

UNIVERSIDAD DE GRANADA
FACULTAD DE BELLAS ARTES ALONSO CANO

TESIS DOCTORAL



PROGRAMA DE DOCTORADO, LENGUAJES Y POÉTICAS DEL ARTE CONTEMPORÁNEO

ESTADOS ALTERADOS DEL ARTE:
Era de la psicodelia, evolución e influencia en
el arte de hoy.

Presentada por:

JAVIER POBLACIÓN ROMERO

Dirigida por:

DRA. TERESA FERNANDA GARCÍA GIL

Editor: Universidad de Granada. Tesis Doctorales
Autor: Javier Población Romero
ISBN: 978-84-9125-791-2
URI: <http://hdl.handle.net/10481/43511>

*Para Álex y Raquel
por el apoyo constante.
A mis padres y hermanos*

AGRADECIMIENTOS:

ESTADOS ALTERADOS DEL ARTE: Era de la psicodelia, evolución e influencia en el arte de hoy.

ÍNDICE	XI
INTRODUCCIÓN	17

PRIMERA PARTE

NEXOS ENTRE LOS ESTADOS ALTERADOS DE CONCIENCIA, LOS PROCESOS DE CREACIÓN ARTÍSTICA Y LA PSICODELIA	71
--	-----------

CAPÍTULO 1

FUNCIONAMIENTO DE SUSTANCIAS PSICOACTIVAS EN EL CEREBRO DURANTE EL PROCESO CREATIVO	73
---	----

CAPÍTULO 2

Are you Experienced? EL ARTE DE LA ERA DE LA PSICODELIA, EVOLUCIÓN E INFLUENCIAS	111
--	-----

SEGUNDA PARTE

LA NUEVA ERA DE LA PSICODELIA EN EL ARTE ACTUAL: AVISTANDO NUEVAS PERSPECTIVAS	307
---	------------

CAPÍTULO 3

TRANSCENDENCIA EN EL ARTE ACTUAL Y UNA APROXIMACIÓN AL PLANO DE LA INMANENCIA	309
---	-----

CAPITULO 4

ESPLENDOR Y DECADENCIA	447
------------------------	-----

CONCLUSIONES	473
---------------------	------------

BIBLIOGRAFÍA	475
---------------------	------------

Glosario de conceptos	493
------------------------------	------------

ANEXOS	503
---------------	------------

ESTADOS ALTERADOS DEL ARTE: Era de la psicodelia, evolución e influencia en el arte de hoy.

ÍNDICE

Sintetizado	XI
Desarrollado	XII

INTRODUCCIÓN

I. Motivación	21
II. Revisión histórica. Mapa Conceptual	24
III. Antecedentes. Mapa Conceptual	35
IV. Hipótesis	45
V. Razón y causa de la investigación.	48
VI. Metodología	49
VII. Desarrollos	53
VIII. Objetivo principal	64
IX. Objetivos específicos	65
X. Conclusiones	68

PRIMERA PARTE

CONSCIENCIA DE LA RELACIÓN ENTRE LAS SUSTANCIAS PSICOACTIVAS Y SU DESARROLLO CREATIVO EN LA ERA DE LA PSICODELIA	71
---	-----------

CAPÍTULO 1

FUNCIONAMIENTO DE SUSTANCIAS PSICOACTIVAS EN EL CEREBRO DURANTE EL PROCESO CREATIVO	73
1.1 CONCEPTOS DE DROGAS O SUSTANCIAS PSICOACTIVAS, NUEVAS TECNOLOGÍAS Y ARTE	
1.1.1 Conceptos, marco cultural, antecedentes y evolución	75
1.1.2 ¿Qué es la droga, enteogenos o sustancias psicoactivas?	76
1.1.3 Por qué, principales empleos y usos	78
1.1.4 Clasificación y efectos	83
1.2 ORÍGENES DEL ARTE PSICODÉLICO MODERNO COMO PRODUCTO DE LA EXPERIMENTACIÓN CLÍNICA	86
1.2.1 Mescalina	86
1.2.2 LSD	89

1.3	FUNCIONAMIENTO DE SUSTANCIAS PSICOACTIVAS EN EL CEREBRO DURANTE EL PROCESO CREATIVO	93
1.3.1	Toxicidad	94
1.3.2	Definición de creatividad	96
1.3.3	Sensación, percepción e integración	98
1.4	ESTADOS DE CONCIENCIA Y CONCEPTUALIZACIÓN DE LA DIVERSIDAD	100
1.4.1	Estudio de los estados de consciencia	108
1.4.2	El desarrollo de la creatividad	110

CAPÍTULO 2

	Are you Experienced? EL ARTE DE LA ERA DE LA PSICODELIA, EVOLUCIÓN E INFLUENCIAS	111
2.1.1	Variedades de la experiencia	122
2.1.2	El arte psicodélico: nacimiento y evolución de un lenguaje artístico	123
2.1.3	Fotografía y films expansivos	214
2.1.4	Arte multicanal en movimiento	216
2.1.5	El fantástico mundo de Yayoi Kusama	224
2.1.6	Expande tu mente	229
2.1.7	Cruzando el océano	235
2.2	ORGASMO VISUAL. DEL CINE EXPANDIDA A LA CIBERPSICODELIA	257
2.2.1	La psicodelia de Matthew Barney	275
2.2.2	Cyber psicodelia y cyberdelic	284
2.2.3	El otro lado de la cyber psicodelia	295
2.3	DECLIVE Y CAÍDA DE LA PSICODELIA	302
2.3.1	Adiós y renacimiento del Summer of Love	305

SEGUNDA PARTE

	LA NUEVA ERA DE LA PSICODELIA EN EL ARTE ACTUAL: UNA APROXIMACIÓN AL DEVENIR DEL ARTE	307
--	--	-----

CAPÍTULO 3

	TRANSCENDENCIA EN EL ARTE ACTUAL Y UNA APROXIMACIÓN AL PLANO DE LA INMANENCIA	309
3.1	ÉXTASIS EN EL ARTE	311
3.1.1	William Blake	314
3.1.2	Instalaciones multisensoriales. Janet Cardiff y Miller	320

3.1.3	El pliegue miríado de Pierre Huyghe	325
3.1.4	Massimo Bartolini	335
3.1.5	La obra de arte como reactor de Jeppe Hein	341
3.1.6	Olafur Eliasson. Experiencias y percepciones	349
3.2	CAMBIOS PERCEPTUALES DE LA EXPERIENCIA ÓPTICA Y LA ESCULTURA ELÁSTICA	365
3.2.1	El éxtasis de la desintegración y la inmersión	370
3.2.2	Elemento/sustancia en movimiento/reposo	375
3.2.3	La experiencia óptica en el espacio humano	379
3.3	DOBLE VISIÓN	382
3.3.1	EIJA-LIISA AHTILA, DISOLUCIÓN DE LOS LÍMITES	384
3.3.2	EL TEATRO DE JANET CARDIFF Y GEORGE MILLER	386
3.3.3	Sietsema y la experiencia perceptual híbrida	387
3.3.4	Carsten Höller, entretenimiento y percepción	393
3.3.5	Jeppe Hein, Olafur Helliason y Bruce Nauman	401
3.3.6	Rodney Graham, <i>Halcion Sleep</i>	403
3.3.7	<i>Pipilotti Rist</i>	407
3.4	DROGAS COMO MATERIAL ARTÍSTICO	409
3.4.1	Arte y mercado	410
3.4.2	Narcoestética	412
3.4.3	Arte político	420
3.4.4	El uso de drogas como material artístico en la vieja Europa	435
3.4.5	CHEMICAL X: Un viejo amigo o un temido amigo	440
CAPITULO 4		
ESPLENDOR Y DECADENCIA		
		447
4.1	ESPLENDOR Y DECADENCIA DE LOS NUEVO AVIDA DOLLARS	
4.1.1	Jeff Koons	449
4.1.2	Damien Hirst	457
4.1.3	Murakami	
4.2	CUANDO LAS LUCES SE APAGAN: NOTAS SOBRE EL ÉXTASIS Y LA CORRUPCION	
4.3	Éxtasis dividido: políticas de los alucinógenos	
CONCLUSIONES		473
BIBLIOGRAFÍA		475
Glosario de artistas		493

ANEXOS

Proyecto artístico personal relacionado con la investigación

503

INTRODUCCIÓN

«Si las puertas de la percepción se abrieran todo
aparecería al ser humano tal y como es: infinito.
Dado que el hombre se ha limitado a sí mismo,
divisando las cosas a través de las estrechas
rendijas de su propia caverna.» (Blake, El
matrimonio del cielo y el infierno, 2007)

Al comenzar mis estudios de Bellas Artes, fue cuando empecé a interesarme por todo aquello relacionado con los estados alterados de conciencia, por lo que empecé a indagar y leer autores como A. Escohotado, Aldoux Huxley, Albert Hofmann, Baudelarie, W. Benjamin, Henry Michaux, etc. autores claves que, sin saberlo, me iban a servir como referentes a lo largo de todos estos años de investigación. En cuanto a referentes artísticos: el surrealismo abstracto, cubismo, abstracción, minimalismo, el arte conceptual y otros movimientos posteriores; artistas primero que venían del Dadaísmo y después del Surrealismo como Salvador Dalí, Magritte, Max Ernst, Andre Breton, etc. Las investigaciones sobre el subconsciente, teorías sobre el sueño, planteadas por Freud, Jung, W. Benjamin y sus representaciones, me atraían sobremanera reflexionando sobre como podía el mundo de los sueños, traspasar las barreras del inconsciente y llevarlos a la realidad.

En 2001 escribí un ensayo sobre la vinculación de las drogas y el arte titulado “Arte-psicodelia”. Años más tarde, después de terminar Bellas Artes y realizar el segundo ciclo de Comunicación Audiovisual comencé los estudios de doctorado retomando el ensayo que años atrás había escrito con el deseo de profundizar más en el tema y convertirlo en la línea de investigación que daría como fruto el presente trabajo.

Después de realizar los cursos de Doctorado, que intenté focalizar hacia la Tesis Doctoral, estuve alrededor de varios años viajando y trabajando en distintos países, como parte de mi formación artística e intelectual, y a la vez realicé distintos cursos como Diseño y Edición de video y otros más relacionados con las Nuevas Tecnologías que complementaban mi formación.

Gracias a la formación complementaria, parte fundamental para la comprensión de la influencia que tienen los nuevos medios tecnológicos en el Arte Contemporáneo, pude obtener una serie de becas que me concedieron desde 2008 en adelante. En primer lugar, trabajé junto con el artista Miguel Rotschild

en su estudio de Berlín, ayudándole en la creación de sus obras para exposiciones en Sur América y Alemania durante cuatro meses. Seguidamente, y al terminar mi estancia en Berlín, me ofrecieron el puesto de Diseñador Gráfico para la empresa Online Education System, LLC en Chicago, EEUU para trabajar en el diseño de la Enciclopedia Britannica y la Enciclopedia Salvat durante siete meses. En el tiempo que estuve viviendo en los USA, pude viajar a New York, ciudad cosmopolita donde las haya y centro neurálgico del Arte Contemporáneo que me brindó la oportunidad de visitar museos y galerías, entre lo que pude admirar y participar en la visión de las obras de muchos artistas que analizamos. Además, hice un viaje a Miami para asistir a una de las ferias de arte más grandes de USA y del mundo *Art Basel Miami*, en la que pude conocer de primera mano obras actuales, y a sus creadores; la asistencia a conferencias y experiencias fue constante, me limito a mencionar la exposición dedicada al artista psíquedélico y visionario Alex Grey.

Al volver a España de los USA, regresé a Berlín para trabajar junto con la artista alemana Andrea Sunder-Plassmann durante siete meses, periodo en el que estuve diseñando y desarrollando su página web y ayudándole en la creación de su obra artística en distintos formatos: video arte, animación, efectos visuales, etc. Esta vuelta a Berlín me sirvió no sólo como una simple experiencia profesional, sino como desarrollo y comienzo del trabajo de DEA (Diploma de Estudios Avanzados), ya que aquí fue donde empecé a trabajar en la investigación que iba defender meses después en Granada. Esta ciudad, al igual que Chicago, New York y Miami, como comentamos antes, me abrieron las puertas para conocer a muchos artistas que investigamos y cuya obra me proporciona el fundamente de este estudio, los espacios donde se han desarrollado y, por supuesto, me dio el conocimiento, experiencia, y la vitalidad para poder seguir con esta Tesis. A esto se suman los viajes que he realizado, por el centro y norte de Italia durante varias semanas, coincidiendo con la Biennial de Venecia y la asistencia a otras grandes exposiciones.

Con esta formación profesional, artística y de conocimiento, pude adquirir las destrezas para poder desarrollarme como artista y como investigador. Después de defender el DEA y obtener el título con la más alta calificación, decidí realizar el Máster de Educación por la Universidad de Granada, influido por el trabajo que realicé en Chicago para la Enciclopedia Britannica y Salvat, y sobre todo con la intención de obtener las habilidades y capacidades para la transmisión de conocimientos artísticos y la enseñanza. Mi Proyecto Final, fue crear una

Plataforma Educativa Online relacionada con la Educación Artística en la Enseñanza Secundaria Obligatoria, extensible a otros ámbitos académicos como el universitario. Se unieron entonces los conocimientos de creación de plataformas enfocadas a la educación, como enciclopedias, el desarrollo creativo como medio para educar, enseñar y transmitir y sobre todo la creación de una plataforma totalmente libre.

Hablamos de un proyecto educativo para una nueva era de las comunicaciones y relaciones entre profesor/alumno y enseñanza en general. Este proyecto, que sigue en marcha con ayuda de un equipo sin ánimo de lucro, va a ver la luz en poco tiempo; una plataforma totalmente gratuita, que puede convertirse en una herramienta realmente útil e intuitiva y accesible a cualquiera que esté interesado en el Arte.

Todas estas experiencias me han supuesto un gran salto en el desarrollo y en el conocimiento y me ha ayudado en la investigación del tema que nos concierne.

Esta formación adquirida desde mi juventud hasta la madurez, espero que haya servido para comprender la evolución y desarrollo que he tenido en relación con el tema que nos atañe, al que pretendo aportar algunas pinceladas en el cuadro esbozado ya por artistas que han tratado con mayor o menor profundidad algunos aspectos estudiados en este trabajo.

La investigación que tienen ustedes ante sus manos, encaminada a la obtención del título de Doctor en Bellas Artes por la Universidad de Granada, sigue la estela y la misma línea mostrada para la obtención del DEA, la continuidad del mismo para llegar a hechos concretos y que reafirmen la realidad, o la ficción, en la que pretendemos profundizar aún más, tanto a nivel de artistas, obras, pensamiento crítico, científico y filosófico.

Los capítulos de dicha investigación se hicieron como introducción a la Tesis Doctoral, comenzando por el estudio de Droga y sus variantes a lo largo de la historia, antecedentes artísticos y precursores en el consumo de sustancias que alteren la conciencia y su relación con el arte, y un breve recorrido por los artistas de mitad de siglo XX hasta los años noventa.



Villar del Humo, pinturas rupestres. en la provincia de Cuenca

II

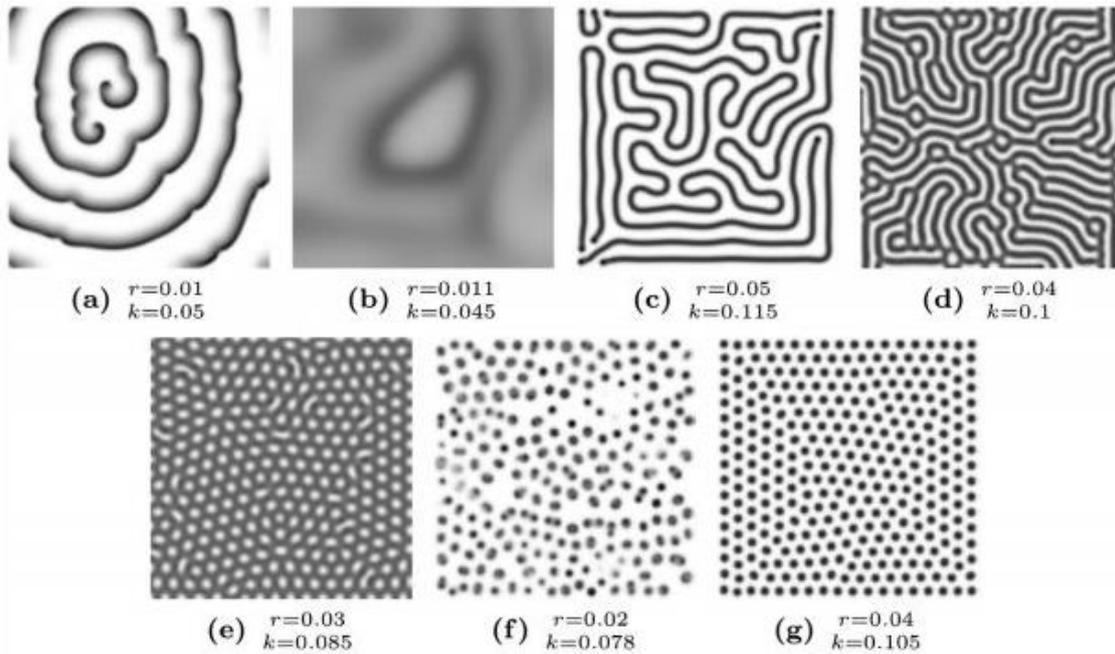
Antecedentes histórico/artísticos. Evolución del Binomio Arte/Droga

El término y concepto de droga, los estados alterados de conciencia y su evolución a lo largo de la historia, junto con el concepto de "arte", estética, acto creativo, percepción y realidad, es un tema que da para un trabajo de investigación por sí solo; por ello, a lo largo de los capítulos centrales de la Tesis los vamos a desarrollar junto con el tema central de nuestra investigación.

La Historia del Arte está repleta de imágenes de estados extáticos, ya sea a través de representaciones pictóricas, escultóricas o cualquier otra forma de creación. Por ello, droga y toda forma de alteración/modificación de la conciencia y arte forman un binomio que puede ser estudiado desde la pre-historia.

Los antecedentes culturales del uso de drogas en la actividad artística nos retrotraen a la prehistoria, concretamente al Paleolítico Superior, al arte rupestre, que han dado lugar a distintas hipótesis en su interpretación, entre las que se encuentran las ligadas al chamanismo.

Hay un gran número de investigadores que apoyan la tesis de origen chamánico para las pinturas y las expresiones artísticas del Paleolítico Superior encontradas en cuevas y abrigos. Jean Clottes y David Lewis-Williams en su libro *Los chamanes en la prehistoria*, y otros como T. Dowson y Elisa Guerra Doce sostienen que las pinturas, grabados, incisiones y otro tipo de manifestaciones artísticas han sido creados bajo la influencia o a través de la experiencia de un



Inestabilidades de Turing. Ejemplo de patrones dinámicos expuestos por el sistema de difusión gris bajo varios parámetros. Los patrones son elegidos como ejemplos de varios fenómenos; ver Pearson (1993) para una mayor clasificación sistemática. (a) Un patrón en espiral; (b) un patrón caótico de ondas viajando; (c) un patrón de líneas, mediante el cual las líneas crecen en los extremos y luego se doblan para llenar el espacio; (d) un patrón laberíntico; (e) un patrón de agujeros; (f) un patrón de inestables puntos, cuya población fluctuando es mantenido por un balance entre la reproducción y la desintegración; (g) un patrón estable de puntos, mediante el cual se reproducen las manchas para llenar el espacio vacío.

estado alterado de conciencia. Se trata de la primera muestra de la vinculación de la creación artística bajo el influjo de una sustancia que alterase la percepción del artista/creador.

En 2013 un equipo de científicos de Tokio estudió las imágenes rupestres de distintas partes del mundo y concluyeron que las representaciones hechas por los primeros artistas se parecen a los dibujos creados por los humanos contemporáneos. Para establecerlo sometieron a prueba a un número de personas que estaban bajo los efectos de distintas drogas. (CULTURA, 2013)

Afirman los investigadores Tom Froese, Alexander Woodward y Takashi Ikegami de la Universidad de Tokio y la Universidad Autónoma de México que las plantas que consumían durante los rituales espirituales podrían haber contenido alucinógenos que les causaban este estado de alteración mental.

Los científicos suponen que las personas del paleolítico superior, posiblemente, buscaban activamente estos fármacos para dar mayor sentido a sus visiones y al mundo que les rodeaba.

De acuerdo con su estudio, los cerebros humanos tienen una tendencia a ver ciertas imágenes y formas cuando se encuentran en un estado alterado de

conciencia. (CULTURA, 2013). El equipo de investigadores ha analizado los patrones de diversas pinturas rupestres y ha encontrado relaciones con las denominadas Inestabilidades de Turing. Estas inestabilidades en los patrones se asocian a estados alterados de conciencia producidos por el consumo de psicotrópicos. (Zahumenszky, 2013)

Las pinturas rupestres que han analizado en distintas localizaciones datan de hace 40.000 años, todas muestran imágenes similares, independientemente de en qué lugar del mundo fueran hechas o cuál fuera el ambiente circundante. Este hecho llevó a los investigadores a concluir que el arte rupestre podría estar inspirado en una mezcla de rituales, junto con cambios en el cerebro provocados por las reacciones químicas. (CULTURA, 2013)

En 2011 se descubrieron varias pinturas en la cueva Villar del Humo, en la provincia de Cuenca, uno de los lugares de mayor concentración de arte prehistórico. Hay 12 yacimientos de arte rupestre que son Patrimonio Mundial de la Humanidad. Y cerca, 13 figuritas con aspecto de seta. Los investigadores, entre los que figura el historiador español Juan Francisco Ruiz de la Universidad de Castilla La Mancha, creen que representan setas *Psilocybe hispanica*, propia de la zona.

Esta seta contiene psilocibina y psilocina, que son tóxicos alucinógenos, es decir, tras su ingestión se deforma la percepción de las distancias y las formas, alteran los colores, aparecen visiones, desorientación, temblores, cambios emocionales. (Valenzuela, 2011)

Teorías anteriores, basadas en el arte por el arte, el totemismo, la magia simpática, el estructuralismo, la semiótica, etc. a lo largo de los años han sido descartadas o superadas.

Para demostrar la hipótesis, los investigadores Jean Clottes y David Lewis-Williams se basan en los restos arqueológicos encontrados y en las analogías que se observan en el arte con las experiencias de estados alterados de conciencia. En el arte chamánico del Paleolítico Superior -llamémosle así de momento- podemos encontrar pinturas policromadas y grabados donde se representan por lo general animales -casi siempre herbívoros-, pocas escenas de representaciones humanas, seres antropomorfos, signos de difícil significado y trazos misteriosos, tectiformes y claviformes entre otros.

Las experiencias chamánicas del hombre del Paleolítico le llevan a tener experiencias extáticas a las que accede tras consumir algún tóxico, según las hipótesis del prehistoriador Jean Clottes y el antropólogo David Lewis-Williams. Igualmente la investigadora Elisa Guerra Doce en un artículo publicado en la revista *Journal of Archaeological Method and Theory* (Guerra-Doce, 2014) de la Universidad de Valladolid, tomando como punto de referencia sus propias investigaciones y tras el detenido estudio de una gran variedad de documentos, concluye que se demuestra sin duda alguna la función sagrada que desempeñaban en las sociedades prehistóricas los vegetales psicoactivos y las bebidas alcohólicas.

“No me parece casual que sean las tumbas de individuos destacados o los espacios ceremoniales restringidos los que cuenten con restos de alcohol y drogas. No descarto tajantemente que pudiera darse un consumo lúdico, pero es más difícil de rastrear arqueológicamente, explica Guerra-Doce en una entrevista a *Historia National Geographic* (Forssmann, 2015). “En las grandes civilizaciones de la Antigüedad (Mesopotamia, Egipto y el mundo clásico) se comenzó a producir alcohol (cerveza y vino) a gran escala y se perdió así su condición de producto suntuario, su consumo dejó de ser elitista para extenderse a todos los sectores de la población. Dejó entonces de estar reservado a ceremonias destacadas (banquetes rituales, ceremonias funerarias, el *simposium* en el mundo griego) para consumirse por placer en cualquier ocasión y por cualquier individuo que pudiera permitírselo” (Forssmann, 2015), añade.

Guerra Doce autora de *Las drogas en la prehistoria: evidencias arqueológicas del consumo de sustancias psicoactivas en Europa* ha documentado las diferentes representaciones artísticas de estas sustancias en la prehistoria europea. En las pinturas murales del abrigo de Sierra Pascuala, en Villar del Humo (Cuenca), se reconocen claramente unas setas que podrían ser alucinógenas, posiblemente de la especie *Psilocybe hispanica*. “Estas sustancias fueron un medio para conectar con el mundo espiritual y, por tanto, desempeñaron un papel sagrado entre las sociedades prehistóricas en Europa y el derecho a hacer uso de ellas debió de estar regulado. No sorprende por tanto que la mayor parte de las evidencias procedan tanto de entierros de la élite como de sitios ceremoniales restringidos, indicando la posibilidad de que el consumo

de productos alteradores de la mente pudiera estar socialmente controlado en Europa” (Guerra-Doce, 2014), concluye.

Asimismo existen analogías de estas manifestaciones artísticas con las que podemos encontrar en otros países y regiones remotas: tribus como la llamada "San" que se encuentra en Sudáfrica, crean manifestaciones artísticas llevadas a cabo por chamanes influidos por la experiencia del trance. Esta y otras parecidas han sido comparadas con el arte paleolítico, ya que su simbología es muy similar. Del mismo modo podemos hallar semejanzas sorprendentes, difíciles de explicar, entre las prácticas chamánicas y las representaciones artísticas, que van desde América del Norte, América del Sur, África, Asia central y regiones remotas tan lejanas unas de otras como las del Ártico, Amazonas o Borneo, aunque estas sociedades nunca hayan tenido contacto alguno.

Hoy en día siguen existiendo tribus en todo el mundo que hacen un uso cotidiano de sustancias que les alteran la percepción, bien con un fin terapéutico para sanar, como ritual de adivinación o de comunión con la comunidad. Del mismo modo que el hombre prehistórico dejaba constancia de esas experiencias sobre las piedras, tribus como los Huicholes de México, transmiten sus visiones alucinógenas plasmándolas en tejidos. Otros, como el pintor peruano Pablo Amaringo, transmiten sus experiencias y las de su pueblo en grandes pinturas.

Todas estas teorías, hipótesis, indagaciones, aunque sean difíciles de demostrar, nos han servido de base para cotejar distintos rasgos y formas del arte chamánico que pueden en cierto modo asemejarse a las que veremos en épocas posteriores.

No obstante, hay que examinar todas estas manifestaciones artísticas con detenimiento y cautela, ya que algunas investigaciones exponen una teoría algo distinta sobre la procedencia real de estas representaciones del paleolítico superior y del arte visionario general de dichos chamanes.

Algunas respuestas han salido a luz debido a las investigaciones que se han llevado a cabo en los terrenos de la psiquiatría y neurología, donde se ha encontrado una relación estrecha entre las psicopatologías "histeria", "neurosis", "esquizofrenia" que sufren algunos pacientes a los que se les ha pedido después que representasen sus síntomas. En estas representaciones se pueden observar similitudes con las del arte paleolítico al igual que con las de aquellas personas

que sufren alguna deficiencia visual, auditiva, etc., a quienes la carencia de alguno de los sentidos puede provocar alucinaciones.

Esta vía podemos extrapolarla a artistas contemporáneos, algunos de los cuales están afectados por esquizofrenia u otras psicopatologías que pueden provocar síntomas similares a la ingesta de alucinógenos.

En el Neolítico y debido a la aparición de la agricultura y el sedentarismo, el conocimiento de las plantas se incrementa, seguramente por la observación del efecto que producen algunas de ellas en los animales que las ingieren. Hay indicios del uso de sustancias psicoactivas por citar un ejemplo, en las pinturas rupestres de Tassili-n Ajjer, en el desierto del Sáhara al sur de Argelia. En ellas podemos observar figuras antropomórficas -un posible chamán con hongos alrededor, figuras geométricas- que forman los testimonios gráficos más antiguos, junto con los del paleolítico superior, de una cultura asociada al consumo de setas psicoactivas.

Aunque tenemos constancia por fuentes literarias y artísticas del conocimiento y uso de diversas sustancias psicotrópicas en la antigüedad, no cabe la menor duda que es del opio, *papaver somniferum*, es del que disponemos mayor número de evidencias, la mayoría en contextos funerarios y rituales. No es, pues, extraño que Antonio Escohotado la considere la “aspirina de su tiempo”.

En la cultura mesopotámica en unas tablillas cuneiformes descubiertas en Uruk que datan del tercer milenio a. de C se menciona el opio con una palabra que, curiosamente, tiene también el significado de “disfrutar”. También la estela que



Anverso de tablilla protocuneiforme **sumeria**. Periodo de Uruk IV. IV milenio. a.c. Musée du Louvre



Tabla Sumeria de medicina. 2200 a.C. (Replica) Mutter Museum, The College of Physicians of Philadelphia



Deméter y Perséfone celebrando los misterios.

contiene el Código de Hammurabi (s. XVIII a.C.) incluye preceptos sobre "casas de bebidas" y en los cilindros babilónicos más antiguos se encuentran representaciones de cabezas de adormidera, así como un bajorrelieve de una diosa rodeada de estas planta en el palacio de Ashurnasirpal II en Nimrud (Asiria, actual Irak) , por citar solo algunos ejemplos.

Tanto en Grecia como en Roma, las cápsulas de adormidera son un motivo decorativo plasmado en multitud de objetos (cerámicas, orfebrería, esculturas, relieves, amuletos, sarcófagos, monedas) debido a la triple simbología que encierra esta planta: fertilidad; sueño y muerte, y curación; de ahí que aparezca asociada a las divinidades que la personifican (Deméter, Hera, Afrodita/Hypnos, Morfeo, Thanatos/Apolo). (Kritikos PG, Papadaki SP. "The history of the poppy and of opium and their expansion in Antiquity in the Eastern Mediterranean Area". *Bulletin on Narcotics*. 1967; XIX(3):17-38;XIX(4):5-10

El contexto religioso en el que se utilizaban queda refrendado por las representaciones en arcilla de cápsulas de adormidera ofrecidas como exvotos en un buen número de santuarios griegos en torno al siglo VIII a.C. (Majno G. *The Healing Hand. Man and Wound in the Ancient World*. Cambridge: Harvard University Press; 1975).

Distinguimos esta especie, por ejemplo, en varios anillos-sellos de oro procedentes de los enclaves griegos de Micenas y Tisbe, datados hacia el 1500 a.C., en los que siempre aparece asociada a un personaje femenino que, siguiendo los convencionalismos del arte micénico, cabría interpretar como una diosa. (Evans A. «The Ring of Nestor»: A Glimpse into the Minoan After-World and a Sepulchral Treasure of Gold Signet-Rings and Bead Seals from Thisbe, Boeotia. *Journal of Hellenic Studies*. 1925;45(I):1-75

Las representaciones artísticas de la Grecia antigua y clásica, están vinculadas sobre todo con el culto a Dioniso y sus grandes festividades orgiásticas, el

oráculo de Apolo y los misterios de Eleusis. La importancia que tuvieron los fármacos enteogénicos queda reflejada en cerámicas, esculturas, relieves y estelas.

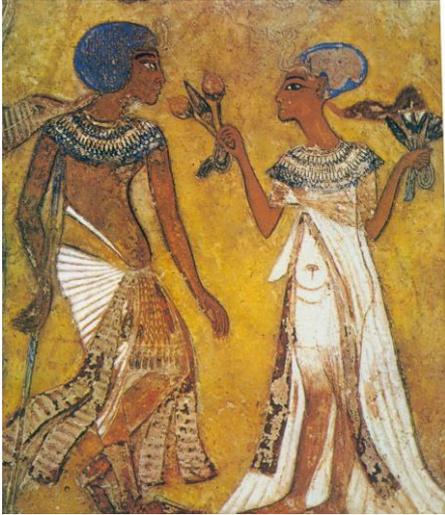
En las comunidades del Mediterráneo Oriental, al igual que en las culturas indígenas americanas, este tipo de sustancias desempeñó un destacado papel en los rituales de la comunidad. La estatuilla conocida como la “Diosa de las Adormideras”, nombre debido a la tiara coronada por tres cápsulas de *Papaver* que remata su cabeza, nos ofrece el ejemplo más claro en este sentido. (Marinatos, 1937)

Sería extensísimo y poco adecuado para esta investigación enumerar los testimonios sobre las propiedades curativas y narcóticas de esta(s) planta(s). Baste citar el ensayo *Acerca del sueño* del célebre filósofo Aristóteles (384-322 a.C.), en el que también se hace mención a la mandrágora por sus efectos narcóticos. Nota: «Prueba de ello son los narcóticos, pues todos producen pesadez de cabeza, tanto los que se beben como los que se comen: la adormidera, la mandrágora, el vino, la cizaña. Sometidos a su influencia y adormilados, parecen sufrir esa afección y se sienten incapaces de levantar la cabeza y los párpados». (Somn., 456b) y los numerosísimos tratados de medicina y botánica conservados.¹

Toda esta pequeña muestra corrobora el hecho de que el consumo de drogas estaba ya plenamente arraigado entre las antiguas civilizaciones del Mediterráneo, quienes se servían de ellas como remedios medicinales y vehículos religiosos, por lo que su conocimiento debe retrotraerse a la Prehistoria, como antes hemos señalado.

