

LA ORIGINALIDAD

en la CULTURA de la COPIA

Carles Méndez Llopis
Coordinador

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CIUDAD JUÁREZ

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA
DE CIUDAD JUÁREZ

Ricardo Duarte Jáquez
Rector

David Ramírez Perea
Secretario general

Manuel Loera de la Rosa
Secretario académicos

Erick Sánchez Flores
Director del Instituto de Arquitectura, Diseño y Arte

Ramón Chavira
*Director General de Difusión Cultural
y Divulgación Científica*

LA ORIGINALIDAD

en la CULTURA de la COPIA

La originalidad en la cultura de la copia

Primera edición: 2017

D.R. © Universidad Autónoma

de Ciudad Juárez

Av. Plutarco Elías Calles 1210,

Fovissste Chamizal, C.P. 32310

Ciudad Juárez, Chih., México

ISBN: 978-607-520-232-7

Impreso el 31 de enero de 2017 en los talleres IMAP Color ubicados en Octavio Paz 185, Complejo Industrial Chihuahua, 31136 Chihuahua, Chihuahua, México, con un tiraje de 500 ejemplares.

La edición, diseño y producción editorial de este documento estuvo a cargo de la Dirección General de Difusión Cultural y Divulgación Científica, a través de la Subdirección de Publicaciones de la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez.

Prohibida la reproducción parcial o total por cualquier medio, sin autorización escrita del titular de los derechos patrimoniales.

COMITÉ EDITORIAL EXTERNO

Salvador de León (Universidad Autónoma de Aguascalientes)

Rutilio García Pereyra (Universidad Autónoma de Ciudad Juárez)

José Luis Cueto Lominchar (Universidad Politécnica de Valencia)

Julio César Schara (Universidad Autónoma de Querétaro)

María Margarita De Haene Rosique (Universidad Autónoma de Querétaro)

Carles Méndez Llopis

Dirección y coordinación general

Hortensia Mínguez García

Ricardo Forriols González

Chi-Chang Hsieh

Subcoordinación

Yahir Horey Silva Pompa

Guillermo Sarandingua Torres

Asistencia a la coordinación

Diseño y diagramación

Karla María Rascón

Imagen de cubierta de Jesús Pastor Bravo

Título: *Tractatus logico-philosophicus*.

Autor: Ludwig Wittgenstein (2003).

Alianza Editorial S. A., Madrid.

ISBN: 978-84-206-5570-3".

Año: 2013

Técnica: Fotografía y metacrilato sobre aluminio,

Medidas: 120 x 380 x 3 cm

ÍNDICE

- 7 **De la originalidad como problema**
Carles Méndez
- 13 **Entre la originalidad y las relecturas. El mundo del d'après**
Román de la Calle
- 27 **La cultura de la copia**
Carmen Guerra, Mariano Pérez, Carlos Tapia
- 39 **Transgresiones discursivas: el trayecto ideológico de la originalidad**
Martha Mónica Curiel y Salvador Salazar
- 49 **Los bigotes de la Mona Lisa**
Álvaro Cuadra
- 59 **Originalidad líquida**
Ma. Eugenia Hernández y Fausto Gómez
- 75 **La retórica del clon. Una crítica a la instrumentalización racionalista en el arte contemporáneo**
Juan Martínez
- 91 **La estampa infinita frente a la memoria tangible del original. El potencial multiplicable de la copia, como argumento ontológico de la era posindustrial del siglo XXI**
Kako Castro
- 111 **La copia (in)evitable. De la originalidad y lo múltiple en la gráfica reproducible**
Carles Méndez y Hortensia Mínguez
- 125 **¿Es original-copia una disyuntiva? Trazabilidad de algunos conceptos desde el grabado a la cibercultura**
Eva Figueras y Josep Font
- 133 **Gráfica popular vs diseño por metro en Ciudad Juárez**
Silvia Verónica Ariza
- 151 **El grabado de sellos chinos ¿originalidad o copia?**
Chi-Chang Hsieh
- 161 **Las ideas como propiedad privada. Reflexiones sobre la historia del ©**
Ricardo León
- 175 **Los extravíos del original: copias, simulacros y virtualidad**
Víctor Silva
- 185 **Mímesis y genio: una reflexión teórica**
Margarita Salazar
- 199 **El principio mimético en la producción creativa contemporánea**
Sara Morales

209 **La originalidad en el proceso creativo**

Claudia Rodríguez y Luz Sáenz

223 **Sobre clonación y restauración arquitectónica: El original es la copia**

Ilia Galán

237 **Remake: Jesse James y sus clones visuales (duplicaciones y repeticiones para crear realidad a partir de la ficción)**

Chema López

267 **Obra gráfica**

LA CULTURA DE LA COPIA

Carmen Guerra, Mariano Pérez, Carlos Tapia

Carmen Guerra de Hoyos

Doctora en arquitectura, Área de estudio:

Disolución: del sujeto a la arquitectura.

