

“NIÑECER”:

Una visión del arte contemporáneo hacia la involución antropológica

Rocío Aguilar-Nuevo

St. John International University (Italia)
r.aguilarnuevo@sjiu.it

BECOMING A CHILD: A vision of contemporary art to the anthropological involution

Resumen: En una era de desastres, guerras y enfermedades exterminadoras, la evolución antropológica que la sociedad acomete, se recoge como una involución en el arte contemporáneo. El arte contemporáneo ha acogido una época apocalíptica buscando un conjuro para la fantasía. Contra el pesimismo y la desolación, y siguiendo cándidos principios, los artistas de hoy se han nombrado profetas universales que presentan el mundo al hombre del siglo XXI a través de los ojos de un niño. Así pues, en este artículo se definen los parámetros que sigue el arte contemporáneo volviendo a los orígenes de la infancia, los cuentos y la fantasía, así como al inconsciente y a los umbrales del hombre neandertal, revisando los postulados surrealistas y las teorías freudianas en contraste con los ideales de visión de John Berger. Como en el *Extraño caso de Benjamin Button*, el reto del hombre creativo no está en envejecer, sino en “niñecer”.

Abstract: In an era of disasters, wars and lethal diseases, the anthropological evolution that the society should undertake, has become a un-evolution in contemporary art. Contemporary art has hosted an apocalyptic time looking for a spell to fantasy. Today's artists have been appointed universal prophets against pessimism and despair who introduce the world to the man of the XXI century through the eyes of a child. Thus, this article defines the parameters that contemporary art follows returning to the origins of childhood, fairy tales, the unconsciousness, and the dawn of Neanderthal man and reviewing Surreal and Freudian theories in contrast with John Berger's ways of seeing. As in the *Strange Case of Benjamin Button*, the challenge of the creative man is not aging, but becoming a child.

Palabras clave: Niñez. Evolución. Sociedad. Antropología. Arte Contemporáneo
Childhood. Evolution. Society. Anthropology. Contemporary Art

I. Introducción

El Arte Contemporáneo se ha convertido durante la primera década del siglo XXI, en una herramienta de defensa para descubrir un mundo amenazante. Este artículo explora las relaciones que se han establecido entre el hombre adulto y el arte para redescubrir el mundo a través de la fantasía.

Cuando un artista nos plantea una nueva obra, somos testigos del mundo a través de los ojos de otra persona. Sin embargo, esta sinergia es una misión altamente complicada, ya que nuestra cultura y capacidades cognitivas marcan indeleblemente la interpretación de las obras que observamos. El Arte Contemporáneo se plantea constantemente como una materia para eruditos. Así pues, además de la interpretación personal, la lectura se completa con el conocimiento de la materia.

La era que vivimos se ha visto atacada por constantes amenazas tanto naturales como humanas. El ataque a las Torres Gemelas del 2001, no fue más que el inicio de una serie de actos terroristas al que siguieron los de Casablanca en 2003, el ataque a los trenes de Madrid en 2004, los de Yemen en 2007 y la oleada de ataques a la India en 2009. Ese mismo año, una epidemia alertó a todo el mundo con la transmisión de la gripe aviaria al ser humano. El 2010 se inauguró con el seísmo de Haití, que las Naciones Unidas declararon como una de las catástrofes humanitarias más graves de la historia. En el 2011, la crisis económica se ha visto enardecida por las revueltas de Muamar Gadafi con el consecuente aumento del petróleo; el pasado 11 de marzo un tsunami arrasó las costas japonesas, trayendo a la memoria el acontecido en Indonesia en 2004; una bacteria animal, transmitida al ser humano ha matado veinticinco personas en Alemania; terremotos y erupciones volcánicas suceden continuamente... Y no es que el futuro se plantee mucho mejor: incluso la *National Aeronautics and Space Administration* (NASA) apunta al año 2012, si no como al fin del mundo, como un año oscuro en el que se podrían producir importantes tormentas solares de consecuencias inciertas.

Ante tanta amenaza, los artistas contemporáneos se han proclamado profetas visionarios. Este nuevo hombre creativo presenta el arte como una vía de escape a un mundo apocalíptico acercando el espectador a las emociones vividas en la niñez. Se apela a la fantasía y la ilusión como armas letales contra todo lo malo y se analiza el universo desde una perspectiva quizás más ingenua, pero más optimista.