En España, en la “Cueva de los murciélagos” en la localidad granadina de Albuñol en el siglo XIX aparecieron una serie de cadáveres cuidadosamente

¹ Son numerosísimas las referencias a propiedades de especies vegetales en tratados de botánica y médicos aludiendo a sus propiedades: los *Tratados hipocráticos* (siglos v-iv a.C.), *Historia de las Plantas* de Teofrasto (siglo iv a.C.), *De Materia Médica* de Dioscórides (siglo I d.C.), *Historia Natural* de Plinio el Viejo (23-79 d.C.), *De Arte Médica* de Celso (siglo I d.C.), entre otras muchas. En ellas se hace mención a la adormidera, la marihuana, varios miembros de las *Solanaceae* con propiedades alucinógenas (mandrágora, beleño, *Datura* spp. belladona), junto a otras muchas plantas de similares efectos (acónito, eléboro negro, cicuta, etc.). El historiador Herodoto (m. 425 a. C.) hace la primera mención explícita del uso medicinal de esta droga. En los primeros templos de Esculapio, instituciones parecidas a los hospitales actuales, nada más llegar los pacientes eran sometidos a una *incubatio* o ‘ensueño sanador’



Los enamorados en el jardín. 1364-1347 a.e. Pintura mural. Estela real de Tell El-Amarna. Staatliche Museen, Berlín.

dispuestos junto a los que se habían depositado variadas ofrendas funerarias de apariencia antigua, entre las que se recuperaron un buen número de cápsulas y semillas de adormidera, que se dataron con la técnica del carbono 14 a 5000 a.C., aunque es muy aventurado mantener que conocieran sus propiedades narcóticas . (Góngora y Martínez M. *Antigüedades Prehistóricas de Andalucía, monumentos, inscripciones, armas, utensilios y otros importantes objetos pertenecientes a los tiempos más remotos de su población.* Madrid, 1868).

En otra cueva del mismo nombre pero en Zuheros (Córdoba) B. GAVILÁN CEBALLOS / M. MAS CORNELLÁ, “*La cueva de los murciélagos de Zuheros (Córdoba): hábitat y santuario durante el neolítico antiguo. hogares, papaver somniferum y simbolismo*” SPAL 15 (2006) se detectó la presencia de bastantes semillas de *papaver somniferum* en el mismo hogar, siendo factible pensar que dicha planta, en parte o en su totalidad, quizá obteniendo su jugo –el opio– masticando la cápsula, se hubiera consumido en torno a la combustión, echándose las semillas al fuego cuando aquella casi finalizaba, hecho que contribuyó a su buen estado de conservación.

Prueba de la gran difusión e importancia del comercio del opio lo encontramos en vasijas fabricadas en Chipre y que se cree eran utilizadas para su transporte, como las encontradas en tumbas de Fuente Álamo en Almería. Se trata de cerámicas de base anular (*Base-Ring Ware*), cuya forma podría estar imitando una cápsula de adormidera, como una forma de anunciar su contenido en territorios fuera de Chipre, su centro productor (Juan-Tresserras J. Fuente Álamo (Almería): “Análisis de contenidos de recipientes cerámicos, sedimentos y colorantes procedentes de tumbas argáricas”. (Merrillees, 1962)

Su empleo médico se remonta quizá al Antiguo Egipto, donde muchos jeroglíficos mencionan el jugo que se extraía de estas cabezas (el opio) y lo recomiendan como analgésico y calmante, tanto en pomadas como por vía oral y rectal. Uno de sus empleos reconocidos, según el papiro Ebers, es «*evitar que los bebés griten fuerte*». La estela egipcia "Los enamorados en el jardín"

representa a la reina Nefertiti ofreciendo al faraón Akenatón una flor -afrodisiaca- de mandrágora.

Hipócrates es el que le da su nombre actual a la droga, que traduce *opós mekonos*: 'jugo de adormidera'. Él lo recomienda como tratamiento para la histeria, que considera como una «sofocación uterina».

En el siglo III a.d.C., el filósofo y científico griego Teofrasto (372-287 a. C.) estudia el opio en sus tratados botánicos y a partir de ahí es numerosísima la relación de autores que hablan de esta y otras plantas de similares efectos.

En su libro *Materia médica*, que es el tratado farmacológico más influyente de la Antigüedad, Dioscórides describe el opio como algo que «*quita totalmente el dolor, mitiga la tos, refrena los flujos estomacales y se aplica a quienes dormir no pueden*». Por él —y por muchos otros escritores romanos— se sabe que la demanda de opio excedía la oferta, siendo frecuente su adulteración.²

Su relación con la literatura se inicia también muy pronto con un pasaje de la Iliada de Homero en la que Helena de Troya adereza cierto vino con *nepenthes*, "una droga que tenía poder contrario al agujón de la aflicción y la ira al desvanecer todas las memorias penosas" y en la Odisea Telémaco, buscando desesperadamente a su padre Ulises, visitó a Helena en Esparta, "ella le sirvió una droga en el vino que bebían, Nepenthe, que adormeció todo dolor y hizo desaparecer las preocupaciones((Escohotado, 1999:135).

.

En Roma encontramos también representaciones en esculturas, como la de la Diosa Ceres, que usaba opio para olvidar los pesares producidos por el rapto de su hija Proserpina a manos del dios de los Infiernos, y en estelas báquicas romanas sobre ceremonias del culto y sus ritos. La adormidera (opio) constituye en el arte mediterráneo un símbolo de sueño reparador que aparta la áspera vigilia y sus recuerdos. Antonio Escohotado. Historia de las drogas. pg173.

² Durante el Imperio el opio, como la harina, fue un bien de precio controlado, con el cual no se permitía especular. Su importancia fue tal que los romanos acuñaron monedas con la figura de la adormidera. En el año 301, un edicto de Diocleciano sobre precios fijaba el del *modius* castrense (una vasija con capacidad para 17,5 litros) en 150 denarios (unos 10 denarios por kilo). En cambio el kilo de hachís (un bien de precio libre) costaba entonces 80 denarios el kilo. Poco después, en el año 312, un censo reveló que hubo 793 tiendas dedicadas a vender el producto en la ciudad de Roma, y que su volumen de negocio representó el 15% de toda la recaudación fiscal.

Esta planta llegó desde la cuenca mediterránea hasta Asia llevada por el ejército de Alejandro Magno ; allí se le otorgó un lugar prominente en la farmacopea como anestésico y analgésico. La rápida expansión del Islam diseminó el opio desde Gibraltar hasta Malasia, en pastillas que a veces llevaban el sello *mash Allah* ('regalo de Dios'). Hacia el siglo IX sus usuarios solían comerlo, aunque los persas ya acostumbraban fumarlo; también era frecuente consumirlo en jarabes de uva, mezclado con hachís.

La cultura árabe se servía del opio como euforizante general, recomendable para el tránsito de la segunda a la tercera edad, y para sobrellevar los sinsabores de ésta última. Se consumía tanto en privado como en *dívanes* públicos (equivalente a los casinos occidentales). El Islam, pese a prohibir el alcohol, acepta el opio, el cáñamo y el café.

Con el triunfo del Cristianismo las drogas consideradas paganas, producto, por tanto, de brujas y herejes, quedaron prohibidas, mientras que las bebidas alcohólicas, por participar del rito eucarístico, fueron bendecidas. Las representaciones de brujerías, de hechiceros, sectas satánicas, aquelarres etc. aparecen por doquier. Algunas imágenes podemos observarlas en cuadros de Eugenio Lucas, Franz Francken , Jan van Eyck o en las esculturas de Juan de Juni, así como en ilustraciones de códices medievales donde se recogen testimonios de remedios y ungüentos hechos a base de estas sustancias.

Los siguientes periodos artísticos, gótico, renacimiento y barroco, nos han legado igualmente un número considerable de imágenes que representan estados extáticos, o estados alterados de conciencia.

El renacimiento supuso la admiración por el mundo clásico, pagano, y los viajes emprendidos a Asia y América pusieron en contacto a los hombres del Viejo Mundo con gentes que consumían productos alucinógenos en sus prácticas mágico-rituales, como identidad comunitaria, como remedio terapéutico, como alivio contra el cansancio y saciador del hambre.

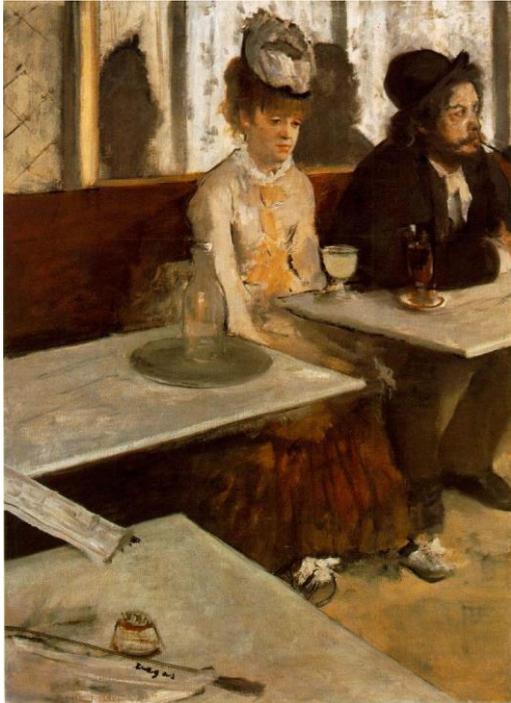


Viktor Oliva, *El bebedor de absenta*, 1901. Óleo sobre lienzo. El cuadro se encuentra en el Café Slavia, Praga

III

Antecedentes. Mapa conceptual. Una vez hecho un repaso por las representaciones artísticas más importantes de la historia, nos centramos algo más en los cambios que se empiezan a producir en el siglo XVIII y que son los antecedentes más inmediatos de nuestra investigación, tanto de índole social, como político y cultural, momento en que los artistas reivindican otra condición, y muchos de ellos tienen relaciones con sustancias que alteran la conciencia y la percepción.

A partir de entonces el consumo del opio se incrementa entre las clases acomodadas e intelectuales hasta el siglo XIX, La llegada del Romanticismo y la búsqueda de emociones fuertes eran caldo de cultivo para su relanzamiento. Se pone de moda tras las experiencias de Coleridge y sobre todo de De Quincey, aunque algunos siguen considerándolo vicio pernicioso y adictivo (Snyder, Moreau, entre otros).



Degas, *El bebedor de absenta*, 1876. Óleo sobre lienzo. Tamaño: 92 x 70cm. El cuadro está ambientado en el conocido café de París, El café de la Nueva Atenas.

Ya a finales del XIX debido a la popularización de derivados opiáceos- morfina y heroína- y de otras sustancias psicoactivas como la cocaína, su uso empieza a decaer, es el declive de la droga natural ante el empuje de los sucedáneos, los productos sintéticos.

El uso de los opiáceos como analgésicos siempre fue bien visto, pero no su empleo con finalidad hedonista. De cualquier forma, el opio fue durante siglos la droga euforizante de Europa.³

A finales del siglo XVIII, con el resurgir del espíritu dionisiaco, algunos de los intelectuales más importantes de la época, como Jacques Rousseau, Goethe o Baudelaire, experimentaron con sustancias psicotrópicas. Desafiaron las certezas de la ilustración de este siglo, llamado el de la Razón o de las Luces, y anunciaron ya el romanticismo.

A mitad de siglo XIX y después del fracaso de las agitaciones de 1848, se produce un cambio social y cultural que tendrá repercusiones en la historia del arte. Algunos de los máximos exponentes artísticos como Baudelaire Edgar Degas, Manet, Picasso, Rimbaud, Henry de Toulouse-Lautrec, Vincent Van Gogh, Paul Verlaine y Oscar Wilde consumían, entre otros, opio y absenta, y se sintieron intrigados por las propiedades psicoactivas y por las connotaciones de decadencia que producía, como podemos ver en los cuadros "Los bebedores de absenta" de Van Gogh o la del mismo título de Degas.⁴

³ La palabra *opio* deriva del nombre griego *opion* para "jugo", ya que el compuesto se obtenía del jugo de amapolas

⁴ "Los bebedores" es una reproducción de un grabado de Daumier, en la que cuatro personas de diferentes edades, primera infancia, juventud, madurez y vejez, (o la misma persona en distintas etapas de su vida) beben con ansia de enormes vasos, alrededor de una mesa con una gran jarra. El cuadro, que supone una sátira o una denuncia contra el alcoholismo, en el sentido de que el vicio puede acompañar a la persona desde su infancia hasta la vejez, o que puede arrebatársela en cualquier edad de su vida, implica

Muy pocas bebidas han generado la histeria que rodeó a la absenta a finales del siglo XIX.⁵ Se la conocía como "**el hada verde**" y se le atribuye la esclavización y ulterior destrucción de la mente de toda una generación de artistas y escritores. Vincent Van Gogh, Arthur Rimbaud, Charles Baudelaire, Paul Gauguin, Henri de Toulouse-Lautrec, Oscar Wilde y Alesteir Crowley eran bebedores empedernidos de absenta, a **cuyos efectos alucinógenos se atribuían todo tipo de conductas depravadas**. Alfred Jarry, precursor de lo Absurdo y el Surrealismo, fue uno de sus devotos, al igual que Péro Ubu y Roger Shattuck. Estas vanguardias que se estaban cocinando en el París de entonces ejercieron gran influencia en un joven Picasso.

También otros artistas y escritores emplearon sustancias psicotrópicas para espolear su actividad intelectual, entre ellos William Blake, Samuel Taylor Coleridge, David Friedich, Henry Fusely, Gericault, Francisco de Goya , Edgar Allan Poe, Savonarola, y Thomas De Quincey Para algunos de estos artistas las drogas ingeridas les inspiraban para realizar después sus creaciones, que llevaban a los espectadores a lugares fascinantes e inimaginables donde la mente racional no podía llegar.

No obstante, la prohibición cayó sobre la absenta; mientras tanto, los artistas buscaban representar y explorar los estados alterados inducidos bajos sustancias alucinógenas y otras experiencias. Los surrealistas estaban interesados en explorar tales estados. En esta época tuvieron gran éxito las teorías de Freud y su obra *La interpretación de los sueños*. Aparte de Freud,

también un recuerdo hacia sus excesos en París y Arlés. Es posible que la misma ansia de beber representada en el cuadro estuviera relacionada con un momento de síndrome de abstinencia del pintor, o al menos, con un momento en que echara de menos la bebida.

⁵ La obra expuesta en el Salón impresionista de 1876 fue duramente criticada, tachándola de marginal y sucia. En el 92 Degas expuso la pieza en una segunda exposición corriendo la misma suerte, tampoco se libró de las críticas en la exposición londinense del 93 donde fue tildada de degenerada y grosera.

En la obra aparecen dos personajes sentados en el interior del café, con un claro estado de **embriaguez**. La mujer es una conocida actriz de la época Ellen Andréé y el hombre un famoso artista y grabador Marcellin Desboutin que era amigo de Degas. Ambos están ausentes, ensimismados, sin establecer ningún tipo de diálogo. Delante de la joven aparece una copa con absenta, una bebida muy popular en la época que producía gran embriaguez y adormecimiento, y que da lugar al nombre del cuadro. Mientras a su lado el artista Desboutin mira el café fumando su pipa.

tenemos que tener en cuenta la influencia en artistas de la época de los pensadores alemanes como Theodor Lipps, Vische, Volkett, que aportaron el concepto de *Einfühlung* (empatía). Otros, en cambio, contrapusieron los valores ópticos a los hápticos, es decir, de imagen lejana, en visión simultánea, a los táctiles, de imagen cercana, de percepción sucesiva y existencial.

Algunas de las obras de Salvador Dalí, Max Ernst, René Magritte, André Masson, Joan Miró, Picasso e Ives Tanguy se pudieron haber producido bajo algún estado alterado de conciencia. Estos artistas comenzaron a explorar el reino del inconsciente y a desarrollar un nuevo vocabulario visual con el que representar este nuevo trazado territorio psicológico. Su influencia fue grande en artistas posteriores de la era psicodélica.

El interés surrealista en el inconsciente continuó en la psicología analítica de Pierre Janet, cuyas ideas fueron extensamente debatidas en el contexto del nacionalismo francés y alemán. De hecho, Surrealistas tales como Bretón y filósofos como Walter Benjamin abrazaron el Marxismo al mismo tiempo que estaban fascinados por el inconsciente. En un esfuerzo por resolver esta aparente contradicción, Bretón buscó combinar los sueños y el estado de vigilia. Como Susan Buck-Morss observó: "Not content to remain in the isolated sphere of *l'art pour l'art*, Breton's goal was the reconciliation of dream and reality into a kind of absolute reality, a surreality" (Buck-Morss, 1997).

Los intentos de Benjamin de reconciliar los dos aparentemente polos opuestos de misticismo y materialismo le llevaron a desarrollar la idea de "iluminación profana", en la que en parte se involucró experimentando con drogas tales como el hashish, opio y mescalina.⁶ En su ensayo "Surrealismo. La última instantánea de la inteligencia europea" (1929), Benjamin disecciona la intersección entre el acto creativo, estados alterados y sustancias alucinógenas:

"En el andamiaje del mundo el sueño afloja la individualidad como si fuese un diente cariado. Y este relajamiento del yo por medio de la ebriedad es además la fértil, viva experiencia que permite a esos hombres salir de su fascinación ebria....Es un gran error pensar que sólo conocemos de las "experiencias surrealistas" los éxtasis religiosos o los éxtasis de las drogas... Pero la verdadera superación creadora de la iluminación religiosa no está, desde luego, en los

⁶ Ver Crónicas de Walter Benjamin "Hashish en Marsella"

estupefacientes. Está en una iluminación profana de inspiración materialista, antropológica, de la que el hashish, el opio u otra droga no son más que escuela primaria.". (Benjamin, 1999)

Habría que tener en cuenta estudios que más tarde abren la construcción del arte como lenguaje y su ineludible vínculo con la percepción, al igual que los lenguajes perceptivos de la mente que hacen posible hablar de los aspectos conscientes y subconscientes del proceso creativo, tales como:

Wölfflin en sus *Conceptos fundamentales de la Historia del Arte* propone una dicotomía entre formas cerradas-clásicas y abiertas-barrocas, que servirán para interpretar la evolución de los distintos estilos. Riegl señaló la vinculación del estilo artístico de cada época con las condiciones generales de la sociedad e incluso de la coyuntura económica. Todo esto llevaría a nombrar en la historiografía artística a Dvorak, Panofsky, Wittkower, A. Hauser (*Hª social de la literatura y las artes*) o E.H.Gombrich, que analiza el inevitable condicionamiento formal que todos llevamos en la mirada (educación). *La estética de la mirada* tuvo un brillante representante en el poeta Rilke, cuyas ideas así como las de P. Valéry y A. Machado tendrán gran repercusión. En opinión de Rilke, el poeta debe entregarse a transformar en palabras su visión del mundo y de las cosas, olvidándose de sus sentires personales.

De aquí pasamos a un cambio, las artes entran en el período de revoluciones más intensas y radicales. En la arquitectura Loos y Le Corbusier derivan la forma de síntesis creativa entre las necesidades reales de la vida humana y las condiciones del material y las técnicas disponibles, sin tradiciones ni estilos.

En la pintura, la revolución que tuvo sus dos manifestaciones más evidentes en el cubismo y en el neo-figurativismo, apenas fueron flanqueadas por programas ni interpretaciones teóricas. Sin embargo, en la literatura, los dadaístas, creacionistas, surrealistas... lanzaron sus manifiestos intentando remover los cimientos de la expresión poética.

Los surrealistas distinguieron entre el sueño y el ensueño -entre las representaciones y la exploración dentro de los estados alterados del inconsciente. La primera generación de surrealistas "ilusionistas", incluyendo



Henri Michaux, *Drawing mescaline*, 1960. Óleo sobre lienzo. Tamaño: 32 x 23,9 cm. MoMA. © 2015 Artists Rights Society (ARS), New York / ADAGP, Paris

Dalí, Ernst, Magritte, y Tanguy, crearon imágenes de estados alterados, no necesariamente producidas mientras los artistas estaban experimentándolos.

A mediados de los años 50 el poeta y artista Henri Michaux creó una serie de dibujos mientras estaba bajo la influencia de mescalina, una sustancia psicoactiva cuyo ingrediente activo es derivado del cactus del peyote. Sus dibujos mescalínicos comunican el "infinito turbulento" de una inspiración Zen como un proceso de Trance que se basó en las tradiciones de la escritura automática y surrealismo abstracto para crear un lenguaje que

fuera representaciones más allá de los efectos de las drogas a representaciones de la experiencia de drogas, cómo ellas afectan la mente del artista, actuando siempre con un rigor científico con fines epistemológicos, para hallar un camino nuevo que le llevara a saberes ocultos y certezas universales.⁷

Documentó las irritaciones de las conducciones de líneas a través del viaje. El elemento básico de su carácter era su insaciable curiosidad unida al descontento con la realidad en general, lo que le llevó a viajar por todo el mundo y más tarde a asentarse en París, donde se uniría al movimiento surrealista. Fue entonces cuando empezó a experimentar con mescalina y otros neurodislépticos a la edad de cincuenta y cinco años.

Al mismo tiempo, en los Estados Unidos, ciertos artistas asociados con la New York School, incluyendo Jackson Pollock, Barnett Newman, y Mark Rothko, tenían conocimiento del uso de sustancias alucinógenas por ciertos nativos americanos en rituales religiosos durante los cuales se creaban las obras artísticas. De hecho, los artistas se vieron influenciados por el concepto de Carl Jung de inconsciente colectivo y se mostraron interesados en darle expresión.

⁷ Ver los textos mescalínicos de Henri Michaux "*Miserable miracle*".



Jackson Pollock, *Autumn Rhythm*, 1950. Pintura Enamel sobre lienzo. Tamaño: 266.7 cm × 525.8 cm. Metropolitan Museum of Art, New York City

Estos mismos conceptos sobre los arquetipos e inconsciente colectivo forman parte de la metodología de investigación que llevamos a cabo.

W. Jackson Rushing describió aquellas dos tendencias: “La primera tendencia, que el interés artístico Indio era alimentado por sus creencias, que la vitalidad y espiritualidad de la cultura India, como incorporados en su arte, podría marcar una contribución positiva a la América del futuro. La segunda tendencia, era la creencia que el arte primitivo era un reflejo de una etapa universal de inconsciente primordial que todavía existía en la mente inconsciente” (Jackson Rushing, 1986).

Mientras hay claras evidencias que sugieren que los abstractos de la New York School intencionalmente utilizaban narcóticos para desbloquear el inconsciente, no hay duda del papel de las drogas en los rituales de ciertos indígenas, y su predilección por el consumo del alcohol es ampliamente conocida, lo que tuvo consecuencias nefastas en algunos artistas, como la prematura muerte de Pollock, a pesar de que no sabemos a ciencia cierta si jugó un papel importante en su obra, al igual que en la pintura de Rothko. Dadas las convicciones creativas de estos artistas, el hecho de su predisposición por los embriagantes nos puede resultar como un gesto de simpatía con el mito de Dionisos - el cual resultó muy del gusto de Newman, aunque él mismo prefirió eludir la concepción nietzscheana predominante en favor de mirar directamente a los antiguos artefactos y fuentes.⁸

⁸ Ver Richard Shiff "To create Oneself", en Barnett Newman: A catalogue Rasonné (New York: The Barnett Newman Foundation; and New Haven, Connecticut: Yale University Press, 2004), 17, 96n.108

La intención anti-burguesa y anti-romántica que Ortega y Gasset preconizaba en *El arte deshumanizado* (1926) quedó rezagada al lado de las grandes revoluciones culturales durante el primer cuarto de siglo XX y las que tuvieron lugar un poco más tarde, como la de mayo del 68. Revoluciones que toman una consciencia lingüística (toda vida mental tiene carácter de lenguaje) (Saussure, Sapir,..) y se proponen frente al lenguaje ordinario modelos de lenguaje puro (Bertrand Russel, Ernst Cassirer).

No olvidaremos los años 60, marcados por ser una época multicolor, por el triunfalismo de postguerra Norteamericano, y un espíritu puritano proclamando la "American Way of Life" donde tanto el arte como la literatura y la música sufrieron una transformación conceptual.

En este entorno, nace una nueva expresión literaria "Beat Generation". Los escritores Beats, como Burroughs, Corso, Ginsberg o Kerouac, desarrollan una nueva forma de expresión, donde todo aquello que produzca efectos sobre los sentidos, llámense anfetaminas, marihuana, alcohol, constituye un proyecto explícito de protesta contra los valores preestablecidos de la sociedad capitalista. Se trata de una transformación cultural, una nueva modificación de la sensibilidad que la complicidad con los trastornos de la química no hará sino acrecentar durante el siglo. Diferentes críticos señalaban de esta escritura *Beat* que es un flujo ininterrumpido, desde el fondo del espíritu, de ideas y palabras que soplan sobre las imágenes; no hay periodos que separen las frases, ridículas puntuaciones, sino vigorosos blancos, que separan las respiraciones retóricas.

No hay selectividad de la expresión, sino aceptación de las asociaciones libres producidas por la mente en un mar ilimitado, sin otra disciplina que los ritmos de esta respiración y de las puntuaciones como puños que golpean la mesa. La generación *beat* desarrolló un estilo poético que habilitaba una visión renovadora del mundo y de las cosas, a la vez que comprometía la palabra en los movimientos sociales que caracterizaron la década de los 60.

Durante estos años, la LSD llega a popularizarse como parte de una contracultura caracterizada por el idealismo social, escapismo y el extenso uso de drogas. Aunque está aprobado y usado de modo extenso por la comunidad psiquiátrica para tratar varias enfermedades mentales, esta conciencia psicodélica fue alimentada en EEUU por gurús de la contracultura como el Dr. Timothy Leary, profesor de la Universidad de Harvard, quién (quien) dijo la famosa frase "Turn on, tune in, drop out", que llegaría a ser el eslogan de la

generación hippie y ayudó a promover los efectos de sustancias alucinógenas. Leary también realizó experimentos con psilocibina, o comúnmente llamado "hongo mágico o setas alucinógenas", una droga alucinógena también adoptada por la contracultura

En el año 1979 un pequeño número de científicos formados por los filósofos Carl Ruck y Danne Stappler, el etnomicólogo Robert Gordon Wasson y los etnobotánicos Jeremy Bigwood y Jonathan Ott, al que he conocido personalmente en los seminarios realizados en Barcelona, "Estados alterados de consciencia" propusieron el nombre de *enteógenos* ('que genera dentro de mí'), término usado en el mundo helénico para describir la inspiración poética o profética y el estado de catarsis producido por el consumo de plantas psicotrópicas, en lugar de alucinógenos o psicodislépticos, con connotaciones negativas de psicosis y alucinación.

Los griegos iniciados en los sacros misterios eleusinos o délficos eran aquellos que habían pasado por la experiencia extática superior denominada *epopteía*, percepción y experiencia de la divinidad en el interior y eran llamados *epoptes*, testigo ocular, al que había alcanzado la más alta iniciación en los misterios sagrados. Esa *epopteía* era conseguida por medio del consumo ritual de hongos enteogénicos. En todo caso, se pueden denominar "estupefacientes", ya que la experiencia extática deja literalmente estupefacto al sujeto que ha pasado por ellas. El uso de sustancias embriagantes concebidas como sacras es universal tanto en los indígenas americanos como en el resto del planeta.

Volviendo al tema que nos ocupa, artistas de la época respondían al cambio de paradigma de los años 60 con un espíritu similar de experimentación y actitud abierta, a menudo creando obras que alteran la percepción a diferencia de lo que se había hecho con anterioridad. Artistas en los que podemos incluir a Robert Irwin, Maria Nordman, Keith Sonnier, James Turrel, y Doug Wheeler trabajaron con materiales primarios de luz y de espacio para crear instalaciones interiores y exteriores, mientras que los artistas multimedia Mark Boyle y Joan Hills crearon sombras de luces y proyecciones que eran a menudo destinadas a inducir una respuesta sinestésica.

Los artistas de la *West Coast Finish Fetish* como Peter Alexander, Frederick Hammersley, John McCracken, Helen Pashgian, y DeWain Valentine experimentaron con materiales como fiberglass, plástico, y resina para transformar un entorno óptico del espectador, mientras el *Op art* de Larry Poons,

Kenneth Noland, Bridget Riley, y Victor Vasarely propugnaban un modelo estético en el que el acto de la percepción visual se convirtió en el tema de la obra.

Más aún, Yayoi Kusama con Peep Show y Andy Warhol con Exploding plastic Inevitable crearon ambientes a gran escala en los que se experimenta una sobrecarga sensorial completa.

A esto hay que añadir la gran influencia que supuso en esta época el cambio conceptual que sufrió la música, y su influjo en la estética musical, visual y artística. Grupos como The Beatles, Bob Dylan, The Pretty things... y (poner más grupos, también los grupos españoles y europeos en general) y otros tantos formando parte de la psicodélica americana que explotó en San Francisco, en festivales como "Trips festival" ,donde tocaron los grupos Jefferson Airplane o The Marbles, sin olvidar las aportaciones de Janis Joplin, Quicksilver Messenger, Grateful Dead, Jimmy Hendrix, el periodista Tom Wolfe y el autobús que conducía el escritor Ken Kesey alrededor de EEUU repartiendo LSD.

IV

Hipótesis. Al desarrollar y abordar profundamente el tema sobre los estados modificados de conciencia producidos por sustancias psicotrópicas y su influencia en el proceso artístico, nos dimos cuenta que el tema abarcaba mucho más de lo esperado. Debido a varios factores, en primer lugar y el más evidente: que cualquier ente exterior al cuerpo puede influir en los estados modificados de conciencia, no sólo las drogas, sino también la comida, bebida, música, juego, sexo, nuevas tecnologías, enfermedades, etc. lo que puede cambiar nuestra percepción de la realidad, y con ello, tanto el artista como el espectador obtener y crear una nueva obra artística bajo el influjo de estímulos externos o internos. Y en segundo lugar que la iconografía artística relacionada con las sustancias psicoactivas y enteógenos tiene sus comienzos en la Prehistoria y realizar una investigación de toda la iconografía artística es de tal envergadura que daría para crear toda una Historia del Arte, algo para lo que actualmente no estamos cualificados ni forma parte de nuestra investigación.

Por ello, el **objeto** de nuestra investigación es el análisis de las obras artísticas, los lenguajes artísticos que se han podido crear y la relación que tienen con las drogas u otras sustancias que alteren la conciencia. Junto con el análisis, la experiencia, lectura y crítica de tales obras y lenguajes, veremos la evolución que ha tenido el binomio arte/droga hasta nuestros días y como los artistas actuales han desarrollado una metodología nueva para alterar la conciencia del espectador y transportarles a estados alterados de conciencia análogos a los que se tienen con el consumo de sustancias psicoactivas.

Vamos a desarrollar una búsqueda de los nexos entre los estados alterados de conciencia y los procesos de creación artística, que es lo que va a constituir nuestra **hipótesis** de trabajo. Esta hipótesis va a demostrar que el arte de la psicodelia generó un nuevo lenguaje artístico que tuvo influencias en diversas manifestaciones artísticas que fueron evolucionando hasta nuestros días. Un lenguaje que se ha ramificado y expandido, y ha visto un renacer en la actualidad, planteando nuevas formas de sentir, experimentar y trascender la realidad; expandir nuestra mente y espíritu, alterar la percepción tanto del artista creador como del espectador que es a su vez participe y creador final de la obra.

Por tanto, la hipótesis es la búsqueda del entendimiento del lenguaje creado bajo la influencia de sustancias psicoactivas, mediante las nuevas tecnologías y otros medios que alteren la conciencia o las experiencias que ha tenido el artista/autor. Para ello haremos el análisis de los procesos de creación y de las nuevas relaciones del artista/creador con el espectador.

Teniendo en cuenta que el arte es consciente de que el lenguaje puede adquirir cierto poder (en nuestro caso, el lenguaje psicodélico, transcendental, extático...) lo utiliza de forma estratégica para crear nuevas relaciones: obra-espectador-alteración de la conciencia/percepción-espacio elástico-tiempo

Las dudas que exponemos, hipótesis y conjeturas, las desarrollaremos a través de conocimientos que aportan estudiosos desde la filosofía, ciencia y cultura. Más concretamente desde la neurología psicología, el subconsciente, el arte etc, Igualmente tendremos en cuenta el contexto social, político y cultural que concierne al lenguaje artístico en el caso que investiguemos, y a las obras de los artistas, las últimas exposiciones individuales y colectivas.

A partir de nuestra hipótesis, se disparan las preguntas:

- ¿qué relación han tenido las drogas o sustancias que alteran la conciencia y percepción con el arte y con el acto creativo?, lo que nos hace preguntarnos ¿cuál es la relación de artista y obra con la droga o sustancia psicotrópica?
- ¿por qué las drogas han formado parte de nuestra cultura desde tiempos inmemoriales y cuál es la importancia que ha tenido y tiene dentro del mundo del arte? y más concretamente, y en el contexto actual:
- ¿los nuevos medios de comunicación y las nuevas tecnologías sirven como medio para representar experiencias extáticas de los artistas, y cambian estas "representaciones" la percepción del espectador?

Algunas de estas dudas las expondremos al final como tema de discusión para desarrollar en un futuro, al igual que las que exponemos a continuación. Las preguntas son propias de una línea de investigación y no sólo de una tesis, pero creemos que es relevante exponer esta panorámica para centrarnos en la investigación.

Concretamos:

- ¿existe una analogía entre los efectos perceptuales que producen las nuevas tecnologías y los efectos producidos por ingerir drogas?
- ¿Hay similitudes en la alteración perceptual producida bajo la influencia de ciertas drogas y las nuevas tecnologías?
- ¿Qué conexión existe entre la obra creada a través de la influencia de sustancias psicoactivas y el espectador?
- ¿Han tenido experiencias transcendentales los artistas a través del acto creativo?
- ¿Han cambiado las nuevas tecnologías nuestra percepción de la realidad y por ende nos ha llevado a un estado alterado de conciencia?

Estas son algunas preguntas y dudas a raíz de la principal hipótesis que nos planteamos en la investigación, pero desde luego no son las únicas. Para responder a estas preguntas y otras tantas que van a sustentar nuestra hipótesis de que toda aquella sustancia que altere nuestra percepción sirve como medio para la creación artística y forma parte de ella, nos vamos a basar en las investigaciones que se han realizado en torno a la percepción, la conciencia y la alucinación u otros estímulos sensoriales, ya que podemos asumir que tanto la conciencia como la alucinación dependen metafísicamente y lógicamente de la percepción, en su sentido amplio lo que significa que sin ésta las otras no existirían ni se podrían concebir. Para definir plenamente el concepto de conciencia, nos basaremos en las experiencias, o más aun, en la fenomenología de nuestros estados y eventos mentales.

