

## DE LA APROPIACIÓN FOTOGRÁFICA A LOS MEDIOS ELECTRÓNICOS: «POP ART», HIPERREALISMO Y VÍDEO

Javier HERNANDO CARRASCO

La historia de las relaciones entre creación artística y evolución tecnológica alcanza su momento culminante en los años sesenta, aquella tantas veces llamada «Década prodigiosa». Precisamente en esos años las diversas tendencias surgidas como alternativas al arrasador Informalismo —Expresionismo Abstracto en Norteamérica— de la década anterior, acentuaron su interés por lo tecnológico, evidenciando señales de réplica al acentuado antitecnologismo de los informalistas.

De entre los distintos ismos de la década nos interesan especialmente a este respecto dos de ellos: el *Pop Art* y el *Hiperrealismo*. Por una parte, en ellos se concreta una «apropiación masiva de la fotografía» que constituiría, según acertado criterio de Javier Herrera<sup>1</sup>, la tercera y última etapa de un proceso —el de las relaciones entre pintura y fotografía— que se había iniciado en los años cuarenta del pasado siglo, cuando la fotografía estableció un nuevo sistema de captación y reproducción de imágenes, bajo el signo en aquel momento del academicismo. Renovado y profundizado a partir de los años noventa, los postimpresionistas, y más tarde las vanguardias artísticas de nuestro siglo, continuarán profundizando en su uso. En efecto, nunca como desde la Postguerra en adelante se había vivido una apropiación tan intensa de la fotografía por parte de las artes plásticas. Éstas no pudieron substraerse a la avalancha fotográfica presente en las sociedades desarrolladas, en especial al dominio que impusieron en los medios de comunicación escritos —recuerdo en este sentido la transcendencia que tuvo el nacimiento de la revista «Life» (1936) como prototipo de fotorrevista, es decir, de publicación periódica basada más en las imágenes fotográficas que en el texto<sup>2</sup>. Veremos de qué forma las artes plásticas consumaron ese acercamiento extremo a la fotografía.

En segundo lugar, durante los años sesenta tuvo lugar la ruptura con el soporte pictórico tradicional, sustituido por los llamados «nuevos medios», es decir, todas aquellas alternativas tecnológicas o artesanales imaginables al margen de los medios

<sup>1</sup> «Pintura y fotografía. Historia de sus recíprocas relaciones», en *Nueva Lente*, n.º 119-120, 1982, pp. 10-79.

<sup>2</sup> Cfr. GUBERN, R., «La muerte de “Life” y la metamorfosis de “Paris-Match”», en *Comunicación y cultura de masas*, Ed. Península, Barcelona, 1977, pp. 182-188.

históricamente constituidos: pintura de caballete, escultura, etc. Se produjo además un desplazamiento creativo del objeto a la transformación del espacio real. Por una parte, el Minimalismo será el encargado de llevar a cabo dicha transformación, haciendo del espacio su campo de acción; por otra, se introducirá el vídeo en la nómina de medios empleados por los artistas. Los nuevos medios electrónicos acabarán por desbancar a la fotografía. Aunque vídeo no sea igual a televisión, como rezaba un conocido aserto de Gene Youngblood de 1970, «Video is not television»<sup>3</sup>, no cabe duda de que el vídeo es una consecuencia de la televisión. El auge de esta última en los Estados Unidos, consolidada desde los años cincuenta, puso en crisis a su antecesora tecnológica, la fotografía. En efecto, así como el nacimiento de «Life» podría considerarse como el triunfo definitivo de la fotografía, alcanzando la hegemonía dentro de los «mass media», su cierre en 1972 vendría a ratificar su decadencia, propiciada por la implantación de la televisión. La práctica artística no hizo, por consiguiente, sino asumir el ritmo tecnológico de los tiempos, siendo precisamente en la década de los sesenta cuando se dio el tránsito de la fotografía al vídeo.

Sin embargo, las incorporaciones tecnológicas sucesivas al campo de la producción artística no son una cuestión meramente formal, sino que se hallan insertas en un proceso más amplio, tendente a poner en cuestión el medio de trabajo tradicional del artista. Desde este punto de vista, cualquier instrumento alternativo será asumido con rapidez. Los medios electrónicos, en tanto que punta de lanza tecnológica, en primer lugar. Pero además, enlazando con lo anterior, el interés del artista se centra en la realidad, penetra en el mundo cotidiano de forma abierta, apropiándose de sus imágenes, de sus objetos. A estas alturas del siglo, acercarse a la realidad no quiere decir mimetizarla, sino intervenir sobre ella. El arte se iguala a la realidad porque se hace realidad. Poseerá los mismos atributos que aquélla: será «inabarcable» desde el punto de vista físico, «fragmentada», «transformable» en función del receptáculo que la acoja, etcétera.

El *Pop Art* constituye un punto de partida, ya que sin salir casi nunca del soporte tradicional —la tela sobre bastidor— ofrece novedades que serán desarrolladas con posterioridad en el sentido apuntado. Los «nuevos medios» darán cauce adecuado a las propuestas *Pop*. El *Hiperrealismo*, por su parte, representa una posición límite y por tal conduce asimismo a la superación del medio tradicional. Ambas tendencias comparten una apropiación intensísima de la fotografía y de los códigos mecánicos de reproducción de imágenes. Por consiguiente, *Pop Art*, *Hiperrealismo* y *Vídeo* constituirán otros tantos apartados del presente discurso.

## POP ART

La expresión «Popular Art» data de 1955 y fue acuñada por dos autores británicos (Leslie Fiedler y Reyner Banham) para referirse a las imágenes pertenecientes a la cultura urbana de masas<sup>4</sup>. Por lo tanto, el término «popular» no tiene ya aquel sentido

<sup>3</sup> *Expanded Cinema*, E. P. Dutton, New York, 1970.

<sup>4</sup> FIEDLER, L., «The middle against both Ends, Encounter»; BANHAM, R., «Machine aesthetic», en *The Architectural Review*, n.º 17, 1955.