Cuando un niño juega está creando un nuevo orden de las cosas, está inventando un nuevo mundo basado en las mismas relaciones que se presentan en la vida cotidiana, pero de manera alterada, más placenteras. Cuando el artista trabaja hace lo mismo: está jugando a crear nuevos niveles de realidad. Sin embargo, cuando un niño común crece, deja de jugar y comienza a fantasear. El cese del juego infantil es una de las consecuencias de la seriedad de la vida cotidiana, pero si un adulto es capaz de devolver la seriedad con la que jugaba en la infancia, y la hace coincidir con las serias actividades de hoy, ese adulto encontrará placer en el humor y será capaz de alejar la depresión de la vida. Por supuesto, las fantasías adultas son más difíciles de analizar que las infantiles. Las primeras están cargadas de complejos y vergüenza. Un adulto se supone que debe actuar seriamente y que tiene responsabilidades sociales y familiares con las que no puede jugar. Pero si pensamos que cada fantasía responde a un deseo incumplido, podemos concluir que el arte contemporáneo es una actividad bastante seria.

Si existe la posibilidad de que algo vaya mal, el artista Martin Creed crea un neón gigante que dice "Everything is going to be alright" [Todo va a salir bien]; si alguno de nosotros ha dejado de creer en la magia el artista llena una habitación de globos azules y nos sumerge en ellos como cuando jugábamos en las piscinas de pelotas de los grandes hipermercados (Figura 1); si nos volvemos demasiado serios Creed nos recuerda que somos

humanos y crea la escultura de una señorita con pantalones y ropa interior bajados haciendo sus necesidades en medio de una de las mejores galerías de arte neoyorkinas. Nada hemos cambiado desde la época de las cavernas, y así la evolución antropológica se combate con la involución artística.

El director David Finchen nos presentaba en 2009 la película *El extraño caso de Benjamin Button*, en la que el protagonista nacía siendo un anciano que rejuvenecía a medida que pasaban los años. Obviamente, esta misión resulta inviable para nosotros, pero artistas como Mel Bochner, Alice Anderson o Olafur Eliason estimulan nuestra imaginación invocando al subconsciente, al pensamiento lateral y al sentido inverso de envejecimiento, es decir, nos inspiran a ‘niñecer’.

II. Muéstrame el mundo

Introducir el espíritu de fantasía en un mundo adulto puede resultar excesivamente arduo o absolutamente sencillo. Uno podría preguntarse si la fantasía no está implícita en cada una de las obras que un artista produce. ¿Es menos imaginativa la pintura *Bulevar visto desde arriba* (1880) de Gustave Caillebote que una pintura de Salvador Dalí? Es más, ¿no está la fantasía presente en todas las tareas cotidianas que realizamos? Por ejemplo cuando colocamos los objetos de nuestra mesa de la oficina en un cierto sentido, cuando elegimos los colores de nuestra ropa y nuestro maquillaje o cuando cocinamos, ¿no podemos incluir la fantasía en estas tareas? ¿Cuál es la diferencia entre la fantasía que utilizan los artistas y la fantasía común que se disuelve en la nada?

Dar respuesta a estas preguntas no es tarea fácil, sin embargo, hay imágenes de gran invención artística que cambian las reglas visuales. El historiador Kirk Varnedoe dijo “Sin fantasía no hay imaginación, sin imaginación no hay imágenes” (Varnedoe, 1984:87). Por tanto, si cada imagen que atrae nuestra atención y estimula nuestra imaginación es producto de la fantasía, prácticamente el cien por cien de las obras de arte son producto de la misma. El quid de la cuestión es que sólo un pequeño porcentaje cambia consistentemente las estructuras mentales del espectador.

