interesante de tener el código fuente es que siempre puede implementarse o hacerse más simple según las necesidades de la pieza a construir. La forma que se le dé a los datos tanto en imagen como en sonido va a depender del código empleado en estos dos programas, lo que apporto con este texto son recursos básicos para la construcción de mi proyecto que pienso que pueden servir a otras personas que estén interesadas en el trabajo con computación.

Fig.8  
Patch del programa v4 para la gestión del microcontrolador Arduino mediante firmata. Captura de pantalla del patch de v4 para Arduino.  
Fuente: Construcción y elaboración propia.

Fig.9  
Patch del programa v4 para la gestión de datos generados por los fiduciales. Captura de pantalla del patch FiducialTracker.  
Fuente: Construcción y elaboración propia.

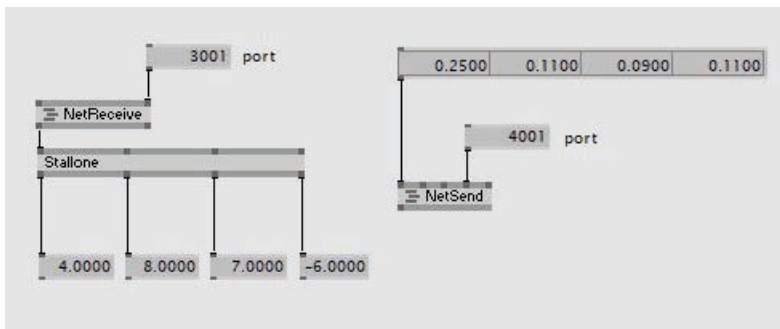
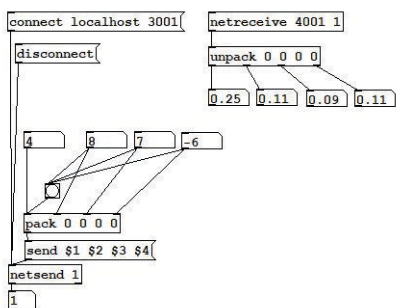


Fig.9 | Fig.10  
Comunicación mediante protocolo de comunicación UDP entre PD (izquierda) y v4 (derecha). Captura de pantalla de los patches de v4 y PD.  
Fuente: Construcción y elaboración propia.

## Conclusiones

Con este proyecto y con la redacción de este artículo, he conseguido hacer acopio de un repositorio de herramientas que ofrecen la posibilidad de iniciar la elaboración de una "máquina sincrética" a cualquier usuario. También debo destacar que la bibliografía aportada contribuye a la comprensión de la conceptualización del algoritmo diseñado en [DIYSIK]. Analizar [DIYSIK] me ha permitido tomar consciencia de la complejidad utilizada en su construcción y ver nuevas vías de simplificación y extensión de la misma. [DIYSIK] me ha aportado una visión artística basada en la idea de prototipo en la que una obra permanece siempre abierta para poder ser re-configurada, es decir, al compartir los archivos que componen a la pieza, ésta podrá ser implementada con las diferentes aportaciones de quien la intervenga, redimensionando el concepto artístico hacia nuevos modos de entender el propio proceso creativo como un espacio común.

Uno de los puntos que más me interesa destacar de mi proceso de autoaprendizaje durante la construcción de [DIYSIK], es haber podido experimentar con la posibilidad de mutación del propio proceso de desarrollo que ofrece el trabajo generativo con programación, lo que permite varias cosas, por ejemplo, experimentar diferentes lecturas del espacio modificando el contenido del código o simplemente hacer un uso más creativo de la tecnología de *software* y de *hardware*. Este segundo punto me parece interesante ya que se podría llevar al terreno de los videojuegos serios, o gamificación, y encontrarle un sentido en el terreno de la educación.

Esta experimentación con el espacio podría implementarse en este trabajo haciendo uso por ejemplo de sistemas de sonido *surround*, esto permitiría trabajar el sonido en 3D, haciendo más rica la experiencia del sonido y dando juego a nuevas posibilidades, de entre las que me gustaría destacar la estrategia de redirección localizada del sonido a diferentes puntos. Incluir las nuevas tecnologías en el terreno artístico posibilita al espectador involucrarse de una manera más directa con la tecnología y con la propia obra. Esta involucración del espectador la he llevado a cabo en este trabajo mediante la construcción de sintetizadores a los que he dado distintos usos, como por ejemplo la aplicación para la construcción de espacios sensoriales donde sonido-imagen-presencia son el nudo principal sobre el que se trabaja, es

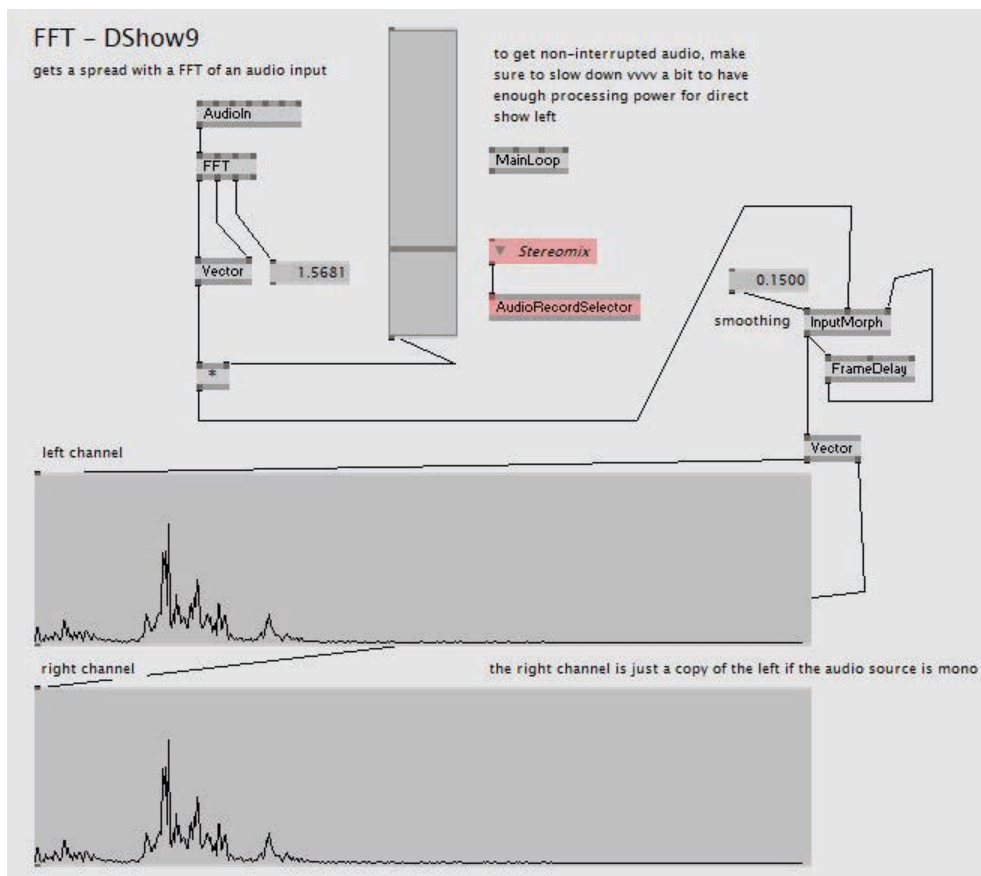


Fig.11  
Módulo de análisis de audio mediante el analizador de sonido FFT. Captura de pantalla del patch FFT-DShow9 de v4.  
Fuente: Construcción y elaboración propia.

decir, con el proyecto [DIYSIK] he conseguido generar “obra plástica sincrética” basada en imagen (estática o en movimiento), sonido e interacción con el espectador-actor.

He podido conocer un poco más a fondo con este trabajo diferentes tecnologías de protocolos de comunicación como es el caso como del UDP, utilizado en esta ocasión, o el protocolo OSC (*Open Sound Control*). El protocolo OSC se utiliza para la comunicación entre computadoras, sintetizadores de sonido y otros dispositivos multimedia optimizados para la tecnología de redes. El protocolo OSC es simple pero potente, ofrece todo lo necesario para el control en tiempo real en el procesamiento de sonido y otros medios de comunicación sin dejar de ser flexible y fácil de implementar. Incluye, entre otras particularidades, la interoperabilidad, la precisión, flexibilidad y una mejor organización (Opensoundcontrol, sin fecha).

El protocolo OSC me ofrece una nueva línea de investigación a explorar mediante la introducción en el proyecto de aplicaciones de control, desarrolladas para para Android o IOS, de emisión de datos por protocolo de comunicación OSC. Estas aplicaciones permiten, a través de una red WIFI, controlar desde la computadora el flujo de paquetes de datos que la aplicación genera en el dispositivo móvil, con esto cualquier usuario podría controlar con su propio dispositivo tanto el audio como el vídeo, pasando de esta manera a adoptar la figura de *performer*. Otras posibilidades de control pasarían por utilizar el propio movimiento del usuario para generar el flujo de datos de entrada haciendo uso de una cámara *Kinect*, con la

que se puede recoger una imagen de vídeo 3D del espacio. Esto abre diferentes posibilidades que fusionan expresión corporal con la creación audiovisual.

Por último, quiero señalar la aparición de dos conceptos en esta obra que son relevantes para mi trabajo posterior: la visualización de sonido y sonificación de flujo de datos. Me interesan especialmente por ser dos líneas de investigación sobre las que puede trabajarse en la actualidad ya que existe un amplio número de artistas que están avanzando continuamente con la tecnología de *software* y *hardware* en la dirección de estos conceptos. En este sentido, me gustaría señalar especialmente al artista alemán Alva Noto, interesado en la visualización de ondas sonido y el japonés Ryoji Ikeda, implicado en la sonificación de grandes masas de datos. Ambos artistas ofrecen nuevas maneras de entender el sonido y la imagen desde su respectivo opuesto.



## Bibliografía / References

- Arduino. (Sin fecha). Arduino: What is Arduino? Recuperado el 20 de febrero de 2017 de <https://www.arduino.cc/>
- Collins, N., Mclean, A., Rohrhuber, J., & Ward, A. (2003). Live coding in laptop performance. *Organised Sound*, 8(3), 321–329.
- Gadamer, H. (1991). *La actualidad de lo bello: El arte como juego, símbolo y fiesta*. Barcelona, Paidós Ibérica.
- GitHub. (Sin fecha). GitHub: Firmata firmware for Arduino. Recuperado de <https://github.com/firmata/arduino#firmata-client-libraries>
- Kaltenbrunner, M., & Bencina, R. (2007). reactIVision: A Computer-Vision Framework for Table- Based Tangible Interaction. En *Proceedings of the first international conference on "Tangible and Embedded Interaction (TEI07)*. (pp. 15–17). Baton Rouge, Louisiana.
- Lévi-Strauss, C. (1966). *The savage mind. Nature of Human Society*. Chicago, The University Of Chicago Press.
- Neatware. (Sin fecha). Neatware: HLSL Introduction. Recuperado el 5 de marzo de 2017 de <http://www.neatware.com/lbstudio/web/hsl.html>
- Opensoundcontrol. (Sin fecha). Opensoundcontrol: Introduction to OSC. Recuperado el 20 de febrero de 2017 de <http://opensoundcontrol.org/introduction-osc>
- Paul, L. (Sin fecha). Gamasutra: Audio Prototyping with Pure Data. Recuperado el 15 de marzo de 2017 de [http://www.gamasutra.com/view/feature/131258/audio\\_prototyping\\_with\\_pure\\_data.php?print=1](http://www.gamasutra.com/view/feature/131258/audio_prototyping_with_pure_data.php?print=1)
- Pure Data. (Sin fecha). Pure Data: Pd Community Site. Recuperado el 12 de abril de 2017 de <https://puredata.info/>
- Rouse, M. (mayo de 2015). Searchmicroservices: UDP (User Datagram Protocol). Recuperado de <http://searchmicroservices.techtarget.com/definition/UDP-User-Datagram-Protocol>
- Smith, S. (Sin fecha). Capítulo 12: The Fast Fourier Transfotm. How the FFT works. En *The Scientist and Engineer's Guide to Digital Signal Proccesing*. Recuperado el 12 de abril de 2017 de <http://www.dspguide.com/ch12/2.htm>
- VertexZenit. (2017). SoundCloud: [DIYSIK]. Recuperado el 5 de marzo de 2017 de de <https://soundcloud.com/vertexzenit/sets/diysik>
- VertexZenit (2015). vvvv: Audioanalysis-videomapping. Recuperado el 15 de noviembre de 2017 de <https://vvvv.org/contribution/audioanalysis-videomapping>
- vvvv - a multipurpose toolkit | vvvv. (sin fecha). Recuperado el 10 de septiembre de 2016 de <https://vvvv.org/>
- Wikipedia. (sin fecha). Wikipedia: C Sharp (programming language). Recuperado el 29 de abril de 2017 de [https://en.wikipedia.org/wiki/C\\_Sharp\\_%28programming\\_language%29](https://en.wikipedia.org/wiki/C_Sharp_%28programming_language%29)



conversati<sup>o</sup>ns  
log<sup>o</sup>s di<sup>o</sup>



## Las calles siguen siendo las mismas

IAN WAELDER

ianwaelder@gmail.com

Mi relación con Alemania es un tanto extraña. Mi apellido es alemán, pero no sé decir más de un par de frases. Mañana a las cinco tengo mi primera clase. Mientras escribo estas líneas me encuentro recién llegado desde Barcelona a Frankfurt am Main, ciudad que será mi casa durante los próximos años. La mayoría de la gente pasa por la estación central de esta ciudad antes de dirigirse a Kassel. Tras varios meses tratando de buscar dónde alojarme indefinidamente, tan sólo he podido encontrar una habitación durante un mes en el barrio de Sachsenhausen; un nombre que aquí es sinónimo de zona agradable con buenos lugares en los que ir a comer o simplemente pasear, por lo que os podréis imaginar que la habitación no me ha salido barata. Lo que me inquieta es que comparte nombre con un conocido campo de concentración que hubo

en Oranienburg. Mi abuelo paterno era pianista y nació en Stuttgart. Fue llevado por los nazis al campo de concentración de Welzheim tras su detención en la noche de los Cristales Rotos del 9 de noviembre de 1938 y escapó en marzo de 1939, pasando por Génova para huir a Chile en barco. Hace muy poco supe que mis bisabuelos fueron llevados al campo de concentración de Riga, en Latvia, y a partir de entonces se perdió la pista.