Departamento de Historia, Teoría y Composición Arquitectónicas.

Profesora PDI (docente e investigador)

Escuela Técnica Superior de Arquitectura. Universidad de Sevilla.

Grupo de investigación OUT_Arquías [HUM853]

Investigación para los límites en arquitectura

Mariano Pérez Humanes

Doctor en Arquitectura, Área de estudio: Arquitectura y cultura visual

Departamento de Historia, Teoría y Composición Arquitectónicas.

Profesor PDI (docente e investigador)

Escuela Técnica Superior de Arquitectura. Universidad de Sevilla.

Grupo de investigación OUT_Arquías [HUM853]

Investigación para los límites en arquitectura

Carlos Tapia Martín

*Doctor en Arquitectura, Área de estudio: Sintomatología
del presente y acción arquitectónica*

Departamento de Historia, Teoría y Composición Arquitectónicas.

Profesor PDI (docente e investigador)

Escuela Técnica Superior de Arquitectura. Universidad de Sevilla.

Grupo de Investigación OUT_Arquías [HUM853]

Investigación para los límites en arquitectura

Una de las numerosas formas de mezclar ficción y realidad, o cómo tratar de convertirse en un personaje de novela:

Puesto que, en *Leviatán*, Paul Auster me había utilizado como objeto, yo imaginé una inversión de papeles, tomándolo como autor de mis actos. Le pedí que inventara un personaje de ficción al que me esforzaría por parecerme; de alguna manera, le ofrecí a Paul Auster que hiciera de mí lo que quisiera durante un periodo de un año como máximo. Él objetó que no quería asumir la responsabilidad de lo que pudiera suceder mientras yo seguía el guión que él había creado para mí. Prefirió enviarme unas *Instrucciones personales para Sophie Calle con el fin de mejorar la vida en Nueva York (porque ella me lo pidió...)*. Yo respeté sus directrices. El proyecto se titula *Gotham Handbook. Nueva York: instrucciones de uso (Sophie Calle en VVAA., 2010, p. 136)*.

El experimento –el fragmento copiado a modo de cita y que espolea nuestro arranque– llevado a cabo por Paul Auster y Sophie Calle en 1998 es representativo de la contemporaneidad que nos interesa poner de relieve en diferentes sentidos. En primer término y cómo recoge el título de la publicación en la que aparece, se juega a ser otro, se simula una identidad que no es la propia, y haciéndola propia nos convertimos al mismo tiempo en sujetos que observan y en objetos de observación para nosotros mismos. En segundo lugar, se trata de una mezcla singular entre realidad y ficción, en tanto que las acciones programadas en el juego (sonreír, hablar con desconocidos, mendigos y vagabundos y adoptar un lugar), involucran a personas que entran en el juego sin saberlo, y por lo tanto acaban convertidos en ficción, más allá de las previsiones o del control que puede ejercer un actor sobre su personaje.

¿Es Sophie Calle ella misma cuando deambula por las calles, sonriendo y ofreciendo cigarrillos y sándwiches a desconocidos? En la medida en que se esfuerza en convertirse en un personaje a través de determinadas acciones, ella se transforma a sí misma¹ pero, aún suponiendo que ella mantiene la distancia mental necesaria, más allá del gesto físico, en una especie de disociación mecánica por la que el cuerpo repite acciones sin que éstas afecten a nuestro discurso interno, los que se involucran en sus conversaciones se comen los sándwiches, los caramelos, se fuman los cigarrillos o escriben en las hojas de sugerencias, no tienen idea de la existencia de la ficción en la que se

1 El cuaderno termina así “Esa misma noche, cené con Paul Auster. Le anuncié que había terminado el *Gotham Handbook*. Debía estar enarbolando todavía la sonrisa forzada, porque se inclinó sobre mí y, suavemente, como si se dirigiese a un enfermo, me dijo: “Ya está, Sophie....Ya está. Puedes dejar de sonreír” (VVAA., 2010, p. 236).

están insertando, mucho menos, cuando se lo toman tan en serio como para reaccionar agresiva o afectuosamente. Por tanto, parece abrirse una dimensión inédita en el espacio que nos rodea: la posibilidad de que sea mentira, total o parcialmente. Esta sensación nos acompaña también cuando realizamos los cada vez más frecuentes tránsitos entre espacio virtual y espacio artificial, puesto que la capacidad para la simulación de la esfera virtual hace que la simulación sea verídica, pero al mismo tiempo que la realidad se emborrona, en su parecido, o en su disonancia con su refrendo mediático.

Nos interesa empezar el planteamiento desde estas dos claves porque, en cierto modo, sintetizan ejemplarmente algo que querríamos explicitar como una de las características básicas de las condiciones de la cultura de la copia, hipótesis que iremos desplegando progresivamente, en sus implicaciones más allá de la esfera meramente cultural.