Las diferencias entre la fantasía utilizada como elemento impulsador hacia los confines de la niñez y una simple práctica cotidiana, se podrían establecer en la intención, el recorrido y el clímax que el artista alcanza con su obra. Diane Duyser, un ama de casa ameri-



Figura 1. MARTIN CREED. *Mitad del aire en un lugar concreto*. 2010.
Imagen cortesía del Hessel Museum of Art, Nueva York



Figura 2. CARSTEN HOLLER. *The Unilever Series* en la Tate Modern de Londres. 2006. Imagen cortesía de la Tate Modern.

cana de media edad se prepara para desayunar y se le quema una de las tostadas. Tras un rato de contemplación decide que la mancha formada por la negra corteza se asemeja a la Virgen María y la pone a la venta en Internet. Un casino de Florida compra la tostada por 28.000 dólares. Ahora imaginemos un transeúnte perdido en una ciudad mediterránea. Es un caluroso día de verano y la temperatura alcanza los cuarenta y cinco grados. De repente, nuestro personaje se encuentra frente a una fuente de altos chorros. Apenas se distingue el otro lado porque el agua emana a borbotones. Dos o tres niños juegan a pasar de un lado a otro las paralelas filas del frío líquido. En este momento nuestro protagonista desearía ser un niño, arremangarse los pantalones y chapotear con sus amigos.

En el primer caso, una actividad cotidiana supera las barreras de la imaginación sacando a subasta una tostada. En el segundo ejemplo, un artista involucionista traspasaría las convenciones sociales creando una obra que transporte al público al inconsciente, a las formas primitivas y a los juegos del recreo de preescolar.

En los años noventa los artistas contemporáneos eliminaron los límites. Con esta des-categorización del arte, se abrió igualmente una nueva dimensión a la experimentación del espacio y las concepciones de autor/lector de la obra de arte. Siguiendo los postulados del filósofo Roland Barthes, que abogaba por la muerte del autor, y el nacimiento del lector como uno de los primordiales objetivos de toda obra (Barthes, 1967), los artistas se centraron en el espectador como vehículo de experimentación. Nuevas concepciones como la performance social, inaugurada en 1994 por la artista Marie-Ange Guilleminot, unificaron el arte y la vida cotidiana disolviendo los términos.

En 1996, la artista Alicia Framis instaló un tobogán como parte de la exposición *Peiling 5* en el Stedelijk Museum de Amsterdam. Los visitantes eran invitados a dejar la exposición deslizándose por el tobogán. En 2006, el artista Carsten Holler, llevó la misma idea a la Tate Modern de Londres (Figura 2).



Figura 3. MAURIZIO CATTELAN. *L.O.V.E.* 2010.

Vista del edificio de la Bolsa de Milán con la escultura *L.O.V.E.* de Maurizio Cattelan.

La diferencia entre las dos artistas es que mientras la primera incluía implicaciones Fluxus¹, para Holler la obra no implicaba ideales utópicos de cambiar la sociedad. De hecho, los toboganes del artista belga fueron criticados por su falta de elitismo. El hecho de que el público disfrutara simplemente lanzándose desde la segunda planta de la institución hasta el subterráneo defraudó a los críticos londinenses que vieron en la obra la absurda duplicación de un parque infantil. Curiosamente, la obra fue votada por el público general como una de las mejores del programa anual del centro. También en 1996, la artista Momoyo Torimitsu, creó un robot a escala humana vestido con traje y corbata que recorrió los distritos financieros de Londres, Nueva York y Tokio gateando, mientras la artista disfrazada de enfermera lo acompañaba. Los vídeos de la performance muestran cómo los dirigentes del capitalismo mundial sonreían al ver pasar la pareja, siendo por un momento unos niños que se fascinaban con un *He-Man* a tamaño natural. Esta misma receta de juego, vida cotidiana y fantasía es magistralmente empleada por el artista Maurizio Cattelan. Su obra *L.O.V.E.* (2010) (Figura 3), situada a escasos metros de la Borsa Italiana en Milán, es un prodigio de atrevimiento infantil. La escultura es visitada por centenares de turistas que se divierten fotografiando el no-intencionado mengue “casualmente” creado por el dedo corazón que apunta directamente a las oficinas principales de la institución.

A pesar de que la relación entre fantasía y arte son conceptos elásticos, los artistas contemporáneos provocan innumerables reacciones que contrarrestan el irrevocable proceso de envejecimiento. Las jocosas reacciones hacia los trabajos de Framis, Torimitsu o Cattelan no son más que una involución social hacia los territorios de la infancia. Por un momento tirarse por un tobogán, reírse de uno mismo o ser maleducado es políticamente correcto.