Llegué por primera vez a Kassel en 2014, sin documenta de por medio, a través de un intercambio-residencia en Tokonoma Apartment, un colectivo que lleva un espacio en el centro de la ciudad y donde se organizan exposiciones, charlas y conciertos. Fui de la mano de la mejor compañía; amigos pero también artistas y comisarios como Irene de Andrés, Cristina Garrido, Ángel Calvo Ulloa, Inez Piso y Ana

---

CÓMO CITAR ESTE TRABAJO / HOW TO CITE THIS PAPER

---

Waelder, Ian (2018). La calles siguen siendo las mismas. *Umática. Revista sobre Creación y Análisis de la Imagen*, 1: 173-178.

<http://dx.doi.org/10.24310/Umatica.2018.voi1.5412>

Umática. 2018; 1: 173-178

Esteve Reig. Ana fue quien nos hizo de guía ya que conocía muy bien la ciudad tras haber estudiado allí la carrera en la Kunsthochschule, en la clase del excelente artista Björn Melhus. Fue un viaje bastante intenso ya que creo recordar que no llegamos a estar más de una semana y media y teníamos que preparar un proyecto conjunto de exposición mientras íbamos conociendo los rincones y secretos de la vida en Kassel -vida en Kassel sin documenta, importante remarcarlo- de forma paralela. Se nos repetía mucho aquello de que era una pena no haber coincidido con el acontecimiento, pero pudimos ver que pese a no haber documenta se podía encontrar una programación interesante y que había una escena. De todas formas me llevé la impresión de que hay parte de la comunidad que siente cierto rechazo al desembarco de la documenta. Será que no debe de ser agradable que a uno lo confundan con un guía de la documenta constantemente, por mucho que tan sólo sean cien días cada cinco años. En mi visita a la reciente edición del acontecimiento artístico pude observar varias cartelas en múltiples establecimientos advirtiendo de que no nos molestemos en preguntarles sobre la documenta porque no sabían nada. Aportaban un aire cómico al ambiente.

Antes de mi primera visita a Kassel hace tres años, mis referencias sobre la documenta eran muy básicas. La idea general que comenzó como un resurgimiento cultural en la ciudad tras los bombardeos sufridos en la Segunda Guerra Mundial, que dejaron el centro prácticamente inexistente, con la intención de volver a conectar Alemania con el mundo exterior.

"Kassel no invita a la lógica" de Enrique Vila-Matas fue un libro que cuando se publicó estuvo en boca de mucha gente, sobretodo del mundo del arte por supuesto. Salían varios artículos halagadores sobre el libro en relación a la Documenta13 pero al contrario que con otras obras suyas, éste no fue un libro que yo disfrutase especialmente y lo dejé a medias. De todas formas, en saber de la residencia, le di otra oportunidad a modo de sprint para tener una referencia un poco más reciente durante los paseos por la ciudad sin documenta. Desde la llegada a la estación de Kassel, obviamente todo eran conexiones con las anécdotas que comentaba Vila-Matas en su libro y mi obsesión principal era ir a buscar el famoso restaurante chino, cosa que nunca hicimos finalmente.

Con la llegada de la documenta de esta edición, pensé: Joder, ¿cinco años han pasado ya desde 2012? Por aquel entonces yo comenzaba a darme cuenta de lo que se hacía en el arte contemporáneo y lo que era el "mundo del arte". El mismo día que supe sobre la documenta, fue el mismo día que cerraba. Me sentó fatal tener que esperar cinco años para poder descubrir aquella maravilla de acontecimiento de la que tanto se me hablaba. La mayoría de cosas las fui aprendiendo gracias a mi padre, que es escultor, y a mi hermano Pau, que es comisario. Él fue clave para poder estar al tanto de lo que se iba haciendo en arte contemporáneo y tener a alguien con quien debatir sobre el panorama actual en las mesas familiares o a quien acudir cuando tenía alguna duda.

Antes de inaugurarse la edición de este año de la documenta, mi hermano me propuso hacer



el viaje juntos. Caí en la cuenta de que nunca habíamos hecho un viaje juntos que no fuera una quedada familiar y menos para ir a ver arte. La semana antes del viaje, me encontraba terminando el libro *Dietario voluble* de Vila-Matas, en los que describe su día a día y diferentes anotaciones. Uno no puede evitar fantasear con cruzárselo cuando menciona las calles por las que transita. De repente, en Rambla de Catalunya, mientras paseaba con mi pareja, se me cruzó de frente acompañado de la escritora Cristina Fernández Cubas. Acababan de entrar en una bodega y yo, por muy maleducado que pudiera parecer, no pude evitar no seguirles. Me acerqué a su mesa y entre tartamudeos le pregunté si no le importaría dedicarme su último libro, *Mac* y su contratiempo, que casualmente llevaba en la mochila. Fue muy abierto y simpático. Entre otras cosas pude hablar con él sobre la documenta. Me dijo que recién salía a la venta una "edición de lujo" de Kassel no invita a la lógica y que en su opinión estaba demasiado caro. No estaba cómodo con la idea. Al salir de aquel lugar pude ver que le había dedicado el libro a un tal Biel, pero no

pasa nada. Júlia, que me acompañaba, se reía.

Una semana después, el 10 de julio, mi hermano y yo llegamos a Kassel a eso de las seis de la tarde tras el viaje de casi un par de horas en tren desde Frankfurt. El cielo no se veía muy amable y nos quedaba camino para llegar al hotel, así que decidimos comprar unos paraguas. Me fijé en la parada de libros de la tienda y allí estaba: *Kassel: Eine Fiktion*. El libro caro de Vila-Matas. Y la traducción del título sin rodeos. Qué directo es este idioma.

Tras salir unos pasos de la estación, sentí que el tiempo entre mi última visita en 2014 y la de ese momento se habían acertado a unos días de diferencia. Y comenzó a llover muchísimo. Mientras caminábamos por la ciudad bajo nuestros paraguas, comencé a entender algunos espacios vacíos que vi en 2014 y que ahora iban acompañados de señaléticas con la identidad -algo confusa- de la Documenta14. Nos metimos en un tram, casi de forma aleatoria, para llegar al hotel que habíamos reservado a las afueras. Dejaba de llover, así que una vez llegados a la habitación, lanzamos nuestras cosas y fuimos

Fig.01.

Hiwa K. *View from Above* (2017)  
Digital video, color,  
sound. 11:23 min.  
Stadtmuseum  
Kassel, Kassel

directamente a la zona del Fridericianum a plañear nuestros próximos dos días y medio. Sí, muy poco tiempo.

Lo primero que nos encontramos al llegar fueron los puestos de entradas y merchandising. Era como la entrada a Port Aventura. Tazas, bolígrafos, gomas de borrar, pañuelos... todo lo que te puedas imaginar, estampado con el logo de documenta. Te ofrecen, o empujan, a tener un souvenir que sirva como recuerdo antes de haber vivido la experiencia. Que la gente sepa que has estado allí a través de tu llavero o tote bag. Y como no, nosotros picamos. El chubasquero era muy bonito.

Por el camino uno se topaba con varias *Stolpersteines*, proyecto que comenzó Gunter Demnig en los noventa. Las *Stolpersteines* son unos cubos de cemento que dejan a la vista unas placas cuadradas de latón de 10 cm por lado. Se colocan en la calzada frente al último lugar de residencia voluntaria de las víctimas del nazismo y llevan siempre el nombre de la víctima y las fechas de nacimiento, deportación y muerte. Gracias a este proyecto pude saber sobre mis bisabuelos. Las placas están colocadas por toda Alemania y van extendiéndose por el resto de Europa. Verlas me hacía recordar a mi familia, el pasado de Kassel, del país, todo lo que vino después. Cómo estamos ahora. Me hizo pensar también en cómo la documenta ha superado con creces ese objetivo de comunicarse con el mundo exterior tras el desastre de la Segunda Guerra Mundial, pero a la vez me hace sospechar que lo que vemos hoy en documenta trasciende más allá del mundo del arte. En el caso de este año la presencia de la crisis de los refugiados y la económica está muy presente pero, ¿en qué queda

todo realmente? Uno ve cómo cierto número de artistas hablan sobre estos sucesos en su obra mientras el valor de su trabajo en el mercado sube tras su presencia en la exposición. Cosa que es difícil de separar y nos lleva a otro debate. Me remueve el estómago llevar el foco a temas tan importantes mientras el mundo del arte continúa con unos códigos que se contradicen continuamente. Si uno lee la lista de patrocinadores de documenta se cuestionará por qué documenta sí y mojarse a nivel político no. Hay demasiadas formalidades y acuerdos, y muchas vidas que dependen de esas normas de actuación. Leyendo y releendo el Readers Book no podía evitar cuestionarme si no era más que paja entre académicos lo que veían mis ojos, por muchas cosas interesantes que pudieran mencionarse. ¿Qué sentido tiene documenta hoy más allá de para nosotros mismos, como "consumidores" de arte?

Consciente de la complejidad del tema que acabo de mencionar, mejor volvamos al viaje. Antes de comenzar la ruta por la documenta14, sentía haberlo visto todo en Instagram desde la inauguración, y en la cantidad de webs con artículos del estilo "Las 10 obras que no debes perderte en documenta14", "Los 15 artistas más importantes de documenta14", etc. Leyendo otro tipo de artículos más serios, uno ya veía que la tónica general hacia la edición de este año era bastante negativa. La parte de documenta celebrada en Atenas parecía haber sido un fracaso o un sin sentido según la crítica especializada, y la parte de Kassel tampoco era muy bien recibida. Intenté borrar de mi memoria todo cuanto pude sobre lo que había leído para tratar de ver la exposición de este año con la menor contaminación posible.



La situación sí que fue un tanto decepcionante debido a algo imposible de controlar, y fue la afluencia de público, que a la vez es una buena señal. Aún así la experiencia fue como estar en una inauguración constante. La cantidad de gente que inundaba las salas hacía difícil poder ver con claridad las obras, que las había que eran excelentes. La imagen que tenía en la cabeza sobre documenta fue siempre una especie de parque de atracciones –esta vez en el buen sentido, como vista por un niño o una niña– donde uno se encuentra propuestas que son un golpe tras otro. Pura emoción y sorpresa. Pero claro, olvidé que en todo parque hay colas. Y no podía evitar sentirme sedado ante la cantidad de propuestas que había en cada espacio. No me atrevería a decir que esta edición fuera un fracaso, porque considero que la documenta consta de un formato donde el tiempo se estira. Uno no puede visitar la documenta en dos o tres días, sobretodo en una edición donde una gran cantidad de propuestas parten de una intención historiográfica y con mucho texto complementario. Hay una inmensa cantidad de información que digerir. Es una exposición que se funde con la ciudad, hay que convivir con la documenta y por eso me parece un tanto absurdo, o hasta poco fiable, leer críticas por parte de gente que ha ido tres días, probablemente tragándose cada exposición en treinta minutos y corriendo a por la siguiente. Al menos esa era la única forma de ver la mayoría de cosas que nos apetecía ver a nosotros en tan poco tiempo.

De todas formas, ya en nuestro último día tras un largo recorrido –que incluyó haber ido a comer al *Dschingis Khan* de Vila-Matas– y a punto de terminar la ruta antes de marchar en

coche a Münster a la mañana siguiente, pudimos ver dos obras que conectaban a la perfección y me dejaron un muy buen sabor de boca. Aprovechamos para pasar por el CineStar para ver la última pieza de uno de mis artistas fetiche, Douglas Gordon: "I Had Nowhere to Go: A Portrait of a Displaced Person" (2016). No podré negar que era muy de agradecer el poder disfrutar de una pieza de vídeo en una sala de cine –esas butacas, qué gusto– sobretodo cuando uno lleva horas y horas caminando sin parar. La forma en que relata la autobiografía de Jonas Mekas donde él mismo narra sus vivencias durante la Segunda Guerra Mundial, en forma de retrato ausente, me pareció excepcional. Sin duda era el "boom" –literalmente hablando– que necesitábamos. Este era el tipo de discursos que esperaba de la documenta y que me conectaban de una forma descarada a los crudos relatos narrados por Mekas.

Salimos de la sala del CineStar algo aturridos y destellados por la luz tras haber pasado unos noventa minutos en plena oscuridad. Nos sentimos cargados de energía y procedimos la ruta hacia el Stadtmuseum. Y aquí fue donde me encontré con la perla de la documenta, que llegaba con un discreto vídeo de once minutos de duración por parte del artista iraquí Hiwa K, titulado "View from above" (2017). Era una pieza mucho más silenciosa y sutil que su instalación escultórica frente al Fridericianum y que rondaba por todos los Instagrams en aquellos días.

"View from above" nos mostraba una grabación en movimiento a vista aérea de una maqueta de la ciudad de Kassel tras los bombardeos, mientras que en una dulce y suave voz en off relataba la historia de un refugiado. Hablaba del

intento de éste en pasar a la "zona segura", teniendo que demostrar al guardia que provenía de la "zona no segura" para poder acceder y comenzar una vida nueva. Se muestra un choque de percepción ya que el guardia que entrevista al aspirante -y a tantos otros cientos de miles- para pasar a la "zona segura", espera respuestas basándose en la vista aérea de su mapa, cosa que los refugiados difícilmente pueden conseguir ya que se basan en su punto de vista real de a pie. Y uno ve cómo esa misma falta de percepción es la que tienen la mayoría de personas que nos gobiernan en este mundo.

Tras ver el vídeo por tercera vez, continué el recorrido hacia las siguientes salas. Tratándose

del Stadtmuseum por supuesto te encontrabas con la historia de la ciudad. Vitrinas con todo tipo de objetos del ejército nazi, un cuadro de un edificio de Kassel con banderas de la esvástica y unos pasos más adelante, una sala con la misma maqueta de la ciudad bombardeada que aparecía en el vídeo de Hiwa K. Sin palabras.

Al salir del museo, pude reconocer gracias a las calles y plazas los edificios y partes nuevas construidas que poco antes vi en ruinas en la pieza de Hiwa K. Pude ver también cómo la gente seguía con las costumbres alemanas que vienen de tan atrás y que son tan cliché como los frankfurts, los bretzels o la cerveza. Otras costumbres fueron borradas. En la parada del tram, de vuelta al hotel, algo me hizo dar un sobresalto. Me di cuenta de que estaba situado prácticamente en el mismo punto de vista que el pintor que hizo el cuadro que vi en el Stadtmuseum, donde se veía la escena de un edificio institucional con banderas. Me imaginé junto a ese pintor, en ese contexto, pintando cuidadosamente ese escenario que hoy en día asociamos más a las películas. Recordé a mi abuelo huyendo hacia Chile, a mis bisabuelos asesinados en Latvia, y recuerdo ahora un fragmento de un texto del escritor chileno Roberto Bolaño de primeros del dos mil, sobre el cambio en la ciudad de Santiago después de la dictadura: los nuevos edificios, las nuevas avenidas, no significan nada. Las calles de Santiago siguen siendo las mismas que hace noventa y ocho años. Santiago está igual que cuando caminaban por sus calles Teófilo Cid o Carlos de Rokha. Todavía vivimos en la Revolución Francesa. Los ciclos son mucho más extensos y más densos y veinticinco años no son nada.