V

Esta Tesis obedece a la razón que, bajo nuestro punto de vista, es una palpable actualidad que vertebra toda una página de la historia, y cuando decimos historia nos referimos a lo pasado, presente y futuro. El ser humano siempre ha estado y va a seguir estando ligado a sustancias que alteren su percepción de la realidad, lo que cambia es el significado y la función en los distintos momentos: de ceremonia colectiva a actividad privada, de aceptada por la comunidad a ser, como mínimo, cuestionada por ella, de medio de sentir comunión con la Naturaleza, la divinidad, a instrumento para percepciones multisensoriales, aunque puede de paso experimentar esa simbiosis de límites indeterminados con la Naturaleza.

"En todos los períodos y lugares, la humanidad ha conocido estados de conciencia alterada extática o frenética, además de las alucinaciones. De hecho, la capacidad de pasar, voluntariamente o no, de un estado de conciencia a otro, es otra característica que forma parte del sistemas nervioso humano" (Clothes & David Lewis-Williams, 2007)

Al hilo de todo lo expuesto es evidente que se ha producido y se está produciendo una transformación en los distintos modos de crear experiencias artísticas y con esto un lenguaje artístico multidisciplinar que tiene sus antecedentes en la era de la psicodelia. Un lenguaje que nos está llevando a cambios en las distintas formas de sentir, percibir, experimentar, creando multi realidades en espacios abiertos en el que cada vez más se involucra la realidad virtual tecnológica, por lo que consideramos necesario el análisis de estos, su incidencia y la constante redefinición del espacio, tiempo y de la experiencia del espectador. Es necesario por tanto investigar la transformación que está sufriendo el lenguaje psicodélico que está en vías de desarrollo continuo paralelamente al desarrollo tecnológico, social, cultural y político, generando nuevas propuestas donde se funden el espacio físico y virtual.

Esta investigación pretende profundizar en los conceptos de percepción, conciencia expandida, transcendencia, inmanencia, éxtasis, doble visión, interactividad e cyber-psicodelia para generar herramientas teóricas que nos

puedan ayudar a abordar la elaboración de nuevos dispositivos en relación con los estados alterados de conciencia, estudiando las posibles herramientas del lenguaje post psicodélico

VI

La metodología específica de este trabajo ha sido la herramienta para articular y desbrozar la ingente bibliografía que nos hemos encontrado y también otras fuentes: destacan procesos compilativos y organizativos de datos específicos y de documentación de experiencias, comparaciones y críticas etc para quedar un diseño metodológico interdisciplinar, que predomina la investigación cualitativa, con una línea de pensamiento que pone el acento en la fenomenológica, y hermenéutica, implicando un intercambio dinámico entre la teoría, los conceptos, y los datos de retroinformación e incidencia constante.

Como veremos más adelante, una de las metodologías que vamos a llevar a cabo es la comparativa, en este caso, es, a nuestro juicio, la más acertada, tanto de fuentes escritas como artísticas. Las primeras para cotejar experiencias vividas por los propios artistas de las que ellos mismos u otros han dejado constancia, y las segundas para relacionar motivos que se repiten en los momentos de trance y que traspasan los límites espacio-temporales: todo ello avalado por especialistas en otras áreas, tales como antropología y psiquiatría fundamentalmente, y que aportan nuevos enfoques al tema.

En el estudio abordamos las experiencias visionarias, espirituales, trascendentes para provocar este tipo de experiencias: hipnosis, concentración sobre un punto fijo, privación sensorial, la respiración sistemática, el ayuno, el hábito de austeridad, la autoflagelación, la privación del sueño, la ingestión de drogas . Es en este último apartado en el que nos centramos para llegar a analizar su repercusión en el mundo artístico.

Hemos acudido también a planteamientos experimentales y prácticos para validar la tesis

Esta tesis basada en “sistemas abiertos y complejos” como lo son los lenguajes artísticos y el lenguaje de la mente, están implicando que trabajemos tanto con la reflexión como con la activación de lecturas de experiencias y obras.

- Metodologías **interactivas** entre la observación de los entornos donde la imagen/objetos se transforma con las acciones y movimientos del espectador, facilitan el acercamiento a disciplinas de computación y simulación avanzadas para su aplicación a piezas artísticas e instalaciones espaciales
- Metodologías de **síntesis** y **sistematización** de diversas tácticas de la mirada, respondiendo a una de las cuestiones ya planteadas por los surrealistas “resolver la dualidad entre percepción y representación”, en palabras de André Breton. Inventar, en su sentido etimológico de encontrar, la realidad al desvelarla o revelarla, trabajando por sustracción, vaciando, desocupando, limpiando.⁹
- Metodologías **crítico-especulativas** sobre el significado de las obras y los espacios que están creados a raíz de una experiencia transcendental, o bajo los estados alterados de conciencia, e inducen estos mismos estados en el espectador.

Como fuentes para desarrollar la metodología tomaremos como referencias los estudios filosóficos de Herbert Marcuse, Adorno, Habermas, Foucault, Deleuze, Jean Baudrillard, John Dewey, G. Bachelard y Benjamin, textos filosóficos de Miguel Cereceda y otros, de la psicología analítica de Carl Gustav Jung y Sigmund Freud, estudios de comunicación de Guy Debord, Marshall McLuhan, hasta textos de teoría, historia y crítica del arte de John Weber, Simón Marchan Fiz, Frank Popper, Ken Johnson, Hal Foster, Rosalind Kraus, Yve-Alin Bois y Benjamin Buchloh.

⁹Es tanta la información, la saturación de imágenes que nuestra mirada se vuelve solipsista, deja de mirar hacia afuera para mirar, por saturación, sólo hacia dentro. En gran parte de la pintura contemporánea podemos observar esto: está llena de ensoñaciones, de fantasías...nos remite sólo al mundo personal de cada autor, cuando lo que hay que hacer es inventar o re-inventar la exterioridad. (Fdez.Valderrama Aparicio, 2004)

Para poder entender y hacer un análisis profundo de cómo funcionan las sustancias psicoactivas en nuestro cerebro, las experiencias que se tiene y cómo influyen en el proceso creativo y en la percepción hemos recurrido a los escritos experienciales de Aldoux Huxley, Ernst Jünger, Henry Michaux, Albert Hoffmann, Timothy Leary, Carlos Castaneda, Thomas Wolf, Ken Kesey, William Burroughs, Jonathan Ott y Antonio Escohotado. El estudio necesario de la percepción lo haremos desde varias vertientes:

- La percepción desde la filosofía: La filosofía se acerca al problema de la percepción desde diferentes concepciones epistemológicas y ontológicas sobre el mundo externo e interno, teniendo en cuenta el papel cognoscitivo de las artes y las ciencias y la dimensión activa de la percepción. Para ello tendremos como referencias las teorías de John Locke, David Hume, Jonathan Dancy, Merleau Ponty y Nelson Goodman.
- La percepción desde la psicología: trataremos las características principales del fenómeno a nivel neurofisiológico, psicológico y cultural: recorrido que empieza por las nociones básicas de la descripción fisiológica en el que incluimos la organización estructural y el funcionamiento del sistema nervioso, percepción de formas, espacios, movimientos, profundidad y colores influencia de las variables individuales en el proceso perceptual. Para ello contaremos con Anton Ehrenzweig Por otro lado, tendremos en cuenta las teorías que defienden la percepción como un producto del proceso de aprendizaje, en el que interviene el ambiente y la experiencia.

Todo esto junto con las teorías Merleau Ponty sobre la *Fenomenología de la percepción*, la psicología de la visión de Rudolph Arnheim, los estudios de E. H. Goldstein sobre la sensación y la percepción, como la teoría cognitiva de la percepción de Neisser, que habla de la percepción como un “proceso abierto” que in-forma como trans-forma al perceptor en su confrontación con el mundo.

La idea de proceso abierto es una dimensión de la experiencia que han tenido en cuenta tanto los artistas como los analistas de comunicación y aquí nos podemos referir a los trabajos de Rubert de Ventós *El arte ensimismado*, en el campo estético; de Umberto Eco, con su *Obra abierta*, sobre el análisis de la comunicación como cultura; y de Watzlawick, y otro autores, la *Teoría de la comunicación humana*, donde se analizan las consecuencias patológicas de la conducta comunicacional. Todos estos estudios enfatizan el carácter

estructurado y continuo, recurrente pero constructivo de la conducta de algunas de sus manifestaciones ya sean progresivas o patológicas.

Para la investigación que llevamos a cabo es importante a la par que necesario comprender el funcionamiento de nuestro cerebro durante el proceso creativo, tanto en un estado normal como en un estado alterado de conciencia, ya que esto nos dará las claves para entender la complejidad de los procesos por los que se pasa bajo la influencia de sustancias psicoactivas u otras formas de alterar nuestra conciencia.

El concepto de creatividad, como se ha desarrollado a lo largo de la historia, cuales son los procesos de percepción y sensación, y seguiremos con la influencia que tienen los estados alterados de conciencia en el proceso y en el acto creativo, como se altera la percepción, los modos que existen y las sensaciones bajo estos estímulos. Por otra parte, investigaremos como las nuevas tecnologías han influido sobre manera en el acto creativo, y como éstas pueden cambiar/modificar nuestros estados alterados de conciencia, para provocar estados alterados similares a las sustancias psicoactivas en el espectador.

En todas las obras analizadas, intentaremos buscar respuestas a las preguntas:

- ¿Cómo ha sido producida?
- ¿Qué se ha querido representar?
- ¿Cómo es percibido?

VII

Antes de explicar la estructura del presente trabajo, debemos hacer una serie de puntualizaciones que permitirán entender la disposición e los mismos o las agrupaciones que a veces pueden parecer inconexas o arbitrarias.

En la investigación no sólo se estudian los artistas que crean obras bajo la influencia de sustancias que alteren la conciencia/percepción, sino también aquellos que representan los estados alterados de conciencia y las experiencias posteriores por los que han pasado. Del mismo modo, los artistas que han tenido una influencia en su obra del lenguaje de la psicodelia y lo desarrollan pero utilizando un lenguaje distinto (op art, arte cinético, lumínico, abstracción geométrica, video arte, cine experimental, mixed media,...hasta las nuevas tecnologías como internet).

Al final lo que une a todos estos artistas, entre otras cosas, es que sus obras trasciendan la realidad, la experiencia sensorial y perceptiva, donde el espacio y el tiempo en algunos casos se dilata, como en las instalaciones de Elliason, Ann Veronica Janssens, Erwin Redl y otros tantos que crean instalaciones multisensoriales cuyos efectos sobre el espectador son análogos a los efectos que produce el consumo de ciertas drogas como LSD, marihuana, éxtasis.

Mencionamos también los efectos que producen las nuevas tecnologías, que dependiendo del uso/consumo es similar al que producen las drogas en el cerebro, sólo que en este caso, las nuevas tecnologías las utiliza el artista para crear experiencias multisensoriales que pueden alterar la conciencia y percepción del espectador/co-creador mediante diferentes estímulos.

En resumen, en este trabajo encontramos **varias líneas de investigación:**

- Artistas que consumen sustancias psicoactivas y plasman sus experiencias en la creación artística. Estos se benefician de la experiencia otorgada por el consumo de la droga, que le ofrece conocimiento introspectivo, y una manera nueva de poder percibir la realidad.

- Artistas que han consumido drogas, que ya no lo hacen pero la experiencia ha contribuido en su trayectoria artística.
- Artistas que han tenido influencias del arte psicodélico.
- Según ha ido evolucionando el arte, las nuevas tecnologías y las drogas, hay artistas que partiendo del lenguaje de la psicodelia (transcendencia, inmanencia, concepto de éxtasis), crean obras artísticas, pero con los nuevos medios que tienen a su alcance. Aquí hay que reflexionar, comparar y acordarse que ya en los años 60 con los *light-shows* y los ambientes se creaban obras/espacios/instalaciones o performances utilizando todos los medios que tenían, que por entonces eran pocos, y con ello creaban experiencias multisensoriales totalmente inmersivas. Algunas de las obras que podemos encontrar hoy en día no son nada nuevas en cuanto al objetivo/preensión, lo único que ha cambiado es el medio, la tecnología, el contexto social y político.

Encontramos en algunas instalaciones, ambientes y otras manifestaciones del arte de hoy la búsqueda de la alteración perceptiva, sensorial...en el espectador con el fin de que este pueda vivir experiencias análogas a los estados alterados de conciencia. Artistas de los años 60 y 70 utilizaban medios parecidos pero ya obsoletos evidentemente con la misma pretensión. La gran mayoría de los artistas de hoy quieren o persiguen el mismo fin, pero sin haber pasado por la experiencia de haber consumido sustancia alguna.

Por otra parte, están los artistas que debido al trabajo intenso y productivo generan un estado alterado de conciencia similar al que se puede llegar mediante la meditación, ayuno, privación sensorial y otras técnicas.

En muchas ocasiones lenguajes psicodélicos y lenguajes de artistas que **no toman drogas tienen puntos de conexión en su lenguaje plástico, de ahí la pertinencia de no hacer compartimentos estacos, sino unirlos como si de una sinestesia se tratara.**

Ningún fenómeno cultural ni social puede desligarse del entramado anterior y del coetáneo, "Todas las vanguardias tienen un máximo grado de consanguineidad", afirma Paul Virilio en *El arte del vídeo. Introducción a la historia del vídeo experimental.* (Virilio, 1991)

El Pop Art enraíza encuentra sus raíces en el dadaísmo y el Surrealismo; el Op Art y el Arte Cinético están fundados en experimentos de la Bauhaus; el Minimal combina, a su vez, ciertas ideas de la Bauhaus con influencias del Constructivismo; Fluxus posee un fuerte componente Dadaísta, y los principios del Arte Conceptual derivan de Dadá, el Surrealismo, el Pop y el Minimal” (Baigorri Ballarín, 1995)

Pero atendiendo a sus particularidades y divergencias, la mayoría de los estudiosos distinguen dos vías en las líneas vanguardistas: una, seguidora de la actitud nihilista, destructiva y activista de Dadá, el Surrealismo y la Abstracción Informal, continuados por Fluxus y el Arte Conceptual; la segunda, los que mantienen una actitud conciliadora, normativa y utópica del constructivismo y de la Bauhaus retomada después por el Op Art, el Arte Cinético y el Minimal

Aún así Pérez Villén asegura “tanto en una como en la otra es posible encontrar una línea de argumentación que se impone mediante el rechazo del sentido que la vida burguesa pretende impregnar en las manifestaciones artísticas de la vanguardia y del que ésta se distancia sobremanera reelaborando de muy distintas formas- según qué tendencia, propuesta o estilo determinado- un corpus ideológico que pretende alcanzar la utopía de la liberación de la humanidad de la sojuzgación arbitraria del capital, y de la barbarie y la miseria de los totalitarismos. (Pérez Villén, 1995)

Hay, por consiguiente, un mestizaje y la obra creativa no puede ni debe encasillarse sino tratar de verla sin condicionantes, máxime cuando de lo que tratamos es del estudio en diferentes obras del efecto de consumo de sustancias psicoactivas y si es exclusivo de este estado o puede haber efectos plásticos similares sin necesidad de agentes externos, no de las características, similitudes o diferencias de tal o cual corriente artística...Además, es importante tener en cuentas la fecundidad del arte contemporáneo, que provoca la aparición de corrientes yuxtapuestas, a veces de efímera duración, reflejo de los cambios acontecidos y de la gran capacidad creadora del hombre.

De ahí el recorrido que hacemos desde las sociedades primitivas hasta la actualidad revisando distintos motivos y estados similares en unos y otros, lo que demuestra que el arte acerca al Hombre, nunca lo separa.

La **estructura** de este trabajo divide el contenido en dos partes. En el primer apartado, vamos a fijar en primer lugar una definición de las drogas o sustancias psicoactivas, nuevas tecnologías y su nexos con el arte y la creatividad, a partir de las teorías, investigaciones y experiencias de diversos autores como Antonio Escohotado, Jonathan Ott, Richard Davenport Hines, Albert Hoffman, Aldous Huxley, Henry Michaux y otros intelectuales. Dentro de este apartado, exponemos cuáles son los procesos que se llevan a cabo en el cerebro durante el proceso creativo bajo el consumo de sustancias psicoactivas. Para ello haremos una clasificación de tales sustancias unidas a la sintomatología creativa, del mismo modo haremos una clasificación y su nexos con la creatividad con todo aquello que altere la conciencia como son las enfermedades, y las nuevas adicciones psicopatológicas. Respecto a la sensación y percepción tendremos en cuenta las teorías de E. B. Goldstein, Neisser, las de Merleau Ponty e investigaciones de neurólogos como J. L. G de Rivera Rivuelta sobre el proceso de formación de esquemas cognitivos de la realidad.

La segunda parte de este primer apartado está dedicado al estudio en profundidad del Arte de la era psicodélica, sus influencias y evolución. Estudiamos como los artistas de mediados de los años 60 respondían al cambio de paradigma con un espíritu similar de experimentación y actitud abierta que lo hicieron artistas y escritores del Romanticismo, y del mismo modo que los que formaban la *Generation Beat*, a menudo creando obras que alteran la percepción de los espectadores, a diferencia de lo que se había hecho antes.

Hacemos un análisis de las obras de los artistas más reconocidos y otros que no tuvieron tanta repercusión, artistas en los que podemos incluir Robert Irwin, Maria Nordman, Keith Sonnier, James Turrell, y Doug Wheeler que trabajaron con materiales primarios de luz y de espacio para crear instalaciones interiores y exteriores mientras que los artistas multimedia Mark Boyle y Joan Hills crearon sombras de luces y proyecciones que eran a menudo destinadas a inducir una respuesta sinestésica. Artistas de la West Coast Finish Fetish como Peter Alexander, Frederick Hammersley, John McCracken, Helen Pashgian, y DeWain Valentine experimentaron con materiales como fiberglass, plástico, y resina para transformar el entorno óptico del espectador, mientras el Op art de Larry Poons, Kenneth Noland, Bridget Riley, y Victor Vasarely propugnaban un modelo estético en el que el acto de la percepción visual se convirtió en el tema

de la obra. Más aun, Yayoi Kusama con *Peep Show* and Andy Warhol con *Exploding plastic Inevitable* crearon ambientes a gran escala en los que se experimenta una sobrecarga sensorial completa. Hacemos un análisis del arte multimedia y analizamos las obras como la de George Cisneros que tiene un gran interés por el inconsciente creando equivalencias a los light-shows de los 60, como los de Joshua Light Show que innovaron cada vez más en sus performances y siguen en activo todavía, Bill Ham's Light Sound Dimension.

A lo largo de los apartados que conforman el capítulo analizaremos las obras de los artistas que han sido influenciados por el consumo de drogas, artistas que reproducen esas experiencias para alterar la conciencia del espectador utilizando distintos materiales; desde la pintura como en la obra de Bridget Riley, los cuadros de Victor Vasarely a las instalaciones audiovisuales de carácter inmersivo de los light-shows.

Analizaremos la pintura visionaria y psicodélica de Mati Klarwein, Isaac Abrams, Alex Grey, pinturas influenciadas por el surrealismo y el arte pop. Como también la obra de las artistas Carole Feuerman, Judy Chicago, y los artistas Ed Paschke, Peter Saul, Philip Taaffe, Peter Halley, Lari Pittman. Obras en las que quedan reflejadas los artistas las influencias psicodélicas como Kenny Scharf, Robert Williams y otros artistas que han tenido un interés por la cultura psicodélica que se ha filtrado desde entonces hasta hoy en día, por ello analizamos las obras de un gran número de artistas que se han apropiado y han desarrollado aspectos del lenguaje de la era de la psicodelia.

De esta manera demostramos como el lenguaje artístico que se creó en la era de la psicodelia creado en parte por el consumo de psicoactivos ha influenciado a numerosos artistas a lo largo del tiempo hasta nuestros días. Por ello, sin el consumo de estas sustancias que alteren la conciencia el arte psicodélico no hubiera existido y del mismo modo las obras de muchos artistas no se hubieran llevado a cabo.

Estudiamos el uso de los *new medias* como medios para transmitir las experiencias, como los artistas de cine experimental Will Hindle y Scott Bartlett. Haremos un recorrido por los a que fueron influenciados por el consumo de drogas o que plasmaron los efectos de su consumo en el cine expandido y en la cyber psicodelia. Artistas como Peter Kubelka, Tony Conrad, Stan Brakhage,

Paul Sharits, Michael Snow, el cine experimental en la gran pantalla, como las películas de Alejandro Jodowrosky, Matthew Barney.

De aquí pasaremos a la cyber psicodelia, y como las nuevas tecnologías pueden servir de medios para alterar la conciencia. Para ello indagaremos la obra de Gero Doll, Ryan Trecartin. Otros artistas que trabajan utilizando las posibilidades que les ofrece internet, como Eva y Franco Mattes que son reconocidos por la subversión de los medios públicos, aquí nos preguntamos si pueden existir las drogas digitales. Y por último los artistas La monte Young y Marian Zazeela que crean instalaciones ambientales donde los sonidos y las luces pueden causar alteraciones en la conciencia.

El apartado “Cruzando el océano” está dedicado a la creación artística en España y su relación con el consumo de psicoactivos. Para ello contaremos con las publicaciones del investigador Carlos Usó en relación con el consumo de sustancias psicoactivas en España y la gran fuente documental que nos proporciona, con la innegable documentación que nos aporta Antonio Escohotado, y con innumerables publicaciones en prensa, exposiciones y catálogos. Analizaremos la obra de artistas que han tenido influencias psicodélicas en su obra como Eduardo Úrculo, Pérez Villalta, los artistas psicodélicos David Martí, Guille Iriondo, Kike Serra, Alexandra Jiménez, Carlos Martínez, Stereoartlab, Alexandra Balaguer Blanch, Ana del Valle y otros tantos.

También tendremos en cuenta uno de los grupo que se formó durante la transición española, el grupo “Los esquizos de Madrid” estaba integrado por Carlos Alcolea, Chema Cobo, Luis Gordillo, Carlos Franco, Sigfrido Martín Begué, Herminio Molero, Guillermo Pérez Villalta, Rafael Pérez Mínguez y Manolo Quejido. Formado en los años 70, el período de creación abarca hasta 1985, coincidiendo con los últimos años del franquismo y la entrada de la democracia. Estos artistas trabajaban con una gran variedad de referencias artísticas como el pop art y la psicodelia.

Otros artistas que han sido influenciados por el consumo de psicoactivos son Miguel Barceló y escritores como Antolín Rato, y respecto a los light shows, la asociación cultural Telenoika ha realizado numerosas performances e instalaciones influenciados por la psicodelia y los light shows americanos.

Este capítulo lo terminaremos con el declive y la caída de la psicodelia, aunque en el capítulo enfatizamos que la psicodelia influyó en todo el arte que se produjo

años más tarde, desde el arte psicodélico en sus inicios hasta el pop art, pasando por el arte óptico, el cinetismo, los ambientes, instalaciones, situacionismo a la performance.

Con todo, este capítulo está enfocado a todos los antecedentes artísticos, y las influencias que han tenido los artistas actuales que investigamos y analizamos en profundidad.

En la segunda parte, analizaremos como cada artista busca despertar empatía en el espectador a través de la comunicación o transmisión de su o sus propios estados alterados, para crear un estado de éxtasis en el espectador.

Estudiaremos el concepto de éxtasis y como ha evolucionado, el de transcendencia e inmanencia. El éxtasis o MDMA ha sido una de las drogas más consumidas y favoritas de la subcultura con todas sus implicaciones.

A pesar de ser ilegal, el éxtasis ha gozado de inmensa popularidad dentro de la cultura de la música underground. Alrededor de 1989, después de haber salido de las escenas de discotecas de New York y Chicago, se había vuelto un aspecto integral de las "raves", festivales o reuniones sociales asociadas con el techno, música electrónica y escenas de la música house en lugares como Manchester, Berlín, Londres, y New York.¹⁰

En lo más alto de su popularización a principios de los años 90, las raves se difundieron a través de una liberación y dinámica democrática dando forma a un colectivo que estaba alimentados por Dj's como Paul Oakenfold y bandas como los Happy Mondays. Como el Dr. Russel Newcombe, un sociólogo de Liverpool e investigador declaró "Raving can be viewed as a transcendental mind-altering experience providing psychic relief to alienated people in a secular, repressive, and materialistic society. Ecstasy and other drugs are the keys that unlock the doors to these desired states of consciosness" (Saunders N. , 1995)

¹⁰ Para un comprensivo resumen del éxtasis relacionado con la música Underground ver Matthew Collin, *Altered State: The story of Ecstasy Culture and Acid House* (London: Serpent's Tail, 1997)

Aunque en su apogeo las raves podían haber dado más información sobre el hedonismo -una fiesta con estados alterados- que sobre la expansión de la mente, la inicial y renovada experimentación clínica con MDMA, la apropiación de drogas primero por los clubs de gays y los raveros y esta adopción por los "viajeros" (personas tratando de crear una comunidad a través de compartir experiencias transcendentales) todos tienen en su origen un impulso fundamentalmente utópico que se manifiesta en algunos de las obras artísticas que analizamos en esta investigación.

Para estos defensores, el éxtasis provoca intensos sentimientos de conexión con los compañeros de cada cual y la comunidad en general. Esta experiencia no es como lo que decía Timothy Leary en los años 60 "turn on, tune in, drop out", se trata de superar el aislamiento de la vida contemporánea, la sensación generalizada de falta de conexión hasta cierto punto debido a las falta de ideales hippies, el cinismo y la codicia que siguieron a la disolución de la década de los años 60 de la contracultura.

Análogos impulsos utópicos son evidentes en las obras que analizamos en esta segunda parte, en la medida en que cada artista busca despertar empatía en el espectador a través de la comunicación o transmisión de su o sus propios estados alterados. Por ejemplo, estados extra-cotidianos y ensueños son una característica principal de las obras de Franz Ackermann, Eija-Liisa Ahtila, Chiho Aoshima, Glenn Brown, Janet Cardiff y George Bures Miller, Takashu Murakami, Paul Noble, y Pipilotti Rist. Matt Mullican se ha sometido a hipnosis en algunas de sus obras, y Francis Alÿs, Rodney Graham y Charles Ray. Cada uno ha ingerido drogas psicoactivas para crear ciertas obras. Trabajos de Fred Tomaselli, que en varias ocasiones ha declarado que el consumo de LSD le influyó bastante en su obra. Tom Friedman, Carsten Holler, y Roxy Paine han simulado la apariencia de drogas tales como el hongo mágico.

En el caso de Eija-Liisa Ahtila, analizaremos sus instalaciones de video multicanal en el que usa una estructura narrativa convencional trenzada para presentar representaciones de varias capas de relaciones personales que llegan a ser conmovedoras y alienantes. Por otra parte la obra de Francis Alÿs llama la atención sobre cómo las personas actúan con su entorno físico y mental mediante la exploración de la relación entre el artista y el lugar o el contexto de la propia obra. En su obra no se ha limitado a manipular los factores humanos

de la resistencia a la modernidad, sino también los encuentros y desencuentros experimentados por el impacto de su propio nomadismo cultural. Ello se reflejó en *Narcoturismo* realizado en 1996, que consistió en el registro de un mismo recorrido bajo la influencia de diferentes drogas durante una semana por la ciudad de Copenhage, Dinamarca.

Del mismo modo, analizamos las instalaciones del francés Pierre Huyghe que subraya la habilidad humana para encarnar las visiones y epifanías del mundo real, afirmando el placer del éxtasis y el romanticismo extremo. Las obras de Massimo Bartolini que inducen al espectador en un estado meditativo que es altamente experimental, las del joven Jeppe Hein que juega con las piezas y estructuras para desorientar al espectador como si estuviera bajo el efecto de alguna sustancia psicoactiva. Y para terminar este capítulo, analizaremos la obra de Olafur Eliasson, artista que investiga sobre la experiencia sensorial que la obra genera en el espectador y en su entorno, pasando el espectador por un momento parecido al que se está bajo los efectos de una droga, creando momentos experienciales, emociones en el espectador para llevarlos a mundos oníricos y transportarlos a universos paralelos donde se entremezcla el aquí y ahora del arte.

Los impulsos empáticos son también evidentes y los podemos encontrar en la fenomenológica exposición que se hizo en Los Angeles en 2006, mediante la experiencia de las obras, algunas de las cuales facilitaban un sentido de conexión entre los espectadores mientras que se ajusta el proceso de percepción con la obra y para la obra. Un ejemplo de este fenómeno es el trabajo de Olafur Eliasson, quien en la instalación de 1996 *Your strange certainty skill kept* animó a los espectadores a mezclarse cerca de una cortina de agua que estaba cayendo desde el techo de una galería oscura, iluminada por una serie de luces estroboscópicas, o las experiencias sensoriales que ha producido con sus últimas obras como *Riverbed*. Las obras de Assume vivid astro focus con una clara influencia de los Light Shows de los años 60, Massimo Bartolini, Tatsurou Bashi, Lara Favaretto, Sylvie Fleury, Jeppe Hein, Pierre Huyghe, Ann Veronica Janssens, Ann Lislegaard, Erwin Redl, y Paul Sietsema han provocado que los espectadores compartan sus experiencias y respuestas.

También estudiaremos como los artistas exploran la experiencia óptica que nos indica la existencia de una crisis en las relaciones propias de nuestro cuerpo y

mente con el otro y el espacio, por medio de las nuevas tecnologías. Partiremos de las teorías de Umberto Eco, McLuhan y Gilbert Salachas, sobre la influencia de los nuevos medios de información y la tecnología en el arte, y en el espectador. Como el uso de estos medios pueden fragmentar la visión del espectador desestabilizando su perspectiva central, lo cual insta a reconstruir su percepción del mundo de los fenómenos. Esto da lugar a una nueva percepción del cuerpo, de la mente y del mundo, que es realizado de dos maneras: a través de la experiencia óptica y lo que la crítica de arte Midori Matsui llama *Escultura flexible*, y que según dice da lugar a una percepción alterada del espacio y el cuerpo en el espectador.

Por medio de las teorías de Ehrenzweig sobre la experiencia óptica y la percepción analizaremos la obra de artistas pop como Bridget Riley y su influencia en artistas posteriores, o alguna de las instalaciones de Elliason. Del mismo modo que la teoría sobre la percepción de Deleuze nos ayudará a discernir sobre las obras de los artistas que hemos analizado en el capítulo anterior como Yayoi Kusama, Pierre Huyghes, y la definición del espacio plegado que encontramos en la obra de Takashi Murakami.

El universo flexible de Deleuze lo encontramos también en la escultura de Tom Friedman y Charles Ray. Por otra parte, las teorías de Merleau Ponty sobre la percepción nos ayudaran también en el análisis de los artistas en el marco teórico que planteamos.

En el último apartado “Drogas como material artístico” analizaremos las obras de los artistas que utilizan las “drogas” o sustancias psicoactivas como material artístico y medio para tener una actitud crítica hacia la repercusión que tienen en la sociedad.

Por tanto investigaremos una realidad que afecta a la creación artística de determinados países que están a favor y en contra de las drogas. La estética plástica narco que se impuso en el espacio urbano de ciudades de México, Colombia, Bolivia, Venezuela y otros países, y para ello nos basaremos en las investigaciones de Santiago Rueda. Hablaremos sobre la relación del narcotráfico y las artes plásticas en Colombia y otros países. Como ha afectado el mercado al arte de América del Sur teniendo como fondo el narcotráfico, la narcoestética y el análisis de artistas que denuncian el narcotráfico y todos los

efectos secundarios que produce como Teresa Margolles, María Romero, los hermanos Einar y James de la Torre. Las exposiciones que se han realizado en relación con el narcotráfico y la narcocultura que ha generado, indagaremos en las obras de María Romero Salas, Carlos Ranc, Fernando Arias, Alfredo Salazar, Francisco Larios Osuna, Eduardo Sarabia, y otros que utilizan narrativas para mostrar y parodiar algunos aspectos la estética narco, y denunciar el problema social de la lucha contra las drogas con obras de fuerte contenido social. Como el caso de la serie de fotografías *La vida es una pasarela* de Jaime Ávila donde adictos al bazuco posan ante la cámara rememorando poses de modelos renacentistas o la serie de esculturas y pinturas *Colombia Land* donde el artista Nadín Ospina crea figuras de Lego con la forma de guerrilleros y narcotraficantes.

Por otra parte, hay artistas que utilizan la droga como materia artística para expresar una idea y una crítica social y política. Así lo demuestran las obras de los artistas colombianos Miguel Angel Rojas, Wilson Díaz, Leonardo Herrera o Milena Bonilla que son los representantes más activos, la artista cubana Tania Bruguera.

Aunque encontramos una variante en el uso de drogas como material artístico, mientras que artistas sudamericanos la utilizan para hacer un arte político y de denuncia, artistas del otro lado de continente la utilizan para reivindicar su consumo y como parte de la sociedad capitalista y consumista, piezas que tratan sobre la prohibición de su consumo y la libertad personal e individual, hablamos de las obras de los británicos Chemical X, Dean Zeus Colman y del alemán Diddo Velema.

Al final del último apartado, haremos un análisis de la obra de Jeff Koons, Damien Hirst y Murakami, centrándonos en las influencias que tuvieron estos artistas del arte de la psicodelia y del consumo de psicoactivos. Veremos la evolución que ha tenido su obra y como se ha convertido en el caso de Hirst y de Koons en mercancía artística con la que traficar al más alto nivel, con esto hacemos una analogía entre el narcotráfico y la venta de sus obras, ya que ambos persiguen el enriquecimiento por encima de todo, devaluando el valor artístico de sus obras a una mera mercancía.