¹ El movimiento Fluxus surgió en los años sesenta abogando por el anti-arte y el objeto artístico como mercancía. Los artistas Fluxus, entre los que destacaron el músico John Cage y el artista audiovisual George Maciunas, sus fundadores, arremetieron igualmente contra las instituciones artísticas y el mercado del arte. Para una mayor información sobre este movimiento ver: HIGGINS, Hannah, 2011. *Fluxus and the Essential Questions of Life*. Nueva York: Hood Museum of Art Publishing.

III. Debajo de mi cama hay un monstruo

Cuando somos pequeños los monstruos que viven debajo de nuestras camas son poderosos. Cuando encontramos las armas para luchar contra ellos –llámense madurez, conocimiento o información–, crecemos. Sin embargo, no hay nada más misterioso y amedrentador que volver a la casa donde nos hicimos mayores: las criaturas que habitaban debajo de la cama siguen existiendo.

La otra parte de la fantasía, aquella que vela por lo bestial y los instintos de supervivencia, es igualmente utilizada por los artistas contemporáneos para crear un mundo paralelo en el que un hechizo basta para ganar.

La oscuridad es un arma poderosa para provocar a la imaginación. Los monstruos, ladrones, fantasmas, espíritus, demonios... que plagaban nuestros sueños, o más bien nuestras pesadillas, se volvían más poderosos en la oscuridad. Muchos de nosotros teníamos una pequeña luz en la mesilla de noche para ahuyentar todas aquellas criaturas. En este caso podemos decir que es la facultad de ver es lo que subsecuentemente crea la realidad. En la pintura de René Magritte *La llave de los sueños* (1935), aparecen seis objetos con seis nombres debajo de ellos. Cuando leemos los nombres y comprendemos que no se relacionan con la imagen, la tesis del crítico John Berger aparece claramente: “las imágenes vienen primero de las palabras” (Berger, 1972). Como en la caverna de Platón, sin una luz no podemos ver las sombras, y si cuando esa pequeña luz de la mesilla está encendida no podemos ver nada, ni siquiera una silueta en la pared, quiere decir que ninguna bestia ha venido esta noche a visitarnos, porque a pesar de todo, los fantasmas y los monstruos también tienen sombras. El problema aparece cuando la realidad que nosotros vemos, incluso si no es la que debería ser según los hechos científicos, nos incomoda.

Cuando una obra de arte presenta un elemento familiar de manera descontextualizada, se produce una reacción conocida como disonancia cognitiva; el espectador sufre una doble reacción de atracción-repugnancia a través de un objeto que es a la vez familiar y desconocido, se encuentra en un escenario donde se está a oscuras y de repente se enciende la luz. Los psicólogos alemanes definieron este sentimiento como *uncanny*, un estado de la mente basada en las teorías de los psicólogos Ernst Jentsch (Jentsch, 1906) y Sigmund Freud (Freud, 1921), que provoca palpitaciones y miedo porque no entendemos qué está sucediendo exactamente. El artista americano Robert Gober trata constantemente de incitar en el espectador este tipo de reacciones. Durante la década de los noventa, Gober crea una serie de obras entre las que se encuentran las esculturas *Zapato Peludo* (1992), donde juega con el poder del pelo humano descontextualizado, y *Sin título* (1993-1994), en la que el área pública diseccionada de una mujer intenta dar a luz un hombre adulto del que sólo se ve la peluda pierna con un zapato negro. En otra de las esculturas, *Sin título* (1991), vemos una pierna masculina que porta una vela, como si quisiera hacerse presente a pesar de no ser más que un miembro amputado que emerge de la pared (Figura 4). Además de las fantasías eróticas, el demonio, lo doméstico y la ilusión que se mimetizan en estas obras, volvemos a los postulados de Berger. El bebé mira y reconoce antes de hablar y el niño ve aquello en lo cree. Las esculturas de Gober materializan las mismas sensaciones que experimenta un grupo de niños que se adentra por primera vez en una casa abandonada y se encuentra con los monstruos que imaginariamente la habita.