#### AUTOR:

Ian Waelder es co-fundador de Printer Fault Press junto a Óscar Florit. Estadounidense nacido en Madrid en 1993. Vive y trabaja en Frankfurt am Main, Alemania. Su práctica artística explora la materialidad urbana desde la memoria con aquellos medios que tiene a su alcance, desde fotografía a sonido, pasando por texto, pintura o escultura. Es también la práctica del coleccionista aplicada a lo experiencial: una investigación de los trazos y las marcas que los sujetos dejan en los objetos y el entorno material.

Correspondencia: [ianwaelder@gmail.com](mailto:ianwaelder@gmail.com)

# Sobre los tiempos del espectador en Documenta14

JAVIER ARTERO

javierarteroflores@gmail.com

El planteamiento de este texto gira en torno al binomio obra-espectador. Para ello me centraré tan solo en un par de piezas que se insertan en la muestra Documenta14 de Kassel. No se trata, por lo tanto, de un texto con pretensión ilustrativa o documental, sino de una visión ciertamente interesada que, sin embargo, subyace en los modos de contemplación de la contemporaneidad.

La elección de las obras a las que me referiré a continuación se debe a una serie de cuestiones que tienen que ver, principalmente, con la estructura de la narración en el tiempo en que se desarrollan. De este modo analizaré imágenes-movimiento que, además, no se presentan en salas de cine (como ocurre con otras obras de la muestra) sino que conviven con otras creaciones (pintura, escultura, etc.) que podrían denominarse como atemporales por no estar sujetas a una duración determinada.

Como decía, excluyo de este análisis aquellas obras proyectadas en salas de cine debido a que la presentación de éstas atiende a parámetros diferentes, como son el acondicionamiento lumínico clásico, el aislamiento acústico, la presencia de asientos y, principalmente, el acceso a los horarios de comienzo de los films. Tales condiciones, generan un marco de visionado que difiere sustancialmente de la aproximación a la imagen-movimiento en una sala que no ha sido pensada para un único vídeo, pues éste se yuxtapone con otras imágenes u objetos. Tal y como afirma Estrella de Diego en relación al visionado de imágenes-movimiento en salas expositivas, "en los vídeos narrativos —y casi todos lo son— lo esencial podría estar ocurriendo justo antes de que hayamos entrado o poco después de nuestra salida"<sup>1</sup>. Por lo tanto, ¿cómo situarse ante esta problemática en un evento artístico de

---

CÓMO CITAR ESTE TRABAJO / HOW TO CITE THIS PAPER

---

Artero, J. (2018). Sobre los tiempos del espectador en Documenta 14. *Umática. Revista sobre Creación y Análisis de la Imagen*, 1: 179-182.

<http://dx.doi.org/10.24310/Umatica.2018.voi1.5416>

Umática. 2018; 1: 179-182

la magnitud de Documenta, donde las obras se disponen por diferentes pabellones repartidos por toda la ciudad de Kassel? Más que una posible respuesta, me parecen interesantes las consecuencias evidentes de dicha pregunta, las cuáles tienen que ver con los ritmos de consumo y/o contemplación.

Como artista que trabaja con la imagen-movimiento, durante una visita a la Documenta 14 resulta inevitable prestar atención a los tiempos y las formas que el espectador dedica a las obras de este medio. No entraré en mediciones estadísticas, pero a simple vista llama la atención que el mayor número de público se concentra frente a vídeos cuya estructura narrativa se antoja más simple o incluso predecible. En este sentido podríamos citar las obras *The Raft* (2014) de Bill Viola en Fridericianum y *La sombra* (2017) de Regina José Galindo en el Palais Bellevue.

En *The Raft* una multitud de personas de distintas edades y géneros esperan en pie como lo harían en una parada de autobús. Estos individuos no se relacionan entre sí, de hecho la ralentización de la imagen acentúa algunas expresiones de incomodidad por la espera. Sin previo aviso, dos cañones de agua, uno por cada lado de la imagen, son disparados contra el grupo, derribándolos y haciendo tropezar unos cuerpos con otros, que se agolpan en el suelo. Cuando los cañones cesan la escena se asemeja a la de una catástrofe, lo que -ahora- lleva a los personajes a interactuar e incluso abrazarse. La estructura narrativa es básica (planteamiento-nudo-desenlace) y, dada la fama del artista, es muy probable que buena parte de los espectadores que también esperan y se agolpan frente a la

proyección de 10 min. 30 seg. de duración ya hayan visto el vídeo en alguna ocasión. No es difícil acceder a fragmentos de esta obra grabados por visitantes de museos y colgados en sus cuentas de Youtube. Pero, ¿por qué? Desde mi punto de vista, la captación del espectador de esta obra se debe a dos cuestiones principales que a continuación esbozaré: la narración esquemática y la espectacularidad.

Frente a la cantidad de obras paracinemáticas de alto contenido archivístico, que no se limita a la presentación de imágenes de archivo sino también en gran medida a la proyección de textos, en *The Raft* se prescinde de lenguaje verbal. Como viene siendo habitual en la obra de Bill Viola, la influencia pictórica que desprenden sus vídeos es notable, de manera que los valores compositivos, lumínicos o texturales predominan sobre los propios del medio videográfico, como podría ser el montaje -inexistente en este caso por tratarse de un único plano secuencia-. No obstante, como adelantaba, la estructura narrativa del clip, reducida a su mínima expresión, no deja de ser la propia del medio cinematográfico, es decir, como sostiene Gilles Deleuze, "el cine se constituyó como tal haciéndose narrativo, presentando una historia y rechazando sus otras direcciones posibles"<sup>2</sup>, por lo que la imagen se identifica con la proposición y el plano con el enunciado narrativo. Se podría decir que la obra plantea una escena, posteriormente introduce un acontecimiento -o cambio- y finalmente este nudo se resuelve o da lugar a una nueva escena que es consecuencia de lo inmediatamente anterior. La simplicidad de lo narrado mediante imágenes no necesita el verbo y, por ello, el

espectador puede acceder a la obra en cualquier momento sin que esto suponga una desventaja significativa. De alguna manera, *The Raft* funciona como la contemplación del fuego en una chimenea, en la que sabemos que la llama se aviva y se desvanece gradualmente pero no deja de ser un evento hipnótico. Sabemos que la TV sustituyó el lugar de la chimenea en los hogares y que, por lo tanto, no es azaroso que canales como Super RTL emita un plano fijo secuencia en loop de una chimenea cuando acaba su programación.

La anterior reflexión nos conduce a la siguiente cuestión que, desde mi punto de vista, podría justificar la captación del espectador en la obra de Bill Viola: la espectacularidad.

Como apunta el profesor Luis Puelles, Wagner se mostraba opuesto al hermetismo de la creación artística de su tiempo, a lo que respondía con el empleo del efecto estético de la obra total, en otras palabras, el efectismo. Así, el espectáculo "busca que el espectador no tenga salidas; que la obra consiga atraparlo del todo"<sup>3</sup>. Bill Viola hace uso de estrategias efectistas tales como la ralentización de la imagen, que enfatiza el dramatismo de la misma, o el empleo del agua, un elemento de gran riqueza plástica presente en toda la historia de la pintura. No es necesario visionar completamente uno de sus vídeos o profundizar en su contenido conceptual para ser captado por estas técnicas porque en el espectáculo "se lleva a cabo la alienación de lo artístico en la inmanencia del efecto"<sup>4</sup>. En definitiva, la apreciación de los citados valores pictóricos efectistas en la obra videográfica de Viola implican una aproximación al vídeo desde una

disciplina ajena con efectos coincidentes, pues también en el Fridericianum podemos encontrar la obra *36 Grad 45 N 021 Grad 56 E* (2015) de Dimitris Tzamouranis, una marina de gran formato en la que, como con *The Raft*, los espectadores se amontonan y se deleitan con la factura del cuadro como artrópodos atraídos por la luz.

Un ejemplo de vídeo de características diametralmente opuestas pero que también plantea una resistencia a los modos de consumo de la imagen-movimiento en el espacio expositivo es *La Sombra* (2017), de Regina José Galindo, que se encuentra en el Palais Bellevue.

En esta ocasión no encontramos valores pictóricos significativos, como ocurre con Viola, ni efectismos, todo lo contrario. Mediante montaje por cortes y cambios de plano, se presenta la figura de una mujer (Regina José Galindo) que, mostrando síntomas de agotamiento por la incesante carrera, es perseguida por un tanque.

Mientras que en *The Raft* experimentamos una ralentización digital de la imagen, y con ello de lo narrado, en *La Sombra* tiene lugar una suspensión de la narración, pues a pesar de los cortes no se aprecia un acontecimiento que introduzca algún cambio sustancial. Dicha estrategia estructural podría responder al planteamiento de Estrella de Diego citado anteriormente, pues aquí es totalmente indiferente el momento en el que el hipotético espectador accede al espacio en el que se proyecta el vídeo, siempre encontrará lo mismo. Precisamente, quizá sea esta liberación de exigencias en cuanto a acceso y tiempo de visionado lo que invita a contemplar la imagen, aún haciéndose previsible tras unos segundos o minutos de visionado que nada cambiará, al menos

en el plano de la obra. Quizá, en este caso, el acontecimiento es desplazado de la obra al espectador, del tiempo objetivo de la obra a la experiencia de duración<sup>5</sup> -subjética- del que mira.

Para finalizar, sería interesante señalar una obra no videográfica pero que sí se desarrolla en el tiempo mediante la reproducción sonora de una conversación. Se trata de *SEDUCTIVE EXACTING REALISM* (2015)<sup>6</sup>, de Irena Haiduk, en la planta superior de la Neue Galerie. Dicha grabación reproduce una conversación entre la artista y su compatriota Srđa Popović en la Universidad de Harvard. Sin embargo, como en las obras anteriormente referidas, la visión que trato de reflejar en este texto es ciertamente interesada y no pretende profundizar en el contenido de la obra como tal. De nuevo quisiera prestar atención a la relación -y la reacción- de la obra con el espectador.

En este caso, para la audición de dicha conversación se dispone una habitación a oscuras que impide cualquier filtración de luz. Bordeando la sala, se han colocado tumbonas para que puedan ser utilizadas por los oyentes. Pero la peculiaridad de la propuesta, bajo de mi punto de vista, es que ésta comienza a cada hora en punto y se desarrolla durante 35 minutos, requiriendo dicho tiempo del espectador. El público espera su turno en la puerta, pero, una vez dentro, cuando reciben la noticia de que la obra se desarrollará durante 35 minutos en total oscuridad, muchos son los que abandonan la sala. Los motivos pueden ser varios aunque, inmersos en la maratónica misión de ver y de verlo todo, más de media hora de inactividad, de simple escucha puede antojarse insalvable. En este sentido y como

**AUTOR: JAVIER ARTERO** es artista visual, actualmente realiza su tesis en la Universidad de Málaga. En su obra reflexiona sobre los conceptos de paisaje, tiempo y contemplación. Para ello se sirve de diferentes formatos como la imagen movimiento, la fotografía o la instalación que le permiten explorar, principalmente, las posibilidades de la suspensión narrativa en el espacio expositivo.

[javierarteroflores@gmail.com](mailto:javierarteroflores@gmail.com)

conclusión, me parece acertada la referencia a una reflexión de Paul Virilio en *El ciber mundo*, la política de lo peor, donde, reflexionando acerca del medio televisivo afirma que la espera de acontecimientos es, en cierto modo, una asfixia de la percepción del espectador.<sup>7</sup>

<sup>1</sup>- De Diego, Estrella, "Pantallas en fuga" en *EL PAÍS*. [consultado el 16 de septiembre de 2017].

Disponible en:

<https://bit.ly/zhFalxS>

<sup>2</sup>- Deleuze, Gilles. *La imagen-tiempo*.

Estudios sobre cine 2. Barcelona: Paidós, 2004. Pp. 43.<sup>3</sup>- Puelles, Luis. *Mirar al que mira*. Madrid: Abada Editores, 2011. Pp. 252.

<sup>4</sup>- *Ibid.* Pp. 253.

<sup>5</sup>- Bergson, Henri. *Ensayo sobre los datos inmediatos de la conciencia*. Salamanca: Ed. Sígueme. 1999.

<sup>6</sup>- AA.VV. *Documenta 14*. Daybook.

Munich: Ed. Prestel. 2017.

<sup>7</sup>- Virilio, Paul. *El ciber mundo, la política de lo peor*. Madrid: Ediciones Cátedra, 2005. Pp. 85.

## Kassel no invita a la política

JUAN JESÚS TORRES (juanjesustorresjurado@gmail.com)

JAVIER BERMÚDEZ (javierbperez@gmail.com)

Me pregunto sobre las posibilidades de un arte en relación con lo social en la actualidad. Es algo que hemos estado conversando antes, durante y después de nuestra visita a Documenta14. Ese "después" tan importante, que sirve para poner en orden nuestros pensamientos y enrolarnos en la ardua tarea de darles sentido y coherencia.

No sé como fue en tu caso, pero mi estancia en la documenta14 "Learning from Athens" estaba cargada de optimismo, a pesar de la negatividad de las críticas a priori acerca de la exposición que llegaban de los distintos medios artísticos y sobre todo de ese espacio de opiniones ligeras como Facebook, donde la gente intenta arrojar luz deprisa y corriendo de eventos como documenta, donde una visita de dos o tres días se antoja cuanto menos escasa. Recuerdo que te lo comentaba y notaba una cierta desafección respecto al arte en tu respuesta, puede que la misma que estoy sintiendo yo en este momento, aunque

quizás sea aquella que sentiremos el resto de nuestras vidas de no encontrar sentido a toda esta vorágine artística donde da la sensación de que hay algo que no termina de encajar. Quizás la sensación de totalidad o de encontrar uno su sitio a la que hago mención, la posición al respecto, tan sólo cobre cuerpo en ciertos momentos efímeros; en esas ocasiones en las que parece que todo cuadra y que casi siempre vienen marcadas por un libro que nos abre los ojos, un artista que realmente nos sorprende, una conversación entre amigos, que son en definitiva aquellos resortes que provocan que las ideas salten por los aires y uno tenga que volver a buscar de nuevo su lugar. Puede que esta sensación de pérdida o crisis, de no saber cuál es nuestro sitio sea el propio motor de toda esta parafernalia artística. En teoría documenta debería ser un catalizador de estos sentimientos, ese tipo de resorte que antes mencionaba.