«romántico» del arte del pueblo, de arte realizado de una forma anónima. Lo popular ahora se ha convertido en una categoría sociológica, que tiene que ver con la sociedad de masas, propia de la cultura urbana industrial. En este ámbito, las imágenes más prototípicas, difundidas a través de los «mass-media», serían imágenes populares, es decir, imágenes producidas y transmitidas masivamente para las masas. Como parece obvio, existe una relación directamente proporcional entre desarrollo industrial y expansión de la cultura de masas. De ahí que fueran los países anglosajones, desde los años cincuenta, los que vieron cómo la cultura y el arte de la imagen popular se expandían con rapidez. Pero el arte *Pop* al que voy a referirme aquí es aquel que Simón Marchán definió como «arte popular de elite» para distinguirlo del «arte popular de masas»<sup>5</sup>; es decir, de una determinada producción de objetos e imágenes que aún compartiendo sistema de ejecución y sobre todo iconografía con la cultura de masas, se diferencia de esta última en que continúa manteniendo los caracteres del objeto artístico tradicional, el aura que dijera Benjamin, en especial su carácter de objeto único<sup>6</sup>. La unicidad es, por consiguiente, antitética con la cultura de masas, caracterizada por una reproducción casi ilimitada y una distribución masiva. Tampoco esto último afecta al «*Pop* de elite», que permanece en los canales de distribución y exhibición tradicionales: la galería, el museo. Esto vendría a ratificar las palabras de Juan Antonio Ramírez a propósito del concepto de arte en la cultura de masas<sup>7</sup>. Ramírez destaca cómo en este estadio de desarrollo de la cultura de masas —segunda mitad del siglo XX— la sociedad, bajo la cobertura del historiador del arte, continúa considerando arte aquellas manifestaciones objetuales tradicionales: pintura, escultura..., realizadas bajo concepciones asimismo tradicionales: mimesis, subjetivismo, autoexpresión, plasmación de la realidad, etc. En última instancia, lo que eleva a categoría de artístico un objeto es su capacidad para penetrar en un museo. Lo artístico sería lo museable. Por eso, continúa analizando más adelante, cuando comienzan a surgir medios de producción creativa ajenos a toda esta tradición, la sociedad sólo con el paso del tiempo va aceptándolos como artísticos (fotografía, carteles, cine...), pero aun así los somete a una discriminación, situándolos en un nivel conceptual inferior al de las artes tradicionales; crea, según expresión del propio Ramírez, un «apartheid cultural»<sup>8</sup>. El *Pop Art* de elite, en la medida en que continúa respondiendo, al menos en su comienzo, a los modelos de producción tradicionales, logra evitar esa marginación. A pesar de ello, la presencia masiva de iconografía de la cultura de masas supuso un revulsivo considerable que generó numerosos rechazos en sus inicios.

El *Pop Art* se basa en la apropiación de los elementos comunes de la sociedad de consumo. Aunque su desarrollo máximo tuvo lugar en Estados Unidos, su origen se sitúa en Gran Bretaña. Allí, en 1956, Richard Hamilton, un joven artista del

<sup>5</sup> MARCHAN FIZ, S., *Del arte objetual al arte de concepto*, Alberto Corazón Editor, Madrid, 1974<sup>2</sup>, p. 33.

<sup>6</sup> BENJAMIN, W., «La obra de arte en la época de su reproductividad técnica», en *Discursos interrumpidos, I*, Ed. Taurus, Madrid, 1973, pp. 15-60.

<sup>7</sup> RAMÍREZ, J. A., *Medios de masas e Historia del Arte*, Ed. Cátedra, Madrid, 1976, en especial, el capítulo 4.2., pp. 259-285.

<sup>8</sup> *Ibidem*.

«Grupo Independiente» de Londres, presentaba en la exposición titulada «This is Tomorrow» un collage que ha sido considerado desde siempre como la primera obra *Pop*: «Just what is it that makes today's home so different, so appealing?» (¿Qué es lo que hace al hogar de hoy tan diferente, tan atractivo?). En esta obra están ya presentes los elementos iconográficos propios del *Pop*. En una habitación de reducidas dimensiones, abarrotada de objetos, destaca la presencia de dos personajes. A la izquierda, ocupando el espacio libre entre el sofá y el sillón, un hombre musculoso nos mira fijamente bajo una pose de competición culturista, deporte que sin duda practica. A la derecha, una no menos atractiva mujer aparece sentada en una pose tan exhibicionista como la de su compañero, aunque con un gesto que parece evidenciar un profundo disfrute erótico, ratificado por la posición de su mano izquierda, que acaricia sus erectos y poderosos senos. El ingrediente erótico, en efecto, será una de las constantes del *Pop*. Estos hermosos personajes, sin embargo, están ajenos entre sí. La erotización parece, de esta forma, no consumarse; si acaso, de forma individual. Lo erótico en el *Pop*, como ha señalado Simón Marchán, nunca es obsceno, en tanto que «arte que concibe la imagen de la libertad sexual como negación artística de las libertades a medias. Es un reflejo estético de los ídolos estimulantes de la sexualidad represiva»<sup>9</sup>. Pero sigamos escrutando el cuadro. En este pequeño espacio se acumulan toda una serie de objetos propios de las sociedades occidentales desarrolladas: una televisión, un magnetófono, una aspiradora... o su representación simbólica: un cómic ampliado y enmarcado como un lienzo —anticipación de los que hará en seguida Lichtenstein—, un escudo de Ford. Tampoco falta la muestra de alimentos envasados: la lata de jamón York. La suma de todos estos distintos componentes es lo que da respuesta al interrogante planteado por Hamilton.

En los años siguientes, artistas norteamericanos darán continuidad a esta propuesta de apropiación de la iconografía simbólica de la cultura de masas. En 1964 se consagra internacionalmente en la Bienal de Venecia, que otorga el primer premio a Robert Rauschenberg; cuatro años más tarde, la Documenta 4 de Kassel lo ratificaría. Pero aunque la recurrencia del *Pop* a esta iconografía vanal constituya la base de su propuesta renovadora, será un determinado tratamiento formal lo que otorgue personalidad al *Pop*: el empleo generalizado de los grandes formatos, que convierten cada lienzo en una pantalla cinematográfica con un encuadre en primer plano y el predominio sistemático del color. Un color generalmente plano y de rigurosa adaptación a las formas a las que da cuerpo. Serán colores brillantes, en ocasiones chillones, logrados con el acrílico, que se impone al óleo desde este momento en la pintura americana. Como consecuencia de lo anterior, las obras *Pop* presentan un aspecto antiexpresionista, voluntariamente frío a pesar del color, riguroso en sus composiciones, ausente cualquier efecto perséptico.

Estas características ponen en evidencia las relaciones del *Pop Art* con otras tendencias del momento: la *Nueva Abstracción Geométrica* y el *Minimalismo*. Además de compartir con ellas algunos de los caracteres formales, su actitud de base es la misma, a saber: el rechazo de la poética expresionista volcada en la exteriorización del subconsciente. En este sentido, una obra de Warhol, por poner un caso, se

<sup>9</sup> MARCHAN, S., *ob. cit.*, p. 48.

identifica con una Stella o de Sol le Witt. Desterrar la subjetividad, lo individual del objeto artístico, es una determinación prioritaria en las tendencias de los años sesenta. Sin embargo, en la obra de algunos artistas, como Jasper Johns o Robert Rauschenberg, tiene lugar la integración del *Expresionismo abstracto* y el *Pop* o, si se prefiere, el tránsito entre el *Expresionismo* y el *Pop*, lo que no debe extrañarnos, ya que el *Expresionismo*, en realidad, acabó derivando hacia nuevas posiciones: una, ésta del *Pop Art*; otra, la *Pintura contemplativa* (Rothko, Reinhart, Kelly, Louis...), relacionada al mismo tiempo con la *Nueva Abstracción* (Stella, Newmann...).

Las enseñanzas estructuralistas condicionaron fuertemente a los creadores de los sesenta. La limpieza de las representaciones, la frialdad y las técnicas de organización sistemáticas (confección de series, estructuras repetitivas) son evidentes en la *Nueva Abstracción* y en el *Minimal*, pero también en el *Pop*. Este último aplicó, además, con frecuencia la descontextualización, basada en el principio estructuralista de que un signo adquiere significado cuando se relaciona con otros. En las versiones más críticas de *Pop*, este mecanismo resulta eficaz en extremo, tal como sucede en la producción de Equipo Crónica.