El constante cambio de roles pasando de niño a adulto o de adulto a niño fusionados con las incómodas disonancias mentales, crea distorsiones de la fantasía que los artistas aprovechan para desequilibrar la visión realista del mundo como hemos visto anteriormente. La salida del arte de las esferas elitistas, ha permitido a los autores el desarrollo de mundos más personales, que más que una huída del mundo circundante, han provocado un anclaje a lo real. Como hiciera el grupo surrealista en los años 20, el apuntalamiento de la realidad se vale de materiales crudos, del sueño y lo naif para subrayar lo inmediato. Cuando la es-

cultora surrealista Louise Bourgeois se hizo fotografiar con un pene gigante bajo el brazo, no sólo se estaba divirtiendo con uno de los grandes hitos masculinos, también hablaba de la caótica vida sexual de sus padres y del erotismo perdido. Era lo suficientemente mayor como para reírse de los monstruos de la infancia utilizando elementos adultos.

Por otra parte, cuando hablamos de monstruos no sólo hablamos de aquellos fantásticos con nombres amenazadores como el *Hombre del Saco*; también hablamos de los monstruos políticos y sociales, aquellos que sirvieron de inspiración a Francisco de Goya, y que hoy retoman artistas contemporáneos como los hermanos Chapman. En enero de 2011, la Tate Modern de Londres organizó una exposición recopilando juegos de ajedrez creados por artistas contemporáneos entre los que se encontraban los Chapman, el aclamado Damien Hirst y el escultor Alastair Mackie. Recogiendo palabras textuales de los artistas, las versiones se basaban en monstruos históricos como Adolf Hitler aliados con maléficos personajes fantásticos como Cruella de Vil (Figura 5). Cuando el espectador se enfrenta a este ajedrez, el artista ha conseguido reforzar el impacto del entorno jugando con el orden real. Todos estos trabajos recogen lo pequeño, insignificante, la memoria afectiva, para exagerarla y al mismo tiempo se divierten entrelazando fantasía y realidad.

“El monstruo marca las fronteras de la cultura”, dice el crítico Christoph Cox (Cox, 2009:235). Pero, ¿dónde se encuentran los límites de lo bello y lo monstruoso? La artista Alice Anderson es capaz de encontrar armonía en las criaturas más atroces. La interpretación, como asegura el antropólogo Roger M. Seeking sigue los cánones de la visión que hemos aprendido culturalmente (Seeking, 1998:109), aunque parece que un innato morbo arrastre al público y los medios hacia obras que tienen una difícil explicación, a aquellas que despiertan los monstruos que había bajo nuestras camas. Anderson invierte los papeles de la Bella y la Bestia. Ella es la horripilante criatura convertida en muñeca, en una niña inmóvil



Figura 5. ALICE ANDERSON. *Rapunzel*. 2010.
 Imagen cortesía de Riflemaker Gallery.

o en pelo sin cabeza. En la instalación *Rapunzel* (2010) (Figura 5), Anderson convierte a la encantadora princesa en un personaje sin cuerpo. Kilómetros de pelo sintético son dispuestos en una galería de modo que el espectador es sofocado en una red sin salida y a pesar de ello cientos de visitantes experimentan la instalación cada día. El miedo a lo desconocido, a la oscuridad y lo amenazante se combate con la tranquilidad de saber que es sólo una fantasía, que de nuevo nos encontramos a las puertas del espectacular mundo de la niñez, donde los malos son vencidos y los cuentos tienen un final feliz: para clausurar la exposición un visitante cortó la larga mata de pelo y liberó a la fantasmagórica princesa.

IV. Conclusiones ¡Abracadabra pata de cabra!

El artista contemporáneo se divierte con la creación, rompe las barreras sociales, y como un niño rebelde invita al espectador a unirse al juego. Los artistas contemporáneos nos dan permiso para ser ingeniosos, traviosos, maleducados y hasta perversos. Contra todo pronóstico, la última década ha encontrado un espíritu que favorece lo inmediato, lo frívolo, el humor, lo inventivo y lo inspirador; y para despertar estas reacciones los artistas están usando la sonrisa, la sorpresa, la provocación, trucos y cuentos infantiles que están reemplazando el tradicional pesimismo modernista, aquel que los teóricos idolatraban unos cuantos años atrás. Será porque el espíritu del juego, intrínseco a la historia de la humanidad, ha permitido al arte salir de los círculos elitistas para convertirse en una herramienta antropológica contra la evolución.