---

### CÓMO CITAR ESTE TRABAJO / HOW TO CITE THIS PAPER

---

Torres, J.J. y Bermúdez, J (2018). Kassel no invita a la política. *Umática. Revista sobre Creación y Análisis de la Imagen*. 1: 180-188.

<http://dx.doi.org/10.24310/Umatica.2018.voi1.5411>

Umática. 2018; 1: 180-188

En Kassel todo parece más fácil. La lectura del evento se antoja incompleta a consecuencia de la imposibilidad de acudir a las dos sedes que este año albergaban el proyecto. Atenas, la sede griega, propone un diálogo directo con Kassel a través de opuestos y en base a una reactivación de lo público que dote de voz a los oprimidos: concretamente a las víctimas de las políticas de austeridad de la troika y al problema de Europa con los refugiados. La historia también juega un papel importante. Lo cierto es que el discurso curatorial parece coherente cuanto menos en una serie de cuestiones que vinculan documenta con lo público evitando los comisarios que entidades privadas formaran parte del proyecto. El punto de partida, en este sentido, fue loable; acercar el arte a lo social en un intento de alejarlo de la élite que es su contexto habitual. La élite entendida como esos poderes financieros que controlan lo material jugando aquí el arte un papel que quiere distanciarse del propio mercado, apostando por aquello que no se puede vender, un acercamiento conceptual con lo político. El posicionamiento es claro, y así fue informado a través de los canales de comunicación antes del comienzo de la exposición. Pero documenta no daría comienzo el 8 de abril en Atenas, fecha de inauguración, sino que la programación se implementaría antes con el trabajo del comisario Paul B. Preciado y su "Parlamento de los cuerpos", que se podía describir como un espacio donde las sensibilidades marginadas por lo dominante tenían cabida y donde el sentido era una construcción horizontal de voces corales que ponía el acento en la dificultad de encorsetar un cuerpo identitario. La idea de exceder el espacio expositivo queda clara en la propuesta, del mismo

modo que el temporal, donde documenta apuesta por un aparato proyectual con distintas sedes a lo largo de las dos ciudades. Quizás tras ello esté la idea de desterritorialización, de negación del propio museo que vincula a documenta con la calle y las personas, en definitiva.

En Kassel el recorrido supera las 20 sedes. Recuerdo que nos llamó la atención el hecho de conocer la ciudad gracias al tránsito entre un espacio y otro, de que la exposición tuviera esa característica que tendía a la diseminación de las fronteras internas del museo en favor de la propia ciudad. Recuerdo la obra de bienvenida en la estación de metro "*The Welcoming Gate*" que casi fue la primera que vimos. Nuestro recorrido fue ordenado siguiendo paso a paso el que recomendaba el equipo curatorial. Las obras, no obstante, eran las mismas en gran medida aunque con un contexto diferente al de Atenas. Hablamos de élite tanto en las sedes como en ese camino; mirábamos a los espectadores casi reconociéndonos en sus opuestos; recuerdo la precariedad en la que fui yo. Nos sentamos en una cafetería desde la que se podía ver la ciudad, tomando un café tres veces más caro que desde donde escribo, sobre sillas firmadas por Knoll y diseñadas por Eero Saarinen. Todo un juego de opuestos. Tenía mucha ilusión ya que era mi primera vez en un evento de este tipo. Un evento de esos del cual la gente del arte, profesores, profesionales y artistas no dejan de hablar como algo imprescindible que alguien del mundillo no se puede perder. Esta era una cantinela que no paraba de escuchar desde los tiempos en la facultad. No obstante, en aquel momento me sentía alejado de esa posición.



Kassel simboliza la élite. Los problemas del sur aquí quedan más alejados. El enfrentamiento con documenta no se aleja del ideal kantiano. Tan sólo vestigios en las obras que hacen referencia a los conflictos reales. El movimiento que justifica, bajo mi punto de vista, a Atenas en Kassel es el apoderamiento que supone la colección de arte contemporáneo ateniense de la sede central de la documenta: el Fridericianum. Una lectura fácil. El resto, resultados a modo de atlas de ciertos proyectos performáticos que se cerraron en Kassel. Entre ellos cabe mencionar los de los españoles Roger Bernat o Daniel G. Andújar. Hay buenas intenciones; al menos un intento, aunque superficial, de retorno político del arte en un evento que sirve —o ha servido históricamente— para sentar las bases de su propio devenir.

Aquí quedaría la diagnosis en ese querer cambiar las cosas, aunque fuera superficialmente. En este sentido, el camino debería conducir, por lógica, a una mayor influencia —en el futuro— del arte en el terreno de lo social y una mayor implicación política por parte de los artistas. Al menos este es uno de los puntos fuertes de esta Documenta14. Pero lo superficial quizás pese más que lo político y nos lleve a próximos eventos que no consigan superar aquellos objetivos que se imponen a priori por culpa de sus propias contradicciones internas. Puede que el problema sea ese empecinamiento en mezclar el arte con la política en discursos curatoriales excesivamente cerrados que son, los que a su vez, producen la contradicción que tira por tierra la idea de documenta. Al menos esa es mi sensación después de visitar la muestra. Por ello creo que, aunque todos sabemos la máxima *beuysiana* que dice "todo hombre es

un artista y todo arte es político", en este caso habría que llevar a cabo un ejercicio de autocrítica y exigir un mayor grado de implicación real a los que dirigen el evento si el discurso de los comisarios pretende este rumbo. El problema estriba en que el propio discurso de documenta no termina de ser coherente ni convincente, pues se cae. Esto convierte la pulsión política del evento en maquillaje que queda muy bien en los diferentes comunicados de prensa.

Revisando la información de lo que deparó la sede ateniense, se podía apreciar que muchos colectivos artísticos quedaron marginados y sin voz y que la dirección de documenta miró hacia otro lado cuando los problemas reales —ya fueran económicos, políticos o relacionados con la crisis de los refugiados— aparecieron. De hecho, el gran programa performático, ya mencionado, el "Parlamento de los cuerpos" también tuvo problemas en su intento por convertirse en un ágora de encuentro horizontal que devino en espacio de conferencias, contexto donde se sabe que la fluidez comunicativa es una quimera debido a las propias reglas intrínsecas en este tipo de situaciones donde todo es al final políticamente correcto. En este sentido de unión arte-vida, la posibilidad del arte de ejercer influencia ante estos problemas se disipa por las contingencias existentes en eventos de este tipo, pues supongo que hay muchos intereses que desconozco y que hay que preservar.

Llegados a este punto me pregunto ¿qué puede el arte, en un evento como éste que elige Atenas como lugar donde lanzar un discurso político, cuando se encuentra con el problema de verdad —la llegada de refugiados a las costas griegas,

el desalojo por parte de las autoridades atenienses de espacios ocupados por colectivos artísticos, la violencia represiva del estado que se ejerce en la calle contra parte de la población civil? La propia actuación del equipo curatorial al respecto sirve para responder la pregunta: silencio. Aunque quizás el silencio debió haberse dirigido hacia una posición más radical: la clausura, como se deja entrever en la carta abierta a Documenta<sup>14</sup> por parte del colectivo "Artistas contra los desalojos" que instaba a "abrir los ojos a la ciudad" mientras los visitantes llenaban las calles de Atenas. La proclama decía: "Ahora es un tiempo para crear un espacio para todos, no un momento para hacer archivo cultural de la crisis. Es un momento para la acción, no para el consumo ciego. Le pedimos que redirija sus pasos a las sombras y zonas oscuras, lejos de la fiesta que el alcalde de Atenas ha organizado para usted"<sup>1</sup>. No estuve en la sede ateniense, pero disfruté mucho de mi visita a Kassel. A fin de cuentas quizás el arte sólo sirva para eso.

¿Qué te parece esta respuesta a tu pregunta? El arte puede hacer productivo el mutismo. Quizás, pienso, el silencio sea el mejor puerto de partida. Los lugares de salida son, por definición, fugaces. y como tales substanciosos para nuestras memorias hambrientas de un edén por supuesto perdido. La utopía es el pasado mejor. El silencio es una quimera de nuestro tiempo. ¿No tienes la sensación de que nos hemos acostumbrado tanto a la brisa que ya no sabemos diferenciarlo del vendaval? Posiblemente, sin atreverme a asegurarlo, sea el momento de callar. Qué enmudezcamos

todos. Al mismo tiempo. Ahora. Cuando digo todos me refiero a aquellos, como nosotros, que nacieron en el lado amable. Y a los que aun sin pertenecer han sido abrumados. Si el ruido cesase, de repente, ¿podríamos acaso oír el rumor de unas olas llenas de víctimas? Las del Mediterráneo contaminado de desvergüenza y crueldad, y por qué no decirlo, de fascismo grosero. Probablemente el lugar del arte, el físico -me refiero al museo, cualquier de ellos, o una bienal, cualquiera de ellas, o una Documenta, la de Kassel, o la de Atenas, o la de Kassel/Atenas-, sea aquel que brinda la posibilidad de estar callados. Reconozcamos a veces la inoperancia del lenguaje ante tanto espacio de simulación, entre tanto experimento de tintes póstumos. ¿Acaso no bajamos la voz cuando entramos en la institución que admiramos? No te lo dije, pero cuando tomábamos una cerveza en aquel jardín de Kassel, a la vez que caía la noche, recordaba que en esa mañana soleada de Málaga en la que decidimos acompañarnos hasta la documenta, yo huía de un verano desatado en un sin fin de gritos. A la segunda cerveza ya estaba seguro; nosotros tres estábamos en Kassel en pleitesía al silencio.

Nathalie Heinich ofrece una pregunta; ¿y si el problema de la respuesta se resuelve en la cuestión misma? Para Heinich hay tres tipos de arte<sup>2</sup>. Y lo dice así, toda ella cartesiana. Un arte clásico, el que reconoce el canon tradicional en forma y fondo. Un arte moderno, el revolucionario por subjetivo pero con los medios del primero. Un arte contemporáneo, que supera la materia y los formatos, las interpretaciones y las intenciones.

1 En línea: <http://esferapublica.org/nfblog/carta-documenta/>

2 Heinich, N. *Le triple jeu de l'art contemporain*. Les Éditions de Minuit. 1998.



El de ahora. ¡El de la libertad absoluta! El exceso de positivismo va implícito en la ecuación. Bajo el paradigma de que el arte es reflejo de una sociedad, la diagnosis viene dada. Uno mira a su alrededor y procura encontrar el parangón en objetos desplegados en habitaciones blancas —o antiguas fábricas de tofu, da igual— como si detrás de cada uno, un ápice de verdad asomase en un discurso incompleto, pero latente. ¿No crees que tanta cita a Rancière, Deleuze o Benjamin no esconden una desesperación por dotar de sentido a un espasmo de egocentrismo? La sociedad —¿postmoderna? ¿hipermoderna? ¿ciborg? ¿postinternet? ¿postverdad?— produce una plusvalía de información. Una marabunta de discursos de los que el arte quiere rescatar aquella verdad que creemos saber que flota, desplazada o desterritorializada, pero allí, en algún sitio oculto. Nuestra beatitud es enfermiza, siempre al acecho de la fe. La desproporción de positivismo, sugiere Heinrich, nos obliga a ver deidad en una exasperante vacuidad. Vida donde hay muerte. La característica definitoria de la muerte es el silencio. Entonces, ¿puede ser que sea nada aquello que grita a voces el arte contemporáneo?

Umática. 2018; 1: 180-188

Podría ser, siempre que sigamos empeñados en la comodidad de la contingencia. El silencio es un lugar de proyección, como la pantalla blanca de un cine vacío. En ella todas las películas, de todos los tiempos, se desarrollan a la vez. Al mismo tiempo. Un lienzo, como una carta simulada en una pantalla, es un espacio latente. En silencio. Como en el libro, la significación del absoluto blanco se adquiere cuando se acerca, de alguna manera, a nuestro previo asiento. Ah, es verdad, y me gusta, por eso, porque me recuerda, y mi memoria es cierta. Es experiencia. La práctica es un espacio de verdad. Sin embargo, ¿de verdad vivimos? El simulacro que tanto hemos oído y del que tanto hemos hablado y al que tanto hemos atacado se soslaya con una vida atravesada, incidida, estructurada, por la imagen. Zettabytes de información sobrante. Anodina, repetida. En ese ruido, ¿qué hace el arte? El que me interesa, permanece casi callado. A su sigilosa manera da cuenta de espacios sumergidos en la huella. En el inmenso ruido de artillería que tantos años han construido la hegemonía de esta parte del tablero. Entiendo que el concepto que atraviesa todo lo que se expone como arte de nuestro tiempo sea el de *reparación*,

Fig.01.  
Ahlam Shibli.  
*Heimat*. Nordhessen,  
Alemania (2016-17).  
Serie de 53  
fotografías en copias  
cromogénicas.

como si eso fuese posible. Como es imposible solucionar tal desastre, parece sensato cartografiar el espacio devastado. Desde el silencio que es otra forma de respeto. En silencio se vela al muerto.