Las pretensiones objetivistas de los artistas *Pop* encontraron también solución en el uso de técnicas no tradicionales, tomadas de la imprenta, la publicidad, la fotografía y todos los medios mecánicos de reproducción. Por una parte, hallamos la apropiación de la fotografía en el sentido más tradicional, es decir, como punto de partida, como modelo de una obra pintada con óleo o acrílico. Muchos artistas realizan sus propias fotografías, que a continuación reproducen o bien utilizan imágenes extraídas de los «mass-media» (prensa y revistas sobre todo), de libros o trabajan sobre reproducciones de obras de arte. En estas obras puede decirse que el código pictórico sigue predominando frente al código fotográfico. Lo que quiere decir que, aunque se utilicen imágenes fotográficas, la transformación tiene lugar mediante métodos propiamente pictóricos: pincel, lápiz, como vehículo, y la mano del artista, como ejecutora. Puede emplearse la pintura sobre lienzo, como en el caso de Lichtenstein o en combinación con otros materiales, tal como Rauschenberg.

Muchos artistas tendieron al uso del código mecánico frente al pictórico. El empleo de la pintura acrílica, aún perteneciendo al código pictórico, introducía un primer factor de mecanización en el acto de pintar, al permitir la impresión del color sobre la tela por medio del aerógrafo como en la pintura industrial. El dominio del código mecánico se hará absoluto cuando dichos medios (fotografía, serigrafía, fotomontaje) dejen de ser modelo imitado con medios pictóricos y pasen a ser protagonistas, insertándose en el proceso creativo. La serigrafía fue quizá el medio más importante y el más generalizado de todos. Aunque esta técnica se remonta al siglo XVII, momento en que fue inventada en Japón, su desarrollo no se produce hasta el siglo XX, teniendo sobre todo una aplicación industrial: decoración, rótulos, etc. Su uso como medio de producción artística se generalizará también en este siglo, especialmente a partir de la aplicación de técnicas fotográficas en aquellos años sesenta. Primero lo utilizará la publicidad e inmediatamente pasará a la pintura: *Cinetismo* y *Pop Art*. La tela recibe la impresión de las formas y los colores como si se tratase de la pantalla de seda, soporte propio de la serigrafía. Son muchos los artistas que recurrieron a esta técnica con distintas variaciones. Alain Jacquet, por

ejemplo, utilizó el tramado, es decir, la interposición entre la ampliadora y el negativo de distintos tipos de tramas. Estas telas tramadas son de tiraje múltiple, y sus temas, casi siempre obras maestras de la Historia de la Pintura: «El desayuno sobre la hierba» (1964), «El rapto de Europa» (1965), etc. Andy Warhol lo usó sin tramado en algunas de sus series más famosas de los años sesenta: «Monna Lisa» (1963), «Green Coca-Cola Bottles» (1962), «Campbell Soup Can» (1964)... Rauschenberg o Hamilton combinaron serigrafía y óleo sobre tela, retocando o repintando la imagen impresa. El mismo Warhol hizo lo propio con el acrílico. Esta combinación expresa la dialéctica de los medios, perfectamente compatibles.

Los carteles publicitarios no fascinaron menos a los artistas *Pop*. El cartel tiene mucho de sistemático: limpieza, orden compositivo, acumulación de lenguajes —pictórico-fotográfico, manual-mecánico, escrito-visual— y recurre con frecuencia a las oposiciones, alterando el significado de las imágenes al ubicarlas en un nuevo contexto. También hace uso de la supresión de elementos, lo que se traduce en condensaciones, según expresión de Simón Marchán<sup>10</sup>. Por ejemplo, las hamburguesas de Oldenburg, que aisladas funcionan como metonimias de la alimentación de las clases bajas norteamericanas; o la «Habitación» (1967) de Wesselmann —cenicero, cigarrillo, labios, senos— contiene la condensación de una figura sexual. Precisamente la fragmentación, generalmente sometida a un incremento de la escala, demuestra su eficacia comunicativa. Ambos, fragmentación y primer plano, son recursos típicamente cinematográficos. Como en el *Minimal Art*, muchos artistas *Pop* recurrieron a la repetición y seriación. Tras ello se descubre un deseo de identidad, pero también de expansión indefinida que deviene utopía. La conocida expresión de Ad Reinhart es bien elocuente en este sentido: «Art us art, us art...» Pero reconduzcamos el tema. El *Pop Art* se halla en la encrucijada de tendencias de los años sesenta. Conectada con el *Expresionismo Abstracto* y con el *Neodadá* (anteriores) y el *Minimalismo* y los «nuevos medios» (posteriores), su decidida apertura a una iconografía banal, que presenta bajo condiciones formales novedosas (procesos mecánicos de producción, objetividad, redundancia matemática, etc.), le otorgan el carácter de propuesta puente —al lado, naturalmente, de otras, en especial el *Minimalismo*— entre las viejas propuestas de orden individual, subjetivista, de tradición romántica y las futuras alternativas, más cercanas a lo científico, que operarán sobre realidades, en vez de sobre ficción. Veamos a este respecto dos verdaderos hitos del arte *Pop* que confirman este tránsito: 1.º las «Boxes» (1964) de Andy Warhol, y 2.º la «Bedroom Ensemble» (1963) de Claes Oldenburg.

1.º Los helados, las hamburguesas, los serruchos o los tornillos de Oldenburg ya representaban un acercamiento a la realidad, tanto por los objetos elegidos como por su entidad tridimensional incontestable. El mismo Warhol retrataba los botes de Sopa Campbell, los automóviles Mercedes y otros objetos de uso. Sin embargo, en 1964 Warhol sustituye la ficción que representaba la reproducción de esos objetos sobre un lienzo por su presencia real, tridimensional, masiva, mediante el apilamiento de cajas que supuestamente contendrían varios cientos de latas de sopa o de paquetes de detergente. La parte ha sido sustituida por el todo; se acentúa el efecto de pre-

<sup>10</sup> *Ibidem*, p. 44.

sencia; las «Boxes» parecen estar ahí, como ha dicho recientemente Corin Diserens «a título de una brutalidad, de una vulgaridad en la cual insisten»<sup>11</sup>.

La presencia. He aquí un valor clave del arte de aquellos momentos y en especial del *Minimalismo*. Carl André dijo al respecto: «La función de la escultura consiste en apoderarse y ocupar un espacio»<sup>12</sup>. En efecto, entre las piezas minimalistas y las «Boxes» hay una elevada identidad. La presencia en ambos casos queda constatada tanto por el considerable volumen que ocupan como por la rotundidad de sus formas: módulos geométricos seriados, colocados de manera ordenada, sistemática... como por su tendencia expansiva. Podría haber seguido Warhol apilando cajas, del mismo modo que André hacinando maderos. De hecho, en las «Boxes» de Warhol la incompletud de la capa superior sugiere, sin duda, esa posibilidad de continuidad acumuladora. Sólo una limitación puramente física (el límite del techo, el peso de una acumulación excesiva que reventaría las cajas inferiores) pondrían límite al amontonamiento. Lo que, por otra parte, ratifica el carácter radicalmente real de la intervención. El trabajo warholiano se identifica en este sentido con el de los operarios de los almacenes reales del Detergente Bello.