Para terminar, hacemos un análisis global sobre el arte actual y su vinculación con el éxtasis, y la corrupción que lleva consigo el consumo de esta droga. En el

último apartado hacemos un recorrido por las leyes prohibicionistas que regulan el consumo de sustancias psicoactivas, los pros y los contras de este consumo y su posible beneficio en la creación artística. Por otra parte, dejamos como tema de discusión todas las dudas y preguntas que nos hemos planteado a lo largo de la investigación para que otros en un futuro puedan seguir los pasos que nosotros hemos comenzado a dar.

En el apartado de Conclusiones exponemos nuestra interpretación de los resultados teóricos y prácticos de este trabajo, en relación con los objetivos que nos propusimos en su inicio.

Por último, hemos dejado para los anexos la “Investigación experimental”, presentamos el proyecto artístico que ha concluido en una exposición con las obras que tienen relación y forman parte de la investigación, dando cuenta de los aspectos técnicos, teóricos y de las reflexiones que hemos realizado en torno al consumo de sustancias psicoactivas y su relación con el acto creativo, la influencia que tiene.

VIII

Este trabajo tiene como objetivo principal y general, analizar desde el punto de vista del arte el importantísimo papel que han jugado el consumo de sustancias psicoactivas y todo aquello que altere la conciencia en el proceso creativo y en el arte como generador de emociones y experiencias transcendentales. Una influencia que ha generado un lenguaje artístico que ha ido evolucionando junto con el desarrollo artístico y tecnológico, un lenguaje que está presente en numerosas exposiciones colectivas, bienales, documentas, ferias de arte, y que sigue desarrollándose y transformándose en el continuo espacio-tiempo.

Otro de los objetivos de este estudio, es el análisis de las relaciones entre el artista que está bajo el influjo de una sustancia/cosa que altere la conciencia y la obra, el análisis de las nuevas relaciones del individuo con las imágenes, el espacio, tiempo, evolución de la relación autor-espectador, para ello analizaremos las obras de artistas contemporáneos y del arte actual para que nos ofrezcan una visión global de la realidad artística en este terreno. De igual modo, analizaremos el compromiso político, cultural, social y las repercusiones que pueden alcanzar estas obras.

IX

- Analizar la evolución del binomio arte/droga, como se ha ido desarrollando el lenguaje artístico ligado a las sustancias psicoactivas y a todo aquello que altere la conciencia
- Observar como las nuevas tecnologías ayudan a los artistas a recrear las experiencias de estados alterados de conciencia.
- Haremos una clasificación de los distintos modos de alterar la conciencia y la percepción
- Relacionar el consumo de sustancias psicoactivas, psicotrópicas, y otras drogas con el consumo de las nuevas tecnologías y otras sustancias/cosas y demostrar el paralelismo que existe
- Análisis de los trabajos artísticos que se convirtieron en ejercicios a través de los cuales los espectadores/agentes podían redescubrir la habilidad para vivir momentos visionarios o extáticos dentro de la vida real, rompiendo así la separación del éxtasis de la realidad
- Analizar desde el punto de vista del arte la repercusión y evolución que tiene el lenguaje psicodélico dentro de este y su proyección en la cultura actual

- Analizar los distintos medios y modos que han utilizado los artistas para crear obras que puedan alterar la conciencia.
- Observar las distintas estrategias que están redefiniendo el lenguaje psicodélico
- Crear un archivo de autores que están interesados en el consumo de sustancias psicoactivas u otros medios análogos.
- Analizaremos el concepto de éxtasis y su evolución en el arte hasta la actualidad
- Rastreamos los límites entre los estados alterados de conciencia por el consumo de sustancias psicoactivas y las nuevas tecnologías relacionadas con el arte
- Reflexionar en dónde inciden los aspectos cyber-psicodélicos que estructuran la fusión del espacio virtual, nuevas tecnologías, espacio privado/público
- Analizar las repercusiones políticas y sociales que tiene el consumo y como los autores las han mostrado utilizando la droga como material artístico
- Analizar la narco-estética y su desarrollo producido por los efectos secundarios de consumo y producción

MAPA CONCEPTUAL

X

Desde mediados de los años 60 hasta principios de los 90, el vocabulario de la estética psicodélica evolucionó de manera constante para convertirse firmemente cementado como un formato frecuentemente utilizado para artistas contemporáneos. En estas tres décadas, los artistas consideraron la relevancia de la experiencia del espectador enfatizando los efectos ópticos de las interacciones composicionales, para variar propósitos. El esplendor visual fue producido como un fin en sí mismo, como un contenido intensificado, y como un significado conceptual o simbólico para aspectos de la tecnología, la sexualidad y la espiritualidad. Más y más, la sensibilidad psicodélica emergió como un vernáculo de usos múltiples, un movimiento quizás hacia un lenguaje universal que podía ser entendido independientemente del antecedente étnico o geográfico que parece apropiadamente adecuado para nuestra actual era digital.

En los años 90, una expansión de tales desarrollos podía ser observado en los trabajos de numerosos artistas, compartiendo un interés en la percepción del espectador.

Los colores psicodélicos y los formatos composicionales son también cada vez más frecuentes hoy en día a través de los artistas que trabajan de acuerdo a sistemas predeterminados.

Las nuevas experiencias del espectador orientadas a la percepción tienen también el reciente foco de artistas que están trabajando en los medios más tradicionales de la pintura y la escultura.

Podemos decir que el arte psiquedélico se desarrolló dentro de un marco estético distinto, el cual estaba previsto de una visualización de estados alternativos de la realidad también como una dirección estilística a una generación nueva de jóvenes que ansiaban una búsqueda de la verdad profunda y de una rebelión insaciable. Esta nueva forma artística fue el resultado de una interacción altamente productiva entre arte, tecnología, política, cultura de drogas, música y otras influencias, con la que se creó una estética extraordinaria ejemplificando el espíritu de la liberación y la libertad. Destacando su potencial revolucionario – no asociándolo con ideologías particulares o fiestas políticas, pero si inherente en sus propiedades formales esenciales.

El arte de la psicodelia es ópticamente y visualmente puro, con formas incorpóreas, color y luces, con experiencias basadas en un estado de sobrecarga

sensorial – un viaje mental y físico en el que el tiempo, el espacio y la racionalidad son suspendidos. De esta manera los artistas de la psicodelia exploran los límites físicos de la resistencia humana, creando un estado de éxtasis en el cual la percepción ya no es visual, auditiva o táctil sino que alcanza el nivel de “conciencia celular”

Con todo, el lenguaje desdeñado de la psicodelia sigue reapareciendo de la oscuridad de la historia del arte. El renacimiento de los movimientos artísticos como el de la psicodelia, y todo el arte que tiene alguna relación con el consumo de sustancias psicoactivas, es frecuentemente iniciado por los esfuerzos pioneros de artistas contemporáneos que redescubren el alto potencial del lenguaje de la psicodelia y sus anticuadas estrategias creativas. En los últimos años, el arte de la época dorada de los años 60 y 70 ha experimentado un imprecendente renacimiento que llega mucho más allá del arte contemporáneo.

Hoy en día, los residuos ideológicos y estilísticos de uno de los periodos radicales del siglo XX lo encontramos por todas partes. Desde luego podemos decir que la expresión psicodélica continúa suministrando un conveniente modelo de lenguaje artístico para explorar la naturaleza sintética y estilística de la experiencia en una cultura visual dominada por las nuevas tecnologías y los mensajes ubicuos de los medios.

PRIMERA PARTE

**NEXOS ENTRE LOS ESTADOS ALTERADOS DE CONCIENCIA, LOS PROCESOS DE
CREACIÓN ARTÍSTICA Y LA PSICODELIA**

CAPÍTULO 1

FUNCIONAMIENTO DE SUSTANCIAS PSICOACTIVAS EN EL CEREBRO DURANTE EL PROCESO CREATIVO

1.1 CONCEPTO DE DROGAS O SUSTANCIAS PSICOACTIVAS, NUEVAS TECNOLOGÍAS Y ARTE.

1.1.1 Conceptos, marco cultural, antecedentes y evolución

Las drogas y el arte forman un binomio que puede ser estudiado a lo largo de toda la historia de la humanidad. La creación artística es una actividad que ha acompañado al ser humano desde siempre, un impulso que se remonta a los orígenes del hombre, algo que lo ha caracterizado a lo largo de la evolución. Si tuviéramos que definir el concepto "Arte" y hacerlo de manera objetiva -aunque esto es una ardua tarea debido a las múltiples definiciones- podemos como mucho afirmar que arte es todo aquello que ha sido producido en un momento de la historia por un grupo social y que se ha considerado como tal. Por tanto, la noción que tenemos de lo artístico es algo que no podemos analizar como algo universal, ni aplicarlo tampoco a cualquier época. Remontándonos a las primeras representaciones artísticas que a día de hoy tenemos constancia, las pinturas prehistóricas rupestres del Paleolítico localizadas en Tanzania y en Australia datadas en torno a 45.000-40.000 años a.C. han sido llamadas así porque se les ha mostrado una especial atención y apreciación a finales del s.XIX y a lo largo de todo el s.XX y XXI. Si se hubieran hallado estas pinturas unos siglos antes hubieran pasado como meros garabatos de bárbaros. La evolución del concepto "arte" y su desvinculación de la concepción renacentista fue cuando se le dio importancia. De estas primeras representaciones y una de las variadas hipótesis sostiene existen indicios de una relación directa con alguna sustancia psicoactiva, en representaciones de las pinturas del Paleolítico superior, en grabados y otras representaciones como las encontradas en la cueva de Calaux, Altamira, etc.

Este impulso artístico característico del ser humano, es una de las conductas humanas atávicas consideraras "constantes del comportamiento" (Samorini, 2001)

Se trata de impulsos irreprimibles que podemos encontrar en cualquier sociedad sin distinción de razas o de pueblos y manifestadas de las más diversas formas. En palabras de Giorgio Samorini son "comportamientos trans-culturales" que han estado arraigados en el ser humano y han evolucionado, persiguiendo la búsqueda a través de los métodos más heterogéneos de la modificación de los estados de consciencia, con el fin de alterar su percepción y vivir experiencias psicofísicas en el plano de otros estados mentales.

La relación entre el hombre, el arte y los estados modificados de consciencia nos demuestra a lo largo de la historia como éstos han tenido una relación estrecha con otra "constante" humana: el impulso religioso. Los raptos extáticos y de trance, considerados como las expresiones de estados de consciencia más elevadas e interpretados por distintas culturas como fenómenos de carácter místico, espiritual y religioso, es algo que todos los pueblos, culturas y sociedades han tenido en común, como observamos en muchas de las representaciones artísticas que han dejado constancia de ello en la Edad Media, Renacimiento, Barroco, etc.

A pesar de que se hayan definido erróneamente los estados modificados de consciencia en algunas ocasiones como algo "espontáneo", existen multitud de maneras de inducir estos estados alterados o modificados de consciencia. A lo largo del tiempo el ser humano ha ido descubriendo y elaborando técnicas. Unas se remontan a mucho tiempo atrás, como es la privación sensorial, mortificación física, meditación, ascetismo, y a raíz del desarrollo de la industria y las nuevas tecnologías han surgido diversas formas como por ejemplo a través de la imagen, música, sonidos, olor, alimento, juego, trabajo, deporte, internet, sexo y otras que utilizan como factor desencadenante los estados del trance y la posesión, danza y los sonidos de determinados instrumentos musicales. Por otra parte, no hay que olvidar las nuevas drogas de diseño, y las plantas con efectos psicoactivos, en su mayoría alucinógenos, esta última es la más antigua de todas y se remonta a la Edad de Piedra, cuyas manifestaciones artísticas más tempranas las podemos encontrar en las pinturas del paleolítico superior.

No obstante para comprender globalmente los conceptos de "droga" en su totalidad y la influencia que ha tenido y tiene en el arte, su desarrollo y evolución análoga con las manifestaciones artísticas, el contexto social y cultural, hay que hacer por lo menos una breve síntesis del concepto de "droga", su toxicidad, marco cultural y principales usos que se le han dado. Una vez que tengamos claro el término y concepto, tendremos una base para enfocarnos en el concepto de "arte" y cómo ha evolucionado y se ha desarrollado análogamente con todas aquellas sustancias que alteran nuestra percepción.

1.1.2 Qué es la "droga" enteógenos o sustancias psicoactivas

Según el Diccionario Real de la Academia Española ³(Diccionario de la Lengua Española. Edición 1987.Ed.Océano), la palabra droga significa “Sustancia de efecto estimulante, deprimente o narcótico”, ésta breve definición la hemos encontrado en una edición del diccionario de 1987 y la misma definición la hemos encontrado en la última y vigésima segunda edición del diccionario, aunque con algunas peculiaridades. En su versión digital (www.rae.es) que data la 22.^a edición de 2001, nos dice que la palabra "droga" proviene del árabe

hispano *ḥaṭrúka*; que significa literalmente, 'charlatanería', y nos ofrece además varios significados: "1. f. Sustancia mineral, vegetal o animal, que se emplea en la medicina, en la industria o en las bellas artes" "2. f. Sustancia o preparado medicamentoso de efecto estimulante, deprimente, narcótico o alucinógeno" y "3. f. **medicamento.**"
4(<http://lema.rae.es/drae/?val=DROGA>) entre otros. A continuación establece la distinción entre drogas blandas y drogas duras, la no "adictivas" y las "fuertemente adictivas".

Consultados otros libros sobre toxicología, toxicomanía, neurología, hemos hallado bastante información sobre las características y usos de las principales drogas para poder obtener un mayor conocimiento y hablar sobre el tema que nos concierne. Basándonos en los vastos conocimientos sobre el tema de Antonio Escohotado, Jonathan Ott, Richard Davenport-Hines, Albert Hoffman, Aldous Huxley, Henry Michaux y otros intelectuales, intentaremos esclarecer y dar con las claves de la función que tienen estas sustancias sobre el hombre y la incidencia en el proceso creativo, en los modos de percepción y la relación con el arte en general.

Claro está que para poder hablar con dominio del tema sobre todas las drogas existentes sería necesario escribir un libro solo sobre ello, por lo que nos hemos ceñido a ciertas drogas que consideramos de mayor relevancia en el mundo artístico, al ser las más consumidas por artistas y que más les han influenciado.¹¹

Para hacer una definición más exacta, nos remontamos a su etimología, en palabras de Antonio Escohotado, "droga" proviene del griego *Phármakon*, y evidentemente su significado difiere mucho del que las leyes represivas le han dado en la actualidad. *Phármakon* es una sustancia que puede ser un remedio o un veneno, es decir, ambas a la vez, como bien dice Derrida, "...una única palabra para dar la vida y para dar la muerte..." *Phármakon* significa también alucinógeno, bebida encantadora y también la tinta que usaban los pintores. (Kohan, 2009)

Por otra parte, la OMS (OMS, 2015) define "droga" como toda sustancia que introducida en el organismo vivo puede modificar una o más funciones de éste, y por droga de abuso cualquier sustancia tomada a través de cualquier vía de administración, que altera el humor, el nivel de percepción o el funcionamiento cerebral. Según esta definición de droga, se considera las que son de uso legal, como el alcohol y el tabaco, y las de uso ilegal, como hachís, heroína, cocaína, drogas de síntesis, etc.

¹¹ Para un exhaustivo conocimiento sobre las drogas, su historia y evolución consultar "Historia general de las drogas. Antonio Escohotado. Ed. Espasa. 2008

En la actualidad se utiliza con bastante frecuencia la palabra Drogodependencia. La OMS definió este concepto en 1982 como “un síndrome caracterizado por un esquema de comportamientos en el que se establece una gran prioridad para el uso de una o varias sustancias psicoactivas determinadas, frente a otros comportamientos considerados habitualmente como más importantes” (OMS, 2015)

Aunque en la actualidad no se habla técnicamente de drogodependencia sino de dependencia a sustancias psicoactivas específicas. El término genérico de “trastornos por uso de sustancias psicoactivas”, según el DSM-IV (Manual de diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales) (American Psychiatric Association), se aplica a todas aquellas sustancias que introducidas en el organismo afectan o alteran el estado de ánimo y la conducta, acarrear trastornos incapacitantes para el consumidor en la esfera personal, laboral, social, física y familiar, así como síntomas y estados de características como intoxicación, tolerancia, dependencia y síndrome de abstinencia.

- ¿Pero, son sólo estas sustancias las que tomadas en abuso son dañinas para el ser humano?
- ¿Hay otras sustancias que puedan afectar nuestro comportamiento, nuestra percepción y alterar la conciencia?

A esto hay que añadirle otras tantas drogas que hoy en día han sido creadas por la sociedad consumista y capitalista en la que vivimos. Nos referimos a las que crean adicciones psicopatológicas, es decir, adicciones sociales patológicas, y que no son consideradas así por la sociedad en la que vivimos: adicción al sexo, la comida, el dinero, las compras, internet, el juego, poder, y otras tantas actitudes y formas de recreación que están asumidas completamente por la sociedad consumista y los artistas las utilizan para crear sus obras. Como se pudo ver en la exposición *Bad for you* (2012) en la galería Shizary de Londres, donde se presentaron 68 trabajos de artistas actuales que analizan la autodestrucción a través de sustancias adictivas. Obras que analizan la adicción y la autodestrucción que se sufre a través del alcohol, el tabaco, el juego, el sexo, como también el daño personal que provocan el materialismo y la vanidad. (Celdrán, 2012)

1.1.3 Por qué, principales empleos y usos

Pero, ¿cómo puede llegar a ser terapéutico un veneno? ¿Cómo puede favorecer la creación artística? ¿cuáles son los usos que se les ha dado y se les da a estas sustancias? Sobre todo, porque los organismos sufren distintos desordenes y para ello el uso de

tóxicos en dosis no letales puede ser la mejor manera de provocar algunas reacciones. Esencialmente el uso de tóxicos plantea dos cuestiones, el coste de ganancias y la capacidad a la que puede llegar el organismo para adaptarse a la intoxicación, lo que depende del factor de tolerancia aparejado a cada compuesto.

En general nos han gustado y nos gustan las drogas porque nos cambian el estado de ánimo, es decir producen cambios en la conciencia, esta es una de las razones básicas por lo que las personas y los animales las toman. No obstante como dijimos antes, hay muchas maneras de cambiar estos estados de conciencia y percepción: bailar, ayunar, cantar, comer, practicar sexo, comprar, el juego, la televisión, ir al cine o al teatro, el trabajo, internet, oír música o componerla, pintar, hacer ejercicio físico, imaginar estar en otros lugares, el amor, soñar despierto, participar en rituales religiosos, a través de la creatividad, enfermedades, participar en actos religiosos. etc. Podemos seguir citando infinitud de actividades mediante las cuales el ser humano puede variar sus estados de conciencia y percepción de manera análoga que hace con las drogas. Dichas actividades, o estados a los que dedica el ser humano gran parte de su tiempo nos da a entender que esta capacidad de pasar de un estado a otro de conciencia, es algo inherente que forma parte de nuestro ser y que por tanto nos agrada.

El consumo de drogas es algo que se lleva haciendo desde tiempos inmemoriales, y el uso que se le ha dado ha sido variado, no obstante hay que distinguir de un uso individual y colectivo, tanto el antiguo y el moderno que se da ahora. Aunque, para hacerlo mucho más sencillo y abarcar el asunto que nos interesa, podemos distinguir entre el empleo festivo, lúdico o recreativo, empleos curativos o terapéuticos y como medio para la creación artística.

Desde antes de la primera civilización, el hombre y las sociedades que se crearon después, nos han dejado un legado artístico en el que nos muestran las representaciones de estados estáticos, de trance, de embriaguez, catarsis, de transcendencia religiosa. El uso lúdico que se le ha dado engloba un abanico grande, como las festividades religiosas de la Semana Santa, y sus análogos en otras culturas, donde resulta evidente que es un momento propicio para la ebriedad. Muchos pueblos y civilizaciones como la Egipcia, griega, romana, etc. han hecho uso de aquellas sustancias que les alterasen el ánimo, les curasen o les iluminaran, y así ha ido ocurriendo a lo largo de la historia.

Un testimonio artístico del que nos ha quedado constancia de tales festividades y que se siguen realizando, es el que se encuentra en los pueblos peyoteros como el Huichol, con las representaciones de sus experiencias visionarias tras la toma del peyote, el

Tarahumara, cora o tribus norteamericanas, que realizan una ceremonia religiosa donde todos los integrantes de la tribu/sociedad mantienen una conexión con sus dioses. Esto sucede también con el yagé en el Amazonas, los del Íboga en África Central o los del Kava en Oceanía. Y todas estas tribus transmiten sus experiencias visionarias a través de pinturas, de tejer telas, tallas en madera, etc. transmitiéndonos la cosmovisión o la experiencia transcendental por la que han pasado.

Del mismo modo, es muy probable que se usasen drogas fuertemente activas en los banquetes iniciáticos de los misterios paganos clásicos como en los báquicos, eleusionas, mitraicos, egipcios, etc. de la misma manera que en los ritos del soma y haoma de la antigua religión india e iraní.

Igualmente existen lugares remotos donde las drogas se han adaptado a la cultura de cada sitio. Como por ejemplo ocurre con los yaquis de Sonora que por medio de una cerveza con extractos de datura danzan hasta la extenuación, los siberianos con setas visionarias, en Yemen usan un estimulante denominado Cat, en África ecuatorial podemos encontrar el uso de nueces de cola y de marihuana, y así podemos seguir hasta nombrar prácticamente todas las sociedades, culturas y civilizaciones. Podemos decir que el sentido de usar ciertas sustancias o llamémosle comúnmente drogas en las festividades religiosas se usan para tener un acercamiento sobrenatural, como dice A. Escotado "...el de nuestras fiestas profanas es sin duda aumentar el grado de unión entre participantes, potenciando la cordialidad" (Escotado, Historia general de las drogas, 2008, pág. 1185)

Otro de los principales empleos que se le ha dado ha sido como remedio terapéutico, ya desde el Neolítico donde se empezó a recolectar y sembrar plantas se tiene conocimiento del uso medicinal, pasando por la cultura egipcia donde se ha encontrado tablas con más de 700 remedios con el opio como principal compuesto, pasando por la cultura griega donde tenía muy buena aceptación, por la cultura romana, siria, etc. en general todos los pueblos y culturas han hecho uso de las plantas que les proveía la naturaleza para poner remedio a distintas enfermedades y dolencias. Hasta no hace mucho, el uso terapéutico individual o colectivo en terapia de grupo, se daba teniendo en cuenta un sistema de automedicación con el consecuente botiquín en casa, ya que el sistema por receta no ha sido usado hasta hace relativamente poco. Por tanto el uso de sustancias legales o ilegales para aliviar ciertos males era una cuestión de carácter personal que son utilizadas según convenga al individuo.

Numerosos individuos a lo largo de la historia han elegido tener contacto con sustancias psicoactivas que le alterasen la conciencia y la percepción para tener de este modo experiencias transcendentales y explorar partes de su mente que por lo general son

difíciles de acceder. *La exploración del yo*, fue algo que numerosas personalidades exploraron e investigaron inducidos por distintas sustancias psicoactivas. El caso del famoso escritor británico Aldous Huxley, que tuvo experiencias con la mescalina durante gran parte de su vida, y dejó constancia de ellos en artículos, ensayos, y en su libro *Las puertas de la percepción*, también el descubridor de la LSD Albert Hoffman tuvo experiencias con el ácido lisérgico el cual relató sus "viajes", el humanista Ernst Jünger, que además acuñó el término "psiconauta". Otros exploradores fueron el escritor Norte Americano Oliver Wendell Holmes, historiador, médico y poeta del s.XIX, que experimentó con éter. Williams James, psicólogo y filósofo de Harvard de fines de s.XIX probó el óxido nitroso. Sigmund Freud, padre del psicoanálisis, tomó cocaína y era un acérrimo fumador lo cual le provocó cáncer y la muerte. William S. Burroughs, novelista norte americano de la Generación Beat, era consumidor de opiáceos. Los primeros de los que se tiene constancia que se han considerado los primeros psiconautas son los escritores británicos Samuel Taylor Coleridge (1772-1834), que fue un gran consumidor de opio hasta su muerte, y Thomas de Quincy (1785-1859), que consumió opio hasta que falleció, éste último describió sus experiencias en el libro *Confesiones de un inglés consumidor de opio*, donde describe los estados del éxtasis y los tormentos del opio, y como esta sustancia aumenta su racionalidad y el sentido de la armonía gracias a su consumo. Otros pioneros fueron Fitz Hugh Ludlow que experimentó con el cáñamo y Charles Baudelaire. El psicólogo y gurú Richard Alpert tuvo también una amplia experiencia con la LSD y otras drogas psicodélicas. El escritor y psicólogo estadounidense Timothy Leary experimentó con la LSD en la década de los años 60.

A pesar de lo expuesto, hay que decir que los motivos por los que se han consumido y se consumen este tipo de sustancias es muy variado. Muchos las toman para que les produzca un cambio de ánimo, con la intención de aliviar la ansiedad, la depresión, el insomnio, escapar del dolor o el aburrimiento. Hoy en día la sociedad está marcada por la proclividad de usar fármacos que realicen esta función, la industria farmacéutica desde luego ha capitaneado y fomentado este concepto para inducir un bienestar hacia el propio malestar que produce la sociedad capitalista y consumista, esto da lugar a que los fármacos más vendidos y demandados sean para producir cambios en el estado anímico.

El aburrimiento y la desesperación que pueden padecer las personas también les induce a tomar ciertas sustancias para desinhibirse y desahogarse. Como dijo Aldous Huxley: "La mayoría de los hombres y mujeres llevan vidas tan penosas en el peor de los casos y tan monótonas, pobres y limitadas en el mejor, que el afán de escapar, el ansia de trascender de sí mismo aunque sólo sea por breves momentos es y ha sido siempre uno de los principales apetitos del alma" (Huxley, *LAS PUERTAS DE LA PERCEPCION / CIELO E INFIERNO*, 2009)

Para fortalecer las relaciones sociales y el refuerzo de la actividad social, el hecho de compartir el tiempo y comunicarte con otras personas mediante una droga psicoactiva, bebida, etc. es algo que se ha realizado en todas las culturas. Al fin y al cabo es el mismo ritual que sentarse a la mesa para comer entre amigos, con la familia o para la celebración de alguna festividad. De esta manera se generan lazos entre las personas, en distintas culturas el consumo de drogas tienen significados análogos. Para los indios sudamericanos el compartir hoja de coca durante el descanso laboral, establece un importante lazo especial y social.

Los efectos que tienen las drogas influyen en las relaciones sociales de manera favorable, es notable que estas adquieren un significado ritual no obstante. La desinhibición que producen las sustancias psicoactivas hacen que algunas personas tengan más confianza en sí mismas, reduce la ansiedad, refuerza la autoestima, y favorece la desenvoltura.

La búsqueda del placer es algo intrínseco en el ser humano, y es antinatural que se busque un estado completamente contrario. Por eso, uno de los motivos que se han tenido para usarlas ha sido para la exaltación de las experiencias sensoriales y de placer.

El ser humano desde luego es imaginativo por naturaleza y a la hora de estimular los sentidos y darse placer, encuentra muchas maneras de excitarse y de gratificar sus apetitos. Una de las principales características del placer es que se amortigua con la repetición del estímulo, y no hay un número muy grande para poder acceder a él. Desde luego se ha invertido y se invierte mucho tiempo, energía e imaginación en la actividad sexual como en cualquier otra, pero desde luego están delimitadas por las posiciones y las técnicas. Las drogas psicoactivas en algunos casos pueden mejorar las sensaciones e incrementar esas experiencias de manera que estas prácticas parezcan completamente nuevas.

El uso de las drogas combinadas con el sexo es algo que se ha dado desde siempre. De la misma manera que en combinación con la música, el baile, comida, trabajo. Beber vino por ejemplo mientras se come es algo que se realiza desde tiempos prehistóricos, del mismo modo que beber y fumar en algunas ocasiones genera un profundo placer y se intensifican los aromas de ambas sustancias. Las drogas psicodélicas, las bebidas y otras sustancias aumentan las sensaciones de manera especial haciendo que una simple puesta de sol parezca la mejor de las películas, aunque esto entraña peligros sin no se toman con precaución, ya que la capacidad de estas sustancias pasa de lo ordinario a lo

extraordinario, y lo que hacen las personas al fin y al cabo es buscar los atajos que le hagan disfrutar de los placeres de la vida e intensificarlos.

Una vez que hemos realizado una síntesis de porqué las personas consumen drogas, bajo qué circunstancias, los empleos que se le dan y sus usos generalizados en la sociedad, sólo nos queda por analizar y sintetizar la parte fundamental que concierne respecto a la investigación que tenemos entre manos, y es la relación que tienen las drogas y todo aquello que altere la percepción con el acto creativo y la creatividad artística. Hasta ahora hemos expuesto gran parte o muchas de las razones por las que se consumen drogas, y todas estas y más son extrapolables al arte, y a la creación artística.

De modo, que más adelante analizaremos de manera rigurosa como han influido las drogas en el arte, la creatividad artística o el acto creativo. Por ahora, es preciso saber de antemano el funcionamiento de las sustancias psicoactivas en el cuerpo humano y como alteran nuestra percepción y nos puede ser de ayuda en la actividad artística. De igual manera, analizaremos los distintos modos y alternativas de alterar nuestra conciencia y percepción, los experimentos que se han realizado en psicoterapia, psiquiatría y otras especialidades, investigaciones en sensación y percepción, las adicciones que confrontan algunas sustancias y los cambios que tienen en el artista, y las nuevas adicciones o psicopatologías.

1.1.4 CLASIFICACIÓN Y EFECTOS

Después de esta pequeña introducción sobre la definición de la palabra droga, resulta interesante a la par que necesario para poder entenderlas de una manera eficaz, realizar un estudio sobre la toxicidad, el marco cultural en el que se encuentran, los principales empleos que se le han dado, la dependencia y una clasificación funcional, para realizar más tarde una clasificación de las drogas más importantes y comunes que existen y su relación con el arte y la sintomatología paralela que pueden tener.

La clasificación de las drogas se puede realizar atendiendo a muchos criterios. La primera clasificación se llevó a cabo por el creador de la psicofarmacología moderna Louis Lewin, que en 1924 habló de cinco tipos: *euphorica* (opio y sus derivados, cocaína), *phantastica* (mescalina, marihuana, beleño, etcétera), *inebrianta* (alcohol, éter, cloroformo, bencina, etc.) *hypnotica* (barbitúricos y otros somníferos) y *excitantia* (café y cafeína, tabaco, cat, cola, etc.) (Escohotado, Historia general de las drogas, 2008)

Desde entonces se han realizado numerosos cambios, y han aparecido otras clasificaciones, entre las que se encuentran por el tipo de toxicidad, por la legalidad, mortandad, si son neurotóxicas, psicotóxicas, etc.

La segunda clasificación (Davenport-Hines, 2003) es atendiendo a los distintos poderes y efectos que producen:

- *Narcóticos/euphorica*: estos alivian el dolor, también provocan euforia durante un determinado tiempo y crean dependencia física. Los más conocidos son el opio y todos sus derivados como la morfina, heroína y codeína, y la cocaína.
- *Hipnóticos/hypnotica*: ocasionan sueño y estupor, algunos de ellos son los barbitúricos, somníferos, benzodiacepinas, el cloral, el sulfonal. El uso de estas sustancias es adictivo y tener efectos perjudiciales para la salud. Los efectos secundarios provocados por los mismos tranquilizantes hacen que el individuo no padezca ansiedad o la reduzca sin ocasionarle sueño.
- *Estimulantes/excitantia*: Como bien dice el nombre producen excitación y aumentan la energía física y mental, pero del mismo modo crean dependencia si su consumo no se regula, y pueden ocasionar trastornos psicóticos como ocurre con las anfetaminas o el denominado "speed". Las anfetaminas y la cocaína son los principales estimulantes, pero no hay que olvidar que otros de uso cotidiano en nuestra sociedad lo son también como el café, el té, el tabaco, el chocolate, la cafeína, el qat y el pituri entre otros
- *Embriagantes/inebriantia*: se obtienen mediante síntesis química: el alcohol, éter, bencina, disolventes, cloroformo y distintos reactivos volátiles
- *Alucinógenos/phantastica*: pueden producir en ocasiones cambios en la percepción, ensoñaciones o perturbaciones complejas de la percepción y los sentidos en general. Hay algunos que piensan que pueden producir trastornos psicóticos agudos, pero no está del todo claro. La sustancia enteógena más empleada es el cannabis, y tras el la LSD, mescalina, hongos y setas alucinógenos, el beleño y la belladona.

Después de esta clasificación nos preguntamos, ¿que beneficio o perjuicio puede tener sobre la creatividad o el acto creativo? ¿Pueden estas sustancias ayudarnos en la creación artística? ¿nos puede facilitar una vía rápida hacia la imaginación, o ayudarnos de manera introspectiva para conocernos mejor y hacernos más llevadera nuestra existencia?

¿Pueden estas sustancias hacer que podamos percibir de otra manera la realidad y por tanto la creación artística?

De la clasificación que hemos expuesto vamos a detallar la relación que tiene el consumo de *alucinógenos* con la creatividad, debido a que el estudio que realizamos se centra en artistas que han consumido en su mayoría las sustancias que entran dentro de la clasificación de alucinógenos. No obstante para un futuro haremos un estudio general de la clasificación y su vinculación con el arte y la creatividad.