Ahlam Shibli presentó en la Documenta 14 dos trabajos. Uno en Atenas. Otro en Kassel. En el EMST de la capital griega, *Occupation*, una serie de treinta y dos fotografías que mapean la vida bajo la ocupación violenta de Israel en los territorios palestinos de Al-Khalil/Hebron. En la Neue Galerie de Kassel *Heimat*, cincuenta y tres fotografías tomadas cerca de la ciudad, en el

**AUTOR:** Juan Jesús Torres es director del Grado en Bellas Artes en TAI (Centro Universitario de Artes) MADRID. Graduado en Bellas Artes por la Universidad de Granada, Master en Investigación en Arte y Creación por la Universidad Complutense de Madrid, Master en Historia del Arte Contemporáneo y Cultura Visual y Doctor Cum Laude en Historia y Artes por la Universidad de Granada. Crítico de arte en diversos medios especializados y con numerosas publicaciones en su haber, ha comisariado diversas exposiciones, destacando FACBA 2017, festival de artes contemporáneas de la Universidad de Granada. [juanesustorresjurado@gmail.com](mailto:juanesustorresjurado@gmail.com)

**AUTOR:** Javier Bermúdez es crítico de Arte en La Opinión de Málaga. Profesor de Grado en Diseño. EADE Estudios Universitarios. Desarrolla su tesis doctoral "Relaciones liminares entre prácticas artísticas y prácticas curatoriales contemporáneas"

[javierbperes@gmail.com](mailto:javierbperes@gmail.com)

Nordhessen, la zona norte de Hesse, uno de los dieciséis estados federales de Alemania, la casa de muchos de nuestros refugiados. Españoles. Refugiados españoles. Expatriados de un país arrasado por la desidia autoritaria, por las fosas comunes, por la falta de libertades, por las imposiciones, por la pobreza, por la injusticia, por la incultura, por el olvido y por la desesperanza. Un país silenciado. Al frío, a ese idioma, a ese país de pasado cruel, a la posibilidad. Irse. Dejando todo atrás. Familias, amigos, amores, plazas, calles, noches y mañanas. Todo. Imagina. Todo. Por una vida fuera de la locura nacionalista, para poder hablar. Muchos años después aquel país, este, es un lugar más o menos próspero, a punto de fracturarse, a punto de unirse más que nunca. Un país que se consume en tertulias de televisión. Joven y preparado. Como su arte, objetualizado y conceptualizado, lleno de referencias y opiniones, de anglicismos y presencias en redes. Desfile de lo mismo aparentemente renovado, como los novios de Duchamp. De ruido, mucho ruido. Simulando que alguien, al otro lado, escucha. Una mujer palestina, en busca de la voz que explique su mundo en guerra se topa con señores mayores que no han actualizado el diseño de los escudos de los equipos de fútbol de su país natal. En la utopía del pasado mejor, el atavismo del silencio sepulcral, del mirar a otro lado, de la pertenencia a parte, de formar el otro, exactamente el mismo que dejamos ahogarse a kilómetros de nuestros resorts. Creo que hay política en Kassel cuando funciona como sinónimo de arte contemporáneo. Sólo que no habla tan fuerte como nosotros, que gritamos sin decir nada.

## Documenta 14 - Atenas.

Un caso de estudio sobre las dificultades de una macro-exposición descentrada

**LORENZO SANDOVAL**

lorenzo.r.sandoval@gmail.com

Una de las razones por las que Documenta14 será recordada es el gesto de dividirla en dos sedes, la de Atenas y la de Kassel. Otra será la gran polémica generada en ambas ciudades por diferentes motivos, tanto a nivel local como en la esfera del arte. Una razón más para evocarla en el futuro será la propuesta -para unos brillante, para otros oportunista, para otros sencillamente aburrida- de recuperar nociones universalistas, de carácter translocal y situado. Tomando riesgos, con sus desaciertos y grandes contradicciones, lo innegable es que esta edición ha intentado encarar los momentos de urgencia que se viven en los últimos tiempos, así como establecer un amplio debate público sobre el preocupante panorama político que se levanta frente a nosotros.

La decisión de Adam Szymczyk de dar una importancia semejante a los dos lugares produjo un desplazamiento conceptual para reflexionar sobre el eje Norte-Sur, pretendiendo cambiar la manida lectura del eje occidental/no occidental. Con este gesto Documenta14 produjo un doble, que sin embargo no lograba escapar a la producción de un otro en ambas ciudades: en Atenas, Documenta14 fue recibida con escepticismo primero, y con grandes críticas después. Las críticas vinieron especialmente desde el sector del arte, donde vieron como los recursos de la ciudad fueron transvasados hacia el alien alemán, manteniéndose siempre como un proyecto extranjero, más allá de algunas propuestas concretas. Así mismo, en Kassel hubieron numerosas quejas

---

CÓMO CITAR ESTE TRABAJO / HOW TO CITE THIS PAPER

---

Sadoval, L. (2018). Documenta 14 Atenas: Un caso de estudio sobre las dificultades de una macro exposición descentrada. *Umática. Revista sobre Creación y Análisis de la Imagen*, 1: 189-194.

<http://dx.doi.org/10.24310/Umatica.2018.voi1.5415>

Umática. 2018; 1: 119-194

sobre el desplazamiento de presupuesto hacia Grecia<sup>1</sup>, algo que se notaba en los montajes, en su mayoría menos espectaculares que otras ediciones (lo cual no se debería considerar en sí como un problema), con lo que la parte griega se percibió como ajena a la ciudad. La documenta de Szymczyk, parecía querer producir un Narciso que pretendía usar Atenas como un espejo en el que mirar(se) Europa. No hubiese estado mal utilizar el archi-citado gesto de Torres García de darle la vuelta a la imagen para cuestionar las estructuras de poder.

Si bien a muchos de los atenienses no les agradó tener Atenas convertida en ese dispositivo reflexivo, el gesto sirvió —quizá en sentidos inesperados por los organizadores<sup>2</sup>— para medir la temperatura de los acontecimientos. Por una parte, Documenta14 abrió la discusión en torno a como las empresas y los bancos alemanes aprovechan la crisis estructural griega para arrasar financieramente la ciudad a través del turismo

y la especulación inmobiliaria. Documenta sería una más de las caras de ese cristal que usa la cultura y el arte como cebo para el turismo, un ejercicio muy común en bienales y similares. Pero por otra parte, emplazar allí el proyecto, lo situaba en uno de los epicentros de la imaginería política de los últimos años en Europa respecto a la crisis financiera, de los refugiados, y de la política desde el intento del oxi, hasta la manera en que Grecia fue subyugada a la Troika. Aunque muchos de los trabajos incluidos no reflexionaban directamente sobre estas cuestiones, su presencia en esta ciudad abría una serie de lecturas de mutua influencia: de la ciudad sobre estos, y de estos como lentes desde los que leer la actualidad y el patrimonio de la ciudad, a lo que ayudó la dispersión por un gran número de localizaciones. Hay que preguntarse cómo de bien una parte convivía con la otra, y si la segunda podría tener aún credibilidad como aparato crítico. También, convendría no pasar por alto una cuestión fundamental: si aún las piezas tenían la capacidad de provocar sorpresa y seducir al espectador. En los proyectos que se declaran abiertamente políticos, este suele ser un aspecto secundario, como ha pasado en esta edición lo cual no deja de sorprender, teniendo en cuenta la práctica de los curadores asociados. Szymczyk realizó su labor pensando no tanto en una dirección al uso, si no desde la idea de la conducción. Esta noción tomada del compositor americano Lawrence Butch Morris consiste en no predeterminar la pieza a través de algo escrito, desarrollando la pieza musical leyendo los movimientos de los músicos, y abriendo el campo a la

1. En estos momentos, noviembre de 2017, hay en marcha una demanda del partido de extrema derecha AfD (quienes recientemente han entrado al parlamento alemán, y al gobierno en la ciudad de Kassel) en contra del equipo de documenta14: hay un déficit de más de 5 millones de euros. Según AfD y la auditora que ha investigado las cuentas de documenta14, se han encontrado muchas irregularidades en la gestión. Por otra parte, la mayoría de los participantes en la documenta, han firmado una carta de apoyo al equipo: <https://conversations.e-flux.com/t/a-statement-by-the-artists-of-documenta-14/7031>

2. Ver la conversación entre Iliana Fokianaki y Yaris Varoufakis en: <http://www.art-agenda.com/reviews/d14/>



Fig.01.  
El Parlamento  
de los Cuerpos.  
Comisario Paul  
B. Preciado.  
Documenta14  
Kassel. Fotografía  
Javier Bermúdez.

improvisación<sup>3</sup>. La traducción de esta excelente idea a la práctica de un gigante tal como la documenta quizá haya lastrado los resultados. Si bien que las diferentes partes de la documenta fueron por sí muy interesantes, las transiciones entre las mismas se hacían complicadas. Quizá el símil de la conducción era muy interesante, pero la traducción a la práctica de la organización produjo una cacofonía de difícil acceso, lo que no ayudó a entender la relación entre las dos ciudades.

Dadas las relaciones de los últimos años entre Alemania y Grecia, a través de la imposición de continuas medidas de austeridad, hacían esperar que la acogida por el país heleno fuese cuanto menos escéptica. La comunidad local en su mayoría reaccionó de una forma muy crítica, hasta el punto que la paralela Bienal de Atenas

3. En torno al concepto de "conducción" y a la figura de "Butch" Morris, consultar: Veronesi, D. *The Art of Conduction. A Conduction® Workbook*. Karma. Nueva York. 2017.

tuvo como la base de su proyecto un cuestionamiento velado de la documenta.

Además de los acontecimientos recientes, habría que considerar que la propuesta seguía una lógica extractiva que viene de largo. La misma construcción de la disciplina de la historia del arte —con un rol determinante de los historiadores alemanes que sentaron las bases formales de la escritura histórica tales como Winckelmann— ha sido formulada desde una serie de colecciones del norte que literalmente acumulaban sus piezas de arte extrayéndolas del sur, empobreciendo el patrimonio cultural austral.

Tras los años de austeridad, los agentes culturales y los activistas de Atenas — como en cualquier situación precaria— han desarrollado una serie de técnicas y dispositivos de supervivencia y solidaridad: por poner un ejemplo, el barrio de Exarcheia. Los okupas comparten espacio y actividades con los refugiados acogidos y apoyados por los agentes locales. No es extraño estar en las plazas de ese barrio y asistir a fiestas





Fig.02.

Rick Lowe. Victoria Square

Project. 2017-2018.

Elpidos 13. Atenas. Fotografía Freddie

F. Cortesía Documenta14.



donde se mezclan músicos punks con músicos sirios, y donde velos y crestas comparten la pista de baile en la plaza. E incluso, han desarrollado su propio sistema de intercambio y monetario. Documenta intentó extraer –sin éxito– todo ese conocimiento producido por y desde la austeridad, siguiendo la lógica histórica de extracción de recursos materiales e inmateriales. La sociedad alternativa helena cerró las puertas al alien del arte alemán que es documenta. En la ciudad se podían encontrar pintadas que manifestaban el estado de espíritu local: *Crapumenta, Earning from Athens* (realizado sobre los propios carteles con una veladura blanca sobre la *L del Learning from Athens*, motto de la documenta) *the crisis of a commodity or the commodity of a crisis, o Dear documenta14: it must be nice to critique capitalism, etc. with a 38 (70?) euros budget. Sincerely, IO 18 Ageneis* (Veronesi, 2017)

Pero por otra parte, hay que considerar los aciertos que Documenta14 Atenas consiguió. Muchos de ellos, pasaron desapercibidos en la prensa. En ese sentido, antes habría que señalar que la falta general de textos introductorios en cada sede no ayudaba, teniendo en cuenta la complejidad de temas sobre la que supuestamente se trabajaba. El diseño de escasa claridad tampoco ayudó. Hay que tener en cuenta que la mayoría de visitas realizadas por la prensa se realizan durante un corto periodo, durante los días de la apertura, lo cual hace complicado tener el tiempo suficiente para visitar todo. La falta de claridad en la actividad de informar sobre documenta trabajó en contra de la propia construcción del proyecto.

Uno de los aciertos fue la innumerable

presencia de artistas que no forman parte de la plantilla bienalista, reconociendo prácticas que ya tocaba incluir en la documenta (Sergio Zevallos, Marta Minujin, Beau Dick, Manthia Diawara, María Lai, Ciudad Abierta, Cecilia Vicuña, Guillermo Galindo, Oscar Masotta, etc) o que han encontrado presencia en un proyecto de estas características (Sammy Baloji, Theo Esthetu, Hiwa K., Sanja Iveković, Bouchra Khalili, Emeka Ogboh, etc). Se agradeció enormemente no encontrar de nuevo los mismos nombres habituales de proyectos de este tipo, aunque esto quizá contribuyó a que muchas de las críticas por parte de la audiencia viniesen por una falta de reconocimiento y auto-identificación con las obras.

Otro fue el trabajo con la propia temporalidad de algunos de los proyectos: por ejemplo, el programa público preparado por Paul Preciado, *The Parliament of Bodies* (fig.01) fue una institución pedagógica experimental, que comenzó meses antes de la inauguración, y que una vez finalizada documenta en Atenas, continuó en Kassel. Esta fue una de la propuestas más interesantes, al poner a disposición de la comunidad de Atenas un programa gratuito de casi un año de duración en el que se facilitó la reunión de artistas, pensadores, activistas, arquitectos, y agentes sociales provenientes de campos tan diversos como derechos de los indígenas en Sudamérica, activistas queer y trans, agentes vinculados al trabajo con refugiados, historiadores, etc. Esta plataforma de encuentros es relevante porque proponía una manera de preconfigurar las luchas políticas que vienen, y para ello empezar a tejer una serie de alianzas y complicidades.

Otro ejemplo de esa temporalidad fue el proyecto de Rick Lowe (fig.02), que generó junto a los vecinos de la plaza Victoria un colectivo y un espacio para trabajar sobre algunos conflictos del barrio. Elpido 13, tal era el nombre del colectivo y su dirección, comenzó aproximadamente un año antes de la apertura, y planea continuar durante un año más, cuestionando los propios límites de la documenta. En este proyecto (aún en activo), han estado generando semanalmente un periódico llamado One to one, concebido como un dispositivo en el que un individuo dialoga con otro, o una comunidad conversa con otra.

Sin duda, Documenta14 Atenas fue una apuesta complicada y llena de contradicciones. El dispositivo de la exposición debería haber estado a la altura del tipo de conocimiento que se exploraba. Aún así, las intenciones que la movieron se hacen necesarias y urgentes. Pese a todos los fallos, es conveniente lanzar la siguiente pregunta: ¿cuál es el lugar y la escala necesarios para trabajar sobre un cambio de la percepción sobre ideas de carácter progresista? Documenta14 será sin duda un buen caso de estudio a la hora de pensar como proponer un debate público sobre esas ideas.

**AUTOR: LORENZO SANDOVAL** es artista visual, comisario e investigador independiente. Dirige desde 2015 la institución ficticia "The Institute of Endotic Research". Desde 1980, vive y trabaja en Berlín. Trabaja en la intersección entre práctica artística, proceso curatorial y diseño espacial.

[lorenzo.r.sandoval@gmail.com](mailto:lorenzo.r.sandoval@gmail.com)

## 10+1 cosas que aprendí en documenta

DIEGO DíEZ

diegodiezp@gmail.com



Fig.01.