El arte que están inventando los artistas contemporáneos ya no desea cambiar el mundo sino domesticarlo; el anhelo de transformación ha sido reemplazada por el deseo de vivir. Ellos muestran una genuina aspiración de liberación, y para el espectador la derrota de todas las limitaciones de forma material, teórica o moral. El arte se ha convertido en un territorio de intercambio sin un final preestablecido. Y sobre todo, el arte no es presentado como un trabajo o un sistema: todo aparece fácilmente ordenado, la transformación es posible, y por tanto la interacción necesaria. El espíritu de la infancia es redescubierto, dejando la seriedad atrás, liberando la mente de los lazos históricos, el tiempo, el espacio y empujándonos hacia el reino de la fantasía. La magia, los sueños y la fantasía son importantes, están en constante flujo adaptándose a los cambios de la vida. Es lógico que el artista se haya convertido en una pieza clave de la involución antropológica, porque posiciona al ciudadano medio en la fantástica posición de disfrutar de sus utopías sin culpa o vergüenza. Los artistas contemporáneos son capaces de expresar lo que el adulto normal no admite.

Las nuevas generaciones de artistas han dejado atrás la exasperación y la desesperación de los ismos; la desilusión ya no es el camino. La realidad es el principal punto de inspiración. Quizás en este punto sea difícil pronosticar el futuro del arte, igual que es difícil pronosticar el futuro de un niño, pero si es cierto que la libertad ha reemplazado a la depresión. Y tal vez sea mejor un *carpe diem*, si tenemos en cuenta que también es incierto el devenir de nuestro planeta. No hay oposición a la involución antropológica que el Arte Contemporáneo plantea porque los límites están protegido por la ingenuidad e invención de un niño. Podemos concluir que quizás sea mejor dejar atrás la evolución antropológica y sumergirse en la creación batiendo cada prohibición social, cada barrera moral o cada restricción ética sin preocupaciones porque si viniera algún monstruo sólo son necesarias cuatro palabras para derrotarlo: ¡Abracadabra pata de cabra!

Bibliografía

BARTHES, Roland

1967 "The Death of the Author", en *Aspen Journal*, N°5 [En prensa]

BAUDRILLARD, Jean

1987 *Simulacra and Simulation*. Michigan: Michigan University Press.

- BERGER, John
1972 *Ways of Seeing*. Londres: Penguin Books.
- BERMAN, Morris
1981 *The Reenchantment of the World*. London: Cornell University Press
- BROWN, Dwayne
2009 “Funded Study Reveals Hazards of Severe Space Weather”, en NASA News. <http://www.nasa.gov/home/hqnews.html> (09-03-2011)
- COX, Christoph
2009 “Of Humans, Animals and Monsters”, en *Becoming Animal*. Londres: Tate Publications: 21-24.
- FESTINGER, Leon
1962 *A Theory of Cognitive Dissonance*. California: Stanford University Press.
- FREUD, Sigmund
1990 *The Uncanny*, tr. Mark Taylor. San Diego: San Diego State University Publishing.
- HIGGINS, Hannah
2011 *Fluxus and the Essential Questions of Life*. Nueva York: Hood Museum of Art Publishing.
- HOLZWARTH, Hans,
2009 *100 Contemporary Artists*. New York: Taschen.
- HOPKINS, David
2000 *After Modern Art 1945-2000*. Nueva York: Oxford University Press.
- KRISTEVA, Julia,
1982 *The Powers of Horror. An Essay on Abjection*, tr. Leon S. Roudiez. New York: Columbia University Press
- VARNEDOE, Kirk
1984 “The Flight of the Mind”, en *Fine Disregard*. London: Routledge.
- ZAMORA, David
2008 “Los objetos más extraños vendidos en EBay”, en *Denunciando*. <http://www.denunciando.com/enigmas-y-misterios-26/172651-los-objetos-mas-extranos-vendidos-en-ebay.html> (09-03-2011)