Las sustancias alucinógenas, en especial la LSD se relaciona con la psicodelia. El arte de este lenguaje responde formalmente a fenómenos de las experiencias que se tienen por el consumo. En una encuesta realizada por el Dr. S. Krippner, realizada en 1967 con 91 artistas, la mayoría de ellos plásticos, las sustancias químicas más consumidas por entonces eran: LSD la más popular, siendo tomada por 84 de ellos; la marihuana, por 78, y le siguen la DMT -46-, peyotl -41-, mesaclina -38, haschich -21-, etc. Simón Marchán Fiz en *Del arte objetual al arte de concepto* hace un resumen de los efectos que pueden tener. Para el proceso creador aparecen algunos fenómenos que pueden ser relevantes para el artista, De tal manera que la experiencia puede afectar a varios niveles de la personalidad: sensoriales –que son los más frecuentes-, de la memoria, nivel simbólico, etc. Por lo que el artista puede acceder a material del subconsciente, relajamiento de las fronteras del yo, flexibilidad mental, atención intensiva o elevada concentración, disolución de las constantes perceptivas, capacidad aprehensiva de fantasías visuales de tipo simbólico mitológico, aceleración de la velocidad mental, funciones regresivas del yo, etc. (Marchán Fiz, 2012)

En cuanto a nivel sintáctico-formal, estos fenómenos se reflejan de diferentes modos. Los primeros efectos que se tienen son las alteraciones radicales de las percepciones ópticas. Alcanzan gran riqueza los colores y las formas obtienen una movilidad increíble; las líneas cobran la mayor calidad posible, como los detalles. Podemos destacar el efecto de “onda” que podemos observar en cuadros de Mati Kalrwein, Alex Grey, Isaac Abrams, en las alteraciones de las pinturas de Michaux y otros, también encontramos efectos análogos en las pinturas ópticas, en el arte cinético y en otras manifestaciones artísticas.

Este efecto de onda se relaciona con los impulsos eléctricos del cerebro. Tenemos que hablar de un segundo grupo de notas que se refiere a la desfiguración y deformación de los objetos, donde entran en juego formas extrañas de animales, monstruos y todo tipo de objetos delirantes. De la misma forma varían las dimensiones, ampliadas o reducidas de los objetos, algo que plasmó Lewis Carroll en Alicia en el País de las Maravillas y otros

artistas como Carsten Höller con sus impresionantes amanitas muscarias. Estas variaciones de la dimensión disponen arbitrariamente del espacio y del tiempo, sin someterse a las experiencias acostumbradas.

Todas estas experiencias, reflejadas en las obras psicodélicas y en las que estuvieron influenciadas posteriormente por el lenguaje psicodélico, son ejemplos típicos del comportamiento inventivo de la percepción. Por lo que, la inversión en la percepción es la nota común. (Marchán Fiz, 2012)



Yan Dargent, *Le rêve d'un éthérés*". Una representación de las alucinaciones inducidas por éter. 1865

1.2 ORÍGENES DEL ARTE PSICODÉLICO MODERNO COMO PRODUCTO DE LA EXPERIMENTACIÓN CLÍNICA

Con todo, vamos a introducir en nuestro estudio algunas experiencias prácticas asociadas a la materia. A pesar de que se piensa que el consumo de LSD y otras sustancias como la mescalina comenzó en Estados Unidos con el *Summer of Love*, las primeras investigaciones sobre los efectos de su consumo con la creación artística provienen de Alemania, para ellos vamos a estudiar varias sustancias y sus efectos en la creatividad:

Mescalina:

Las primeras investigaciones datan de 1927, en el libro *Der Meskalinrausch* de Kurt Beringer presenta un estudio de los efectos por la ingestión de mescalina en 32 personas. De las que, uno de ellos era un artista plástico, aunque esta persona no realizó ninguna representación artística durante su sesión, sí que hubo algunas personas que ilustraron sus descripciones la experiencia mescalínica. Hay que destacar que estas personas no tenían ningún conocimiento artístico ni destreza alguna, pero sus bocetos aunque estéticamente eran poco impresionantes fueron la primera publicación que se hizo sobre imágenes visuales producidas bajo los efectos de la mescalina.

El filósofo, dramaturgo y artista polaco Stanislaw Igancy Witkiewicz (Witkacy) obtuvo peyote de la Sociedad Metafísica de Varsovia, y más tarde lo consiguió por mediación de los científicos Alexandre Rouhier y Kurt Beringer. Aunque también consiguió mescalina directamente la farmacéutica Merck.

Una versión expurgada de su descripción de la experiencia con el peyote se publicó en 1932 en el ensayo *Estupefacientes*. El texto censurado originalmente incluía imágenes sexuales surrealista como " espermatozoides violetas que chorrean directamente sobre la cara, una boca de riego de montaña-genitales."

El autor Marcus Boon comentó: "Profano y misántropo, la prosa de Witkiewicz se puede leer algo así como una versión modernista de Hunter S. Thompson" (Boon 2002). Boon especula que la insaciabilidad de la novela de Witkacy puede haber sido influenciado por sus experiencias con el peyote. Al parecer, Witkacy fue el primer artista moderno en trabajar bajo la influencia de un alucinógeno. En 1928, Witkacy tomó "peyote" bajo la supervisión de los Dres. Teodora Bialynickiego-Birula y Stefan Szuman. Dr. Szuman publicó las ilustraciones de las visiones que tuvo Witkacy con el peyote y la mescalina en 1930. En 1990, Irena Jakimowicz publicó dibujos y diez retratos realizados en pastel creados entre 1929 y 1930 que Witkacy hizo bajo los efectos del peyote, así como tres dibujos y cinco retratos al pastel que hizo bajo la influencia de la mescalina, como podemos ver en las imágenes (fig.1 y 2)

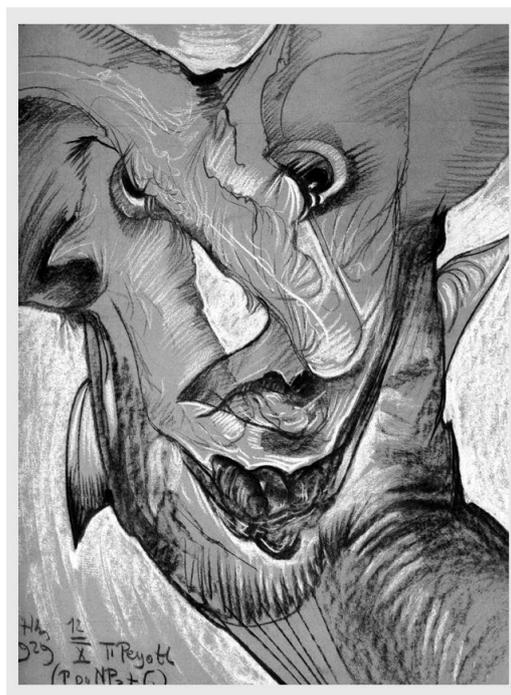


FIG. 1. **Witkacy** hizo este retrato en 1929 de *Neny Stachurskiej* bajo la influencia del peyote. (Jakimowicz 1985, plate 143).

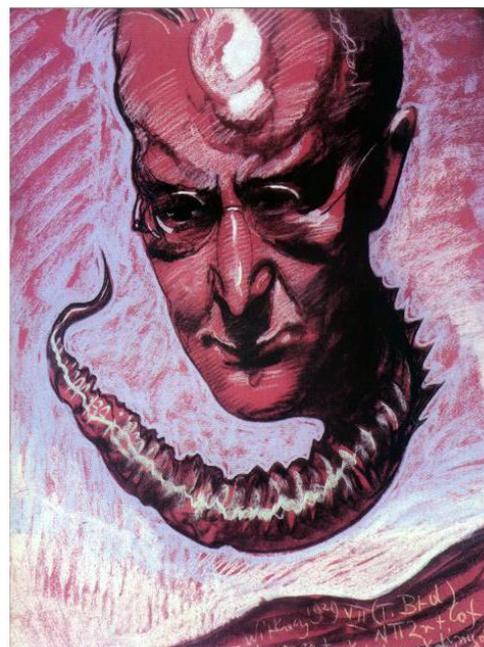


FIG. 2. **Witkacy** hizo este retrato en 1929 de Teodora Bialynickiego-Birul bajo la influencia de la mescalina. (Jakimowicz 1985, plate 151).

En 1932 los doctores Fredric Wertham y Manfred Bleuler administraron mescalina a sujetos normales para estudiar las alucinaciones visuales:

Una buena impresión de estos fenómenos ópticos está dada por el intento de una de las pacientes que trató de pintar en óleo algunas de las escenas el día después de la prueba que realizó con mescalina. Pintó cuatro cuadros. Puesto que es muy difícil tener una comprensión clara de estas experiencias visuales con palabras, y las alucinaciones producidas por la mescalina son de considerable interés psicopatológico, dos de estas pinturas las ponemos como ejemplos en las ilustraciones (fig. 1 y 2). Éscribió sobre estas pinturas en un relato retrospectivo:

"... Un campo de plantas. He pintado un solo plano, pero no eran en realidad de cinco al mismo tiempo. Esta es la única visión que tenía alguna conexión aparente con el fármaco (plantas, el pulque, también llamado mezcal) . Las plantas estaban en campos de arena y no se mueven en relación a sus antecedentes, aunque los cinco planos se movían por separado en diferentes direcciones y a diferentes ángulos de los ojos. (Fig. 1.) (STUART, 2013)

"La segunda visión fue visto mientras el médico puso el fonógrafo. El fondo eran llamas. Las figuras negras subieron escaleras negras. Sus movimientos eran angulares y mecánicos. En este caso hubo un segundo plano, pero las escaleras estaban, al igual que las plantas, a diferentes distancias de mí. (Fig. 2.) " (STUART, 2013)

En 1933 G. Marinesco publicó un dibujo de una mano visto bajo la influencia de la mescalina. El pulgar se redujo a un saliente puntiagudo y los dedos eran de tamaño inconsistente.

En 1934 el Dr. Fritz Fränkl, que vivía en París, después de haber huido de los nazis, se inyecta una pequeña dosis de mescalina a su compañero de cuarto, Walter Benjamin (Thompson, 1997). Benjamin hizo tres dibujos que consistían en palabras sobre ovejas y brujas poéticamente garabateadas en la página. También hizo, mientras estaba bajo la influencia del cannabis, una imagen de un pájaro.

Walter Benjamin es conocido sobre todo por su filosofía. Hay catorce volúmenes de su obra publicada en alemán, y cinco volúmenes de traducciones al inglés publicadas por Harvard University Press. Uno de los mayores expertos en Benjamin es George Stiner, quien en 1997 en Amsterdam, inauguró el Congreso de la Asociación Internacional Walter Benjamin con el discurso de apertura. La congregación reunida de estudiosos era

visible, ya que Stienner dio una conferencia sobre el consumo de drogas de Benjamin, que se remontaba al menos a 1927, posiblemente incluso antes. Stienner dijo que los protocolos de drogas existentes (hasta ahora once) eran sólo la "punta del iceberg", ya que Benjamin tenía cientos de sesiones con hachís y otras drogas. Stienner relaciona estas sesiones a la obsesión de Benjamin con Baudelaire y su interés por la influencia de los sueños y las alucinaciones sobre el arte. Aunque Stienner hizo hincapié en que estos experimentos se produjeron antes de la prohibición legal, cuando las actitudes sociales eran diferentes que en la actualidad.

El mundo académico teme que mencionar el consumo de drogas de Benjamin sería desacreditar la legitimidad de sus ideas.

Sólo unos pocos protocolos de la droga en los que Benjamin participó fueron publicados en inglés. Había algunos experimentos de hachís repartidos en los distintos volúmenes producidos por la Universidad de Harvard, pero no se menciona el uso de Benjamin de la mescalina. *City Lights Bookstore* en San Francisco acordó publicar la traducción al inglés de Scott J. Thompson de los protocolos de medicamentos recogidos por Benjamin. Sin embargo, la Harvard University Press que son dueños de los derechos de autor, y Lindsey Waters, Editor Ejecutivo para las Humanidades en Harvard University Press, le dijo a Thompson que no iba a vender los derechos de publicación a City Lights, ni tampoco Harvard estar interesado en publicar una compilación de tales características. Waters dijo: "Estamos muy interesados en traducciones de la publicación de la obra de Benjamin, pero no podemos socavar la reputación de Benjamin haciéndole parecer un adicto a las drogas." (STUART, 2013) Parece que los académicos que enfrentan -Janus y editores - están suprimiendo la discusión académica sobre los experimentos científicos legítimos. Por cierto, la preocupación de Benjamin con motivos ornamentales alucinógenos recurrentes puede haber sido influenciado por las observaciones paralelas por los científicos (Knauer 1913).

LSD:

Hay numerosas investigaciones que se llevaron a cabo, de todas ellas vamos a estudiar la última que se realizó a finales de los años 60. El último experimento científico sobre el arte psicodélico se hizo en el Instituto Max Planck en Munich (Krippner 1985, citando Kipphoff 1969).

A finales de 1960 Richard P. Hartmann administró LSD a numerosos artistas conocidos, dedicando alrededor de una semana para cada sujeto (Hartmann 1974). La artista

Hundertwasser se negó a pintar bajo la influencia del LSD. *Gerd Hoehman* no podía pintar debido a un fuerte dolor de cabeza provocado por recordar una experiencia que tuvo en la guerra. El trabajo de *C.O. Goetz* era indistinguible de sus pinturas ordinarias. *Alfred Hrdlicka*, que por lo general es un perfeccionista técnico, dibujó caricaturas y formas primitivas con gusto crudo. *Waldemar Grzimek* intentó dibujar una figura femenina, pero desarrolló problemas con la anatomía, insolubles con su lápiz de carbón. Las pinturas de *Heinz Trokes* demostraron una desaparición casi completa de la forma. *Eberhard Eggers* y *Thomas Häfner* lograron transferir sus imágenes mentales sobre el lienzo y las pinturas de Eggers fueron juzgadas por mostrar una calidad pictórica mejor.

Parte del experimento fue televisado, lo que demuestra un cambio en el comportamiento de los artistas. *Werner Schroib*, que era conocido por la agresividad que mostraba a los medios, charló agradablemente mientras dibujaba. *Manfred Garstka* tuvo durante un determinado tiempo pesadillas, comentando "Me aferré a la pintura ya que era lo único que tenía que aferrarse para salvarme de la inmersión total en un infierno." (STUART, 2013)

Todos los artistas coincidieron en que la experiencia fue favorable y todo el trabajo que realizaron se expuso después en una galería de Frankfurt. Se pueden encontrar páginas web alemanas donde encontrar más información sobre este experimento, incluyendo una descripción en una disertación, testimonios de algunos de los artistas, fotografías de algunos de los artistas pintando bajo los efectos de la LSD, y el arte psicodélico más reciente realizado por una artista que participó en el *Kunstrausch* (embriaguez Art) que se exhibió en Hamburgo.

De los experimentos que llevó Krippner a finales de los años 60, vamos a seleccionar una sesión en la que se hicieron nueve dibujos:



Primer dibujo. Realizado veinte minutos después de la primera dosis (50ug). Según las indicaciones del médico, el paciente comienza a dibujar con un carboncillo. El sujeto presenta una condición normal, aún no está bajo los efectos de la droga.



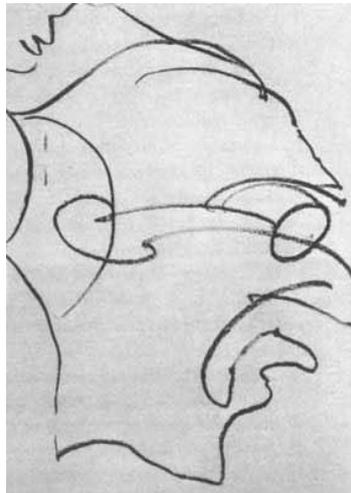
Segundo dibujo. Realizado ochenta y cinco minutos después de la segunda dosis administrada (50ug + 50 ug). El paciente parece eufórico y repite: "Puedo verlo todo tan claro, tan claro... eres tú... es todo... Estoy teniendo ligeras molestias para poder controlar este lápiz, parece querer irse."



Tercer dibujo. Dos horas y media después de la primera dosis. El paciente aparece muy concentrado en la tarea de pintar. "El contorno parece normal pero está muy intenso - todo está cambiando de color. Mi mano debe seguir la atrevida extensión de las líneas. Siento que mi inconsciente está situado en una parte de mi cuerpo ahora activa- mi mano, mi codo... mi lengua."



Cuarto dibujo. Dos horas y treinta y dos minutos después de la primera dosis. El paciente parece luchar para rellenar su papel. "Estoy intentando hacer otro dibujo. Los contornos del modelo son normales pero ahora no están en mi dibujo. Mi mano está aprisionada. No es un buen dibujo ¿verdad? Lo intentaré de nuevo..."



Quinto dibujo. Dos horas y treinta y cinco minutos después de la primera dosis. El paciente sigue realizando rápidamente otro dibujo. "Lo haré pintando en un trazo... sin pararme... ¡una línea, sin interrupciones!" A veces, mientras dibuja el paciente comienza a reír, es entonces cuando comienza a alarmarse por algo que hay en el suelo.



Sexto dibujo. Dos horas y cuarenta y cinco minutos después de la primera dosis. El paciente intenta trepar, está, en general, agitado, responde lentamente a las preguntas mientras intenta pintar algo más, empieza gradualmente a no hablar. "Yo soy... todo está... cambiado... ellos me están llamado... tu cara... quién es..." El paciente, entre dientes y de forma casi inaudible entona una melodía. Cambia de material y dibuja con tempera.



Séptimo dibujo. Cuatro horas y veinticinco minutos después de la primera dosis.

El paciente se retira a la tarima, pasando aproximadamente dos horas tumbado, agitando sus manos por el aire. Su retorno a la actividad es de improviso y de forma deliberada, cambiando de material, usando lápiz y acuarela.

“Éste será el mejor dibujo, como el primero, sólo mejor. Si no tengo cuidado perderé el control de mis movimientos, pero será, porque lo sé, lo sé (lo repite muchas veces).”

El paciente hace los últimos trazos del dibujo mientras corre a lo largo de la habitación.



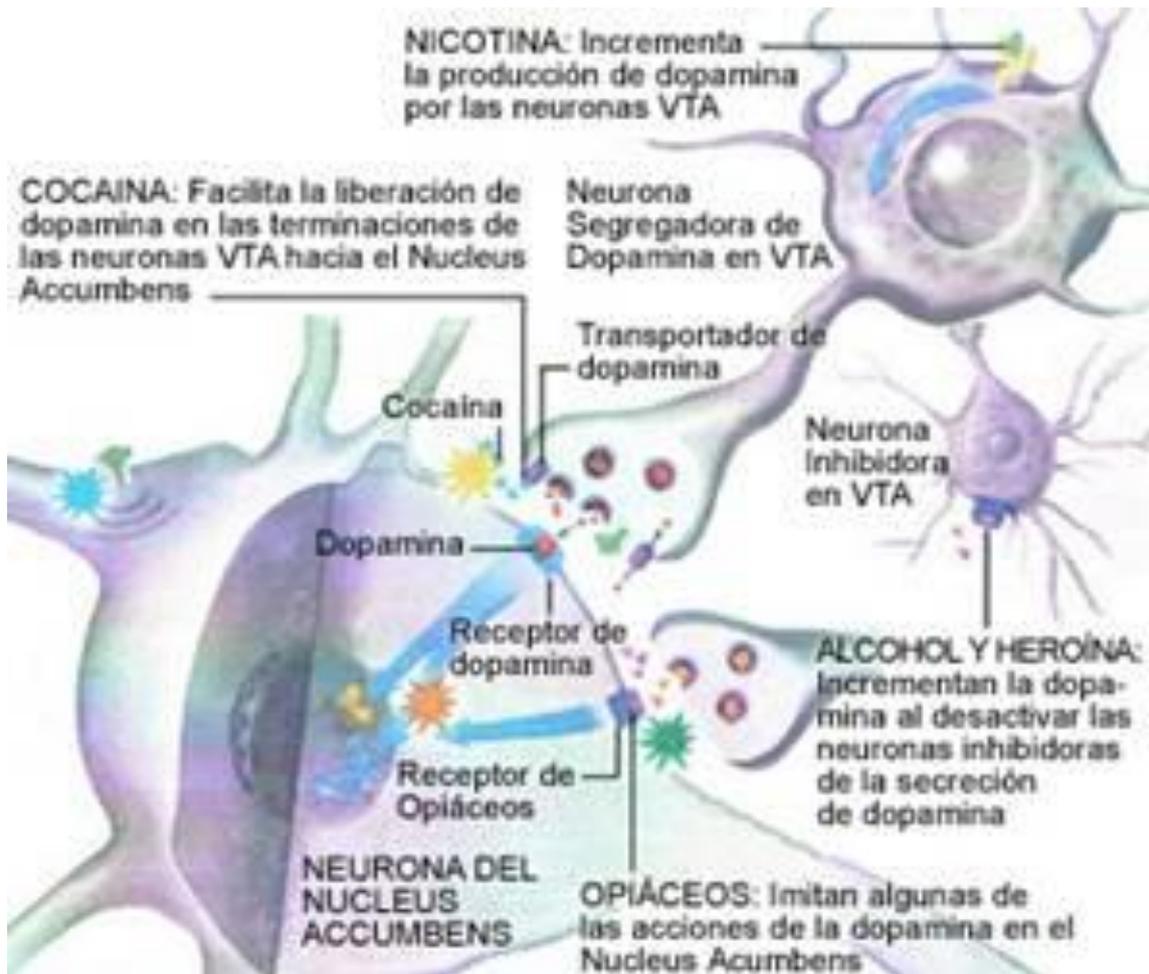
Octavo dibujo. Cinco horas y cuarenta y cinco minutos después de la primera dosis.

El paciente continúa moviéndose por la habitación, cruzando el espacio con diversas variaciones. Hace una hora y media que se ha sentado a dibujar de nuevo -parece bajo los efectos de una droga-.

“Puedo sentir mis rodillas de nuevo. Creo que estoy comenzando a cansarme. Éste es un bonito y buen dibujo -este lápiz es muy pesado para sostenerlo-” (sostiene un lápiz).



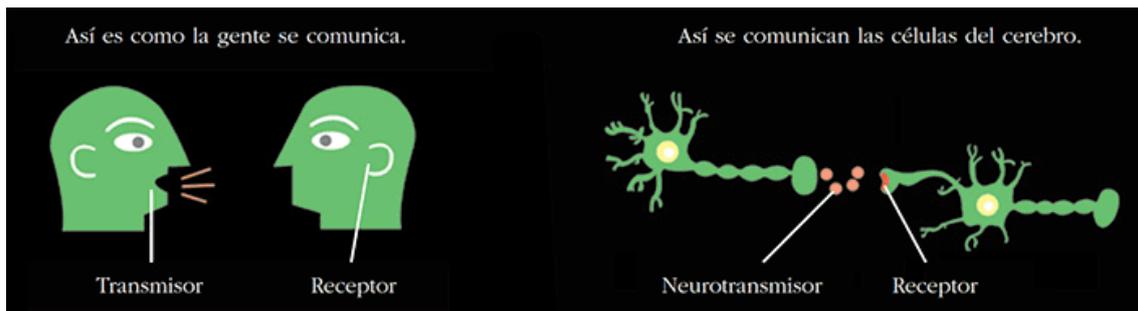
Noveno dibujo. Ocho horas después de la primera dosis. El paciente se ha sentado en el borde de la cama. Él relata la intoxicación que lo ha agotado. Nosotros le pedimos un último dibujo que empieza a realizar con un ligero entusiasmo. “No tengo nada que decir sobre este último dibujo, es malo y poco interesante. Quiero irme a casa ahora”.



1.3 FUNCIONAMIENTO DE SUSTANCIAS PSICOACTIVAS EN EL CEREBRO DURANTE EL PROCESO CREATIVO

Después de esta clasificación es lógico discernir sobre los efectos que tienen en nuestro sistema nervioso y la forma de actuar.

Hace relativamente poco que los investigadores averiguaron y empezaron a comprender cuál es el funcionamiento y la acción de estas sustancias en el cerebro. Nuestro cerebro transmite una serie de impulsos eléctricos a través de las fibras nerviosas que conectan entre sí dos células nerviosas o neuronas. Estas son la base de la actividad nerviosa de nuestro cerebro. Las transmisiones que se producen de una a otra implican a los neurotransmisores; estos son una biomolécula que transmite la información de una neurona a otra consecutiva unidas mediante la sinapsis. Los neurotransmisores excitan o inhiben la emisión de células nerviosas y son reconocidos individualmente por las proteínas especializadas que están en la membrana de las células receptoras, lo que hace



que las personas sientan placer o dolor, cuando se liberan las sustancias químicas neurotransmisoras en cantidades pequeñas; así la serotonina, que hace que la gente se sienta satisfecha, la dopamina, que despierta sensaciones de placer y la noradrenalina son neurotransmisores esenciales en la acción de muchas drogas. Es decir, si al consumir cocaína y anfetaminas (speed) podemos sentir placer o euforia es porque hace que los neurotransmisores liberen noradrenalina y dopamina. La morfina actúa sobre tres receptores distintos, que son llamados comúnmente receptores opiáceos.

En la década de los años 70 se descubrió que un número de neurotransmisores llamados endorfinas actúan sobre los receptores opiáceos y detienen el dolor sensorial y emocional. Esto quiere decir que el cerebro produce morfina endógena o lo que es lo mismo generada dentro del organismo. Son los narcóticos del propio cerebro y producen la mayoría de los efectos de los opiáceos, incluida la euforia y la disminución del dolor físico. (Well & Rosen, 1991, pág. 42).

1.3.1 TOXICIDAD

El concepto y la definición de toxicología y la toxicidad lo podemos encontrar en el libro Toxicología fundamental (Repetto, pág. 17) donde define la Toxicología como procedente etimológicamente del griego antiguo *toxikon*, que significa “vida de amor”. En el griego moderno, *toxon* significa arco, y *toxicon* alude a algo para el arco de la flecha, refiriéndose a las sustancias para envenenarlas. Actualmente, un tóxico es una sustancia que puede producir algún efecto nocivo sobre un ser vivo, y como la vida, tanto animal como vegetal, es una continua sucesión de equilibrios dinámicos, los tóxicos son los agentes químicos, o físicos capaces de alterar alguno de estos equilibrios.

Podemos denominar intoxicación como el estado que produce una sustancia psicoactiva (considerando su contacto con el organismo) y llamarlo ebriedad (considerando el efecto que produce esa sustancia sobre el ánimo) (Escohotado, Aprendiendo de las drogas, 2002, pág. 25)

A raíz de lo expuesto, podemos decir que cualquier sustancia puede actuar como tóxico, ya que los productos exógenos como los propios constituyentes del organismo, cuando se encuentran en él en excesivas proporciones, pueden producir trastornos tóxicos. De lo que se deduce que el concepto de toxicidad es de carácter relativo. Ya que no existen sustancias atóxicas; por lo que cualquier producto químico actúa como tóxico, a unas condiciones del sujeto, de la dosis, y del ambiente.

Este concepto no es nuevo, ya fue enunciado por Paracelso (siglo XVI), afirmando que “todo depende de la dosis” (Escohotado, *Aprendiendo de las drogas*, 2002, pág. 25). Ya que una sustancia que administrada en pequeña cantidad produzca daño, será más tóxica que otra que necesite más dosis para producir el mismo daño. Al igual, ya se trate de drogas o medicamentos, estos compuestos no sólo pueden producir daño sino que pueden llegar incluso a matar en cantidades parcialmente pequeñas. De lo cual deducimos que tales sustancias con estas características las denominemos “veneno”, por lo que todas las drogas o medicamentos son venenosas o tóxicas. No hay una diferenciación clara entre ciertas "drogas", alimentos, uso de nuevas tecnologías y otro tipo de sustancias, objetos, etc.

Como exponíamos, en altas dosis todas las drogas o sustancias pueden ser venenos, y en pequeñas dosis pueden producirnos efectos favorables. Por ejemplo, el alcohol o el tabaco ¿es una droga, veneno o alimento? Podemos asimilarlo y llegar a quemarlo como podemos hacer con el azúcar o la sal, pero en altas cantidades puede ser mortal. El alcohol puede producir una dependencia muy fuerte, y hay personas que lo usan para luchar contra otras dependencias sin darse cuenta que esta es igual de dañina. Lo mismo ocurre con el tabaco, o con aquellas personas que son dependientes del café y son realmente adictos a un estimulante. De la misma manera ocurre con el uso de las nuevas tecnologías y la dependencia que producen, ya que activan las mismas zonas de placer que las drogas.

Antonio Escohotado, nos pone un ejemplo en su libro *Aprendiendo de las drogas*, en el cual hace la siguiente observación “La aspirina, puede ser mortal para los adultos a partir de tres gramos, la quinina a partir de bastante menos y el cianuro de potasio desde una décima de gramo” (Escohotado, *Aprendiendo de las drogas*, 2002) al igual que el libro *Toxicología fundamental* donde nos pone otro ejemplo “...muchos organismos están constituidos en más de sus dos terceras partes por agua, sin embargo si ingerimos un exceso de agua puede producir una intoxicación hídrica”. (Repetto)

El definir una sustancia u otra "droga" parece ser una decisión arbitraria (Well & Rosen, 1991) Si ponemos como ejemplo las medicinas parece que está bastante clara la postura que vamos a mantener, ya que éstas se usan para tratamiento de enfermedades. En cambio,

si hablamos de psicofármacos cambia la cosa, ya que estos cambian el estado de ánimo, la percepción y el pensamiento.

En cualquier caso, los elementos que hay que tener en cuenta son -margen de seguridad, el coste psicofísico y la tolerancia- son los materiales que hay que tener en cuenta de los efectos producidos por las drogas. Teniendo en cuenta estos factores entenderemos el resultados de los efectos que se han obtenido.

1.3.2 DEFINICIÓN DE CREATIVIDAD

Para la comprensión del tema a tratar es necesario que hagamos una definición, aunque sea breve, de lo que entendemos por creatividad; una vez superada la definición, podremos comprender más profundamente el arte y su nexa con los estados alterados de conciencia.

Al igual que otros conceptos como belleza, estilo, etc. de los que se puede tener una comprensión intuitiva, la creatividad es difícil de definir de una manera precisa. Por un lado dentro del ámbito artístico podemos decir que todo lo creativo es aquello que es nuevo u original, lo que nos lleva a definir la creatividad como la acción o potencialidad de crear algo nuevo y darle existencia en la realidad. A pesar de que esta corta definición puede parecer satisfactoria, para nuestro trabajo no nos ayuda mucho debido, a que se pone énfasis en el objeto creado, y desde luego lo que nos interesa en nuestra investigación es el proceso creador.

Partiremos desde el punto de vista psicológico. Cuando estamos pensando o tenemos la sensación de pensar algo nuevo, una tensión interior nos prime hasta expresarlo y ponerlo en práctica. Para Hector Fiorini, crear es convocar tensiones y contradicciones, y darle formas nuevas, de modo que esas tensiones puedan albergarlas y hacerlas fecundas. Esta tensión de la que estamos hablando es precisamente la percepción subjetiva que tiene el proceso creador, el cual comprende todos los fenómenos que se suceden desde la primera impresión de que algo nuevo y que antes era inexistente se está formando en nuestro mundo mental, hasta la realización en el mundo material de aquello que estamos pensando o ideando. El físico, científico y psicoterapeuta Wolfgang Luthe propuso la siguiente definición operativa “Habilidad de hacer o expresar algo que, al menos en parte, se origina en uno mismo” (W, 1968)

De esta definición podemos entender que la más extensa productividad es creativa si se limita a reproducir los elementos preexistentes, y la más intensa vida interior no es creativa si sus elaboraciones no son plasmadas en el mundo de la realidad externa.

Por otra parte y desde una perspectiva fenomenológica, según las palabras de Jean Luc Sudres, el proceso creador conduce a una especie de “exterioridad”, el “da-sein” heideggeriano, lo que es un movimiento más allá de sí mismo. Según Stephan Strasser este proceso constaría de varias partes. Una primera fase preintencional (impresión vaga de una emoción y/o de un objeto mal identificado). Una fase intencional (conexión con un objeto) y por último una fase postintencional (inmanencia del objeto). El psicoanalista francés Didier Anzieu determina cinco fases constitutivas del proceso creador o más bien del trabajo de creación:

En primer lugar tendríamos el *sobrecogimiento creador* (se trata del movimiento profundo y rápido unido a una crisis interior que moviliza representaciones arcaicas). Esta etapa implica la regresión, la disociación, etc., que son llevadas a cabo por el yo del sujeto. La siguiente etapa es la *toma de conciencia de representantes psíquicos inconscientes* (secuestro perceptivo de materiales inconscientes o reprimidos), en la que el yo toma conciencia de ciertos materiales inconscientes. En la tercera etapa tenemos la *corporeización* (transposición de la representación de un material según un código). Esta es la fase de creación por excelencia, porque implica una estructuración de elementos no pensados en un inicio y que marcan la ruptura con la creatividad inicial.

La cuarta que sería *la composición* (elección del género y disposición del objeto creado). A este nivel los procesos secundarios son los que presiden esta dinámica. Y, por último, la producción (obra terminada, libro publicado...) La obra se hace exterior al sujeto, pero en una especie de orfandad debe afrontar la mirada y las palabras de otros sobre ella.

No obstante, Héctor Fiorini señala que en el sistema creador convergen otros sistemas psíquicos: una de ellas es la Fase de exploración, donde se desarman los objetos dados y se instala un caos creador. Ese caos es necesario para trabajar la nada, el vértigo, la experiencia de lo imposible. El sujeto se instaure en un espacio de pérdida, de desidentificación, de operaciones destituyentes. Pero esas operaciones destituyentes son, a un nivel inconsciente, parte siempre de un trabajo activo por cuya vía, señala Fiorini, el sistema establece al sujeto creador en su lugar, en estado de disponibilidad.

En este estado confluyen dos tendencias del sujeto: el amarrarse a las formas dadas y el empuje a desorganizarlas: “Ese límite, sin embargo, entre lo dado y los otros espacios tiene una gran tensión dinámica porque en ese lugar lo dado y las partes del psiquismo que se aferran a lo ya dado insisten y resisten. Esta es una lucha en el interior del psiquismo, entre las partes que se aferran a lo dado y las pulsiones creadoras que apuntan

a desorganizar lo ya dado” (Fiorini, 2007). En ese estadio hay angustia y placer: angustia por la pérdida de seguridad en lo dado y conformado, placer “porque se esboza ya una experiencia de libertad de salir de los límites de lo dado, es decir, de crear una apertura de ese mundo”(Fiorini, 2007) Es la fase de transformaciones, de producciones de forma, de nuevas formas. Con ese riesgo de caos, señala Fiorini, se abre la posibilidad de construir nuevos objetos, nuevas formas y relaciones, constituir lo posible como alternativa a lo real, y en ese lugar de lo posible, hacer brotar un nuevo real siguiendo con la fase de culminación de esa etapa de búsqueda. Y, por último, la *fase de separación*, que se hace necesaria para continuar un destino de creación. Una vez constituido el objeto de creación (un cuadro, un dibujo, un poema) el objeto ya se autosostiene y quien trabajó en la creación de ese objeto ya puede alejarse, por ello la creación también nos lleva, en su culminación, a procesos de duelo.