Banu Cennetoğlu  
BEINGSAFEISSCARY  
(2017)

Ten aluminum letters borrowed from the Fridericianum and six letters cast in brass after the existing ones Based on graffiti existing on a wall at the National Technical University of Athens as of April 6, 2017

57,5 × 108,5 × 1 cm overall

Co-produced with Kunstgiesserei St. Gallen, Sitterwerk, Switzerland.

Fridericianum, Kassel

### 1. Más poesía y menos ostentación

Durante los 100 días que duró la documenta en Kassel dos obras competían constantemente por la atención de los que llegaban a Friedrichsplatz. Pese a que el Partenón de Libros de la argentina Marta Minujín fuera posiblemente la obra más compartida en redes

sociales no podemos olvidar la preciosa pieza de Banu Cennetoğlu, que cambió las letras del Fridericianum para enviarnos un mensaje de lo más actual en un mundo en constante estado de emergencia, en vez de recuperar una obra de los 80 con mucha menos fuerza vigente.

---

CÓMO CITAR ESTE TRABAJO / HOW TO CITE THIS PAPER

---

Diéz, D (2018). 10+1 cosas que aprendí en Documenta. *Umática. Revista sobre Creación y Análisis de la Imagen*, 1: 195-206. <http://dx.doi.org/10.24310/Umatica.2018.voi1.5407>

Umática. 2018; 1: 195-206



*Fig.02.*  
Bia Davou  
Sails, 1981, fabric.  
Collection National Museum of Contemporary Art,  
Athens (EMST), installation view, ANTIDORON.  
The EMST Collection, Fridericianum, Kassel

## 2. ¿Exposiciones que son obras?

Este año, en el que suele ser el centro de la exposición, el museo Fridericianum, se produjo algo quizás inesperado. Adam Szymczyk deja el espacio clave al EMST, el Museo Nacional de Arte Contemporáneo de Atenas, para que su directora y comisaria de la exposición, Katerina Koskina, muestre algunas de las piezas de la colección, ayudando a entender mejor la realidad griega pero a la vez desplazándonos de contexto, bajo mi punto de vista, de una forma un pelín brusca. Me gusta ver esta exposición como una obra del propio Szymczyk, que al tomar prestado el EMST para su despliegue en la ciudad helena tiene que devolverles el favor con esta presentación.



### 3. Al límite

En la Neue Neue Galerie se presenta uno de los trabajos que, quizás, más han dado que hablar esta edición. Este es la investigación que Forensic Architecture en colaboración con The Society of Friends of Halit hizo sobre la muerte de este chico de 21 años en 2006 en la ciudad de Kassel a las manos de Nationalsozialistischer Untergrund (NSU), un grupo de extrema derecha alemán que hizo en el joven Halit su novena víctima. Forensic Architecture se definen como un grupo de investigación que usan la arquitectura para tratar diferentes temas, presentando en esta documenta, casi seguro, una de las obras de arte más objetivas.

*Fig.03.*

Forensic Architecture

77sqm\_9:26min - Video, 2017. Three

channel video, installation view,

Neue Neue Galerie (Neue Hautpost), Kassel



#### 4. Hablando con la historia

Fig.04  
Sokol Beqiri,  
Adonis, 2017, Oak tree next to Prevelakis  
Hall with branches grafted from an oak in  
Kassel; marble, Athens, documenta 14.

Entre mis obras favoritas de la exposición se encuentra esta obra que se repite en Kassel y Atenas sin llegar a ser la misma. Un pequeño gesto del artista kosoves que se apropia de los famosos robles que Joseph Beuys plantó por toda Kassel en la documenta 7 de 1982. La obra, situada a la entrada de la sala permanente dedicada al artista alemán en la Neue Galerie nos propone, de una forma muy romántica y poética una insurrección ante la permanente y constantemente presente obra de Beuys y las posibilidades de trasladar esta obra a otros lugares (como ya hizo él, aunque esta vez, sin permiso)



## 5. Pinceladas y pinceladas

Si entendemos la documenta como un cuadro, y cada una de sus obras como una pincelada del mismo, no podemos si no darle más importancia a unas pinceladas que a otras, como en toda pintura. Y es que hay pinceladas que podrían incluso ser un cuadro aparte, por la calidad de las mismas. Una de ellas es la fantástica película de Douglas Gordon sobre Jonas Mekas, acertadamente proyectada en un cine que permite ver la obra tranquilamente y sin distraernos por la necesidad de seguir un recorrido.

*Fig.05.*

Douglas Gordon

I Had Nowhere to Go: A Portrait of a Displaced Person (2016)

Digital video transferred from Super 8 film and video, color and black, sound.

97 min.



## 6. "Falsos" documentales

Quizás fue un gesto común el de las piezas que de alguna forma partían de hechos reales y luego se transformaban y tomaban licencias creativas del mundo de arte, en el que la documental sigue enmarcado. Quizás las dos piezas más representativas de esto que comento fueron la de Douglas Gordon y la de Véréna Paravel & Lucien Castaing-Taylor. He leído críticas, sobretudo al primero, por tener la oportunidad de contar la historia de Jonas Mekas y decidir no realizar un documental convencional sobre el holocausto.

Otra historia apasionante que se convierte en una película casi escultórica fue la que se podía ver en Tofufabrik sobre la historia de Issei Sagawa, un japonés que fue acusado de asesinato y canibalismo durante su estancia en Francia en 1981. Sin ninguna duda una de las obras más trastornadoras de esta documental, tanto visualmente como la historia detrás.

*Fig.06*  
Véréna Paravel and Lucien Castaing-Taylor  
Commensal, 2017, installation view,  
Tofufabrik, Kassel, documenta 14





## 7. Hay otras opciones, aunque no siempre funcionan

Quizás una obra que ha servido para darnos cuenta de las intenciones a posteriori de esta documenta 14 es la de Naeem Mohaiemen. Una videoinstalación que explora el lugar histórico de Bangladesh desde la perspectiva socialista del encuentro del Movimiento No Alineado (NAM) de 1973 en Argelia a su contrapunto ideológico, el surgimiento de una fuerte perspectiva islámica en la reunión de la Organización de Países Islámicos (OIC) de 1974 en Lahore. Centrado en la navegación de Bangladesh en estas dos

reuniones históricas, así como en su lucha por el reconocimiento de las Naciones Unidas (vetado por China, que actúa como representante de Pakistán), el proyecto considera la erosión de la idea del Tercer Mundo como un espacio potencial para el descolonialismo, teología de la liberación y socialismo. Documenta intentando proponer un nuevo futuro global y en concordia contra el capitalismo (al menos en el arte) pero dándose de bruces contra todas las demás fuerzas que componen este sistema.

*Fig.07.*

Naeem Mohaiemen  
Two Meetings and a Funeral, 2017,  
three-channel digital video installation,  
Hessisches Landmuseum, Kassel



## 8. Un poco de humor

*Fig.o8.*  
 Roe Rosen  
 The Dust Channel, 2016, digital video,  
 installation view, Palais Bellevue, Kassel

Fue de agradecer en una documenta que se planteaba tan seria y comprometida encontrar una obra como la del israelita Roe Rosen. Una opereta con un libreto ruso que se desarrolla en el ambiente doméstico de una familia de Israel que le tiene pánico al polvo. Rosen asocia el polvo con la arena y la arena con el desierto, donde Israel tiene una de las prisiones más conflictivas, donde envía a ciudadanos africanos que llegan al país buscando asilo. Una obra en la línea conceptual y política que marca la documenta pero con toques de humor que la hacen accesible a cualquiera.



## 9. Historias que necesitan ser contadas

Una de las historias que más me tocó en mi paseo por Kassel fue la de Lorenza Böttner. Lorenza, que nació en Chile antes de la dictadura bajo el nombre Ernst Lorenz Böttner sufrió un accidente que le hizo perder los dos brazos. Se mudó a Alemania donde estudió arte en la universidad de Kassel y posteriormente en NY. Como artista realizaba cuadros con sus pies, como un fantástico autorretrato que se puede ver en la Neue Galerie, pero realmente toda su vida podría ser considerada su obra. Muchas más figuras como la de Lorenza deben ser encontradas y recuperadas para la historia del arte y en particular en el caso de Lorenza para la historia queer, y creo que en esa línea la documenta ha hecho una gran labor.

Fig.09.

Lorenza Böttner

Installation view, Neue Galerie, Kassel, documenta 14



Fig.10-  
 Maria Eichhorn  
 "Unlawfully acquired books from Jewish ownership"  
 (2017) installation view, Neue Galerie, Kassel,  
 Documenta 14, (© Maria Eichhorn/VG Bild-  
 Kunst, Bonn 2017, photo by Mathias Völzke)

## 10. Vida después de documenta

Es quizás tan interesante como necesario el encontrar trabajos o proyectos que buscan tener vida antes y después de la exposición. Quizás en el caso de esta documenta el más ejemplar sea la contribución de Maria Eichhorn, que ha propuesto la creación de un instituto de investigación de todo el arte que fue adquirido de forma ilícita durante el régimen nazi. Una gran parte de este proyecto se centra en el descubrimiento de la Colección Gurlitt, pero lo expuesto son libros que provienen de diferentes bibliotecas y dueños. Un proyecto de muchas capas y muchas posibilidades que en esta documenta utiliza una enorme estantería repleta de libros como perfecta imagen de toda la propuesta curatorial.



## 10+1: ¿A dónde nos dirigimos?

Para acabar me gustaría citar unas palabras de Manuel Borja-Villel en el simposio celebrado en el Van Abbe Museum de Eindhoven a finales de Septiembre y titulado "Collections in Transition: Decolonising, Demodernising and Decentralising?"<sup>1</sup> donde, como director de L'Internationale reconocía que con sus acciones quizás no sepan exactamente hacia donde se dirigen, pero si saben que no les gusta de donde vienen. Me gustaría interpretar así esta Documenta14, como una documenta que permitirá a la siguiente una visión del mundo y el arte completamente diferente.

Fig.11.

Vista del Partenón de Libros de Marta Minujín el último día de la documenta14

<sup>1</sup> Para consulta: <https://vanabbemuseum.nl/en/programme/programme/collections-in-transition/>

Umática. 2018; 1: 195-206

AUTOR: DIEGO DíEZ es cofundador del espacio Pløt- situado en Amsterdam junto con Dieuwertje Hehewerth. Diego Díez (Barcelona, 1994) trabaja entre Países Bajos y España. Artista visual y fotógrafo. Su investigación cuestiona la idea de representación y la producción de sentido a través del uso de los sistemas de conocimiento existentes. Su trabajo abarca desde la instalación, la escultura y la fotografía hasta el diseño editorial, la intervención y la gestión cultural.

[diegodiezp@gmail.com](mailto:diegodiezp@gmail.com)

## Un estado que se desvanece en la memoria

CARLES ÀNGEL SAURÍ

PAULA GARCÍA-MASEDO

(paula.g.masedo@gmail.com)

Este texto se nos ocurre como un diálogo, de manera parecida a cómo nos podríamos imaginar a Kassel hablando con Atenas. Toda comunicación es un fracaso, seguro que es, al menos, un fail en parte. Siempre queda la sensación de que algo queda por decir, y muchas más veces, por entender. Cierto es a veces, que sin palabras de por medio, o con unas palabras en concreto, muchas veces, con las palabras robadas a otro, aparece un enlace inesperado, inesperadamente eficaz, por invisible e inmaterial que sea. Probablemente esas palabras convocan imaginarios distintos en las cabezas de quienes nos hablamos, en cualquier caso, el vínculo está ahí.

"Kassel se desvanece en la memoria. Frente al Fridericianum un simulacro del Partenón intenta salvar de la ruina el espíritu cultural del templo griego a través de una reproducción de su arquitectura con libros, obra de Marta Minujín y Pierre Bal-Blanc. El Fridericianum, el museo público más antiguo de Europa, fue salvado de sus ruinas para la primera documenta en 1955. El núcleo central de la exposición establece un diálogo entre dos espacios clave para la cultura local de sus ciudades, dos edificios que fueron centro y ruina de los proyectos culturales de los que emergían. En el fondo, y visto desde la lejanía, este juego parece seguir promoviendo la narrativa cultural de una Europa que tiene sus bases en la cultura griega, recuperadas por la ilustración y fetichizadas por la UE.

---

### CÓMO CITAR ESTE TRABAJO / HOW TO CITE THIS PAPER

---

Saurí, C.A. y García-Masedo, P. (2018). Un estado que se desvanece en la memoria. *Umática. Revista sobre Creación y Análisis de la Imagen*, 1: 207-211.

<http://dx.doi.org/10.24310/Umatica.2018.voi1.5413>

Umática. 2018; 1: 207-211



Tofu Fabrik. Detalle.  
Documenta14.  
Cortesía de Paula  
García Masedo y  
Carles Àngel. 2017.

Tal vez, este sea el ejercicio que más haga dudar del discurso curatorial de la Documenta14, este querer huir desde dentro. Poner en crisis la idea de Europa desde un proyecto como documenta que nació como espacio de liberación artística (en parte también por la negación a ser una feria) para curar las heridas de un viejo continente deprimido, muchas veces entra en contradicción. Sin embargo, el fracaso me parece la narración más pertinente para la construcción de la idea de Europa y éste parece acompañar a muchos de los proyectos artísticos como el archivo de Stefanos Tsivopoulos en el mismo Fridericianum.”

En la documenta, la memoria, el pasado, aparece como parte del presente. La separación entre ambos tiempos, pero su conexión inevitable

—uno no es sin el otro— lleva implícita la idea de transformación, pero a veces, parece que señala que hemos llegado al mismo sitio de partida. De nuevo, esa idea de fracaso. El movimiento como tema subyace en el entendimiento que la documenta hace de lo contemporáneo: circulación de capital, deuda, desposesión, emigración, desplazamiento, diseminación. El movimiento, el link, se da entre sitios, y entre tiempos, está dentro de la estructura narrativa de la exposición. Así, algunas piezas, o historias, aparecen en varios lugares y en varios tiempos, pudiéndose componer narraciones más completas a través de la reunión de texturas, aunque esta composición a veces es tibia, casi azarosa. En *South as a State of Mind*, se puede leer el artículo de Jonas Mekas “I had nowhere to go”, que tiene texto, y tiene fotos, y en un flyer del Bali Kino de Kassel están las fotos de Mekas; y las palabras de quien escribió ese





Bellevue.  
Documenta14.  
Cortesía de Paula  
García Masedo y  
Carles Àngel. 2017.

texto están en el Cinestar de Kassel, y también en el Stella de Atenas. En realidad, de todo eso, es la voz de Mekas, en esa película de Douglas Gordon, la que verdaderamente coloca el pasado en el presente.