Empecemos por la primera condición: la simulación identitaria como juego. Considerar la identidad como un juego no es una novedad, numerosas fiestas populares ancestrales utilizan el juego del disfraz como recurso constitutivo.² Refugiarse en un aspecto ajeno

permite escapar de la responsabilidad de nuestra propia identidad, como si ser uno mismo, con un papel social y familiar determinado, supusiera una carga de la que uno puede despojarse variando nuestra apariencia. Una apariencia nueva que nos otorga otro papel por un tiempo, y bajo la que nos permitimos todo aquello que el reconocimiento de los otros nos autorice.

Además, en este caso el experimento propuesto aporta la variante de que el papel lo escribe un otro, que es el que nos induce a determinados comportamientos. Nuestro escape consistiría en abandonarnos a esa existencia ajena y parcial, ser alguien que un tercero ha imaginado, un escape que es también una obligación, una tarea que para Calle incluso admite la sustitución: en una especie de redundancia de la simulación, una amiga adopta el papel de Sophie actuando según el juego de Auster, para suplirla en alguna ocasión puntual, sin que el juego se pare.

La simulación se ha convertido en un componente cotidiano de la cultura, que termina condicionando la fundamentación del individuo contemporáneo, como recogen numerosos testimonios desde el último tercio del siglo xx. Retomemos uno de ellos de la mano de Pierre Klossowsky, leído por José Manuel Cuesta Abad:

La paradoja se sustenta, pues, en esto: para hacerlo todo –para (re) presentarlo todo o (re)producirlo todo, en el sentido más fuerte–, es preciso no

² En las fiestas de disfraces estas simulaciones se desarrollan como juego y como tal, acaban teniendo los dos componentes básicos del juego: en primer lugar, se desarrollan en un campo de juego. Siempre existe un lugar, un ámbito separado de la vida cotidiana, donde se lleva a cabo el juego. Y en segundo lugar, el juego posee un principio y un final. Es decir, la fiesta de disfraces está acotada en el tiempo. Esta doble limitación de los juegos burgueses ha sido superada y transgredida en nuestra sociedad del espectáculo. Tal vez por ello, no debamos quedarnos ya con la

definición de esa primera condición como “la simulación identitaria como juego” y tengamos que precisarla a “la simulación identitaria como juego ilimitado en el espacio y el tiempo”.

ser nada por sí mismo, no tener nada propio, sino una aptitud igual para toda suerte de cosas, de papeles, de caracteres de funciones, de personajes, etc. La paradoja enuncia una ley de impropiedad que es la ley misma de la mimesis: sólo el 'hombre sin atributos', el ser sin propiedad ni especificidad, el sujeto sin sujeto (ausente en sí mismo, distraído de sí mismo, privado de sí) es capaz de presentar o producir en general" (Beckett en Cuesta Abad, J.M., 2006, p. 107).

Dicho de otro modo, lo que la simulación generalizada permite, es responder a la multiplicidad de opciones que despliega la cultura de consumo (en la que estamos analizando el papel de la copia) desde una especie de desintegración del sujeto, una disponibilidad infinita a plegarse y desplegarse a una multiplicidad de alias. Si de ese proceso se deriva una situación de crisis de la identidad, la misma cultura producirá la reafirmación de lo subjetivo en simulacros de la propia identidad, y nos otorgará la condición de variabilidad continua como el contrapunto eficaz al tedio, y la posibilidad de autoconstrucción elegida.³

Estos diagnósticos culturales que describen la cultura y la sociedad contemporáneas como pertenecientes a la esfera del simulacro, a menudo introducen vectores pesimistas sobre los efectos negativos de esta constitución

generalizada de la realidad. Sustancialmente atienden a la imposibilidad de generar valores estables, esenciales, en los diferentes sistemas socio-culturales, así puede entenderse que incluso las búsquedas más cercanas a los fundamentalismos disciplinares, –circunstancia visible especialmente en prácticas como la arquitectura–, se convierten inmediatamente, en su asimilación cultural, en simulación de fundamentos, en recursos multiplicados y reinsertados en un contexto cultural que relativiza y cuestiona la estabilidad de sus planteamientos.

Si para algunos autores como Bauman (2006) o Beck (1994), lo que caracterizaría en profundidad el mundo en el que vivimos es la fluctuación continua y la incertidumbre, podríamos pensar que la simulación se encarga de establecer momentos de una cierta parada en el tejido cultural: es al asumir otros papeles, otras identidades parciales a las que dotamos de verosimilitud, cuando construimos los asideros que necesitamos para seguir operando, para seguir creyendo en unos valores, aunque estén ya culturalmente desmontados como corpus operativo.