El psiquismo creador establece un cruce de direcciones, yendo simultáneamente de lo cerrado a lo abierto, hacia las formas y hacia la ausencia de formas. Hay un trabajo de "destitución subjetiva" (citado de Frank Barron), un trabajo activo que disuelve, enrarece los soportes imaginarios, identifica torios, que debilita pilares y bordes del ego, colocándolo en apertura a otro espacio, el espacio potencial. Por ello se ha venido a llamar al proceso creador ‘el proceso terciario’, más allá de los procesos primarios y secundarios señalados por Freud; es decir, formas de organización del pensamiento: que articulan y distinguen espacios de: dado, imposible y posible; que desorganizan formas constituidas y trabajan la reorganización de nuevas formas o nuevos sentidos; que convocan elementos en sus diferencias, enlazan sus oposiciones haciéndolas converger a la vez que divergen, arborizando con estas formas, redes de sentido; que constituyen así objetos abiertos a múltiples significaciones; —y que hacen coexistir en ellos diferentes formas de temporalidad (Fiorini, 2007).

1.3.2 SENSACIÓN, PERCEPCIÓN E INTEGRACIÓN

Antes de continuar con el tema a tratar, tenemos que examinar de manera resumida algunas nociones y características del mundo interior, debido a que su comprensión nos ayudará a refutar nuestra teoría.

En primer lugar, tenemos que considerar que existe un “mundo interior” y que existe dentro de nuestro ser. Es algo realmente sencillo y que todos hemos hecho alguna que otra vez, sólo basta con cerrar los ojos durante un determinado tiempo, sin focalizarnos en nada en concreto, para que una multitud de imágenes, recuerdos, experiencias, sonidos, pensamientos, etc. se nos presenten en nuestra conciencia de forma inmediata. De esta

forma podemos organizar todas las imágenes y la presentación de nuestro mundo interior, de tal manera que podemos seguir con total detalle un recuerdo, un sentimiento, emoción, podemos elaborar planes, o todo lo contrario, llevarnos a las más descabelladas alucinaciones. En definitiva, podemos a voluntad seleccionar lo que queremos de nuestro mundo interior, lo único que hace falta es centrarnos en algo de nuestro mundo exterior. Con ello dejamos aparte los posibles elementos congénitos, por lo que el mundo interior se forma por la estimulación del medio ambiente, y estos elementos, mundo interior y estimulación sensorial, son necesarios para lograr un normal desarrollo psíquico y físico.

Si describimos cómo está desarrollado en una persona adulta, toda privación sensorial induce a terribles sensaciones de aburrimiento y somnolencia, y esta si es excesiva y prolongada durante un largo tiempo, puede llevar a la producción ilusoria de un mundo exterior, mediante la proyección de contenidos del mundo interior en forma de alucinaciones. (West, 1968) Algo que ha ocurrido a lo largo de la historia en muchas ocasiones: pensemos, por ejemplo, en todas aquellas personas religiosas que afirmaron tener visiones o experiencias místicas.

Si consideramos la percepción del mundo externo como la primera etapa para la formación del mundo interior, podemos observar cómo bastantes percepciones quedan excluidas de lo que realmente nos acontece debido a la poca relación que guardan. Hay investigadores que postulan la existencia de filtros neurofisiológicos que son los responsables de la función de selección de la atención, de tal manera que sólo los estímulos relevantes lleguen a la consciencia. De manera que si el influjo perceptual aumentase sobremanera, este podría sobrecargar la capacidad integradora de la corteza cerebral, lo que daría lugar a fenómenos de tipo psicótico o creativo. Las personas que padecen esquizofrenia tienen un déficit en los mecanismos de filtro, por lo que están sobrecargados de estímulos en un ambiente normal e incluso ausente de estímulos. (Delcalux, 1977)

Siguiendo con lo que nos ocupa, continuamos con la fase de *integración de las percepciones*, que no es ni más ni menos la constructiva del mundo interior. Una vez que se ha eliminado todo aquellos que no nos sirve –todos los estímulos excesivos- se le da consistencia y significado a la información intrínseca en las percepciones que hemos aceptado. Según Bruner (Bruner, 1957), todas las percepciones que forman parte de un mismo aspecto de la realidad se van constituyendo en esquemas cognitivos, lo que representa a nivel neuronal esa realidad exterior que nos rodea. No obstante, todos estos esquemas que se van formando son susceptibles de cambios y modificaciones, pero una

vez que se han formado con multitud de datos adquieren fuerza, por lo que en caso de modificación van a necesitar de información completamente opuesta.

Teniendo en cuenta los estudios de la percepción visual que se han llevado a cabo a lo largo de las últimas décadas (E. Bruce, Goldstein, Neisser, U, etc.) nos muestra cómo a pesar de todas las variaciones continuas del influjo perceptual en las que intervienen los ojos, párpados, etc., las imágenes que percibimos conscientemente son altamente estables. Por lo que, según José Luis Gonzalez de Rivera Revuelta, este es un buen ejemplo de la función y del valor adaptativo del esquema cognitivo. En sus propias palabras “La realidad puede contener una infinita cantidad de aspectos, todos ellos en continua variación, pero nuestro cerebro es capaz de entresacar de ese caos una pauta, un esquema estable que nos permita dar un alto grado de constancia y predictibilidad a esa realidad. Las percepciones coincidentes con el esquema simplemente lo fortalecen y confirman, sin necesidad de atención consciente, mientras que las discrepantes se acumulan hasta que su nota discordante llega, a ser suficiente para forzar la reconsideración y modificación del constructo o esquema, cognitivo correspondiente”. Desde luego no podemos estar más de acuerdo con esta postulación de J. L. G. de Rivera, ya que este precisamente es el primer requisito del acto creador: una remodelación de la realidad interior, una nueva forma de ver todo lo que tenemos, a veces de manera brusca y otras de forma pausada y sosegada. Como dice De Rivera “desde un punto de vista práctico, un alto grado de plasticidad de los constructos y la existencia de ricos nexos entre ellos, parece ser una de las bases importantes en la constitución de la mentalidad creativa, tanto en el terreno artístico como en el científico.”

1.4 ESTADOS DE CONCIENCIA Y CONCEPTUALIZACIÓN DE LA DIVERSIDAD

Anteriormente hemos visto cómo la conciencia no es una fiel copia de la realidad, sino que está formada por una construcción personal lo bastante formada como para que podamos sobrevivir.

Todo el proceso de formación de esquemas cognitivos de la realidad que está a nuestro alrededor, a lo que J.L.G. de Rivera Rivuelta denomina conceptualización, está influido por los factores neurofuncionales, psicológicos del individuo y, sobre todo, por los factores culturales que influyen en el individuo, de manera que lo que puede resultar claro

para unas personas, para otras puede ser completamente inteligible, al igual que en la misma persona se puede dar esta circunstancia. Por ejemplo, cuando se despierta uno de un profundo sueño, o cuando se está bajo los efectos de una sustancia psicodélica. Por otra parte, es posible todo lo contrario: ver claramente algo que antes nos parecía completamente fuera de nuestro alcance o que no veíamos con claridad, o que ni siquiera nos imaginábamos, como ocurre en los momentos de inspiración o en el propio proceso creativo.

Rivera formula una hipótesis para explicar todas estas experiencias, y es que la consciencia puede pasar por diversos estados, los cuales tienen conceptualizaciones que son propias de cada uno, y que son relativamente inaccesibles de unos estados a otros. En la ilustración que representa el MUNDO EXTERNO y el MUNDO INTERIOR se muestran algunos de los estados de los que estamos hablando.

En primer lugar está el estado de normalidad, en el que generalmente viven la mayoría de las personas, en el que se restringen las percepciones al área más necesaria para la supervivencia. Aquí el contacto con el mundo externo es máximo y, por tanto, las vivencias con el mundo interno están al servicio del contacto que se tenga con el externo.

Para el psiquiatra experimental y psicofarmacólogo Roland L. Fischer, que fue conocido por sus trabajos sobre la esquizofrenia y el modelo continuo de la percepción-alucinación de los estados alterados de conciencia, desde el punto de vista neurofisiológico, los sistemas ergotrópico y trofotrópicos están en un estado de poca activación y en un equilibrio dinámico. (Fischer, 1971). Según Fischer la estimulación del sistema ergotrópico nos permite un mayor acceso al mundo interior, presentándose en un primer estadio modificaciones y combinaciones nuevas de los esquemas conceptuales, fenómenos que se puede experimentar psicológicamente como un estado de “inspiración”. No obstante si la estimulación persiste, el estadio de hipersensibilidad empieza a acompañarse de euforia para terminar con ansiedad.

La hiperexcitabilidad nos lleva a fenómenos disociativos y psicóticos, por la incapacidad de poder integrar todas las percepciones tanto del mundo externo como interno. Cuando la estimulación está en su grado máximo, la percepción que se tiene del exterior es prácticamente nula, por lo que la persona yace inmersa en su mundo interior, experiencia que podemos denominar éxtasis místico, en el caso de que todo vaya bien y la experiencia sea traumática.

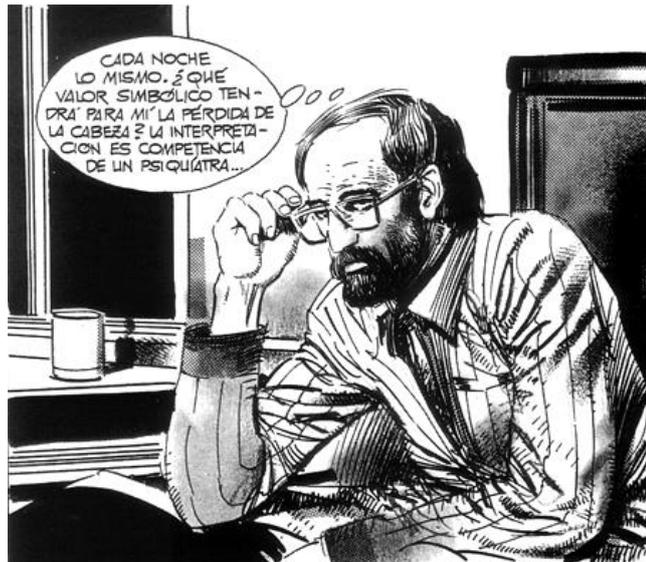
Para seguir avanzando por la escala ergotrópica hay muchas maneras de hacerlo: se puede lograr mediante técnicas físicas y de concentración mental, aunque lo más usado hoy en día, sobre todo en las sociedades occidentales, es a través del uso de drogas

euforizantes y psicotomiméticas. Para llegar a la hipersensibilidad basta con tomar varias tazas de café, codeína y otros estimulantes, lo mismo ocurre, pero de manera mucho más rápida, con el tetrahidrocanabinol (marihuana). Otros compuestos como la LSD, psilocibina y otras triptaminas nos pueden llevar a estadios de hiperexcitabilidad, y quizás al éxtasis, eso sí, siempre y cuando la sustancia no esté adulterada. La mescalina tiene efectos similares, excepto las anfetaminas que tiene una acción distinta dándole un uso regular, y si llega a ser crónico puede convertirse en una esquizofrenia.

Hay personas que pueden pasar en momentos dados de un lado del espectro a otro de los estados de consciencia, sin ninguna ayuda externa; con ello nos referimos a la ingestión de alguna sustancia o mediante meditación. Dentro de este rango se encuentran



las personas que padecen esquizofrenia, personas que perciben experiencias místicas o alucinatorias espontáneas, y personas con alguna enfermedad o deficiencia física como la migraña de aura, alzheimer, pérdida de un ojo, etc. Con todo, los místicos (santa Teresa de Jesús, san Juan de la Cruz,...) han debido realizar un gran esfuerzo para dar coherencia a las visiones y hacerlas comprensibles al resto de los mortales



Viñeta de Zona B, historia recogida en el álbum En Un Lugar de la Mente (Glénat, 2001).

Respecto a las experiencias psicóticas, no tienen por qué ser traumáticas en general; si todo va bien, puede ser una experiencia transcendental en el que aparezca un pensamiento nuevo, más vivo y lleno de lucidez. Para Masters (Mastysers, 1966) se puede sacar provecho de estas experiencias, teniendo un cuidado máximo, una supervisión exhausta, de manera que se puede inducir psicosis a través del consumo de alucinógenos y guiando a la persona hacia el éxtasis místico.

Por lo visto, según las investigaciones que se han llevado a cabo en los últimos años, no hay ninguna sustancia química que nos pueda facilitar el avance por la estimulación del sistema trofotrópico, que corresponde a los estados de la rama derecha observable en la escala que hemos estudiado. No obstante, se puede hablar de la estimulación que ofrecen los tranquilizantes, que inducen a un estado de relajación, pero no hacen que se avance en esta escala, mientras que todos los narcóticos inducen un estado de inconsciencia.

Por otra parte, todas las técnicas meditativas existentes y las de concentración son una buena ventaja si no se quieren usar otros métodos para recorrer estos estados alterados de conciencia. Como ejemplos podemos hablar del ‘estado o entrenamiento Autógeno’, una técnica psicoterapéutica creado por el neurólogo berlinés J.H. Schultz (Gonzalez de Rivera, 1999) que se basa en la concentración pasiva en sensaciones físicas. Está más cercana a las técnicas de meditación que a las técnicas de sugestión o hipnosis, se acompaña de fenómenos cognitivos parecidos a la inspiración que está presente en los primeros estadios de estimulación ergotrópica, y de una mayor perceptibilidad de estímulos internos y externos. La aplicación de esta técnica se realiza con fines muy distintos, de relajación para calmar el nerviosismo, trastornos del sueño, etc.

Mediante la relajación causada por el entrenamiento autógeno, la persona tiende a estar mucho más sensible hacia la autosugestión, lo que se puede usar para dejar ciertas adicciones, para mejorar el rendimiento físico y mental o la confianza en uno mismo. Respecto al arte, hay algunos artistas que como el español Josep María Beá han recurrido a esta técnica de entrenamiento autógeno para producir algunas de sus obras. Aunque la capacidad de aprender esta técnica se reduce considerablemente en caso de que la persona padezca de neurosis o psicosis. En una entrevista para la revista *Entrecomics* Josep María Beá dice:

"...se aplica para el tratamiento de alteraciones emocionales. No es una fantasmada (no creo en lo paranormal. Los dos únicos casos de fenomenología paranormal que me han afectado directamente son: A).- En 2001 *Glénat* me anticipa una cantidad a cuenta de un trabajo que aún no he entregado. B).- En 1974, un editor me paga por adelantado el importe del guión y la realización de un cómic de 8 páginas). Sigo con lo de *Schultz* y resumo: por estado autógeno se entiende una situación temporal y pasajera, consistente en la modificación de la atención de un sujeto, en la cual pueden presentarse espontáneamente ciertos fenómenos, como respuesta a autoestímulos verbales o de otro tipo..." (Beà, 2008)

El estado autógeno lleva consigo la modificación de la consciencia y de la memoria. (En los años 70 el Dr. Alfonso Caycedo, basándose en dicha experimentación mental, elaboró una de propia llamada Sofrología).

El dominio del entrenamiento autógeno, le permite al individuo, tendido en una cama, descender a un nivel de consciencia que se halla entre la vigilia y el sueño. En este trance, que percibimos cada día antes de quedar dormidos, no podemos manejar el pensamiento, todo se disgrega, se crean amalgamas icónicas formadas por residuos entrados en las horas de vigilia que evolucionan sin control, formando un universo insólito, prepsicodélico.

La autorrelajación concentrativa , permite observar este mundo surreal tanto tiempo como sea necesario y, en un momento dado, "ascender" al nivel de plena consciencia. Todo se recuerda, ahora se trata de tomar notas, de transcribir aquellas imágenes de entidad tan sugestiva..." (Beá, 2008)

Desde luego, el entrenamiento que estuvo realizando y sigue haciendo Josep María Beá le ayudó como inspiración, en especial las imágenes de una carga argumental extraordinaria que le sirvieron de punto de partida para muchos de sus guiones. Lo que consiguió fue poder acceder mediante una técnica de un aprendizaje extenso a un ámbito cercano al subconsciente donde se puede asistir como espectador a la génesis de los sueños, y analizar su simbología. Josep María es uno de los autores españoles más



Hasegawa Tōhaku, *Los Árboles de Pino*, en el Museo Nacional de Tokio.

relevantes de los años '60, '70 y '80, autor de cómics, ilustrador, y novelista cuyas obras más relevantes son con algunas obras importantes como *En un lugar de la mente*, *La esfera*, *La muralla*, y el que se publicó en 2008 *La esfera Cúbica*, publicada en 2008. Su obra tiene cierta tendencia surrealista dentro del denominado *boom del comic adulto en España* (Beà, 2008) que se manifiesta en "un sentido del humor socarrón, sarcástico, cercano a la mofa y al donaire" y sobretodo y como ya hemos mencionado antes, "la exploración del inconsciente, el que quizás es el tema central de su propia poética" (Mora Bordel, 2003)

Por otra parte y siguiendo con el estadio de la ilustración, nos encontramos con el Zen, cuya pronunciación viene de la palabra china *chan* derivada de la palabra sánscrita *dhiana*, cuyo significado es "meditación". Lo que se trata de conseguir con este tipo de meditación, es la búsqueda de la sabiduría más allá del discurso racional. Se presentan fenómenos de tipo psicótico, con alucinaciones ricas y muy vivas "mayko", que hacen pensar en los fenómenos psicóticos de la rama izquierda de la escala. La persona que está bajo los efectos de la meditación zen, permanece absorto en su interior, la percepción que tiene del mundo exterior se le mantiene en el estadio Zen, más aún, parece estar aumentada; como lo puede evidenciar el persistente bloqueo del ritmo alfa electroencefalográfico en respuesta a la estimulación exterior, sin que se produzca habituación al estímulo (de Rivera Revuelta, 1978)

El zen no era muy conocido en Occidente hasta bien entrado el siglo XIX .Fue a través de los misioneros cristianos y las descripciones que estos dejaron cuando se dieron a conocer las prácticas budistas de Japón y China, pero no sería hasta el siglo XX cuando adquiriera una mayor repercusión en las sociedades occidentales.

A mediados de siglo XX, con la contracultura en pleno apogeo y con la generación beat, autores como Alan Watts, Shunry Suzuki o Philip Kapleau, entre otros, hacen del zen una influencia en todo lo visible.

El Arte Zen llamado Sumi-e desarrollado en China durante la dinastía Tang (618-907) e implantado como estilo durante la dinastía Song (960 – 1279) fue introducido en Japón a mediados de siglo XIV por monjes budistas Zen. Podemos admirarlo en pinturas y caligrafía realizadas con tinta, una técnica de dibujo monocromática de la escuela de pintura japonesa.

Uno de los maestros con más talento fue Sesshu, a mediados de siglo XV..En la misma época otros pintores famosos como Kanō Eitoku (1543 – 1590) y Hasegawa Tōhaku (1539 – 1610) intentaban expresar la vida espontánea, de acuerdo a principios zen.

Una característica muy importante es que la pintura japonesa no permite retoques o modificaciones posteriores, la pincelada realizada es permanente. Intenta interiorizar el espíritu propio de la naturaleza en expresiones puras y de carácter depurado. El trazo debe ser muy seguro, pues en la espontaneidad y la agilidad del artista reside el trazado con el *fude* ('pincel') sin vacilación alguna.

El artista de *sumi-e* utiliza solo tinta negra y a veces color para dar una expresión concreta. La tinta se presenta en barritas sólidas, que se frota sobre una piedra porosa y lisa, mientras se va mezclando agua, hasta obtener la intensidad deseada. Estas barritas son un compuesto de carbón de leña -de pino o bambú- mezclado con alcanfor y cola; si se añeja por tiempo prolongado, la tinta adquiere un tono imposible de imitar. A la tinta se le agrega agua y se mezcla pacientemente durante media hora en movimientos circulares hasta formar una tinta cremosa, que luego se ha de utilizar más o menos aguada y permitirá lograr infinidad de grises o negro puro. Es también el tiempo para el *metsuke* (ejercicio de concentración), en que el artista focaliza y centra su mente para liberar la expresión interna de su ser, armonizando mente, espíritu y corazón en un solo punto. El arte de la pintura sumi-e apunta a captar la esencia del objeto, más que su apariencia, para pintar con el lenguaje del espíritu.

Siguiendo con los estadios del radio nos encontramos con el Samadhi, que se obtiene con la meditación del yoga: se observa una disminución marcada de la percepción del mundo exterior, que se evidencia electroencefalográficamente por la desaparición de la respuesta de bloqueo del ritmo alfa ante cualquier tipo de estimulación (Emerson, 1972).

El estado de nirvana cuya meta es el de algunas de estas técnicas de meditación, parece casi indistinguible de lo que se denomina éxtasis místico, teniendo en cuenta que ambos



atribuido a **Shūbun**, *Paisaje de las Cuatro estaciones* de la colección del Museo Nacional de Tokio

estados se caracterizan por el desligamiento absoluto con el mundo perceptual externo, y la absorción intensa y total con el mundo interior. Este estado lo podemos encontrar representado en muchas obras pictóricas y escultóricas en la cultura occidental a lo largo de muchos siglos, en experiencias místicas de religiosos.

Teniendo en cuenta las muchas diferencias que podemos encontrar entre los estados que se encuentran en el lado ergotrópico y trofotrópico -fisiológicas y emocionales- hay una gran similitud en algunos fenómenos cognitivos que comparten ambas partes. De acuerdo con Fischer (Fischer, 1971, págs. 897-904) podemos considerar que el aspecto cognitivo de un estado de conciencia nos viene dado por la proporción y la balanza entre el mundo interior y el exterior, sin tener en cuenta que se llegue mediante una estimulación ergotrópica o trofotrópica. Todos los esquemas o constructos conceptuales que se activan en ciertos estados de conciencia pueden llegar a ser de gran originalidad, y resolver problemas en estados de normalidad, por lo que nos puede ayudar en el proceso creativo.

Esto ocurre también en el lado opuesto, es decir, aquellos esquemas que nos formamos para resolver de forma creativa en un estado de normalidad pueden experimentar una transformación profunda en un estado inhabitual de conciencia.

EL investigador Perera en un estudio sobre la fenomenología de la inspiración artística que realizó a finales de los años 70 (Perera Molina, 1976), nos muestra cómo un gran número de escritores, artistas plásticos y visuales y científicos reciben sus grandes inspiraciones en estados alterados de conciencia, estados alejados y disociados de la realidad o más bien de la normalidad, que la persona en cuestión experimenta los constructos propios de ese estado alterado de conciencia como si estuvieran "impuestos por una inteligencia ajena". No obstante, hay que tener en cuenta que el que se viva un estado alterado de conciencia o inhabitual no es suficiente para desarrollar la creatividad; es más, se precisa aportar a ese estado los conflictos y preguntas más o menos implícitas,

propios del estado normal, para lo que se necesita una solución creativa, al tiempo que ser capaz de trasladar las inspiraciones obtenidas a la normalidad, para que puedan ser llevadas a cabo.

¿Existe un estado específico para la creatividad? Según Perera no existe tal cosa; más bien el desarrollo de la creatividad requiere la habilidad de progresar por la escala de estados de conciencia, volviendo a la realidad o la normalidad para llevar a cabo la tarea con la que queramos transmitir esas experiencias o nuevos constructos.

1.4.1 ESTUDIO DE LOS ESTADOS DE CONCIENCIA

La diversificación de estados alterados de conciencia hace que existan una serie de constructos y modas de conceptualización a los que se puede acceder bajo determinados estados de conciencia. Podemos hablar entonces de que estos tienen una base neurofisiológica en la especialización de cada hemisferio cerebral para unas funciones determinadas tal y como podemos observar en el gráfico. Investigadores como Sperry, Bogen y Gazzaniga, que han sido revisados y comentados por sus implicaciones psiquiátricas por Galin (D, 1976) sostienen que en las personas normales el hemisferio derecho se relaciona con funciones no verbales, videoespaciales, simultáneas, espaciales, analógicas, sintéticas, Gestalt, intuitivas, concretas, imaginativas, musicales, atemporales y holísticas. En definitiva, que el hemisferio derecho se especializa en el procesamiento y en el almacenaje de toda la información relativa a los sonidos musicales, formas plásticas, etc. mientras que el izquierdo se relaciona con pensamientos de tipo verbal, temporal, digital, secuencial, lógico, matemático, analítico, racional, simbólico, abstracto, como también el control secuencial de músculos y juicios. Lo más importante en la especialización hemisférica es el empleo de modos cognitivos diferentes, es decir, un modo analítico y lógico por el hemisferio izquierdo, para el que las palabras y los números constituyen excelentes instrumentos, y un modo holístico y sintético por el derecho, al que se van a adaptar mejor las imágenes y sonidos.

Por ejemplo, para la actividad artística, o el acto de creación, las conexiones interhemisféricas transmiten información de un lado a otro, de esta forma toma el control de las vías motoras el hemisferio que sea más apto para llevar a cabo la tarea, haciendo al otro participe apoyándolo.

Se supone que cada hemisferio puede acceder a toda la información que contiene el otro, prácticamente en su totalidad, aunque de hecho parece que existe una desconexión funcional más o menos intensa. Hay que tener en cuenta que la información contenida o los constructos en un hemisferio no siempre los puede entender el otro, como por ejemplo una sinfonía, una obra artística, o una ecuación matemática, por lo que en estos casos se opta porque se transmita la conclusión sobre la acción que se va a llevar a cabo y no los detalles en los que se basa la decisión

Aunque el hemisferio derecho tenga la capacidad de evaluar de forma convergente un gran número de datos dispersos y sin apenas relación aparentemente lógica, nos ofrece sin embargo conclusiones intuitivas, que algunas veces pueden ser acertadas, pero que sería imposible con el procesamiento racional del hemisferio izquierdo. Del mismo modo ocurre con el hemisferio izquierdo, que es capaz de crear y plantear una pauta secuencial de acción cuya lógica escapa al hemisferio derecho. Todo esto evidentemente está influenciado por nuestro entorno cultural.

Lo que nos ofrece el hemisferio izquierdo nos resulta mucho más útil para nuestra supervivencia y como medio de obtener gratificación, por lo que en caso de un conflicto será el izquierdo quien tome las decisiones y el control absoluto de la respuesta, dejando de lado al derecho.

De manera que podemos decir que el hemisferio derecho es el almacén donde se quedan guardadas las funciones que podemos denominar "intuitivas", y por otro lado de elaboraciones mentales no muy diferentes al inconsciente freudiano, siendo las primeras dependientes de la particular manera de procesarse la información en este hemisferio, y las segundas de la inhibición funcional de la actividad hemisférica derecha, cuando la información que contiene resulta contradictoria con la del hemisferio dominante, el izquierdo. (de Rivera Revuelta, 1978, pág. 5)

La hipótesis que sugieren algunos investigadores, dados los resultados de las investigaciones que se están llevando a cabo, es que en los fenómenos que se presentan durante los estados alterados de conciencia, se produce un aumento funcional de la interconexión hemisférica, por lo que las información, el material, los constructos, etc. del hemisferio derecho son más fáciles de acceder para el hemisferio izquierdo y viceversa. En este estado, por tanto, nos es más fácil y posible emplear coordinadamente

las funciones de los dos hemisferios, resolver conflictos psicológicos, o en todo caso empeorarlos, desarrollar una actividad creativa intensa, que requiere la integración de ambos hemisferios en su grado máximo de actividad.

Los estados alterados de conciencia contenidos en la primera ilustración (inspiración, euforia, y estado autógeno) son los que logran un máximo equilibrio entre los dos hemisferios, teniendo una activación conjunta y un incremento de la transmisión de datos entre ellos mayor que en otros estados, por lo que la actividad artística sería óptima. Desde este punto, y ya en el último tercio del esquema (éxtasis, nirvana), la actividad cerebral del hemisferio derecho supera al izquierdo, y puede efectuarse una desconexión opuesta al anterior, por el control de la conciencia; la actividad pasa a realizarla el hemisferio derecho y el izquierdo se suprime. En este estado es casi imposible realizar actividad artística alguna.

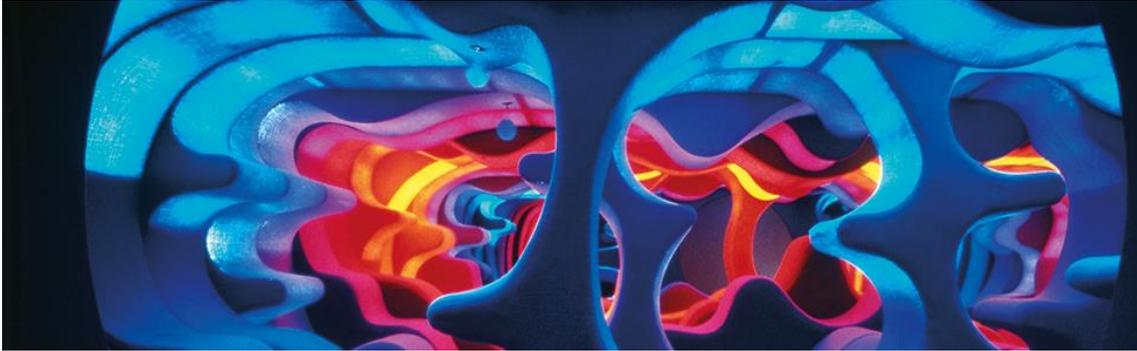
1.4.2 EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD.

Aparte de la predisposición natural que tienen los artistas para desarrollar su creatividad en los distintos ámbitos de trabajo, es posible, como ya hemos visto anteriormente, potenciar la creatividad mediante la aplicación de ciertos métodos, esto puede ser (bien) mediante la ingestión de sustancias psicoactivas, (bien por) el consumo de alimentos, bebidas, el juego, el baile, meditación, etc. que puedan facilitar la integración hemisférica cerebral.

El estudio de las técnicas que pueden potenciar la creatividad o que ayudan a los artistas a tener experiencias para su posterior creación, puede llevarnos a una mejor comprensión de estos fenómenos: cómo se han realizado las obras de dichos artistas y bajo qué influencias.

CAPÍTULO 2

Are you Experienced? EL ARTE DE LA ERA DE LA PSICODELIA, EVOLUCIÓN E INFLUENCIAS



Verner Panton. *Phantasy Landscape. Visiona II*, furniture fair Cologne, 1970. © Panton Design, Basel

Are you experienced? El ARTE PSICODÉLICO

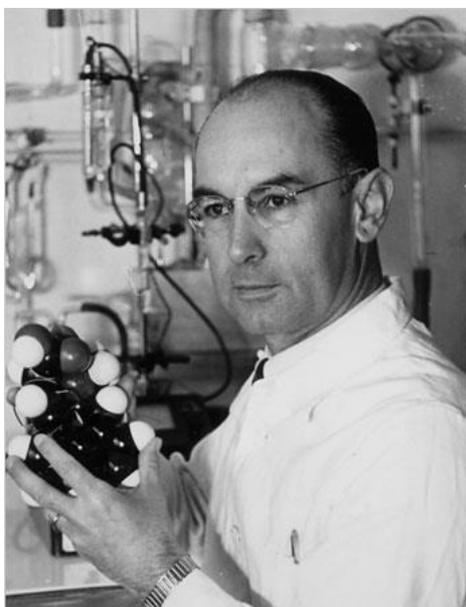
Como todo progreso, los estilos parecen moverse a través del estrato del consciente histórico, afectado a menudo por la impredecible estética y las modas intelectuales. La emergencia y el florecimiento del estilo de la psicodelia coincide con uno de los periodos más revolucionarios del siglo XX.

El arte psicodélico se relaciona con las obras realizadas bajo experiencias psicodélicas, que intenta generar efectos análogos a las sustancias químicas como la LSD, éxtasis, DMT, Mdma, u otras drogas.

Las manifestaciones artísticas que se realizan bajo los estados alterados de conciencia por psicodélicos hacen que este arte intente reproducir, transmitir y estimular la naturaleza y esencia de las experiencias psicodélicas que han tenido los artistas. Los relatos de las experiencias las encontramos en los escritos de numerosos psiconautas como el escritor y filósofo Aldous Huxley, Ernst Jünger, Henry Michaux, Albert Hoffmann, Timothy Leary, Carlos Castaneda, Thomas Wolf, Ken Kesey, William Burroughs y otros tantos, que han tenido influencia en el arte de la psicodelia y que nos sirven como autores claves para entender la experiencia bajo los efectos de sustancias psicoactivas, donde dicha experiencia es una vivencia de estados de conocimiento o conciencia que se diferencia de la conciencia habitual, de los sueños, los estados de delirio y ebriedad.

Entre los antecedentes artísticos que tienen los artistas de la psicodelia, podemos citar el visionario y poeta William Blake, las obras de El Bosco o las de Brueghel, el arte tibetano y los mandalas, el Art Nouveau, el surrealismo y el realismo fantástico. No obstante, antes hemos mencionado famosos psiconautas que tuvieron contacto y experiencias con sustancias psicoactivas, y las reflejaron en sus escritos e investigaciones.

Algunos de ellos en el romanticismo del siglo XIX como Charles Baudelaire, Gautier, Delacroix, Gerard de Nerval, Alexandre Dumas, Flaubert, Arthur Rimbaud, Walter Scott, Mary Shelley, Victor Hugo, Paul Verlaine, Walt Whitman, Edgar Allan Poe y otros tantos más adelante en la década de los cincuenta, como la *Generation Beat*.