La recuperación del pasado tiene que ver con esa obsesión de los que ya han vivido bastante por contextualizar. El contexto se introduce como un relato a colocar junto a las piezas. En ocasiones percibimos cómo se crea el espacio metafóricamente acorde a las obras, introduciendo el texto a través de la arquitectura. Así, la construcción que aloja las piezas se corresponde con ellas mismas, como si la función o la historia (del edificio) siguiera el sentido (de la obra artística). Y por tanto, la arquitectura se construye, como infraestructura de sentido, una infraestructura perversa, caníbal, capitalista.

"Y donde el uno no es sin el otro, nos encontramos charlando con un caníbal en la Tofufabrik. El desplazamiento de la realidad pasada del edificio se convierte en una experiencia hostil. En las entrañas de las salas donde se prepara el Tofu una pantalla hace de plataforma para empatizar con la exhumación de un carnívoro. La elección irónica del espacio por parte del equipo de documenta hace que el espectador entre en una contradicción espacial y conceptual del lugar que ocupa su cuerpo. A nivel individual, me vuelvo frágil mientras trato de leer las viñetas del cómic sádico que proyectaba Commensals. Me vuelvo una masa blanda y voluble frente al testimonio de Issei Sagawa. Durante la exhumación de los hechos narrados, en el relato turbulento de su pasado, el espectador se va distanciando

cada vez más del presente y entra en el in-fatigable fracaso de repensar el pasado. El pasado es al fin una masa moldeable, sin forma y laxa, un trozo de tofu al que darle una forma para cada plato.

Pasado, presente... Atenas, Kassel... La contraposición de la historia con sus realidades presentes llega a su momento más estridente en la Neue Gallerie cuando Joseph Beuys se enfrenta a su retrato nazi en la instalación de Piotr Uklanski... Pienso si el arte es vida, o si la vida y el arte no son una serie de contradicciones que se apoyan en algo tan inestable como el pasado. El espectador debe entender que la interpretación objetiva e imparcial de una figura como Beuys, la Neue Gallery o la vida es un ejercicio caníbal sobre su propio presente.”

Parece que para la documenta el pasado está fijado y grabado en piedra, tanto que es inmovible desde el presente. Si a Beuys no se le debe soltar de su pasado, sobre las piedras de los palacios alemanes, la Neue Gallery, la Orangerie, pesa el pasado colonial. Los mejores lugares históricos (otra vez, la Neue Gallery, la Orangerie, Bellevue, los jardines), mantienen una belleza indudablemente imponente, armoniosa, sólida, eurocéntrica, serena... ¿Pero cómo integrarlos en una exposición que intenta repensar la superioridad centroeuropea frente al sur? Parece que esta pregunta ha resonado, y su respuesta de nuevo alude al movimiento: piezas que trabajan ideas de nacionalismo y pertenencia, pérdida y dispersión; remitiendonos a un pasado que va desde el siglo XVII a la Segunda Guerra Mundial y

el legado del fundador de la documenta, Arnold Bode. En Bellevue, de repente la exposición se vuelve amable, cómo no va a pasar, si entramos en una casa (aunque sea palaciega), dentro, donde artistas que juegan con la naturaleza como cultura, y como territorio. No puedo evitar ver algo romántico en todo esto, quizá es el influjo del edificio, pero claro, no vamos a negar que éste tiene también su aura.

En los jardines tampoco se escapa a esa ambivalencia, de repente, por ejemplo, una instalación de aire metafórico de Ciudad Abierta, la Escuela de Valparaíso. Es inevitable pensar, ¿qué hace aquí todo esto? Kassel se deshace por el borde en edificios industriales, se deshace por el centro en forma de arquitectura posmoderna y franquicias anodinas, rápidamente encontramos la ciudad genérica de la parte tardía del siglo XX, ese espacio basura del que hablaba Rem Koolhaas<sup>1</sup>. El esfuerzo por contextualizar es grande, pero a la vez, la exposición habla de la periferia negando que ésta forma parte de Kassel, habla de la acumulación capitalista, acumulando obras, habla de que ya ni la posmodernidad nos sirve como resolución a la falta de utopías, dentro del contenedor posmoderno de la Documenta Halle, sin ser capaz de transformar la forma de meterse dentro de este, sin poder impedir volverse un espectáculo en su interior.

“La documenta es éticamente exigente consigo misma. Continuamente apela a la razón, a nuestra mente. Cenamos en uno de los kebabs del centro de Kassel, iluminado con unos

<sup>1</sup> Koolhaas, Rem. *La ciudad genérica*. Gustavo Gili. Barcelona. 2006.

fluorescentes muy blancos, muy fríos. El espacio y el momento doblan estéticamente alguna de las piezas y sedes de la exposición, seguramente hay, además, un lugar muy parecido en Atenas. Necesitamos un proceso de entendimiento lento, pero en el estómago, como en la fábrica de tofu, ya sentimos algunas cosas. Desde ahí quizás se pueda sintonizar esa comunicación fracasada, seguir pensando, el pasado, el presente”.

**AUTORA:**

PAULA GARCÍA MASEDO es artista y comisaria, y vive actualmente entre Madrid y Valencia. Su trabajo se desarrolla desde los ámbitos de la arquitectura, el diseño y la cultura material, y a través del texto. Ha llevado a cabo los proyectos expositivos, como *Las voces del GPS* (CentroCentro, Madrid, 2018) además de otros. Ha desarrollado propuestas artísticas en *Matadero Madrid*, *La Escocesa* (Barcelona), y *La Casa Encendida* (Madrid). Estudió Arquitectura en la UPM (2011) y el Programa de Estudios Independientes del MACBA (2018)

[paula.g.masedo@gmail.com](mailto:paula.g.masedo@gmail.com)

Umática. 2018; 1: 207-211

**AUTOR:**

CARLES ÀNGEL es miembro del Colectivo Nitrato de Chile. Es mediador en el Centro de Arte Bombas Gens, vive actualmente en Valencia. Desarrolla su trabajo a partir de la mediación, estrategias artísticas y la producción de texto. Estudió Bellas Artes en la UPV (2015) y el máster de Historia del Arte Contemporáneo y Cultura Visual de la UAM, UCM y el Museo Reina Sofía. Desarrolla el proyecto *Horta Sonora*, programa de composición de música contemporánea.



Miguel Berrocal  
opus 092 - María de la O  
1962-64

## UNIVERSO BERROCAL.

Aproximación multidisciplinar al proceso creativo  
y a la figura del escultor Miguel Berrocal

**EDITOR BELTRÁN BERROCAL SAJONIA-COBURGO**

(Fundación Escultor Berrocal para las Artes)

---

Fecha límite de envíos (Deadline for sending papers) 15/10/2019

---

El equipo editorial de *Umática –Revista para el análisis de la imagen y la creación–* y la *Fundación Escultor Berrocal para las Artes* invitan a investigadores y creadores a descubrir o redescubrir a uno de los más singulares, fascinantes, escultores españoles del siglo XX: Miguel Berrocal (1933-2006). Escultor español nacido en 1933 en la provincia de Málaga, España, artista de reconocido prestigio cuyas obras se encuentran en numerosos museos y las principales colecciones públicas y privadas del mundo.

La obra y los procesos de Berrocal evidencian y permiten reflexionar sobre la profunda interrelación entre arte, ciencia y tecnología.

Una de las características distintivas más conocidas de la obra de Berrocal es el "desmontaje", i.e. la posibilidad de que una escultura se pueda descomponer en diferentes elementos. Con esta investigación Berrocal rompe con uno de los cánones de la estatuaria tradicional, yendo más allá de la "superficie" de la escultura, penetrando lo exterior de la forma, desmontandola, e imaginando una continuación interior de los volúmenes externos que delimitan la obra: una escultura dentro de la escultura.

La idea del desmontaje puede ser entendida como su personal interpretación y superación del concepto de "vacío", concepto que interesó a muchos escultores abstractos de su generación, un acto a la vez dual y contradictorio, entre la continuidad y al mismo tiempo la ruptura, entre un clasicismo y una rebelión-rechazo con el pasado que caracterizaría su necesidad de innovar y, en general, toda su producción artística.

Esta idea es, sin embargo, un aspecto que permite intuir la pluralidad del artista y de su obra: Berrocal es polifacético. Su investigación involucra una amplia gama de disciplinas: algunas cercanas al campo artístico (como historia del arte, ciencias de la conservación, gestión de colecciones, técnicas de producción artística, educación y museología) otras más afines al universo científico (como matemáticas, informática, ingeniería industrial) e incluso otras temáticas más conectadas con la economía, el derecho y la sociología, y también el *design*, la comunicación, el marketing, etc.

Estos últimos aspectos son particularmente visibles en la segunda característica más conocida de la obra de Berrocal: el desarrollo del múltiple en escultura.



Fig.01  
Berrocal en su estudio



Fig.02.  
Opus 113. Alexandre.  
Diseño del proyecto.  
Despiece 39  
elementos y Pieza  
montada

La origen de esta idea también es plural y presenta diversas ramificaciones: por un lado la laboriosa producción de sus complejas obras le lleva a la necesidad de fundirlas con técnicas industriales de alta precisión, optimizadas para producir un gran número de ejemplares; por otro lado responden al afán de que todo el mundo pueda poseer una obra de arte, haciéndola asequible económicamente; claramente esta idea también está alimentada por la pretensión del artista de ser reconocido, y que Berrocal aplicaría como estrategia de difusión. De esta forma Berrocal se inserta en el debate propio de su tiempo que tensiona la idea utópica de una democratización de la producción artística, con las posiciones de auto-promoción, del artista-emprendedor, y del desarrollo del mercado del arte contemporáneo que Salvador Dalí o Andy Warhol<sup>1</sup> abrieron, a su manera, para la crítica posmoderna.

Como se habrá entendido la obra y los procesos de Berrocal son múltiples y multidisciplinarios, y por eso permiten reflexionar sobre la profunda interrelación entre Arte, Ciencia y Tecnología.

Esta invitación a la reflexión aspira, en general, a ahondar en los varios aspectos del trabajo de Berrocal y a analizar cómo la sociedad y la crítica lo han interpretado desde sus comienzos a nuestros días, y sobre todo, a fomentar una nueva mirada curatorial con un enfoque contemporáneo que interprete, por ejemplo, su precursora visión espacial a través de las más actuales investigaciones sobre la realidad aumentada o el arte interactivo.

Para permitir profundizar en la comprensión del inmenso cuerpo de obras, pensamientos, investigaciones, invenciones técnicas, proyectos, dibujos pinturas, esculturas etc. que Berrocal deja para la posteridad, la Fundación Escultor Berrocal acoge y apoya firmemente cualquier investigación que genere un punto de vista único sobre las obras de este singular y polifacético artista. El catálogo general de la obra escultórica de Miguel Berrocal recopilado por el propio artista y actualmente en curso de preparación para una futura publicación cuenta con aproximadamente 550 obras de todos los formatos. Además, también están disponibles los archivos del artista que cuentan con aproximadamente 420.000 documentos de sus proyectos, 80.000 materiales fotográficos, 50 años de recortes de prensa y

1. Warhol, A (1975). The Philosophy of Andy Warhol (from A to B and back again). New York: Harcourt Brace Jovanovich.

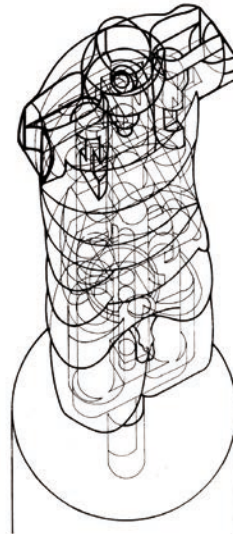


Fig.03  
Berrocal en su taller

Fig.03.  
Opus 107. Mini David.  
Dibujo axonometrico  
de construcción.

una biblioteca de 5000 volúmenes. Material que la Fundación pone a disposición de las investigadoras/es interesadas/os que consigan acercarse a visitar el Estudio-Taller de Miguel Berrocal en el pueblo de Villanueva de Algaidas, Málaga, España.

Evidentemente también pueden contactar con la Fundación para cualquier consulta preliminar y recibir orientación específica que les facilite su labor investigadora

Teniendo en cuenta la línea editorial de esta publicación se puede responder a este Call for Papers, mediante tres tipos de aportaciones distintas:

**(1º) Artículos de Investigación:** Serán bienvenidos trabajos originales de investigación que permitan explorar y descubrir aspectos clave del Universo Berrocal desde una perspectiva multidisciplinar

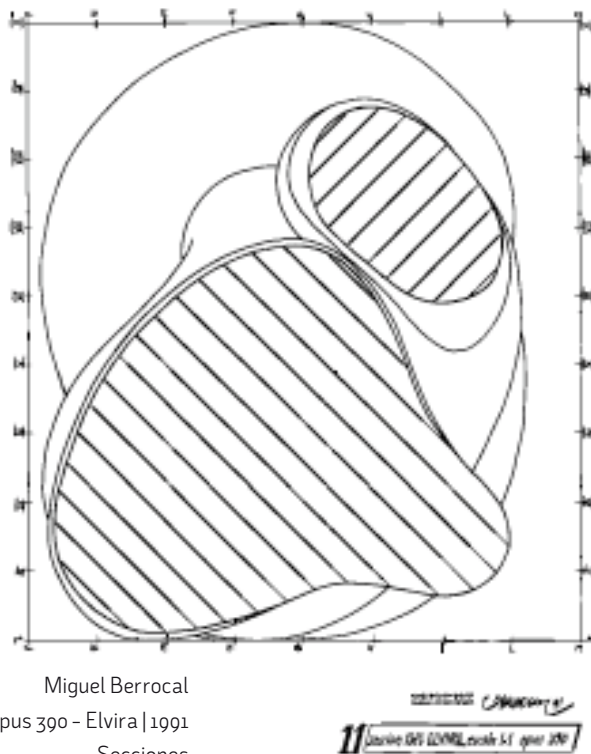
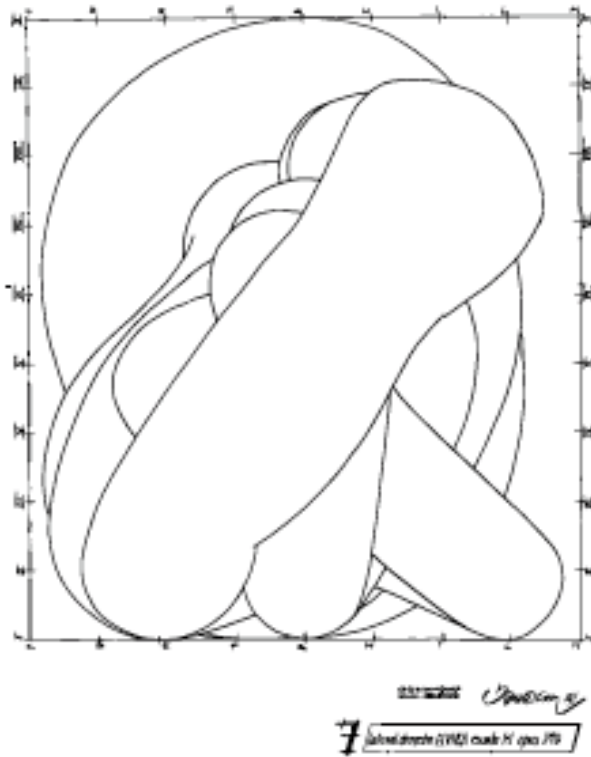
**(2º) Proyectos de Creación:** De igual forma, esperamos poder exponer y analizar proyectos de creación plásticas que planteen un diálogo, continuidad o intersección singular con la obra o los procesos creativos de Miguel Berrocal. Estos proyectos han de ser presentados por sus autoras/as. Se admiten proyectos tanto en fase proyectual como en fase de producción.