Warhol se convierte, pues, en un operario. Su intervención y sus resultados (el montón de cajas) se iguala a la realidad del almacén. En tal sentido se cumplen el deseo expresado por él mismo acerca de su voluntad de «ser una máquina». En efecto, máquinas vivientes son también los operarios que realizan día tras día la operación de carga y descarga, de acumulación y desacumulación de los productos envasados. Sarcasmo warholiano convertido en arte. Un cuarto de siglo después, Alaska y su grupo Dinarama, en un reclamo muy warholiano, eso sí, solamente proclamado, deseaban convertirse no ya en máquinas, sino en «botes de Colón para salir anunciados en la televisión»<sup>13</sup>.

2.º En 1963, Claes Oldenburg transforma un espacio galerístico de Nueva York en un dormitorio. Varios volúmenes formados por materiales plásticos conforman una cama con almohada, dos mesitas de noche con sus lámparas correspondientes, una cómoda con un espejo circular y un sofá sobre el que hay depositado un abrigo y un bolso. Una moqueta recubre el piso, más una alfombra circular. Paredes enteladas y dos persianas que sugieren sendas ventanas completan el ámbito.

Con este dormitorio Oldenburg llevó a la realidad la propuesta inicial de Hamilton. Sin abandonar la exaltación de lo cotidiano propia de todo el *Pop*, dio un salto cualitativo importantísimo. En la misma línea minimalista, pero también en la warholiana de intervención sobre el espacio real, Oldenburg desborda definitivamente la fantasía del soporte bidimensional; supera incluso sus propios objetos tridimensionales aislados para constituir verdaderas propuestas ambientales. En este sentido, esta obra, de espíritu inequívocamente *Pop*, da un paso definitivo que la sitúa como punto de partida de las «instalaciones». Con Warhol, pues, y sobre todo con Oldenburg, el *Pop Art* se transforma en arte ambiental, en instalación.

<sup>11</sup> DISERENS, C., «Publicidad, publicidad. En torno a ciertos modelos», en *Kalías*, n.º 6, 1991, pp. 48-55.

<sup>12</sup> Tomado de TUCHMAN, P., *Reflexiones sobre el Minimal Art*, Catálogo de la Exposición Minimal Art, Fundación Juan March, Madrid, 1981, s/p.

<sup>13</sup> Estribillo correspondiente a la canción titulada «Quiero ser un bote de Colón» (1985).

## HIPERREALISMO

A pesar de que esta tendencia nació con la pretensión de ser una alternativa tanto del *Pop* como, y sobre todo, de la *Nueva Abstracción* y del *Minimal*, y aún exhibiendo una concepción artística tradicional que retorna a problemas superados por las vanguardias desde finales del pasado siglo, el *Hiperrealismo* se manifiesta incapaz de substraerse a su época, al evidenciar elementos comunes con el *Pop* y el *Minimal*, tendencias tan repudiadas por los autores hiperrealistas.

Desde sus mismos inicios, a finales de los años sesenta, se ha venido resaltando con indudable acierto que tras esta revitalización de la pintura, en el sentido más tradicional, se escondía una inconfesable voluntad de recuperar para el mercado artístico un producto —el lienzo— que las tendencias de la década estaban poniendo seriamente en cuestión. El *Hiperrealismo* no sólo reivindicaba el lienzo frente a los nuevos comportamientos artísticos, sino que presentaba esta recuperación como una opción de vanguardia, al mismo tiempo que reintroducían la vertiente conservadora en el arte. En cierto modo, la situación se reproducirá a comienzos de los ochenta, cuando al son de la postmodernidad se enarbole la bandera de la «recuperación de la pintura».

El *Hiperrealismo* supone la radicalización máxima de dependencia respecto a la imagen fotográfica. A nivel informativo porque acepta al pie de la letra los datos que aquélla le proporciona. El pintor hiperrealista opera bajo la vieja concepción de la mimesis, es decir, la pintura como reflejo de la realidad; pero esta fuente de inspiración se halla mediatizada, ya que la fotografía no es la realidad, sino la realidad fotografiada. La mimesis se lleva a cabo, por tanto, en segunda instancia, sobre una segunda realidad, que es la imagen fotográfica. Esta apreciación de la realidad indirecta, filtrada por un aparato, viene a constatar de qué forma nuestro conocimiento de la realidad en el mundo contemporáneo si, por una parte, se ha ampliado —prácticamente conocemos sucesos y materialidades de todo el Planeta—, por otra, ha supuesto un conocimiento indirecto, irreal, muchas veces manipulado de la misma y, por tanto, engañoso. Pero volviendo a la cuestión en que nos hallábamos: la mimesis, y dejando de lado la propia irrealidad del modelo fotográfico, la pretensión hiperrealista de producir una imagen duplicada de la imagen real se manifiesta imposible. Por ejemplo, en las figuras de John de Andrea o de Duane Hanson. A propósito de ellas se ha preguntado Valeriano Bozal: «¿Son obras de arte o muñecos, esculturas y duplicados?»<sup>14</sup>. En su reflexión plantea la hipótesis de si tal resultado constituiría la máxima perfección de la mimesis. Tras señalar que la frialdad de estas figuras demuestra la imposibilidad de tal identificación, nos recuerda cómo los griegos, configuradores de la teoría de la mimesis, la plantearon precisamente como un proceso conducente a la diferenciación y no a la identidad —los griegos no pretendieron que la obra artística se confundiese con la realidad, aunque, según algunos testimonios, tal cosa llegó a producirse—, para concluir que precisamente esta postura extrema clausura de forma definitiva la idea de la mimesis. Tras este episodio, la mimesis será sustituida por la realidad misma. Los objetos o serán reales o constituirán formas autónomas que no pretenderán ser reproducción de otros.

<sup>14</sup> «El arte de vanguardia», en *Historia Universal. Siglo XX*, vol. 31, *La década prodigiosa*, Ed. Historia 16, 1985, pp. 83-98.

De esta forma, y probablemente de manera involuntaria, la aptitud más conservadora imaginable condujo a los mismos resultados que las tendencias más renovadoras, como el *Minimal*, el *Land Art* o el *Arte Conceptual*. Asimismo, los recursos formales que emplea conducen en última instancia a una conversión de la imagen representada en presencia, cualidad esencial del *Minimalismo*, como ya ha sido señalado. Esta cuestión fue definida con total exactitud por Simón Marchán: «La intensidad de la representación —dice— hace que la realidad reproducida de la fotografía dé origen a una realidad objetual del cuadro y ésta se afirme, en cuanto hecho visual, como presencia»<sup>15</sup>. En efecto, la representación distanciada, fría, helada, aexpresiva, lograda por los mismos medios que el *Pop*: dibujo exacto, colores planos, uso del acrílico... junto al cultivo del detalle —buena parte del *Hiperrealismo* representa partes de un todo, primeros planos fotográficos a gran escala— les distancia de la realidad, acercándolas a la cosalidad. Las obras de John Kacere o Chuck Close son paradigmáticas en este sentido.