Con esta línea explicativa, lo que intentamos establecer es un suelo de comprensión distinto del procedimiento de la copia, puesto que copiar simplemente podría ser entendido como un mecanismo imitativo o reproductor, pero si insertamos contemporáneamente esta palabra, copiar es mucho más, nosotros mismos nos constituimos en ese procedimiento de copia, de simulación, de establecimiento de reproducciones múltiples para un uso individualizado y variable.

³ Estamos ante el hombre proteico, ese individuo incapaz de detenerse en ninguna configuración, en ningún rol ni en ninguna forma. Ese individuo que va de situación en situación y que, intentando ser independiente de todo, acaba siendo dependiente del cambio mismo, véase González Sandino, R. (1995).

ANTECEDENTES Y GENEALOGÍA

Sin embargo no pueden obviarse los significados anteriores del concepto “copia”, por cuanto es justamente en el análisis que se hace del impacto de la copia como procedimiento técnico, en el que se desvelan implicaciones directas tanto para la práctica artística como para la comprensión de la realidad misma. Quizás en ese sentido, la asociación directa que el término “copia” establece entre arte y realidad, es una relación enormemente productiva y que deberemos analizar con una cierta profundidad en sus implicaciones.

Probablemente sea el campo de la experimentación artística el que, en la evolución de la cultura occidental durante el siglo xx, haya experimentado mayor número de transformaciones y dispersión de sus prácticas. Tal grado de variabilidad y de adaptación sólo parece comparable a la transformación radical de los territorios en los que vivimos, hasta el punto de que, en ambas situaciones, resulta imposible reconocer hoy los principios o las jerarquías que se planteaban a principios del siglo veinte. En un sentido similar, ambos han sufrido una tensión equivalente en cuanto a la posibilidad de su transformación y al mismo tiempo de su propia destrucción, tanto consciente como incontrolada.

La comparación no es casual sino que responde a otra de las dimensiones de apertura que pretende proporcionar este texto: si queremos comprender el papel de la reproducción en la cultura contemporánea, deberíamos interpretar el sentido de los cambios que en ella se han producido de acuerdo con lo que sucede en la evolución general de los modos de producción y transformación del entorno. Esta hipótesis quiere re-

coger la condición de hibridación que, según Bruno Latour (1993), es la propia de nuestra situación temporal, y ponerla a prueba en dos campos con dinámicas aparentemente distintas, pero que han mantenido líneas de cruce continuas a lo largo de los últimos tres siglos.⁴

Quizás el diagnóstico inevitable de partida en esta problemática, por ser sobradamente conocido y exhaustivamente citado y analizado, es el ensayo de Walter Benjamin sobre “El arte en la época de la reproductibilidad técnica”. En él, Benjamin (1936) desarrolla el problema de la pérdida del aura de la obra de arte y la dificultad de la generación de la vivencia estética en un medio de infinitas posibilidades de banalización de los contenidos artísticos. Si aceptamos ese punto de partida para comprobar nuestra hipótesis deberíamos repasar, o repensar, ese planteamiento. El problema surge cuando las posibilidades técnicas de reproducción se extienden a lo que había sido un territorio artesanal en cierto sentido, el arte como manualidad, de una manera indiscriminada y sin los criterios estéticos o la limitación que podían tener los grabados o las ilustraciones artísticas.

Así planteada, la seriación productiva que se estaba extendiendo en todos los sectores productivos, sobre todo en los bienes de uso y los medios de comunicación, es el origen del problema aunque en realidad, la transformación de la vida cotidiana en el trán-

4 Nos referimos fundamentalmente al arco de reconocimiento de la modernidad sociocultural, desde el siglo xvii hasta el xx, con el cuestionamiento de si los desarrollos que se suceden desde el final de la segunda guerra mundial pueden considerarse como parte del mismo ciclo cultural o el arranque de una nueva cultura.

sito entre el XIX y el XX, se genera desde la progresiva toma de conciencia de que la realidad y la vida diaria estaban reformulándose, y que la cultura empezaba a cambiar su papel respecto a la sociedad, poniendo al alcance de un sector creciente de población, posibilidades de acceder a imágenes, no sólo específicamente diseñadas para las clases populares, sino también de sectores culturales tradicionalmente considerados de élite. El germen de la sociedad de consumo está presente en esa época, aunque sus alcances son difícilmente previsibles entonces, pese a la capacidad de anticipación del propio Benjamin, quien hace un planteamiento similar en un escrito sobre Eduard Fuchs:

El estudio concreto del arte de masas conduce necesariamente a la cuestión de la reproducción técnica de la obra de arte. 'A cada época le corresponden técnicas de reproducción que están completamente determinadas –dice Fuchs–. Éstas representan su posibilidad de desarrollo técnico y son en consecuencia [...] el resultado de las necesidades de la época. Por la misma razón, no es asombroso que toda transformación histórica profunda que tenga por consecuencia que dominen otras clases que hasta entonces [...] implique también un cambio de las técnicas gráficas, de las técnicas de reproducción'" (Benjamin, 2009, p. 107).