**(3º) Ensayos Visuales:** Ensayos visuales, capaces de interconectar visualmente entre sí aspectos esenciales del Universo Berrocal.

Umática acepta trabajos originales redactados tanto en español, inglés, italiano, portugués y francés. Las autoras/es deben de complementar su propuesta con un resumen (abstract) tanto en inglés como en el idioma conductor del texto y un máximo de cinco palabras clave (key words) orientativas –Véanse con detalle las [políticas de sección y recomendaciones para autoras/es](#)–.

Tal como Berrocal nos enseña a mirar creativamente la realidad, buscando perspectivas distintas sobre las cosas, encontrando la belleza en lo invisible, querríamos con este número de Umática apuntar a recibir propuestas de contenidos creativas, sin evidentemente renunciar al rigor científico – sobre todo para los Artículos de Investigación – que formulen ideas, en los contenidos y/o en la forma, que incluso pongan en discusión la realidad de lo que es una contribución académica.

Invitamos a todos los investigadores y creadores a descubrir un diamante en bruto: Berrocal.



Miguel Berrocal  
| opus 390 - Elvira | 1991  
Secciones

### SÍNTESIS DE ALGUNAS LÍNEAS TEMÁTICAS POR EXPLORAR:

- La intersección entre Arte, Ciencia y Técnica
- El artista multidisciplinar. Multidisciplinaridad de las prácticas artísticas
- El múltiple en la escultura (en la historia y en la contemporaneidad, en el contexto del Arte, de su mercado y fuera de este, hasta ismos contemporáneos como los Art Toys)
- Estética interactiva
- Intersección Abstracción y Figuración
- "Wearable Art" - arte funcional (P.e. el diseño de joyas de Berrocal y las varias obras conectadas con el universo de la gastronomía y el mundo de la cocina)
- Desarrollo del pensamiento creativo de las esculturas-puzzles para la educación (p.e. Adriano y Trajano)
- Berrocal y las técnicas de producción artística / producción industrial
- Arte y neurociencia: el cerebro y el desarrollo de las capacidades cognitivas a través del Arte (de Berrocal y otros)
- Metodología de los proyectos artísticos (P.e. Analizar el pensamiento y los procesos de creación una obra analizando los archivos de proyectos preparatorios de Berrocal)
- Arte y emprendimiento. El Artista frente al mercado,



## MAS INFORMACIÓN SOBRE MIGUEL BERROCAL // ENLACES:

[Zip de dossiers y catalogos \(149Mb\)](#)

Contiene muchos dossiers de las obras, cada uno con sus textos críticos.

Pueden ver aquí [el índice de los contenidos](#)

Otros enlaces a documentos individuales que invitamos a leer [OCHO PUNTOS CLAVES](#) para entender la obra de Berrocal.

## CRONOLOGIA COMPARADA (VIDA<>OBRAS)

[TIMELINE.](#)

[Berrocal Bio + Expos + Collections + Awards](#)

**SELECCIÓN DE IMÁGENES:** [MediaKit](#)

## VIDEOS:

[Canal de Youtube de la Fundación](#)

[Escultor Berrocal](#)

**BECTHLER MUSEUM** - [desmontaje](#)

[del opus 101 - Romeo e Giulietta](#)

[Video Paseo del Estudio-Taller \(+playlist\)](#)

[Video Biografía: Volver a Berrocal](#)

[Video desmontaje del opus 116 - Torero](#)

[Dossier Visual de presentación de la Fundación](#)

[Presentación Textual de la Fundación](#)

[\(hasta 2014\)](#)

## BIBLIOGRAFÍA MÍNIMA

ANTOLOGICA BERROCAL (1955-1984)

Julián Gállego, Franco Passoni, Miguel Berrocal.  
Ministerio de Cultura, Dirección General de  
Bellas Artes y Archivos. Madrid: El Viso, 1984.

Retrospective exhibition catalogue,

Chronological Catalogue General (sculptures  
1955-1984), Monograph.

BERROCAL(2002). IVAM Institut Valencià d'Art  
Modern. Valencia, 2002. (Cátalo de la exposi-  
ción en el IVAM, Valencia, 23 julio – 20 octubre  
2002.)

MULTIPLES THE FIRST DECADE (1971)

Philadelphia Museum of Art March 5-April  
4, 1971. John L. Tancock. The Falcon Press,  
Philadelphia, 1971. Pages without number.

[Collective exhibition catalogue.](#)

## Copyright Note:

All materials, Text, images or otherwise are co-  
pyright of the Fundación Escultor Berrocal.

They are released here under the Creative

Commons Licence: BY-NC-SA 4.0

[https://creativecommons.org/licenses/  
by-nc-sa/4.0/](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

Some of the photographic materials require the  
citation of their author

# BERROCAL UNIVERSE.

## A MULTIDISCIPLINARY APPROACH TO THE CREATIVE PROCESS AND THE FIGURE OF THE SCULPTOR MIGUEL BERROCAL

Editor Beltrán Berrocal Sajonia-Coburgo

(Fundación Escultor Berrocal para las Artes)

Deadline for sending papers: 15/10/2019

The editorial team of *Umática –Magazine for the analysis of image and creation–* and the Fundación Escultor Berrocal para las Artes (Foundation Sculptor Berrocal for the Arts) invite researchers and creators to discover or rediscover one of the most uncommon, fascinating Spanish sculptors of the 20th Century: Miguel Berrocal (1933–2006). Spanish sculptor born in 1933 in the province of Malaga, Spain, an internationally renowned artist whose works can be found in countless museums and in the main public and private collections in the world.

The Work and processes of Berrocal highlight and allow to reflect on the profound interconnections between art, science, and technology.

One of the most distinctive and famous characteristics of Berrocal's work is the "disassembly", the fact that a sculpture can be taken apart into different elements. With this research Berrocal breaks with one of the canons of traditional statuary, going beyond the "surface" of the sculpture, penetrating the exterior of the shape, disassembling it, and imagining an internal continuation of the external volumes that delimit the work: a sculpture inside the sculpture.

The idea of the disassembly can be understood as his personal interpretation and overcoming of the concept of "empty space", the "void", a topic that was deeply interesting for many abstract sculptors of his generation. This was an approach both dual and contradictory at the same time, edged between continuity and breaking off with the past, between a classicism and a rebellious refusal of the past, which has tinted his need to innovate and, in general, all his artistic production.

This idea allows to sense the plurality of the artist and of his work: Berrocal is multifaceted. His research includes a wider gamut of disciplines: some closer to the artistic fields – like history of art, conservation sciences, collection management, art production techniques, education and museology – and other disciplines that are related to the scientific fields – like mathematics, computer science, industrial engineering – and also other topics more linked with economics, law, sociology, and also the fields of design, communication, marketing and more.

These last themes are especially visible in the second most well known characteristic of Berrocal's Art: the development for the multiple in sculpture.

The origin of this idea is also plural and presents various ramifications: on one side the strenuous production of his complex works leads the artist to the need of adopting high precision industrial techniques, optimized for mass production of a high number of exemplars; from another side, the choice of multiplying his sculptures, relate to his desire to allow everyone to be able to own a work of art, making it economically accessible. Moreover this idea is also clearly encouraged by the artist's universal desire of being recognized, a feeling that Berrocal will turn into a diffusion strategy. Through this idea Berrocal enters the debate of his time that balances the utopian idea of democratizing Art and artistic production, with the more self-promotional motives, of the artist-entrepreneur, and development of the contemporary art market that Salvador Dalí or Andy Warhol [1] will open, in their own way, for postmodern criticism.

As you may have understood, Berrocal's work and the processes are multiples and multidisciplinary, and because of that, they allow to reflect on the profound interconnection between Art, Science and Technology.

This invitation to reflect wishes, in general, to deepen the various aspects of Berrocal's work and to analyze how society and art criticism have interpreted them, since their beginning to our days and, above all, to promote a new and contemporary curatorial

1. See also: Warhol, A (1975). *The Philosophy of Andy Warhol (from A to B and back again)*. New York: Harcourt Brace Jovanovich.

view that could interpret for instance his precursory spatial vision through the most up to date research on Augmented Reality or Interactive Art.

In order to deepen the understanding of the colossal corpus of works, thoughts, research, technical explorations, projects, drawings, paintings, sculptures, etc. that Berrocal has left for posterity, the Fundación Escultor Berrocal welcomes and firmly supports any research that can generate a unique point of view on the works of this special and multifaceted artist.

The general catalogue of Miguel Berrocal's sculptures, prepared by the artist himself and currently being worked on for a future publication, counts approximately 550 works in every format. Moreover, also the archives of the artist are available, offering approximately 420.000 documents of his projects, 80.000 photographic materials, 50 years of press clippings and a library of 5000 volumes. The Foundation makes available all these materials to the researchers who are interested and that could come to visit Berrocal's Studio-Workshop in Villanueva de Algaidas, Málaga, Spain.

Obviously you can also contact the Foundation for any preliminary enquiry and to receive some guidance that could help you with your research.

Considering the editorial lines of this publication, you can answer this Call for Papers through three types of contributions:

### **(1st) Research Articles**

We will welcome original research works that allow to explo-

re and discover key aspects of the Berrocal Universe from a multidisciplinary perspective

### **(2nd) Creation Projects**

At the same time, we hope to exhibit and analyze art projects that entail a dialogue, continuity or special intersection with the works or creative processes of Miguel Berrocal. These projects must be presented by their author/s. We will allow proposals that are both at the project stage as well as in production.

### **(3rd) Visual Essays**

Visual essays that can visually connect various important aspects of the Berrocal Universe

Umática will accept original works written in either Spanish, English, Italian, Portuguese or French. The author/s must submit their proposal along with an abstract, which must be both in English as well as in the language of their choosing, and a maximum of five key words. (Check out the details of this policy in the section with recommendations for the authors).

Just as Berrocal teaches us to creatively observe Reality, looking for different perspectives on things, finding beauty in the invisible, so would we like with this edition of Umática to receive creative proposals, obviously without foregoing the appropriate scientific rigor, especially for the Research Articles: creative contributions that advance ideas, both in the contents and/or in the form, that could even call into question the reality of what is an academic contribution.

We invite all the researchers and creators to discover a raw diamond: Berrocal

### **SUMMARY OF SOME OF THE POSSIBLE THEMES TO EXPLORE:**

- The intersection between Art, Science and Technology
- The Multidisciplinary artist. Multidisciplinary artistic practices
- The multiple in sculpture (in history and in contemporary art, in the context of Art, of the art market and outside of it, up to contemporary isms like the Art Toys)
- Interactive Aesthetics
- The intersection between Abstraction and Figuration
- "Wearable Art" - functional art (eg the design of jewels that Berrocal undertook and other works connected with the spheres of gastronomy and cooking)
- Development of the creative mind through the puzzle-sculptures for the education (eg the sculptures Adriano and Trajano)
- Berrocal and artistic/industrial production techniques
- Art and neuroscience: the brain and the development of cognitive abilities through Art (by Berrocal and others)
- Methodology of artistic projects (eg analyze the reasoning and processes behind the creation of a work through the analysis of the preparatory drawings and other documents in the Berrocal archive of projects)
- The Artist-Entrepreneur

## AGRADECIMIENTOS

El equipo editor de Umática quisiera mostrar un especial agradecimiento a las autoras y autores por su participación y por apostar por el primer número de esta revista. Al Consejo de Redacción y al Comité Científico sus recomendaciones y consejos.

Un reconocimiento especial a todas aquellas entidades que han realizado las aportaciones económicas necesarias para impulsar este proyecto.

A las personas que hay detrás de cada entidad para dar su apoyo:  
Departamento de Arte y Arquitectura  
de la Universidad de Málaga  
UMA Editorial. Servicio de Publicaciones y  
Divulgación Científica de la Universidad de Málaga  
Universidad de Málaga

Y a las personas que están detrás de ellas:  
Juan Carlos Robles Florido  
Rocio Sacristán Cuadrón  
Francisco Javier Boned Purkiss  
Blanca Machuca Casares

De igual forma queremos expresar  
nuestro agradecimiento a:  
Francisco Vega Álvarez (MOTU) por  
su apoyo y asesoramiento

José Miguel Fuentes Martín, Director  
del Departamento de Dibujo de la  
Universidad de Granada  
A Juan Carlos Ramos Guadix, responsable del  
Grupo PAIDI "Investigación Artística" HUM328

A la Fundación Escultor Berrocal para las  
Artes por su apoyo e implicación con el  
proyecto, especialmente a M<sup>a</sup> Cristina de Braganza,  
Beltrán Berrocal y Claudia Perlini.

Y a todos aquellos que dan difusión a este  
proyecto editorial de investigación.

## UMÁTICA

Revista sobre creación y análisis de la imagen  
ISSN: 2659-5354  
E-ISSN: 2659-8574  
Dep. Legal: MA- 1628-2018



UNIVERSIDAD  
DE MÁLAGA

El primer número de UMÁTICA: Revista sobre Creación y Análisis de la Imagen se ha realizado gracias al apoyo financiero del Departamento de Arte y Arquitectura de la Universidad de Málaga.









UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

UMÁTICA

Revista sobre creación y análisis de la imagen

ISSN: 2659-5354

E-ISSN: 2659-8574

Dep. Legal: MA-1628-2018

<http://www.revistas.uma.es/index.php/umatica>