El pintor hiperrealista, como el *Pop*, realiza él mismo las fotografías que después reproducirá en el lienzo o simplemente utiliza imágenes reproducidas en revistas, tarjetas postales, carteles publicitarios, etc. La reproducción de la reproducción sirve para distanciar subjetivamente al autor del espectador. Si a esto se añade que el pintor evita al máximo las alteraciones estilísticas en relación al modelo por el uso de las técnicas señaladas, no debe extrañar que el resultado sea conceptualmente nulo. Frente al *Pop*, que descontextualiza las imágenes, logrando resultados críticos o irónicos, éstos se muestran incapaces de argumentar, criticar o simbolizar algo más allá de su mera presencia. Choca la brillantez manual de sus autores, la perfección del resultado; pero no puede desbordarse ese nivel meramente formalista.

La iconografía es asimismo deudora del *Pop*. Objetos y espacios de la cultura de masas son sus elementos favoritos: coches (chasis, carrocerías), mobiliario, vistas urbanas (escaparates, bares, tiendas), primerísimos planos de personas... En definitiva, el *Hiperrealismo* es una experiencia límite. Deseosa, por una parte, de retornar al espacio pictórico tradicional, acentuando su comportamiento básico: la mimesis, hace una apropiación máxima de la fotografía, lo que conduce a negar la propia idea de pintura realista y a ratificar la salida de la creación plástica de la ficción del cuadro a la realidad. Dicha apertura posibilitará un nuevo apropiacionismo: el de los medios tecnológicos relacionados con la comunicación. Pero en esta ocasión, dicho apropiacionismo no consistirá en hacer uso de ellos como punto de partida, sino de convertirlos en soporte material de la creación. Nos hallamos en un nuevo territorio: el de los «nuevos medios».

## VÍDEO

La desembocadura en los llamados «nuevos medios» obedece fundamentalmente a dos razones: el interés por los avances tecnológicos en el ámbito de la comunicación

<sup>15</sup> MARCHAN, S., *ob. cit.*, p. 65. Los minimalistas han destacado también este valor de sus obras. Por ejemplo, cuando Carl André afirma: «Si mis obras tienen algún tema de fondo, éste es la inmensa potencialidad de las cosas que me rodean». Tomado de COOPER, R., «Una entrevista a Carl André», Catálogo de la Exposición Carl André, Palacio de Cristal, Madrid, 1988, p. 19.

visual y el cuestionamiento de naturaleza material del objeto artístico. Lo primero aparece ya ampliamente desarrollado en las vertientes cibernéticas ligadas al *Op Art* o *Arte Cinético* desde finales de los cincuenta, que incluía el uso de ordenadores; lo segundo se plasma de un modo radical en la mayor parte de las versiones del *Arte Conceptual*. Este último, al priorizar la idea frente a la forma, acaba no sólo limitando esta última a la anécdota, sino haciéndola desaparecer de manera literal. En las versiones más puras del Arte Conceptual se transforma en pura teoría del Arte o en problemas de orden lingüístico, con lo que su materialización es imposible; Art and Language o Joseph Kosuth, por nombrar algunos de los más destacados representantes de esta opción.

Pero también muchos artistas recurrieron dentro del territorio conceptual a los nuevos avances que la tecnología ofrecía. La electrografía, por ejemplo, aunque por encima de todos el protagonista ha sido, consolidándose cada vez más, el vídeo. Como quedó apuntado con anterioridad, el desarrollo del vídeo está ligado al de la televisión, aunque ambos no sean identificables, ya que en sentido estricto, televisión es la transmisión sincrónica de sonidos e imágenes y su recepción simultánea. Lo que ocurre es que esta circunstancia raramente se produce en la televisión actual, pues la mayor parte de las imágenes que aparecen en las pantallas son programas previamente elaborados, filmados y registrados en cinta de vídeo. Por ello, el vídeo-tape cumple en la televisión un importante papel como tecnología accesoria. La televisión propiamente dicha queda limitada a las transmisiones, aunque por extensión se utilice el término para su programación. Como ha señalado Antonio Mercader, cuando denominamos televisión al vídeo, en realidad confundimos la transmisión de información audiovisual (la difusión del mensaje) con la elaboración de esa información (el mensaje)<sup>16</sup>. Por consiguiente, el vídeo podría definirse como la manipulación, registro y reproducción de sonidos e imágenes por procedimientos magnéticos de forma sincrónica y simultánea.

La introducción del vídeo en la creación artística data de la segunda mitad de los sesenta, formando parte de los «nuevos medios». El vídeo, de entre todos ellos, representaba la apropiación de la tecnología más avanzada. Las primeras apariciones de monitores de vídeo en una obra de arte correspondieron al Grupo Fluxus a comienzos de los sesenta. Fluxus fue un movimiento paralelo al «happening» y que, como él, abogaba por la eliminación de la obra de arte como mercancía, negando el objeto artístico tradicional mediante la conversión en artísticas de cosas banales. Fluxus planteaba un estado límite del arte y de la música —práctica a la que estuvo muy ligado—, al introducir no sólo el azar en la composición de las partituras, sino en la interpretación misma. El ejecutante iba improvisando sobre la marcha. Pero, además, sus gestos, el espacio y los acontecimientos que rodeaban las actuaciones iban convirtiendo en obra de arte el acontecimiento colectivo, incluidos los asistentes al mismo. Nombres que en seguida serán míticos en el arte contemporáneo, como Joseph Beuys, Allan Kaprow, Nam June Paik o Wolf Vostell, formaron parte de Fluxus. Precisamente serán estos dos últimos quienes en 1963 presentaron trabajos

<sup>16</sup> MERCADER, A., «La tecnología del vídeo», en *En torno al vídeo*, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1980, pp. 9-29.

con monitores de vídeo por primera vez. Nam June Paik lo hizo en el Galería Parnass, de Wuppertal (Alemania), y Vostell, en la Galería Smolin, de Nueva York.

Paik presentó un ambiente con diversos objetos, entre los que se incluían trece monitores desparramados por varias salas, que emitían sonidos electrónicos e imágenes distorsionadas por la modificación efectuada en sus circuitos internos. Paik atacaba directamente a uno de los símbolos de la sociedad occidental desarrollada, al mismo tiempo que aceptaba esta nueva tecnología, pues de aquí en adelante empleará la pantalla de vídeo como si fuese un lienzo, creando imágenes abstractas en continuo movimiento. Por su parte, Vostell presentó en la Galería Smolin un vídeo que recogía imágenes de un «happening» llevado a cabo en una granja de Nueva York, que había consistido en la envoltura de un televisor con alambre de espinos y su enterramiento posterior, tras la ejecución, de una alegoría de funeral. En la galería, además, organizó un *environment* (ambiente). Diversos televisores ocupaban el espacio recubiertos de pintura, alambres y otros objetos, con lo que la dimensión objetoescultural del aparato era fundamental. Por el contrario, frente a Paik las manipulaciones electrónicas eran muy elementales.