Lo que se detecta entonces es una correlación necesaria entre los medios técnicos y productivos de una época y la satisfacción de las necesidades estéticas de la sociedad, de la que hoy ya tenemos suficientes diagnósticos culturales sobre su caracterología. Sin embargo lo que Benjamin plantea a par-

tir de la interacción entre las técnicas de reproducción de principios de siglo XX y el arte, es un problema, una pérdida, la de la autenticidad, el aura de la obra o de la experiencia estética. Describir una situación, un conflicto, como la pérdida de algo es un posicionamiento en sí mismo que determina el discurso que le sigue, porque le marca con un carácter negativo, en tanto que disminución de potencialidad de esa realidad que se analiza, pero también, de un modo automático constituye una potencia de la obra artística, la de poseer aura, en la medida que su presencia y su autenticidad posibilitan una experiencia vivencial.

Eso que se pierde, tal y como lo define Benjamin, se trata del aura, una trama de espacio y tiempo, donde la lejanía que aparece, que se hace cercana, nos otorga el sentido de la obra y nuestro propio sentido. En el discurso de Benjamin, la autenticidad, el estar ahí-ahora de la obra, su sentido ritual, histórico, mágico, son la garantía de que eso suceda. Sin embargo, si repasamos la argumentación, en realidad a lo que se hace referencia es concretamente a la experiencia de la obra de arte, o más precisamente, a la experiencia de una obra de arte en una sociedad que tiene una relación determinada con ellas, a través de un acceso difícil a los productos culturales de élite. Para actualizar críticamente el planteamiento de Walter Benjamin tendremos entonces que revisar ambos polos del planteamiento: por un lado lo que la tecnología aporta a la reproducción en la sociedad de consumo de masas de comienzos del siglo XX y cómo le afecta a la autenticidad de la obra, por otro, en qué situación se encuentra la experiencia de la obra de arte, después de las aportaciones teóricas que sobre la recepción estética ha gene-

rado el posestructuralismo. Pero antes de empezar con el desarrollo de estas temáticas, merece la pena profundizar en el planteamiento de Benjamin mediante dos citas:

Dialéctica de producción de mercancías en el capitalismo avanzado: la novedad del producto, en tanto que estimula la demanda, cobrará una importancia ignorada hasta entonces, apareciendo en tanto que producción en masa, de manera sensible, lo de nuevo-igual-siempre (Benjamin, 2005).

El cambio en el modo de exposición operado por la técnica de reproducción se hace también perceptible en la política. La crisis de las democracias se puede comprender como una crisis de las condiciones de exposición del hombre político. Las democracias exponen al político inmediatamente, es decir, en persona, y, ciertamente, ante los representantes. El parlamento viene a ser su público. Con las innovaciones obtenidas en los aparatos de grabación, que permiten hacer audible al orador para un número indefinido durante el discurso y visible para otro número indefinido muy poco después, el manejo por parte del político de estos aparatos pasa a primer plano. Así, los parlamentos se despueblan al tiempo que los teatros. Radio y cine no sólo modifican la función del actor, sino igualmente la función del que se presenta a sí mismo frente a ellos, como lo hace el político. La orientación de este cambio, sin perjuicio de sus tareas específicas, es hoy ya la misma en el actor de cine y el político. Pues aspira a la exponibilidad de actuaciones comprobables, hasta supervisables, bajo unas concretas

condiciones sociales, tal como ya lo había exigido el deporte en ciertas condiciones naturales. Eso conforma una nueva élite, una que está ante el aparato, de la que el campeón, la star y el dictador aparecen como vencedores (Benjamin, 2008, p. 32).

En estos dos extractos la reflexión sobre la reproducción técnica va de la mano con la de la cultura de los medios de comunicación, avanzando sobre lo que va a ser reconocido a partir de la segunda mitad del siglo veinte: por un lado la dimensión industrial de la cultura, y por otro la condición de escenificación, de representación, que conllevan estos medios. Así la cultura, la política o el arte se escenifican y se recrean en las pantallas, al mismo tiempo que constituyen el motor productivo de los propios medios. En esa deriva hacia la representación que reconoce Benjamin, la condición de simulación es una de las reglas básicas del juego de los medios, en cuanto, que el simulacro sustituye la realidad, al mismo tiempo que sustituye la identidad, como veíamos al comienzo de la argumentación. Incorporemos una reflexión sobre el papel del simulacro en el arte que debemos a José Manuel Cuesta Abad en una reflexión sobre textos de Pierre Klossowsky:

(...) el simulacro tiene la apariencia de lo real porque lo real tiene la apariencia perfecta del simulacro. El arte puede hacernos olvidar que es arte y al mismo tiempo recordarnos que es tan real como la realidad misma... con el mundo verdadero hemos suprimido también el aparente... nada de apariencia, pues no hay esencia o realidad que oponerle. Sólo disimulación del simulacro, aparición de lo inaparente, arte que se

oculta por su arte (Cuesta Abad, 2008, pp. 82-83).