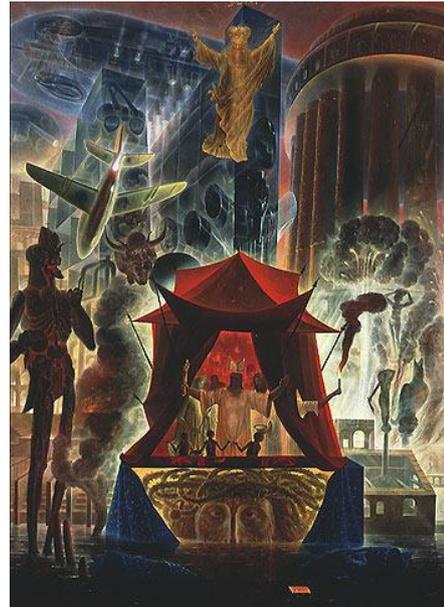
Dr. Hofmann, fecha desconocida, con un modelo químico de LSD. Copyright 2008 The New York Times Company

El término psicodélico significa "generar alucinaciones" y se refiere a las distorsiones de la realidad. El término fue acuñado por el psiquiatra Británico Humphrey Osmond que había experimentado y auto-experimentado con LSD como una cura para enfermedades mentales como la esquizofrenia; en una carta enviada a Aldous Huxley aparecía el nombre por primera vez.

La sintetización de la LSD fue descubierta casi por casualidad en 1938 por el químico Albert Hoffmann en los laboratorios de la compañía farmacéutica de Sandoz en Basilea. El descubrimiento de la LSD puede que haya sido uno de los puntos más importantes en la historia del redescubrimiento de los enteógenos con la cultura humana. El hallazgo de Albert Hoffmann supuso la puerta de entrada de estos compuestos en el mundo científico occidental. Desde su primer viaje lisérgico en bicicleta, Hoffmann se dedicó por completo a los temas desvelados por su travesía y sabia sustancia. En el campo científico colaboró con Wasson, aisló y sintetizó los dos principios activos de los hongos mexicanos, la *psilocibina*, y la *psilocina*. En su parte humanista colaboró en la hipótesis del uso de los alcaloides de cornezuelo del centeno en los *Misterios de Eleusis*, (Gordon W. R., 2013) en la Grecia clásica y, en general, la gran mayoría de sus trabajos están relacionados y representan la unión entre el mundo científico y el mundo de lo trascendente.

Desde luego las publicaciones que realizó tanto de manera individual como colectiva nos han servido de gran ayuda por la documentación que nos ha aportado. Destacamos su libro *Historia de la LSD. Como descubrí el ácido y que pasó después en el mundo*. donde da testimonios propios y de colegas intelectuales como Aldous Huxley, Timothy Leary y otros de las experiencias visionarias con la LSD. *Plantas de los Dioses. Orígenes del uso de los alucinógenos*. escrito junto con el etnobotánico Richard Evans Shultes, nos ofrece un generoso repaso al uso de los alucinógenos en diversas culturas alrededor del mundo.

Años más tarde salieron a la luz algunos artículos sobre el descubrimiento de la LSD y los posibles usos y beneficios de sus propiedades en la comunicad médica. Numerosos fueron los médicos que se hicieron eco de la noticia, y muchos científicos experimentaron con la nueva droga en psicoterapia, en tratamientos para enfermedades mentales como la esquizofrenia y también aplicados a desórdenes sexuales. Del mismo modo el profesor de la Universidad de Harvard Timothy Leary ayudado por Richard Alpert experimentó con sus alumnos, se autoproclamó gurú del LSD y poco más tarde fue despedido de la Universidad de Harvard.



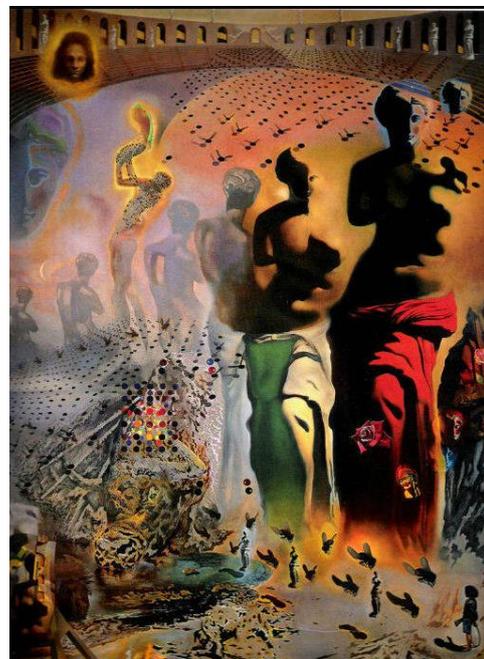
Ernst Fuchs. *THE PSALM 69.* 1949-60.
Técnica mixta sobre panel de madera,
53x75cm.

Por otra parte, Huxley dio a conocer sus experiencias con mescalina y otras drogas y mantuvo contacto con intelectuales como Albert Hoffmann que años atrás sintetizó la LSD a través del cornezuelo de centeno.

El polifacético Henry Michaux fue uno de los pioneros en el consumo de mescalina y narró sus experiencias tanto en ensayos como en su original obra gráfica.

También el artista E. Fuchs de la escuela del Realismo fantástico de Viena y así otros muchos de los que se ha dicho que tuvieron experiencias con la LSD, como es el caso de Salvador Dalí (aunque el artista no lo corroboró).

Queremos con ello decir que la tendencia psicodélica no está marcada por un tiempo y lugar. Según algunos está determinada por la química moderna, pero esto solo es válido en tanto que nos basemos en la sintetización de la LSD y otras sustancias, ya que hay artistas y culturas donde se consumen y han consumido enteógenos con propiedades similares a la LSD en su forma natural. En consecuencia, todo esto hay que entenderlo en su contexto social y cultural.



Salvador Dalí. *El torero alucinógeno.* 1968-70.
Oleo sobre lienzo. 398'8 x 299'7 cm.
Copyright: (C) ARTEHISTORIA

¿El consumo de drogas ha generado en este caso un lenguaje artístico? El arte psicodélico no es un estilo o mejor dicho lenguaje que se haya originado de otro, no es una variante; proviene de las formas dadas por la experiencia y el contexto cultural de la época en la que afloran actitudes abiertas y de libertad. No es al principio algo de la alta cultura, más



Henry Michaux. Sin título de la suite complementaria para Meidosems, 1948. Litografía. 28.7 x 22.2 cm. © 2015 Artists Rights Society (ARS), New York / ADAGP, Paris

bien proviene de una cultura subterránea o underground, tentada por sus relaciones incestuosas con la cultura popular, el "low art" - arte para las masas, accesible y fácilmente comprensible- y el entretenimiento, que deriva de las diversas subculturas populares que se estaban generando, y sobre todo del movimiento hippie..

En los últimos años todo el arte y el diseño de la era psicodélica ha experimentado un sorprendente renacimiento, emergiendo de los años del olvido para capturar la imaginación de los artistas actuales, diseñadores y cineastas.

Hace pocos años se han organizado una serie de exposiciones sobre la psicodelia, el éxtasis y la

relación de las drogas con el arte en los años 60 y 70, y cómo ha ido evolucionando esta simbiosis en el arte hasta la actualidad.

El término “psicodélico o psicodelia” es la adaptación al español del inglés *psychedelia*, un neologismo formado a partir de las palabras griegas ψυχή, "alma", y δῆλομαι, "manifestar". La palabra *psicodélico* fue inventada por el psicólogo británico Humphry Osmond y significa "que manifiesta el alma". En un sentido amplio, toda proyección del mundo interior es psicodelia, pero en sentido más estricto alude a una modalidad artística musical y pictórica que se desarrolla a partir de la segunda mitad del siglo XX y cuya caracterización viene dada por evocar vivencias propias de la experiencia psicodélica (sinestesia) y alteraciones de la percepción del tiempo y del sentido de la identidad (empatía).

Son varias las exposiciones las que vamos a tener como referentes para la investigación, al tiempo que las numerosas publicaciones sobre el tema que nos brindan una profunda documentación artística y conocimiento sobre los acontecimientos que tuvieron lugar tanto en el pasado, presente y nos darán luz para plantear nuestras hipótesis sobre el futuro del arte de la psicodelia.

Algunos de estos proyectos expositivos no sólo se concentraban en mostrar los productos de consumo que generó el estilo artístico de la psicodelia como posters y portadas de álbumes, sino también la investigación de la noción de la sensibilidad psicodélica dentro del contexto del arte contemporáneo. Tal vacilación a la hora de plantear y explorar este territorio está normalmente atribuido a los términos tan controvertidos que le aplicaron en el pasado o con los que se ha asociado, como es el “low” art o el “high” art. (Grunenberg, **The Summer of Love: Psychedelic Art, Social Crisis and Counterculture in the 1960s., 2006**)

A pesar de las connotaciones que rodean la cultura psicodélica, en 1999, se realizó la exposición *post-hypnotic* curada por Barry Blinderman, usando el término “post-hypnotic” en referencia a las recientes pinturas abstractas que mezclan elementos de la estética del op art, la tecnología digital, y “la entera absorción de la psicodelia, la música rock y la televisión” (Blinderman, 1999) Media década después, en 2005 se organizó una gran exposición itinerante sobre el arte de la Era Psicodélica. La exposición organizada por Christopher Grunenberg llevaba por título *Summer Of love: Art of the Psychedelic Era* y fue inaugurada en la Tate de Liverpool, seguida de Schirn Kunsthalle, en Frankfurt; Kunsthalle, Wien y el Whitney Museum of American Art, New York. Una exposición itinerante que empezó en septiembre de 2005 y terminó en septiembre de 2007. La exhibición fue innovadora en cuanto a la muestra, ya que no se habían realizado exposiciones de esta magnitud sobre el arte psicodélico: documentaba la cultura visual de la era psicodélica prestando especial atención a los trabajos de artistas contemporáneos, revelaba las conexiones entre el arte contemporáneo, la cultura popular, los disturbios civiles, la conmoción moral durante los años 60 y 70 del siglo XX.

Reconstruyendo el original impulso creativo y las motivaciones políticas del arte psicodélico y localizando el estilo dentro de un amplio contexto histórico y cultural del periodo, se presentó como un fenómeno internacional con trabajos que iban desde el Reino Unido, Estados Unidos, Sur América, Europa y Japón. La exposición demostraba cómo los artistas psicodélicos se atrincheraron profundamente en la cultura popular, mientras estaban influidos por los efectos de las alteraciones mentales producidas por drogas y su participación en actividades contraculturales.

La inclusión de artistas reconocidos como Andy Warhol y Yayoi Kusama ilustran el papel crítico de la psicodelia dentro de un amplio discurso de estética contemporánea, lo que proporciona una compleja, pero también una imagen más fluida, del arte y la cultura de los años 60.

El estudio de Grunenberg nos ofrece un amplio estudio útil para nuestra investigación, con interpretaciones de las características principales de un “lenguaje psicodélico”. Descripciones adecuadas que hace de las obras que analizamos en profundidad, muchas de ellas son las abstracciones kaleidoscópicas que también fueron incluidas en la exposición de Blinderman *Post-hypnotic*, y más recientemente en las pinturas del veterano artista abstracto Jack Youngerman (1926), del que el crítico Ken Johnson del



Carsten Holler. *Shawinigan Corridor.* 2005-2012. Gyproc panels, Produced by the National Gallery of Canada, Ottawa, Photograph © NGC

New York Times describió sus pinturas como encarnando “una general intensidad Pop-psíquedélica”. (Youngerman, 2009)

Además de poseer propiedades abstractas de extremo color y espacios kaleidoscópicos, la sensibilidad de la estética psicodélica puede también ser expresada en la forma de imaginería representacional altamente imaginativa o visionaria, el tipo de expresión artística que normalmente es catalogada como “surrealista” o como de “realismo mágico”. Dentro de este género, la terminología enfatiza la imaginería en sí misma más que el lenguaje en el que está representada, como apunta Grunenberg en el catálogo de la exposición *Summer of Love*.

El arte psíquedélico intenta capturar estas fantásticas visiones, criaturas y paisajes. Es un arte visionario en la mejor tradición de Hieronymus Bosch, William Blake, fin del Simbolismo, Surrealismo y ciertos tipos del llamado arte “outsider”. Abre las puertas de nuevos universos, captura el vuelo de la imaginación y a menudo tiene una profunda cualidad mística y religiosa.” (Grunenberg, *The Summer of Love: Psychedelic Art, Social Crisis and Counterculture in the 1960s.*, 2006)

Tres años más tarde, en el año 2011 el curador David. S. Rubin organizó otra gran exposición sobre el arte psicodélico y óptico de la era de la psicodelia en el San Antonio Museum of Art. La exposición *Psychedelic: Optical and Visionary Art Since the 1960s* incorporaba el trabajo de veinticuatro artistas y exploraba a la par que investigaba los orígenes y el desarrollo de “una sensibilidad psicodélica” en el arte contemporáneo de los

últimos cuarenta años, desde el Op art de principios de los años sesenta a las abstractas y visionarias representaciones de hoy en día.

La exposición y su catálogo, del mismo modo que la exposición *Summer of Love*, nos es un referente para la investigación y nos brinda documentación para poder ahondar más en la obra de los artistas de la psicodelia.

Una de las últimas exposiciones que se han llevado a cabo ha sido *Sous influences Artistes et psychotropes* en la Maison Rouge de París en 2013, con un heteróclito conjunto de hasta 250 obras de artistas que en algún momento se incursionaron en los planos alucinantes y alucinados de la farmacopea, la adicción y el ensueño narcótico.

El relieve de una divinidad asiria sosteniendo una flor de amapola, cortesía del Louvre, saludaba a los visitantes ante el umbral del "Sawinigung Corridor" de Carsten Höller, dando buena medida del recorrido de 360 grados que abarcaba la exposición *Sous influences*. Desde la explosión demográfica del opio y el hachís en pleno siglo XIX, pasando por las vanguardias, hasta destacados representantes de la era pop, del nuevo milenio y la más rabiosa posmodernidad. Una gran exposición que nos sirve como referente también sobre la relación del arte con el mundo de las drogas.

La mayor parte de las obras expuestas en esta colección han sido realizadas por casi 100 artistas del siglo XX mientras se encontraban bajo los efectos de sustancias psicotrópicas o han creado las obras posteriormente. Entre ellos destacan, por mencionar a algunos, la del mismo comisario, Antoine Perpère, Plug, Fred Tomaselli, Herman de Vries, Fancis Picabia, Sigmar Polke, Gabriel Pommerand, Daniel Pommereulle, Takashi Murakami, Youssef Nabil, Helio Oiticica, Jean-Michel Basquiat, Charles Baudelaire, Hans Bellmer, Bruno Botella, Basquiat, Nan Goldin, Luc Delahaye, Jean-Louis Brau o Miguel Egaña y así hasta más de 90 artistas, y más de 250 obras que fueron expuestas, entre documentos, videos, posters, fotografías, parafernalia, etc.

La exposición *Sous influence* se dividía en tres partes diferenciadas, de modo que el visitante acababa conociendo los efectos que desata el consumo de sustancias psicotrópicas en la mente de cada artista y cómo lo plasma en sus obras.

La primera fase se basaba en la representación que los autores hacen de las drogas y de su uso. La segunda parte era la más novedosa: los organizadores de la exposición intentaron recrear para el público los efectos del consumo de sustancias psicoactivas y que el espectador pudiera sentir en primera persona los efectos de las drogas. Para ello, en la exposición prepararon una experiencia interactiva con instalaciones y entornos con dispositivos psico-sensoriales que rodeaban a los visitantes, siendo la mayor parte de estas obras de contenido multimedia.



Jack Kerouac fue, junto a **William Burroughs**, **Allen Ginsberg** y **Gregory Corso**, uno de los representantes de un movimiento literario cuyo impacto fue esencial para la transformación del pensamiento en los años sesenta.

Por último, la tercera sección acogía las obras que los artistas desarrollaron bajo los efectos de sustancias psicoactivas, es decir, en las que se muestra la modificación que sufre el artista cuando ha consumido drogas, ya que se considera que sus efectos disparan su creatividad –en algunos casos, en otros el efecto es todo lo contrario-.

La exposición la llevó a cabo un interesantísimo comisario, Antonie Perpère, nacido en 1949 en Saigón, que fue el administrador del Marmottan Centro Médico de París. Desde 1991, ha pertenecido al departamento de educación del Charonne Tratamientos de Adicciones, Ayuda y Prevención, de París. Hasta 1980, Perpère no dio el salto al mundo del arte.

Desde luego son importantes las exposiciones que se han realizado a lo largo de la última década, referentes para nuestra investigación y para analizar al mismo tiempo la repercusión que han tenido y tienen en relación con el binomio arte-droga

Aparte de las exposiciones que se han realizado, hay una abundante documentación sobre el tema que nos ocupa y que tendremos en cuenta, como la publicación del crítico del New York Times Ken Johnson *Are you experienced? How psychedelic consciousness transformed modern art* de 2011, un estudio sobre el arte contemporáneo visto desde la perspectiva de la psicodelia, y cómo esta cambió y transformó el arte contemporáneo.

Siguiendo con el análisis del arte psicodélico, podemos decir que puede que sea un derivado del pop, pero no del *party pop* o del *neodadaísmo* intelectualista de la gran burguesía. El pop fue una manifestación que nació en Estados Unidos y que se dio a conocer a mediados de los años 60 cuando el movimiento hippie y los movimientos

contraculturales estaban aflorando. Estos venían del movimiento "beatnik", encabezado por Allen Ginsberg, Jack Kerouac y William Burroughs; movimiento que se crea en EE.UU. y posteriormente se reparte por Europa, Londres, Amsterdam, Francia y España también, pero en menor medida. En España ha sido más bien a nivel ciudadano, aunque sí hay algunos artistas que trabajaron y siguen haciéndolo bajo los estímulos e influencia de sustancias psicoactivas.

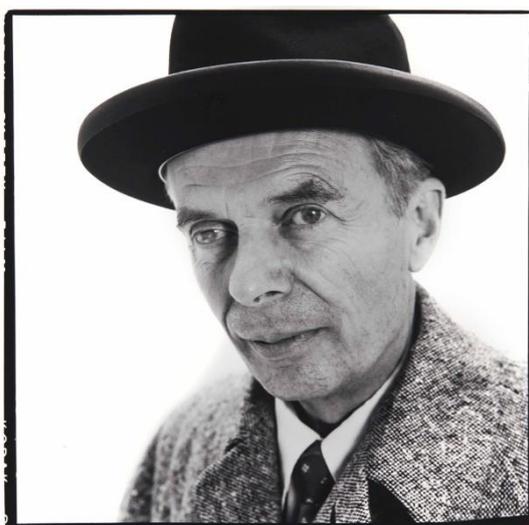
El lenguaje psicodélico fue el resultado de una alta interacción productiva entre el arte, la tecnología, política, la cultura de drogas, música y otras tantas influencias, creando una estética que ejemplificaba el espíritu de la liberación y libertad de la sociedad.

No obstante, fueron quizás más importante los aspectos ambientales del arte, la expansión de la forma, el color, los medios, y el espacio para crear una atmósfera que propiciara una expansión de la conciencia.

Las distintas técnicas artísticas se fusionaron para crear un lenguaje único: para los espectáculos sensoriales fue la pieza central de todo el movimiento, que culminaría en un nuevo híbrido artístico, descrito como un arte "intermedia", "multimedia" o "mixed media". Resurgieron ideas de la mezcla y productividad entre distintas disciplinas, géneros, medios y cultura. Con la participación de todos los sentidos, las obras de los artistas más representativos entonces y ahora expresaban un espíritu de euforia y de creencia utópica en un futuro mejor.

2.1.1 VARIEDADES DE LA EXPERIENCIA

Desde los primeros usos de la LSD en la comunidad médica y científica a principios de los años 50, el LSD ha sido motivo de discusión y de numerosos estudios en los que se analizan las propiedades, los distintos estados de alucinación, ilusión y trance



Richard Avedon: *Aldous Huxley*, New York City, 1956. 10.2 x 15.2 cm. PHOTOGRAPHER'S COPYRIGHT AND REPRODUCTION LIMITATION'S STAMP ON THE VERSO.

producidos por la droga. Es bien sabido que los efectos producidos por la droga tienen cierto parecido con los de condición psicótica o esquizofrenia entre otros, aunque como dijo Aldous Huxley “sólo la parte celestial de la esquizofrenia” (Huxley, *Las puertas de la percepción*, 2009) En un importante estudio *The Varieties of Psychedelic Experience* de Robert Masters y Jean Houston se describen algunos de los efectos producidos por la experiencia del consumo de LSD, en el que se producen una variedad de alucinaciones, ilusiones, sensación del cuerpo anormal, perturbaciones del ego (despersonalización,

des-realización, des-animación), el tiempo y el espacio se distorsionan y las otras desviaciones del consciente normal. (Masters & Houston, 2000)

El estado primario que produce la experiencia psicodélica del LSD se encuentra en la mente, las modificaciones psicosomáticas del LSD tienen un efecto profundo en la capacidad perceptual, de tal manera que el entendimiento y la interpretación de la realidad exterior altera el viaje o la experiencia producida por la droga.

¿Qué es lo que produce el consumo de LSD y qué efectos pueden producir las obras creadas bajo su consumo? De manera cognitiva, dos son los principales efectos de la droga: intensificación y distorsión de la percepción. Se producen cambios fisiológicos; dificultades de mantener el foco, las imágenes parecen tener una fluidez desagradable, algo que también solía ser empleado como una forma estilista dentro de las obras artísticas.

La LSD abría las puertas de un universo por descubrir, una libertad antes no percibida por la vida ordinaria, un mundo de sensaciones nuevas que se experimentaban con una extraordinaria intensidad (Masters & Houston, 2000, págs. 82-83) .

Los efectos de la experiencia psicodélica son únicos, los efectos químicos del LSD y otros alucinógenos generan ciertos patrones experienciales y comparten estados sensoriales. Con diferentes graduaciones, la experiencia afecta a la percepción del yo, el cuerpo y todo lo que le rodea, manteniendo la alucinación y el viaje dentro de una fantástica e imaginaria realidad. Timothy Leary aconsejó que se introdujera el individuo de manera paulatina en la experiencia, ya que progresivamente se pasa de un profundo estado de consciencia, a una pérdida del ego, alucinaciones y de aquí a un periodo de re-entrada. (Leary, Metzner, & Alpert, *The Psychedelic Experience: A Manual Based on The Tibetan Book of the Dead*, 2000) En la experiencia se pueden reconocer multitud de imágenes dependiendo del nivel sensorial y del profundo estado en el que se encuentre el individuo. Podemos pasar de reconocer objetos simples, personas y lugares a vivir una fantasía con criaturas místicas, pero también se pueden producir malas experiencias en las que el individuo pasa por situaciones límites, como ver edificios en llamas, destrucción, asesinatos o lugares que provocan terror.

Normalmente las experiencias tienen una gran intensidad, colores lumínicos muy intensos, brillantes, destellos o colores preternaturales. La naturaleza de estas experiencias tiene su origen en "sueños y estados hipnóticos" que se pueden enlazar con el universo de los arquetipos de Carl Gustav Jung.

2.1.2 EL ARTE PSICODÉLICO. Nacimiento y evolución de un lenguaje artístico

En los años 60, más concretamente en 1966 una conferencia sobre la LSD en San Francisco marcó las pautas de lo que se denominó "arte psicodélico"; no sólo se describieron los efectos psicodélicos de las drogas y su influencia en el arte y el florecimiento de un nuevo estilo, sino también una revolución que afectaba a la consciencia humana y a la interacción social.¹² Son varias las manifestaciones artísticas que estaban influenciadas por el consumo de sustancias psicoactivas: posters, pinturas, instalaciones, light-shows, films, la moda y el diseño. Nosotros solo vamos a profundizar en las pinturas, esculturas, light-shows, videos, instalaciones, cine experimental, porque para poder hacer un análisis en profundidad se necesitaría una investigación entera dedicada a semejante tarea, y lo que queremos es centrarnos en el tema que nos concierne, y reflejar las obras y artistas que mayor repercusión tuvieron y tienen hoy en día respecto a la relación del consumo de sustancias que alteran la percepción y el arte.

¹² Para más información ver: Yalkut, Jud, "*Critique: The Psychedelic Revolution. Turning on the Art Trip*". Arts Magazine, vol.41, Noviembre de 1966, pag.22



Isaac Abrams, *All Things Are One Thing*, 1966.
Óleo sobre lienzo Tamaño: 40" x 40". Copyright
Isaac Abram

imaginados mientras se está bajo los efectos de sustancias psicoactivas y su influencia.

Este arte es un fiel reflejo del viaje a veces transcendental y otras no tanto, que se tiene bajo los estímulos de drogas como la LSD en cierto modo parecido a la amalgama de registros durante el sueño y otros procesos del subconsciente que evocan las pinturas del surrealismo

Es bastante obvio que existen paralelismos entre la experiencia con drogas como la LSD, MDMA, Éxtasis, etc. y el arte de la psicodelia, y que uno no tiene significado sin



Isaac Abrams, *In Search of The Golden City*,
1967. Óleo sobre lienzo Tamaño: 40" x 40".
Copyright Isaac Abram

el otro. El consumo de estas sustancias fue para algunos el responsable directo del florecimiento de las nuevas formas artísticas que estaban emergiendo en la época. Timothy Leary dijo que el consumo de LSD y su culto habían revolucionado los cambios en la cultura americana, lo cual había producido un nuevo ritmo no solo en la música, también en las nuevas formas de crear cine, un nuevo arte cinético visual, nueva literatura, y había comenzado una revisión del pensamiento filosófico y psicológico.

Las manifestaciones de las experiencias psicodélicas son principalmente apariciones visuales, al menos al principio de su estado inicial, antes de otras experiencias sensoriales, como son las impresiones táctiles. Por otra parte, el arte psicodélico se puede definir como una aproximación de las experiencias sensoriales que se tienen -aunque a veces no -durante un viaje de LSD. Estos evocan los efectos de distorsiones perceptuales sobre los objetos percibidos o imaginados, generando formas multi-coloreadas y excesivas, patrones



Isaac Abrams, *Birthday*, 2010. Óleo sobre lienzo Tamaño: 30" x 62". Copyright Isaac Abram

repetidos en un estado de constante flujo como las representaciones tan impresionantes que se realizaban en los light-shows, como en el Op art y el arte cinético-lumínico.

Como las capacidades perceptivas se agudizan y aceleran extremadamente por el consumo, la separación de las impresiones sensoriales se vuelven borrosas y se funden en una intensa experiencia sinestésica, en la que los colores producen sonidos y formas que pueden ser percibidos hasta con una intensidad táctil.

Todo el arte de la psicodelia o al menos casi todo, intenta captar y aprehender esta esencia, y las increíbles visiones que devienen de la experiencia, junto con criaturas, seres y mundos surrealistas y paisajes vívidos.

Como dijimos antes, los antecedentes de este arte visionario lo encontramos en las pinturas de El Bosco, William Blake, *fin de siècle* en el Simbolismo, en el Surrealismo y en ciertos tipos de arte llamado "Outsider" (Grunenberg, *The Summer of Love: Psychedelic Art, Social Crisis and Counterculture in the 1960s.*, 2006) Estos nos abren las puertas de un universo nuevo, lleno de experiencias, imágenes que capturan la elevación de la imaginación, de los sueños más profundos de la psique y de nuestro yo, que a veces tiene una profundidad mística y una cualidad cuasi religiosa.



Isaac Abrams, *Cosmic Orchid*, 1967. Óleo sobre lienzo Colección de Bruno Bischofsberger, Photo by Alvan Meyerowitz

El arte psicodélico toma muchas formas estilísticas de trabajos que comparten una inclinación hacia una representación maximalista de visiones cosmogológicas a través de una complejidad formal, detalles obsesivos y ensimismados diseños abstractos.

Los artistas, por lo general, evitan por todos medios las geometrías rígidas, y más aún la limitación al blanco y negro. Uno de los mayores representantes de la pintura psicodélica de la época fue el artista Isaac Abrams (1939), que volvió a trabajar con la pintura después de sus experiencias con el LSD. 8. Robert E. L. Masters and Jean Houston, *Psychedelic Art*, New York, Groove Press, 1968, p.120. Trabajos como *All things Are One Thing* de 1966 combinan una multitud de motivos florales con referencias microbiológicas y simbólicas dentro de un rico jardín del Edén. Otra obra *Cosmic Orchid* representa una pérdida de imagen estable de un envolvente universo de líquidas capas orgánicas - llamas, amebas y formas moleculares en unos fuertes colores complementarios.

El arte de la India y del Tibet han ejercido una fuerte influencia estilística pero también han servido como ejemplo de arte que se libera a través de la meditación para encontrarse en un estado profundo de iluminación religioso o místico.



Lynda Benglis, *Night Sherbert A*, 1968 Dayglo pigment, phosphorescence and poured polyurethane foam. Image courtesy the artist and Cheim & Read, New York.

Los óleos de Lynda Benglis (1941) trascienden y extienden sus pinturas de acción dentro de una dimensión escultural con sus piezas de látex de colores puros esparcidas por el suelo - como la obra *Contraband* de 1969- y corrientes líquidas de poliuretano emanan de los muros y brillan en la oscuridad con colores fosforescentes. Icono feminista, escultora y artista visual, es especialmente conocida por sus esculturas y pinturas realizadas con látex vertido sobre la superficie.

A la edad de 73 años Benglis es una de las artistas vivas más importantes de Estados Unidos. Nació en 1941 en Louisiana, EE.UU., la revista *Life* la proclamó en 1970 como la “heredera de Pollock”, y emergió como parte de una generación de artistas que indagaban nuevos enfoques en la escultura y la pintura en la estela del expresionismo abstracto, el minimalismo y el pop Art.

Contando con Andy Warhol, Sol LeWitt y Barnett Newman entre sus amigos y compañeros, Benglis asentó su carrera dentro de un mundo del arte dominado por los hombres y se hizo famosa no solo por su radical nueva concepción de la escultura y la

pintura a través de sus primeras obras utilizando la cera y el látex, sino también por sus obras que tratan temas sobre la política feminista y la propia imagen.

Su obra forma parte de importantes colecciones públicas y ha sido expuesta en la Tate Modern, el Museo de Arte Moderno y el Whitney Museum. Benglis fue objeto de una retrospectiva internacional 2010-11 que viajó a The Irish Museum of Modern Art, Dublín; The Van Abbemuseum, Eindhoven; Le Consortium, Dijon; New Museum, New York; and the Museum of Contemporary Art, Los Angeles. Más recientemente, a principios de 2014, Benglis exhibió una serie de nuevas obras de cerámica en una exposición individual en Cheim & Read, New The Hepworth Wakefield York y Thomas Dane Gallery, Londres.

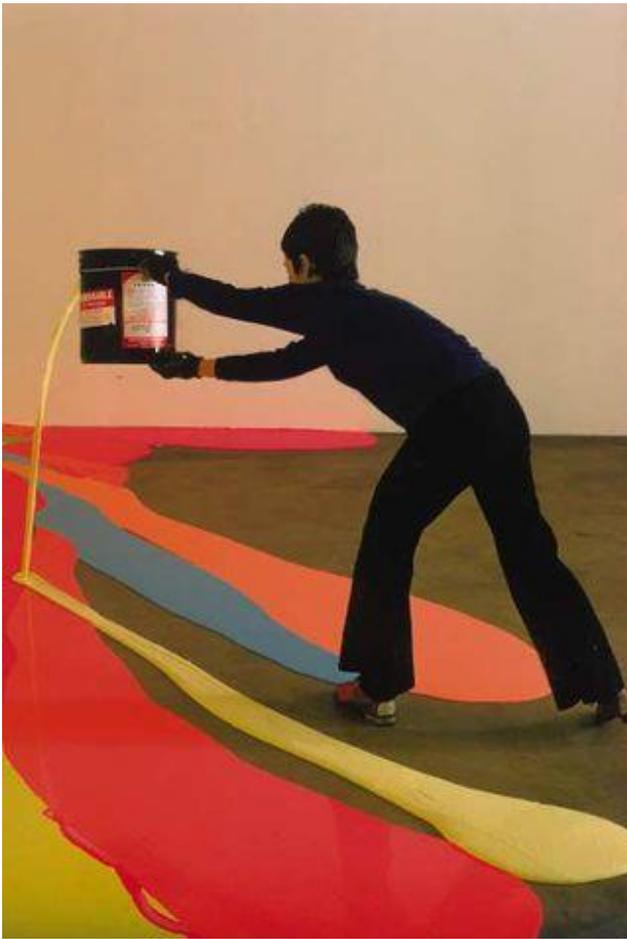
Actualmente el museo The Hepworth Wakefield de Londres presenta la primera retrospectiva de Lynda Benglis en el Reino Unido. Una exposición muy esperada con alrededor de 50 obras que abarcarán la totalidad de su prolífica carrera hasta la fecha.



Lynda Benglis, *The Graces*, 2003/2005. Cast polyurethane, lead, stainless steel Image courtesy the artist and Cheim & Read. New York.



Lynda Benglis, *Wing*, 1970 Cast aluminium. Image courtesy the artist and Cheim & Read, New York.



Lynda Benglis. Arriba e izquierda: Lynda Benglis pintando en el suelo con 40 galones de latex brillante y pigmentos en University of Rhode Island. Imágenes de los archivos de la revista LIFE. Abajo: *Contraband*, 1969. Pigmented latex, (7.6 × 295.3 × 1011.6 cm). Whitney Museum of American Art, New York ; purchase with funds from the Painting and Sculpture Committee and partial gift of John Cheim and Howard Read 2008.14





Holton Rower, *Pour Paintings*. Image courtesy The Hole, New York. 2012

Algunas similitudes encontramos en la obra del artista Holton Rower (1962), nieto de *Alexander Calder*, muy conocido por sus “pour paintings”. Sus obras están creadas mediante el vertido de hasta 50 litros de pintura de color, de distintas tonalidades y matices, sobre bloques configurados de diversas formas y paneles de madera contrachapada. Una vez que vierte la pintura, permite que se extienda con lo que crea un charco texturizado y composiciones psicodélicas.