En estas primeras apariciones del soporte videográfico se manifestaron ya las dos grandes opciones de trabajo: el vídeo como experimentación electrónica y el vídeo como documento de un acontecimiento artístico efímero. Lo primero quedaba evidenciado en la manipulación de Paik; lo segundo, en la grabación del «happening» de Vostell. Este segundo uso ha sido ampliamente desarrollado por el Arte Conceptual, pues su carácter generalmente antiobjetual y transitorio permite el acercamiento al mismo a un número muy limitado de personas. En este sentido, su papel es semejante al de la fotografía. ¿De qué forma conoceríamos la famosa «Espiral Jetty» que Robert Smithson trazó en 1970 en el Great Salt Lake de Utah?, o el «Doble Negativo» de Michael Heizer —dos impresionantes desmontes de 45 metros de profundidad, 15 de altura y nueve de anchura realizados en la parte alta de las cornisas de dos desfiladeros en el desierto de Mohave, en Nevada, en 1969—? En fin, ¿o el «Observatorio» de Robert Morris en Velsen (Holanda) en 1971, consistente en ocho anillos concéntricos de tierra de noventa metros de diámetro el exterior y tres metros de altura? Estas y otras muchas obras de *Land Art*, *Environments*, etc., fueron recogidas generalmente en fotografías. El vídeo, por el contrario, fue destinatario de las *Performances*.

Podría definirse la «performance» como una realización individual que cubre un vasto campo de prácticas artísticas (danza, artes plásticas, teatro, música...) y de técnicas audiovisuales. Utiliza generalmente el cuerpo y suele ser no verbal. Se efectúa delante del público una vez o un número de veces muy limitado, siendo los espectadores pasivos, frente a la actividad e intervención directa que se solicitaba en el «happening». Puede desarrollarse en un espacio cerrado —una galería, un museo, un teatro— o en la vía pública. La «performance» es, por tanto, obligadamente híbrida. La atracción de los artistas que la practican por el vídeo fue muy intensa desde sus comienzos. En el vídeo queda registrado el desarrollo de la acción íntegramente, algo muy del agrado de los conceptualistas. El vídeo puede intervenir también como productor de signos complementarios, agrandando un detalle o manteniendo un encuadre. Las primeras «performances» estaban ligadas al Body Art, es

decir, acciones cuyo soporte era el cuerpo del artista, con toda la carga exhibicionista y provocativa que ello conlleva. Era la afirmación del cuerpo frente al objeto artístico, la defensa de una estética de lo subjetivo, heredera de las veladas Dadás y Surrealistas. Un ejemplo: Vitto Acconci en 1972 realizó una masturbación en público<sup>17</sup>.

Estas acciones son grabadas en vídeo, con lo que la irrepeticibilidad de las mismas y por tanto su destrucción, quedan salvadas. Durante los años sesenta y buena parte de los setenta, el registro videográfico era deficiente por la escasa calidad de la imagen, aún carente de desarrollo técnico, algo que, sin embargo, no preocupaba a los artistas, más interesados en el contenido que en la forma. Algunos incluso acentuaban la baja calidad de las imágenes con la intención de que el espectador atendiera exclusivamente a los enunciados: largos discursos, acciones repetidas de una manera sistemática, etcétera.

Cuando el uso del vídeo comenzó a generalizarse se acuñó la expresión *Vídeo Arte*. Sin embargo, esta expresión ha sido fuertemente cuestionada por la ambigüedad de la misma, ya que acogería a cualquier tipo de manifestación creativa en la que interviniese el vídeo, como protagonista o como elemento secundario. Mas, ¿qué tienen que ver la generación de imágenes por ordenador con las «performances» de Acconci? El cajón de sastre que puede llegar a ser el *Vídeo Arte* ha llevado a buscar otras denominaciones, como, por ejemplo, las de *Territorio Vídeo* o *Vídeo de creación*. La gran dificultad que existe para la delimitación del territorio vídeo proviene del enorme polimorfismo que engloba la utilización del soporte videográfico. Veamos algunas variantes. En primer lugar, los ya señalados registros de acciones, «performances» y otras prácticas conceptuales. En segundo término, las investigaciones sobre el espacio-tiempo. Generalmente están basadas en la idea de trayecto, en el que se muestra un desplazamiento espacial junto con el tiempo necesario para ejecutarlo. Quizá sea en las *Videoinstalaciones* donde se lleva a cabo de una forma más acentuada esta experimentación. La Instalación, en términos generales, busca la transformación del espacio real mediante elementos de todo tipo: arquitectónicos, escultóricos, tecnológicos... Cuando es el vídeo el que domina cualitativa y/o cuantitativamente la misma hablamos de *Videoinstalación*. Constituye una de las expresiones más radicales del *Vídeo Arte*. Coloca físicamente el aparato en una nueva distribución espacial. El o los monitores funcionan como esculturas —recuérdese en este sentido la instalación de Vostell— y modifica la posición del espectador. Es una mezcla de arquitectura y escultura por su expansión en el espacio, pero que al mismo tiempo introduce el tiempo en la misma, gracias a las imágenes que aparecen en los monitores. Un caso paradigmático en este sentido es el de la francesa Marie Jo Lafontaine. Esta artista coloca columnas en círculo con otros tantos monitores en la parte superior. El acontecimiento recogido por los mismos envuelve al espectador, que al propio tiempo puede percibir tiempos de acción distintos de un solo golpe de vista.

Una variante la constituiría la *Videoescultura*, compuesta por una estructura más o menos voluminosa, un objeto tridimensional en el que los monitores forman la mayor parte del mismo y a la vez emiten imágenes de distintos signos. Nam June

<sup>17</sup> Esta acción la tituló «Seedbed» (Semillero).

Paik, por ejemplo, construye estructuras tridimensionales, auténticas esculturas con monitores de televisión cuyas pantallas contienen imágenes abstractas en continua transformación. Los *Videoambientes* serían otra variante, formados por un tipo de instalación basada en el circuito cerrado. El espectador es colocado frente a su propia imagen. En este tipo de obras ha destacado el norteamericano Dan Graham. En su «Present, Continuous, Past» (1964) (Presente, Continuo, Pasado), el espectador penetra en una habitación delimitada por espejos y se encuentra ante una imagen desdoblada de sí mismo. Primera, su imagen real e invertida que le envían los espejos; segunda, su imagen difundida sobre la pantalla de un monitor con un retraso de ocho segundos. Esto produce una desorientación del espectador, provocada por el retardo temporal impuesto entre las dos visiones de sí mismo y por la yuxtaposición de la imagen/espejo invertida y de la imagen grabada. Algunos han hablado también de *video experimental*, entendido como un desplazamiento del cine experimental al vídeo. En este sentido habría que citar necesariamente a Jean-Luc Godard, Michelangelo Antonioni, Peter Greenaway y Chantal Ackherman, entre otros<sup>18</sup>. Santos Zunzunegui propone un sentido también restrictivo pero diferente para el vídeo experimental: la manipulación de la imagen electrónica<sup>19</sup>. En fin, en sus diversas modalidades de uso, el vídeo pone de manifiesto un interés permanente por intervenir en la realidad: espacio y tiempo, permitiéndose el juego arbitrario con los mismos.