En la misma línea de referentes podemos insertar, en este punto, la escenificación del espacio real que acompaña a la transformación del espacio en las últimas décadas y que recoge el arquitecto Peter Eisenman (1993) en su texto “La autenticidad de la diferencia”. En este texto Eisenman se pregunta acerca de las características de los espacios que nos rodean, en tanto que se reconstruyen en una simulación continua de las diferencias que les constituyen como lugares. Desde esa reflexión parece que el problema del lugar y del contexto, dos problemas centrales en una buena parte de los debates arquitectónicos y culturales de las últimas décadas, deben ser replanteados en las claves culturales que las técnicas de representación posibilitan.

Por tanto la transformación de la obra de arte en el escenario de los medios de comunicación, que son los que dan el soporte a la cultura de consumo contemporánea, pasa por la disipación del concepto de autenticidad sobre el que, según Benjamin, se apoyaba la experiencia aurática. El valor simbólico, la carga del pasado sobre los objetos, su ritualización y constitución en objeto artístico, se ven afectados por la toma de conciencia de un sistema cultural global en el que las obras se insertan por su papel diferencial entre el resto de obras y la producción de lo nuevo ya no está asociada a valores esenciales o definitorios de un *zeitgeist* inmanente a la época, sino, como describe Boris Groys (2005), al establecimiento de una diferencia más allá de la diferencia, de un simple desplazamiento que propicia una especificidad propia en un lenguaje previo.

Esta transformación radical del sistema de la cultura, si bien puede entenderse todavía desde las críticas que desde la segunda mitad del siglo veinte afronta la industria cultural, no implica necesariamente que los productos culturales generados, incluidas las nuevas disciplinas artísticas, tengan menor profundidad o inferior carga semántica, más bien al contrario, la densidad y la complejidad de la mayoría de los productos culturales a los que accedemos, con cada vez mayor facilidad, se incrementa progresivamente, generando un suelo de referencias cruzadas de una enorme riqueza. No es por tanto el producto-obra artístico lo que se banaliza en la cultura de consumo sino su recepción: la otra parte de la experiencia aurática, fundamentalmente por la necesidad de generar un consumo cultural continuo, pero también, por el crecimiento exponencial de la oferta cultural en los medios de comunicación. La multiplicidad, la saturación, la dispersión y renovación constante de los nuevos soportes hacen que, paradójicamente, la experiencia artística vivencial de Benjamin, heredada de la tradición de la *Erlebnis* romántica, se vea disminuida y alejada del horizonte vital del espectador.

DEL OBJETO A LA EXPERIENCIA

En esa línea de desarrollo, en la atención a la reconsideración sobre el polo de la recepción, es donde se inserta el segundo de los vectores que abriamos, y que haría referencia a las posibilidades que, sobre la experiencia estética y la relación entre espectador y obra de arte se abren a partir del posestructuralismo. Hemos visto cómo, en Walter Benjamin, la obra de arte tiene un esta-

tus particular, capaz de generar una experiencia vivencial, que ponga en contacto lo más profundo del espectador con lo más exterior, lo más lejano a él mismo que la obra le trae. Una trama de espacio y tiempo, de lejanía y cercanía, en la que, como una araña, el espectador queda preso y suspendido.

Pero si nos situamos ahora desde la perspectiva hermenéutica que aporta Hans Georg Gadamer, y desde él, todas las herramientas teóricas que exploran, a partir de los años ochenta del siglo pasado, las dimensiones de dilatación de sentidos que la acción del receptor, o del intérprete de la obra, se deduce que por un lado, la acción del receptor-intérprete es creativa, y desde esa creación se extiende la obra más allá de su existencia como objeto. La obra ya no es considerada tanto como un objeto y ni siquiera como un texto –algo que, en su capacidad de ser leído, interpretado creativamente, podría cumplir su sentido y abrir las verdaderas dimensiones de su ser–, sino que la obra de arte, en palabras de Gadamer, es una experiencia que transforma a aquel que la experimenta.

¿Qué es lo que constituye entonces la verdadera productividad de una obra de arte sino su cumplirse en su interpretación múltiple y continuada, su repetido constituirse cambiando a los hombres a través de las diversas experiencias estéticas?⁵ El valor del

arte no se limita entonces a su existencia “auténtica”, sino a la fertilidad y la amplitud del campo interpretativo que posibilita. Desde ese sentido la reproducción de la obra de arte no es ya una deformación de esa existencia original y verdadera, sino una especie de multiplicación exponencial de las posibilidades de su lectura.