Desde hace pocos años, un nuevo artefacto ha irrumpido en la escena artística. Me refiero al ordenador. La *infografía* o creación de imágenes por ordenador abre un nuevo campo de experimentación plástica, cuyo alcance no es imposible atisbar en este momento. Se puede afirmar que en la actualidad su lenguaje se halla en proceso de codificación y, por tanto, su empleo es obligadamente experimental. Vive un proceso semejante al que hubieron de atravesar otros medios tecnológicos que le precedieron, como la fotografía o el cine. Sin embargo, parece que la capacidad del ordenador para jugar con el tiempo y el espacio son infinitamente mayores que la de cualquiera de los medios anteriores. «Las imágenes creadas por ordenador nos introducen en un nuevo mundo», afirma Rebecca Allen<sup>20</sup>, artista norteamericana que trabaja con este medio. No se trataría tanto de recrear la realidad como de crear una realidad nueva. Allen está especialmente interesada en la modelación de los cuerpos en movimiento y en la búsqueda de nuevas emociones en su confrontación. La infografía se convierte para esta artista en «la extensión del cuerpo», retomando la frase de Mac Luhan a propósito de la tecnología, pues a través de este medio pueden traspasarse los límites físicos que para el cuerpo son infranqueables. Frente a la imagen fotoquímica, la imagen electrónica posibilita la transformación al infinito, la combinación de dibujo y de imágenes reales, la fragmentación, etc. Todo ello se pone de manifiesto en producciones recientes, como «Estado constante» (1991) de la propia Rebecca Allen.

El ámbito de la creación artística ha ido engrosándose con la incorporación de todos estos nuevos procedimientos tecnológicos. Engrosar quiere decir aumentar,

<sup>18</sup> Estos directores en los años ochenta han transitado con absoluta normalidad entre el soporte videográfico y el cinematográfico, filmando en ocasiones cine con vídeo.

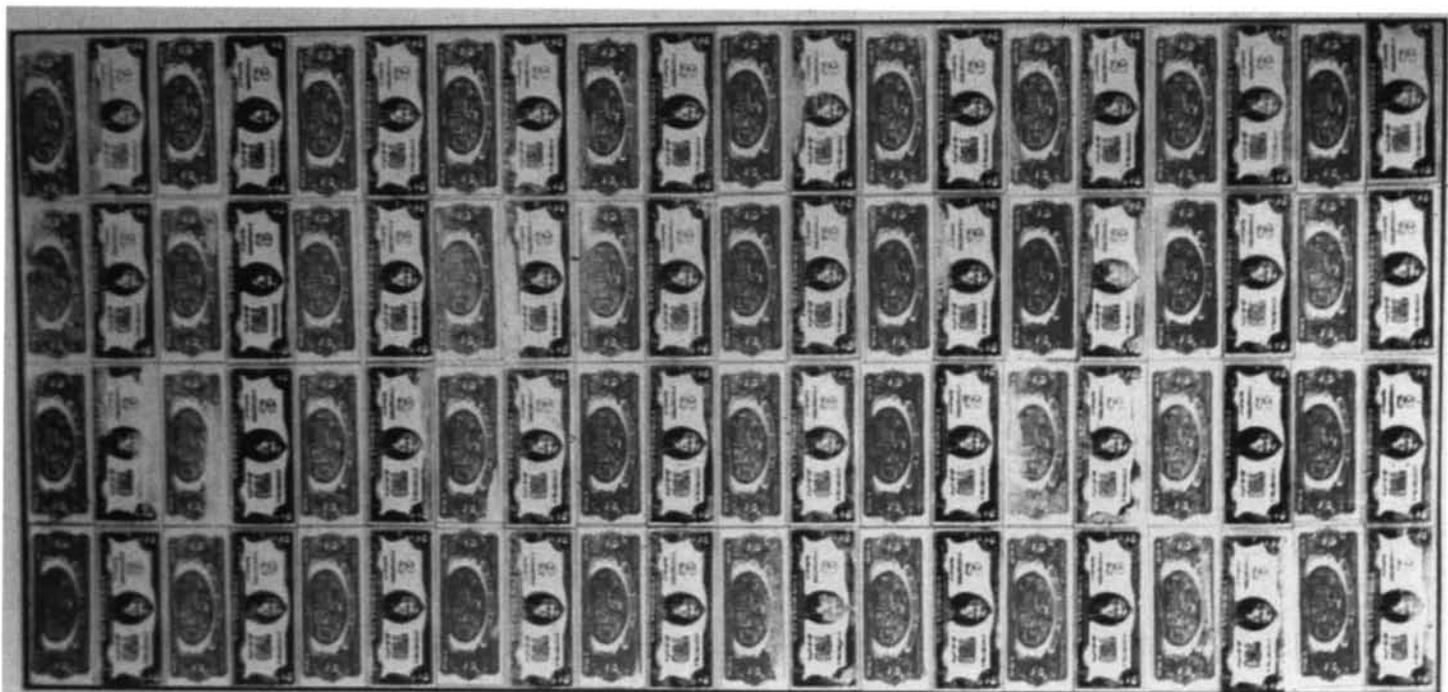
<sup>19</sup> ZUNZUNEGUI, S., *Mirar la imagen*, Ed. Universidad del País Vasco, San Sebastián, 1984, p. 394.

<sup>20</sup> BEAUMONT, J. F. «Entrevista con Rebecca Allen», en *El País*, 14-XII-1991.

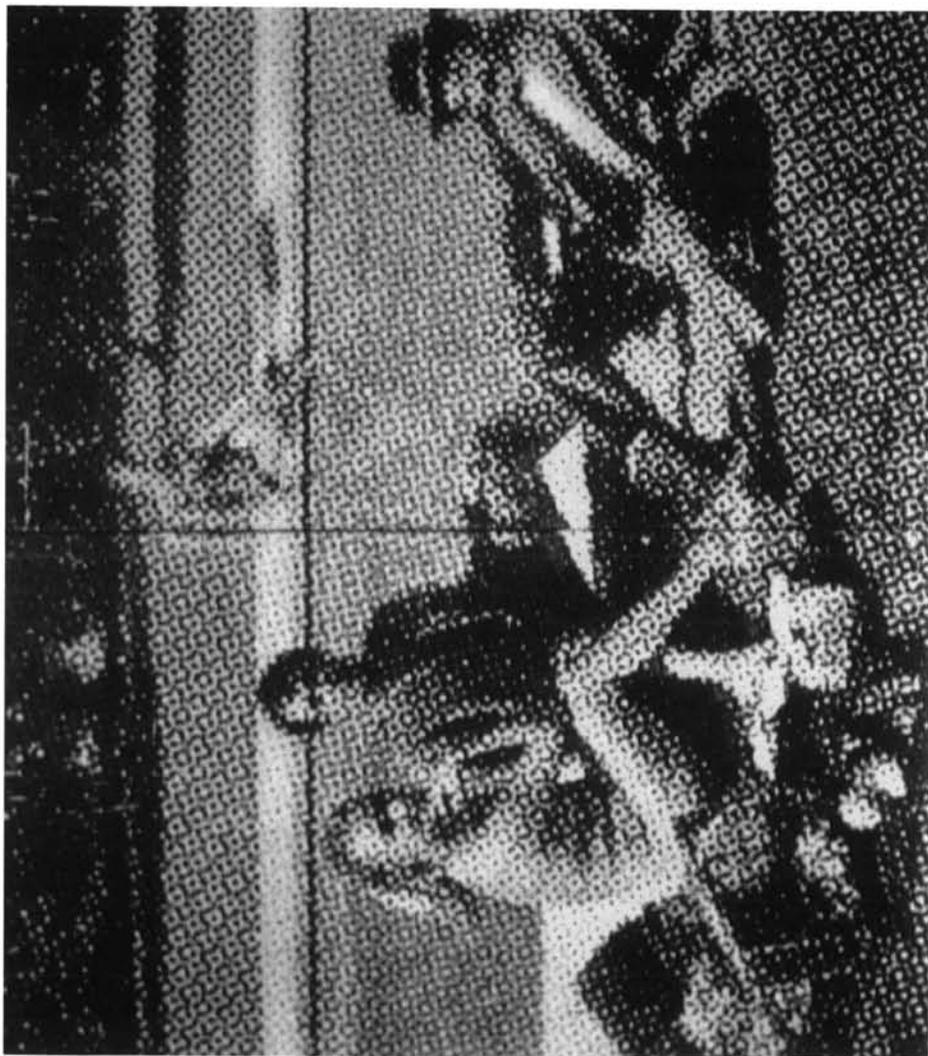
incorporar al acervo de técnicas y métodos consolidados. El mundo de la creación plástica es hoy un territorio de casi imposible delimitación donde conviven en una mezcla fascinante lo artesanal y lo tecnológico, lo formal y lo conceptual, lo real y lo ficticio. Venimos asistiendo desde los años sesenta a la desmitificación del objeto artístico tradicional. El arte ha pasado a integrarse en el espacio de la realidad. Primero fue una penetración virtual (Pop Art), pero de inmediato los componentes de la realidad pasaron a ser reales: el televisor, la habitación de una casa burguesa, el paquete de detergente, el vídeo, el ordenador. En nuestro siglo y especialmente en nuestra postguerra ha quedado barrido aquel concepto de arte gazmoño, reduccionista, sectario que se había opuesto a su ampliación a lo largo de todo el siglo XIX. El concepto de arte es hoy tan amplio como no lo fue nunca en la Historia. Sus procedimientos son múltiples, porque sus objetivos también lo son. En función de estos últimos, cada artista elige su método.



Richard Hamilton: «Just what is it that makes Today's Homes so Different, so Appealing?» (1956).



*Andy Warhol: «80 billetes de 2 dólares. Anverso y reverso» (1962).*



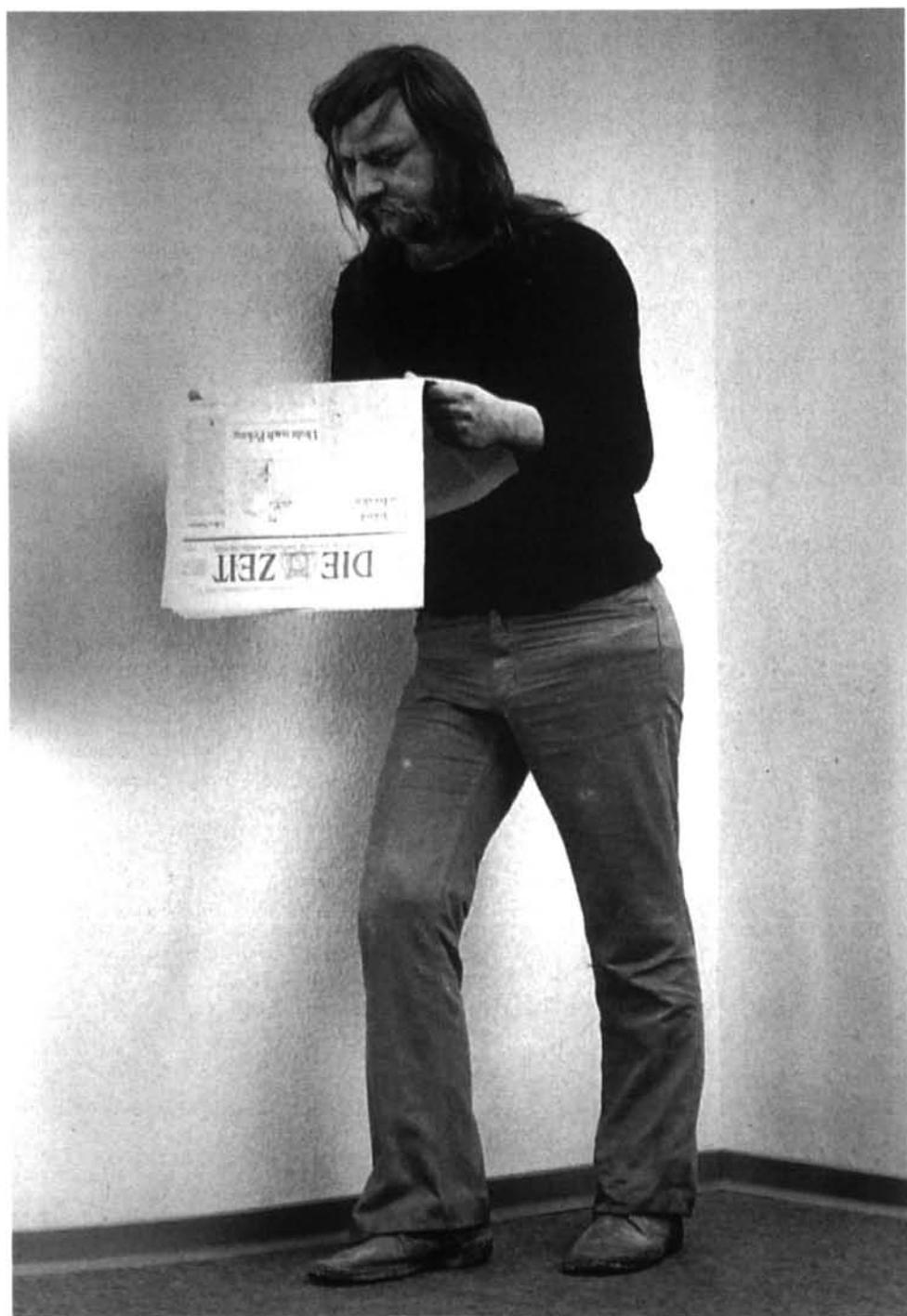
Alain Jacquet: «Desayuno sobre la hierba» (1964).



Andy Warhol. *Boxes* (1964).



*Claes Oldenburg: «Bedroom Ensemble, Réplica 1» (1969).*



*Duane Hanson: «Hombre que lee» (1972).*



Wolf Vostell: «Heuschrecken» (1969-70).