Efectivamente asistimos al acceso casi inmediato a cualquier tipo de texto, artístico o no, merced a la digitalización y a la virtualización y, aun siendo conscientes que el medio condiciona la recepción perceptiva de la obra, y por tanto, modifica la interpretación y el sentido de la misma, también hay que reconocer que la multiplicidad de caminos de acceso a un texto, cual sea, permite la comparación entre diferentes versiones de las reproducciones, así como de otras lecturas previas. No obstante resulta necesario desarrollar herramientas específicas de acercamiento a la dinámica específica que la reproducción digital, como técnica, desarrolla.

Quizás por eso podría entenderse la tendencia creciente del arte contemporáneo a potenciar las acciones de intercambio de experiencias, recogidas en términos como *performance*, representación, acontecimiento, deriva, *happenings*, no son más que una adaptación del arte en el sentido de acoger al espectador e incorporarlo en su propia conformación, pero al mismo tiempo de subrayar de nuevo las dimensiones vivenciales, de unicidad y de autenticidad. ¿Pueden repetirse las experiencias?, ¿pueden, a fuerza de desustancializarse, convertirse en simulacro también?, ¿el mecanismo de imitación funciona también en la participación? Preguntas como estas son las que podrán seguir dilatando la investigación que propone-

5 Dice Gadamer que, en esa experiencia estética donde la representación construye y constituye una y otra vez la misma obra, “repetición no quiere decir que algo se repita en sentido estricto, esto es, que se lo reconduzca a una cierta forma original. Al contrario, cada repetición es tan original como la obra misma” (Gadamer, 1993, p. 168).

mos, en su ejemplificación a partir del planteamiento de partida.

En este tipo de obras, el espectador no sólo es receptor sino también agente, parte activa de la actuación, y en ellas empiezan a disolverse en primer lugar los límites entre obra como objeto artístico, a algo que ya no son exactamente objetos, sino atmósferas, entornos, circuitos, ambientes, relaciones, juegos. Pero también se emborrona la diferencia entre ficción y realidad, como veíamos en la experiencia de Auster y Calle que habíamos elegido como punto de partida. Si de la disolución del objeto artístico, incluso de su experiencia en el museo, se pueden deducir cambios muy importantes en la redefinición misma de lo que el arte es o podría ser, que llevarían a la puesta en cuestión de una buena parte de los criterios de la crítica estética tradicional, del emborronamiento entre ficción y realidad se derivan consecuencias paradójicas para la experiencia misma del arte.

Recordemos, desde autores de la fenomenología estética como Dufrenne (1982), que una parte importante del calado de la experiencia estética es su componente de ficción, sólo desde la certeza de que lo que pasa en el arte sucede en un mundo distinto del real, podemos sumergirnos con profundidad en cualquier experiencia, de un modo que no nos permitiríamos en la vida real. Podemos identificarnos con lo Otro, totalmente Otro, con lo que en realidad no nos atreveríamos a convivir, desde la seguridad de estar resguardados por lo de siempre. Sin embargo, la inserción de la ficción en lo real y el emborronamiento de sus límites hace que cualquier cosa sea posible en determinados entornos y, por tanto, que la experiencia vital adquiera una intensidad nueva, al mismo

tiempo que se despiertan actitudes de protección o de conciencia de ser observados. Así, al ser también el espectador parte del espectáculo, no sólo tiene la condición de mirar, sino la de ser mirado,⁶ y por lo tanto simultáneamente experimenta y actúa, representa.

¿Hasta qué punto la mirada pura del espectador de la ficción pura es más profunda o más generadora de vivencias que la del espectador-actor? Quizás sea complicado responder a esa pregunta, porque además dependería fundamentalmente de la ética del artista y de la del espectador, basta recordar cualquiera de las *performances* de Marina Abramovic, o las obras del Accionismo vienés por poner sólo dos ejemplos. Pero es fácil suponer que hay experiencias sólo accesibles a través de la consideración de ficción, y sin embargo en determinadas *performances* ambientales la participación no sólo nutre la riqueza de la obra, sino que modifica la percepción del espacio real donde se articulan y las propias coordenadas espacio-temporales del espectador de un modo sustancialmente diferente a la ficción pura.

CONCLUSIONES EXCÉNTRICAS

Lo excéntrico de nuestras conclusiones alude, no al carácter de extrañeza o de sorpresa que podría esperarse del término, sino a su significado geométrico, de estar fuera del centro, de salirse de la trayectoria esperable de cara al desarrollo del discurso, porque, de las líneas que hemos ido desplegando, lo que se

6 Eisenman, P. (2000). Véase también todo lo planteado desde la teorización del entretenimiento en *La realidad de los medios de masas* de Niklas Luhmann (2000).

deriva es lo que reconocemos como dispersión del panorama de las prácticas artísticas, la disolución de lo estético en una multiplicidad de técnicas que van de la publicidad a la moda, del diseño industrial a la cocina que, al mismo tiempo que amplían aparentemente la estetización de nuestro entorno, inducen una aceleración y una reiteración de modificaciones sobre renovaciones continuas, y la transformación y la interacción entre del papel del espectador (receptor y agente) y la obra (emisora y receptora) de la experiencia artística.

Sin embargo, lo que queremos traer es la referencia a una larga tradición que quizás nos haga cuestionar el reconocido planteamiento de Benjamin, en su descripción del problema de la copia en la cultura. Benjamin trabaja con el paradigma estético –que se reconoce desde las vanguardias de principios del siglo xx con la crítica formalista– del carácter fundamentalmente creador del arte. Este paradigma había desmontado los modelos conceptuales anteriores para los cuales el arte era mimesis de lo real, o expresión del sentimiento y de la subjetividad.⁷ Dicho de otro modo, antes de la mitificación de la potencialidad creadora de la práctica artística, el arte se pensaba a sí mismo como reproducción de algo que era exterior a él, y jerár-

quicamente superior. Copiar era la función misma del arte, incluso, retomando los conceptos platónicos, una copia de segundo grado respecto a la realidad esencial (¿virtual?) de las ideas, de las que la realidad es un trasunto deformado, incompleto.

No queremos sugerir que lo que sucede en el arte, desde las posibilidades que ofrece la tecnología contemporánea, sea una vuelta a la reproducción como modelo, sino recordar que la esencialidad de los valores de la creatividad y la novedad es relativamente reciente en parámetros históricos, y que se formula fundamentalmente desde unas coordenadas espaciales –el entorno artificial– que han sufrido una transformación evidente en las coordenadas espaciales que generan los medios de comunicación y las tecnologías de la virtualidad. Esta relativización permite entender desde otra perspectiva las nuevas posibilidades que las prácticas artísticas ofrecen a los receptores, pero también el papel diferente que juega el arte en la vida cotidiana.

Repensar estos temas nos parece de enorme importancia no sólo para las propias disciplinas artísticas, sino para las disciplinas socioespaciales a las que esta transformación del espacio y de la relación del hombre con el medio afectan profundamente.

⁷ Y como dice Douglas Crimp, “desde hace tiempo, un lugar común de la historia del arte es que el realismo y el expresionismo son sólo cuestiones de grado; esto es, cuestiones de estilo” (Crimp, 2004, p. 157).

BIBLIOGRAFÍA

- Bauman, Zygmunt (2006). *La modernidad líquida*. Buenos Aires: FCE.
- Beck, Ulrich (1994). *La sociedad del riesgo. Hacia una nueva modernidad*. Barcelona: Paidós.
- Benjamin, Walter (2005) *El libro de los pasajes*. Madrid: Akal.
- (2008). *La obra de arte en la época de la reproductividad técnica (primera redacción)*. *Obras I, 2*. Madrid: Abada. Primera edición, 1936.
- (2009). *Eduard Fuchs coleccionista e historiador*. *Obras II, 2*. Madrid: Abada.
- Crimp, Douglas (2004). La actividad fotográfica de la posmodernidad, en Jorge Ribalta (ed.) *Efecto real. Debates posmodernos sobre fotografía*. Barcelona: Gustavo Gili. Pp. 150-162.
- Cuesta Abad, José Manuel (2006). *Aut: out*. El dilema de Beckett, en VVAA. *Tentativas sobre Beckett*. Madrid: Círculo de Bellas Artes.
- (2008). *Clausuras (de Pierre Klossowsky)* Madrid: Círculo de Bellas Artes.
- Eisenman, Peter (2000). El espectro del espectáculo, en rev. *Casabella* Pp. 673-674.
- (1993). “La autenticidad de la diferencia: arquitectura y crisis de realidad, en Ciorra, P. *Peter Eisenman. Obras y proyectos*. Milán: Ed. Electa.
- Gadamer, Hans-Georg (1993). *Verdad y método*. Salamanca: Sígueme.
- González Sandino, Rafael (1995). “Entre el río y la roca”, en VV.AA, *Acerca de la casa*. Sevilla: Consejería de Obras Públicas y Transportes. Junta de Andalucía.
- Groys, Boris (2005). *Sobre lo nuevo: ensayo de una economía cultural*. Valencia: Pre-Textos.
- Latour, Bruno (1993). *Nunca hemos sido modernos. Ensayo de antropología simétrica*. Madrid: Debate.
- Luhmann, Niklas (2000). *La realidad de los medios de masas*. México: Anthropos.
- Dufrenne, Mikel (1982). *Fenomenología de la experiencia estética*. Valencia: Fernando Torres Editor.
- VVAA (2010). *El juego del otro*. Madrid: Errata Naturae.