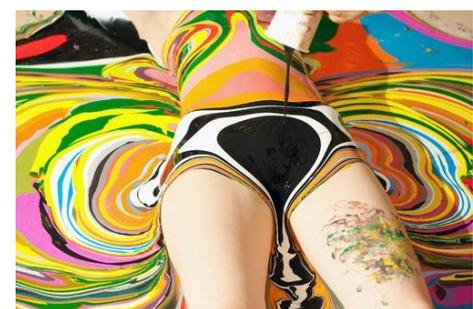
Nació en la era de la psicodelia y creció trabajando con su padre en el negocio de la construcción, donde aprendió, entre otras cosas, a gestionar equipos de personas para crear empresas masivas. Siendo nieto de *Alexander Calder*, escultor estadounidense, a su vez hijo y nieto de escultores y, por si fuera poco, de madre pintora, creció rodeado de Artistas.

En su estudio, experimenta con muchas técnicas y con los *mass media*, incluyendo la escultura, la instalación y el montaje. A principios de 2010, comenzó a desarrollar sus “pour paintings”, que equipara a las esculturas. Sus obras van desde la pequeña a la gran escala, y aparecen como vórtices o segmentos anillados de troncos de árboles. La serie de pinturas “pour paintings” las logra a base del goteo de pintura acrílica de distintos colores sobre objetos tridimensionales.

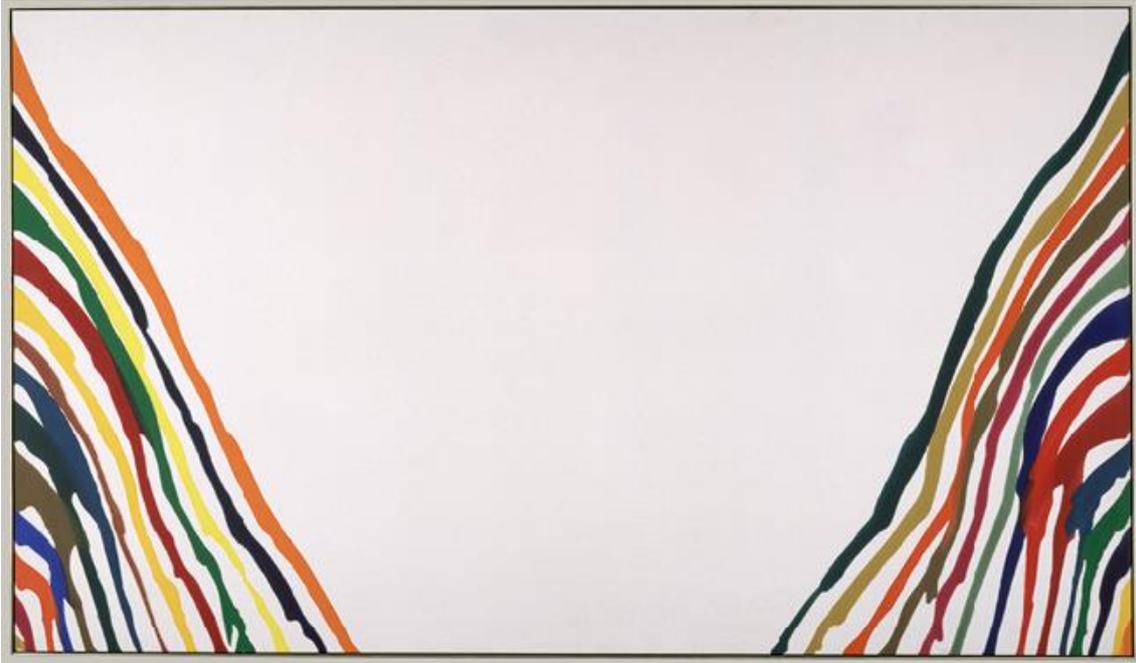
El artista de Nueva York utiliza la fuerza natural de la gravedad para afectar sus creaciones dejando el



Holton Rower, *Pour Paintings*. Image courtesy The Hole, New York. 2012



Holton Rower. *Pour painting performance.*
Basel Week Miami , 2012.



Morris Louis: *Alpha Pi*, 1961. acrílico sobre lienzo, 102 1/2in x 177in. (Courtesy Metropolitan Museum of Art, New York City, Arthur H. Hearn Fund, 1967.)

diseño final abierto a la influencia externa. El control de Horton sobre sus creaciones se limita a seleccionar cuidadosamente cada color en un orden para satisfacer la visión. Utiliza las estructuras de madera contrachapada como lienzo, vierte diferentes mediciones de los colores seleccionados para crear una explosión de color, que se yergue y ofrece una experiencia diferente desde los distintos ángulos desde los que se puede visualizar la obra.

Las obras tienen una relación con la pintura de campos de color y otras exploraciones formales del arte abstracto y el minimal art - la relación más superficial quizás la puede tener en Morris Louis "Pour Paintings"- pero en lugar de buscar la autonomía de color, estas obras son físicas, agresivas, literales y musculares. Sus pinturas son un proceso impulsado, ya que la pintura da rienda suelta a ser ella misma y, al igual que las obras heroicas del siglo pasado, no persiguen lo sublime; pero hay sin embargo algo más: Rower no sólo se implica con la gravedad, si no que *gravita*.

Las pinturas derramadas de Rower se acercan más a las fotos de la naturaleza de Edward Weston que a las obras de *Pollock* o *De Kooning*, pintores que, incluso cuando fueron más abstractos, siempre dejaron rastros de las acciones de sus manos. Mientras tanto, la amplitud de las piezas de la sugestionabilidad de Rower abarca una gama enorme: desde las piezas de tipo *geoda* a las obras que parecen un escáner cerebral, de las naves espaciales a las vértebras de *Northern Lights*, los encajes antimacasares, máscaras macabras, superficies de planetas distantes, tejidos adiposo, moluscos bajo el agua ,



František Kupka *La taladradora*. 1927-1929 Óleo sobre lienzo.
73 x 85 cm Museo Thyssen-Bornemisza, Madrid

dendritas, corales, los órganos sexuales, reliquias cristianas, mitocondrias y complejos de Golgi: es difícil para la mente poética no correr fuera de control.

Durante los últimos cinco años ha estado desarrollando y perfeccionando estos vaciados recluyéndose en su estudio. Ha realizado diversas exposiciones individuales como la muestra de Pace en 2011 Shows recientes en Pace verano pasado, en la galería John Whinnie en Nueva York y

proyectos que ha tenido en Shirazu en Londres son solo el principio de su pasión por compartir estos importantes trabajos con un público cada vez más amplio. En el año 2012 realizó una exposición individual en la galería *The Hole* de New York, donde 19 de sus psicodélicas *pour paintings* colgaron sobre las paredes de la galería y en mayo de 2014 realizó su tercera exposición individual *Too many ideas* en la misma galería. Un artista incansable que no para de crear e investigar en su taller.

Por otra parte, y volviendo a los años 60, los estilos que definieron gran parte del Arte psicodélico estaban basados en las formas del Art Nouveau, el arte de la época Victoriana (1837-1901) y Edwardiana (hasta fin de la primera guerra mundial), el surrealismo, el simbolismo y el realismo mágico.

De hecho, muchos artistas a lo largo de la historia han usado todas las herramientas creativas que han tenido al alcance y han trabajado desbordando su imaginación para dar forma a las imágenes de la realidad de su consciencia más profunda, tanto de manera abstracta como representacional o combinando ambas.

Algunos de los primeros modernistas estuvieron bastante influenciados por un abanico de científicos e investigadores metafísicos que les llevaron a pintar representaciones abstractas de fenómenos que sabemos que existen, pero que son invisibles para el ojo humano bajo circunstancias normales.

Para el artista checo František Kupka (1871-1957), considerado como uno de los pioneros y co-fundador de las primeras etapas del arte abstracto y el cubismo órfico, “la misión del artista era un uno cósmico... Su visionaria sensibilidad y su cósmica filosofía unida para formar una peculiar noción de una realidad aumentada” (Rowell, 1975) Tenía

conocimientos de los estudios y los escritos de Rudolf Steiner y otros defensores de la Teosofía, las pinturas abstractas que Kupka había estado tanto interpretando como representando con “ritmos cósmicos y espacios cósmicos” (Rowell, 1975, pág. 78) El punto de vista de Kupka era meramente metafísico como una extensión de lo físico, lo que es, integrado con el lugar de fuera de ella, con “la realidad espiritual u orden cósmico en el cual gobierna la naturaleza (estando) presente en formas naturales” (Rowell, 1975, pág. 80)

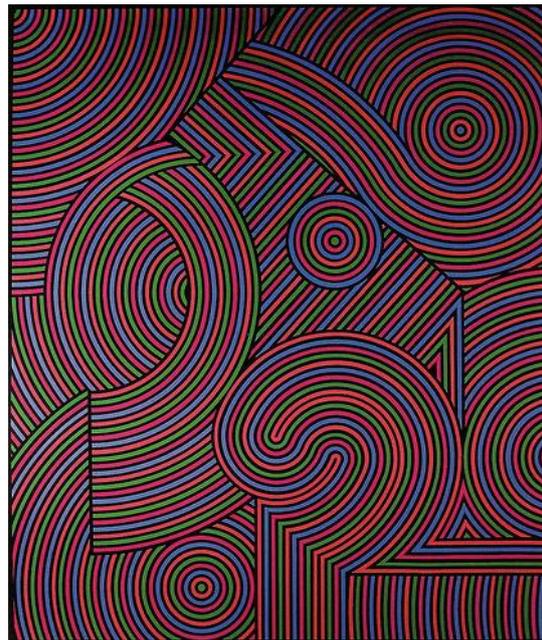
La noción que tenía kupka de lo espiritual era como un elevado nicho dentro del amplio espectro de lo que consideramos que es la realidad, lo que se hace mucho más consistente con el pensamiento que rodea el siglo XX; pensamientos que van en dirección hacia las conexiones entre lo visible e invisible, lo material e inmaterial, lo conocido y lo desconocido.

El famoso psicólogo Carl Gustav Jung tomó un punto de vista holístico de la mente cuando escribió “los contenidos conscientes e inconscientes de la mente están unidos entre sí... Parte del inconsciente consiste en una multitud de pensamientos oscurecidos temporalmente, impresiones e imágenes que, a pesar de haberse perdido, continúan influyendo en nuestra mente consciente” (Gustav, 1995)

Cuando Aldous Huxley estuvo experimentando con la mescalina -una droga psicodélica- llegó a unas conclusiones similares. En uno de sus ensayos más influyentes *Las puertas de la percepción*, Huxley nos sugiere que los “otros mundos, con lo que los seres humanos de forma errática hacen contacto son tantos elementos en la totalidad de la conciencia de pertenencia a la Mente en general” (Huxley, *Las puertas de la percepción*, 2009, pág. 24)

Alrededor de 1947, el artista Victor Vasarely (1906-1997), cuya pintura más madura la encontramos en *Tekers-MC* (1981), descrita como “cósmica en su sugestión de infinito” (C. Morgan, 2004),

reconoció que él ya “no podía aceptar un mundo interior y exterior como algo separado...Las lenguas de la mente no son más que las supervibraciones del macrocosmos físico” (C. Morgan, 2004)



Victor Vasarely, *Tekers-MC*. Acrílico sobre lienzo. 235 x 201 cm - 1981. . © Esta obra está protegida por copyright



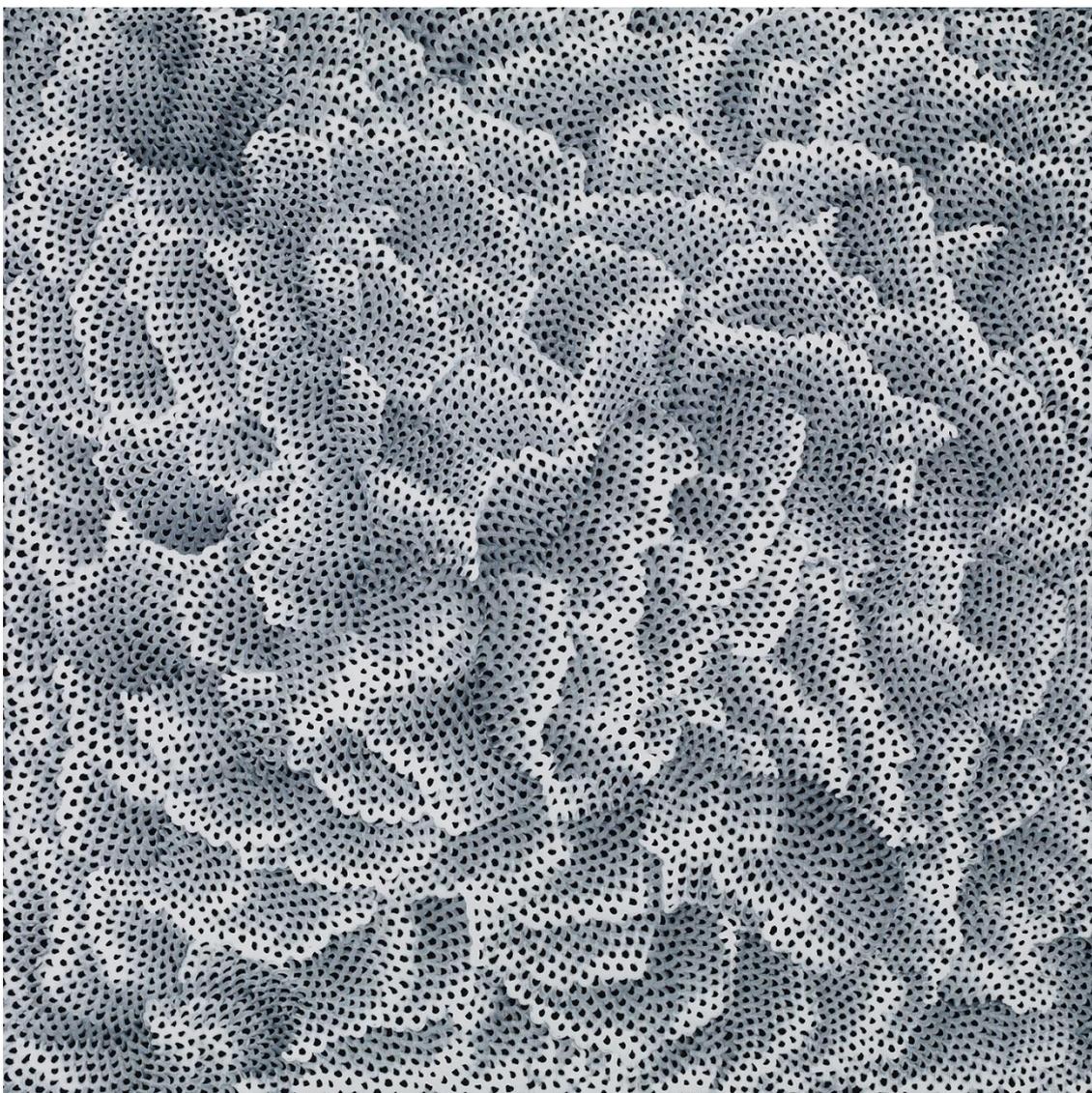
Victor Vasarely, *Cheyt Pyr*. 1970-1971 . Műanyag, vászon
(Vasarely Múzeum, Pécs)

Se llamaba realmente Vászárhelyi Győző, aunque fue conocido como Victor Vasarely. Nacido en Pécs, Hungría en abril de 1906, Vasarely perteneció a una generación de artistas como Kupka, Wassily Knadinsky y otros tantos artistas del ambiente que produjeron las primeras pinturas abstractas en Europa. Aunque a veces se le ha considerado el padre del Op art, compartió mucho de sus interés con artistas de la época. En particular, Vasarely estaba interesado en las

ciencias, lo que le llevó a estudiar medicina en Hungría, pero lo abandonó al cabo de dos años. Entonces atraído por el arte asbtracto, decidió estudiar arte, cursando sus estudios artísticos en la academia de Muheely -los comienzos de la Bauhaus- fundada en Budapest por un alumno de la Bauhaus. Durante estos años se interesó por las pinturas de Mondrian y Malévich, por la astronomía y aunque durante esos años introdujo los principios de la abstracción geométrica, hasta 1950 Vasarely no se vería completamente comprometido con la pintura abstracta, un periodo que vio un renacimiento en su fascinación con “el cosmos, el espacio interestelar, y los mundos utópicos extraterrestres” (Spies, 1971) Desarrolló un modelo propio de arte abstracto geométrico, con efectos ópticos de movimiento, ambigüedad de formas y perspectivas, e imágenes inestables. Utilizó diversos materiales pero empleando siempre un número mínimo de formas y de colores. Tenía consideración por la pintura mesurada, reposada, racional y serena (redes, tramas).

Aunque las pinturas abstractas de Vasarely abarcaban un periodo anterior al de la era psicodélica, su interés denota que su desarrollo en esta dirección fue facilitado por un momento revelatorio en el cual experimentó un aumento de conciencia de la realidad. En la discusión de su movimiento a la abstracción geométrica, Vasarely explicó una vez cómo fue hipnotizado:

Los azulejos blancos cubren las paredes, azulejos en los cuales descubrí crepitaciones finas extremadamente bizarras. Algunas eran verticales, y evocaban las ruinas de grandes ciudades desaparecidas, tenían algo fantasmagórico. Las otras, las horizontales, me daban la impresión de paisajes alucinatorios que ya conozco o que podría algún día descubrir.
(Spies, 1971, pág. 45)



Yayoi Kusama, INFINITY NETS [MAE], 2013, Acrílico sobre lienzo. 130.3 x 130.3 cm, 51 1/4 x 51 1/4 in, (KUSA 904), Courtesy Yayoi Kusama Studio, Inc., Ota Fine Arts, Tokyo / Singapore and Victoria Miro, London, © Yayoi Kusama

Una experiencia similar le ocurrió a la artista japonesa Yayoy Kusama (1929), como veremos más adelante, que utilizó un vocabulario artístico propio para crear y darle nombre a sus creaciones de formas celulares a las que llamó *Infinity Nets*. Como a Kusama vamos a dedicarle un análisis de su obra más adelante, sólo queremos hacer un pequeño resumen de su obra para seguir con el análisis de los artistas más importantes en el contexto en el que estamos. Kusama, que había sufrido alucinaciones desde que era niña, trazó su formato característico a una serie de alucinaciones que comenzaron cuando ella tenía diez años.

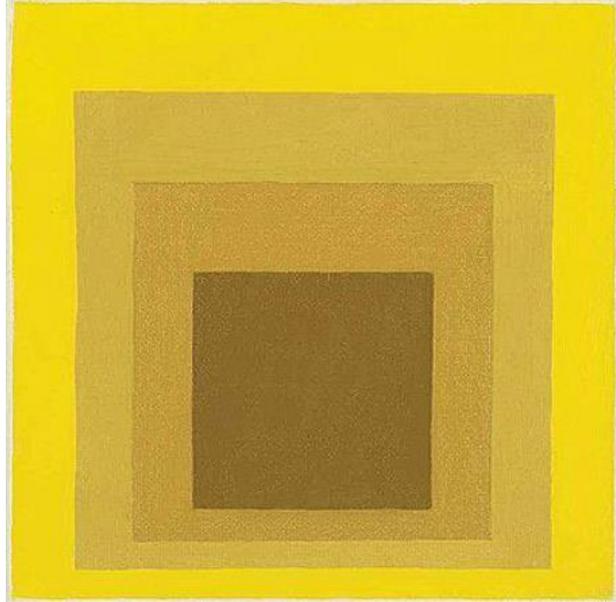
Un día, mirando una tela que estaba encima de la mesa y que tenía un patrón de flores rojas, volví mis ojos al techo y vi el mismo patrón de flores rojas por todos lados, incluso en las ventanas, el suelo. La habitación, mi cuerpo, el universo entero estaba lleno, yo misma fui eliminada, y me había

vuelto y me había reducido al infinito del eterno tiempo y el espacio absoluto. Esto no fue una ilusión sino una realidad. (Hoptman, 2000)

Con los años, Kusama ha retratado sus redes infinitas utilizando un vocabulario de repeticiones de lunares, no sólo en sus pinturas, también en instalaciones como *Infinity Mirror Room*. En la salas con espejos, la artista o el espectador pueden experimentar la ilusión de estar totalmente inmersos en un expansivo y aparente espacio infinito “el espectador, se multiplica sin fin por medio de los espejos, convirtiéndose en parte del evento dramático” (Zelevansky, 1998). Para la artista, estos trabajos cumplen el deseo de sentirse uno mismo con el cosmos “Cuando borramos la naturaleza y nuestros cuerpos con los lunares, nos convertimos en parte de la unidad de nuestro ambiente. Me convierto en parte de lo eterno, y nos convertimos nosotros mismos con amor” (Zelevansky, 1998, pág. 124)

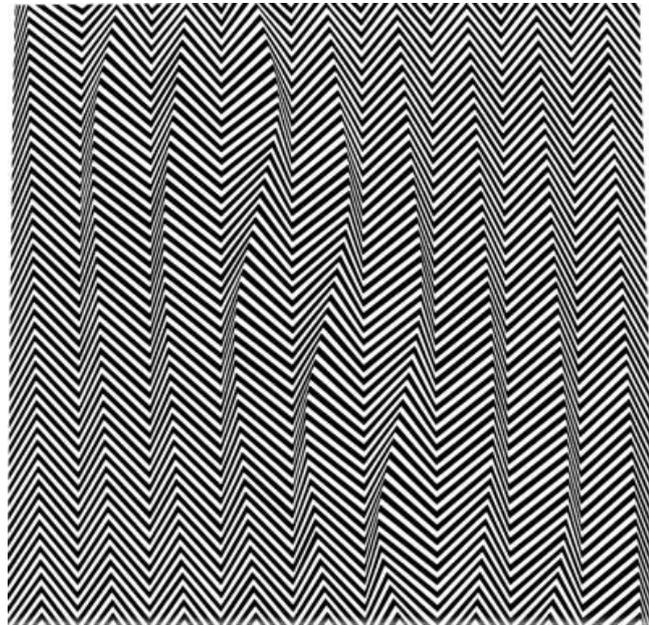
Aunque Kusama no participó en la innovadora exposición de 1965 *The Responsive Eye* -la cual como hemos mencionado antes, identificó a un grupo de artistas por su práctica con la “abstracción perceptual”- sí que compartió un gran interés en el fenómeno experiencial que puede ser generado por la obra artística. La exposición organizada por el Museum of Modern Art y cuya curación estuvo a cargo de William C. Seitz, *The Responsive Eye*, tuvo en cuenta las relaciones entre la obra artística y las experiencias que los espectadores percibían, reconociendo que no tenían todas las respuestas sobre el ojo y el cerebro interactúan durante el acto de ver. El curador Seitz dejó constancia de ello en las notas que escribió en el catálogo: tal dificultad “para distinguir entre lo que se ve, piensa, siente, y recuerda. Sabemos también que nuestro conocimiento de los billones de vías nerviosas y las conexiones que transmiten imágenes a la mente es incompleta” (Seitz C, 1965). Seitz nos ofrece en el catálogo una rigurosa investigación de varios modos de pintura y escultura abstracta que dependen de la percepción del espectador para impactar y darles significado. En la sección del catálogo “Optical Paintings”, el curador Seitz se concentra en la interacción sobre el color. Rastreando sobre las teorías del color que se llevan haciendo desde el siglo XIX, como es el caso de las teorías sobre el color que inspiraron a los impresionistas de Michel Eugène-Chevreul. De entre sus teorías destacan: *La teoría del contraste simultáneo* (1839) con la que demostró que un mismo color es percibido por el ojo de diferente forma según los colores que le rodeen, por lo tanto, se puede decir que se percibe con diferente tono, valor y saturación; esto debido a que el ojo exige simultáneamente el color complementario y si no le es dado lo produce, dando forma a este efecto. Otras teorías son la armonía de colores análogos y la armonía de contraste. De su obra *Los principios de la armonía y el contraste de los colores y su aplicación a las artes.*(1839) Seitz observa que ahora hay muchas más opciones para los

pintores que meramente exploran las relaciones entre los colores complementarios. Nos explica que “con una vasta batería de pigmentos aclarados y ampliados a su disposición, los pintores pueden trabajar con una paleta ampliada por otra orden de imágenes creadas perceptualmente, contrastes simultáneos, persistencia de imágenes, algunos de ellos tan dinámicos como cualquiera producido por el movimiento físico” (Seitz C, 1965, pág. 18).



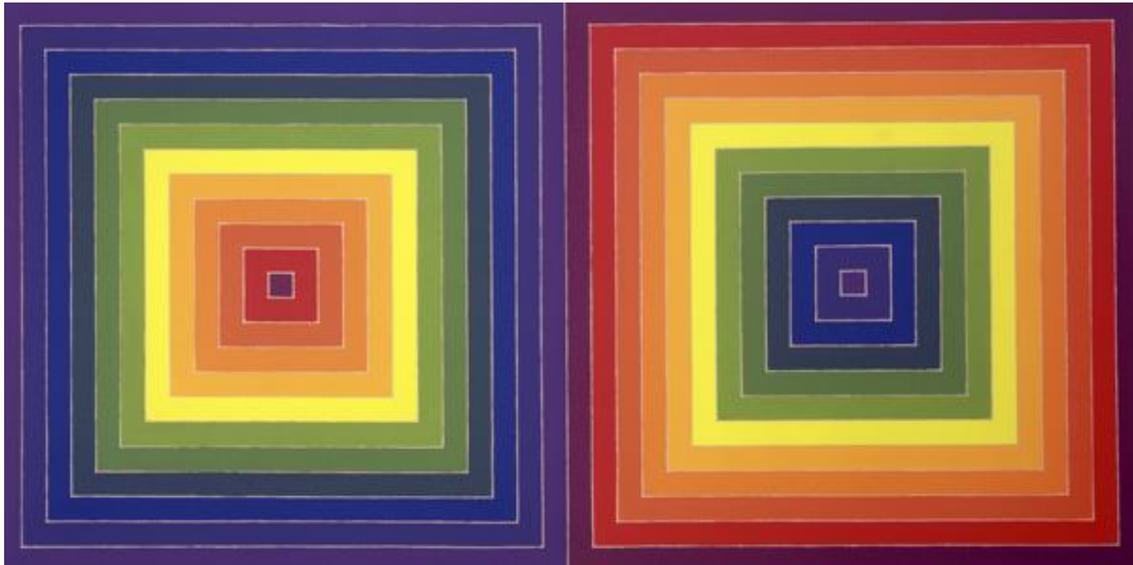
Josef Albers, *Estudio para el Homenaje al Cuadrado*: Harder, Softer, Soft Edge - 1964 - 40,6 x 40,6 cm - Óleo sobre masonita. MACBA

En otra sección del catálogo, considera el blanco y negro casi como un color, y explica que “casi todo lo que se puede afirmar en general sobre la pintura óptica en color es también válido para el blanco y negro” (Seitz C, 1965, pág. 18) Pone como ejemplo a la artista Bridget Riley (1931), indicando que la pintura puede causar en el ojo del espectador un bombardeo de pura energía. Por otra parte, Seitz también hace una conexión entre el arte contemporáneo y la experiencia psicodélica, comentando que tales efectos ópticos “son incrementados...bajo la influencia de drogas como la mescalina o la LSD” (Seitz C, 1965, pág. 19)



Bridget Riley, *Descending*, 1965 .Emulsion on Hardboard, 36x36 in.

Como señala Seitz en el catálogo, un gran número de los artistas en la exposición *The Responsive Eye* estaban influenciados por las teorías actuales del color, introducidas en América por profesores y artistas que provenían de la Bahuaus alemana. Uno de los más relevantes fue el profesor Josef Albers (1888-1976), profesor de la Black Mountain College cerca de Asheville, en North Caroline, encargándose del programa de arte hasta 1949 y después en la Universidad de Yale. Entre los alumnos más importantes destacaron, Richard



Frank Stella, *Double Scramble*, 1968. Resina Fluorescente sobre lienzo. 175.3 cm x 350.5 cm. © 2012 Frank Stella / Artists Rights Society (ARS), New York

Anuszkiewicz (1930), Julian Stanczak (1928); ambos artistas fueron algunos de los más importantes representantes del Op art. También los artistas John Cage, Robert Rauschenberg, Cy Twombly, Ray Johnson, Susan Weil, Donald Judd y Merce Cunningham. Aunque una de las obras de Albers estuvo presente en la exposición *The Responsive Eye*, Albers criticó los términos “óptico” y “retina”, algo que reconoce Seitz en los comentarios citados de Albers “las respuestas que ellos denotan son “psicológico” y así sucederá detrás de nuestra retina, donde todo lo óptico termina” (Seitz C, 1965, pág. 18)

Albers experimentó con una gran cantidad de efectos de colores, formas, líneas y áreas entre sí, con la subjetividad de la percepción visual: *Solo las apariencias no engañan*. Con sus dibujos sobre la base de las ilusiones ópticas fue junto a Victor Vasarely fundador del Op-art. En este contexto, sus series más famosas son parte de *Homenaje al cuadrado*.

En “Homenaje al cuadrado intentó explorar la interacción del color en un formato regular dado. Y demostró, por si hiciera falta, que el color es un fenómeno completamente relativo; los colores se cambian constantemente según su yuxtaposición y relación con otros colores. “Un mismo tono puede parecer diferente cuando se coloca sobre diferentes fondos, y diferentes colores pueden parecer casi iguales cuando se asocian a distintos fondos. Es así que un mismo color permite innumerables lecturas”.

Albers renuncia a dar énfasis en los efectos generados por un objeto de arte más que sobre el objeto en sí. Estas declaraciones eran compartidas por otro artista en la exposición, el artista Frank Stella (1936). Durante los años 60 Stella fue defendido por

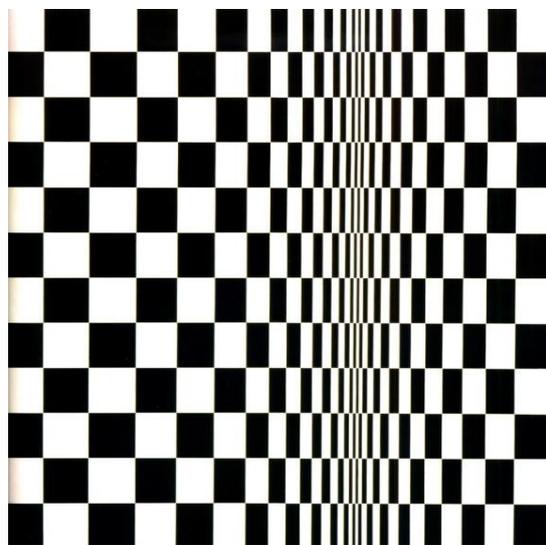
sus inclinaciones a crear pinturas que fueran puramente sobre pinturas, y en 1958 él ya estaba explorando la simetría y la repetición de idénticas formas como medios para conseguir “espacios ilusionísticos fuera de la pintura” (Cooper, 2006) En un estudio reciente sobre la obra temprana de Stella, hay muchas más evidencias para sugerir que era muy consciente de los efectos ópticos de sus pinturas, aunque intentó reducirlos. Así lo puntualiza Harry Cooper, Stella asistió a demostraciones de la psicología perceptual mientras era estudiante en la universidad de Princeton y había mantenido conversaciones



Bridget Riley, *Arrest 2*. 1965. Acrílico sobre lienzo, 195 x 190.5 cm.

con amigos sobre el tema. De acuerdo con Cooper, la exposición *The Responsive Eye* consiguió hacerle pensar más sobre estos temas, y en 1966 en una mesa redonda en la que participaba Stella comentó las dificultades que tenía de evitar la sugerencia de la ilusión cuando pintaba bordes duros. En la pintura de Stella de 1968 *Double Scramble*, el artista manifiesta esta preocupación, suavizando los bordes de las bandas de cuadrados concéntricos de colores para dejar líneas de lienzo sin pintar entre ellos, de este modo minimiza el potencial para cada color para producir interacciones ópticas con los colores colindantes.

A pesar de tales preocupaciones, es imposible negar que la pintura está viva y aparece con una energía visual deslumbrante, atribuible en parte al hecho de que está pintada con pintura fluorescente. Desde 1960 hasta 1965, de hecho, Stella experimenta activamente con nuevas e innovadoras pinturas, comenzando con pintura de aluminio en 1960 y trabajando sus formas a través del cobre, resina alquídica, colores metálicos, zinc cromado, polvo metálico en emulsión de polímero y resina fluorescente.



Bridget Riley, *Movement in squares*. Tempera sobre cartón 122x122 cm. 1961

Por otra parte, mientras Stella podía haber querido que los espectadores percibieran *Double Scramble* como la representación de un espacio perfectamente plano, la intensidad de la paleta tiende a estimular múltiples lecturas de cuadrados concéntricos

como alternativa cóncava o convexa, un efecto que también es facilitado por la secuencia de los colores, que se mueven en oposición diametral con la banda exterior de una secuencia correspondiente al propio cuadrado del otro.

Lo que Stella trató de evitar – el destello visual generado por una pintura- fue más la preocupación para otros artistas en la exposición *The Responsive Eye*, en la que se incluye el artista Bridget Riley, que compartió con Stella el deseo de crear pinturas que direccionaran las propiedades inherentes del médium. Es bien conocido el interés de la artista por la interacción del color cuando copiaba las pinturas de George Seurat en su época de estudiante. En una entrevista con Andrew Graham-Dixon, Riley recordó el momento revelatorio que fue para ella cuando descubrió cómo “Seurat, a través de su mezcla óptica... a través de estos finos puntos, estos toques diminutos de color, me daba una manera con la que romper completamente la dureza de la línea.” (Graham-Dixon, 1995)

Para la artista, todas las pinturas, incluyendo las obras de los grandes maestros “han tenido siempre que tratar con problemas abstractos” (Graham-Dixon, 1995, pág. 65) En las primeras pinturas que la catapultaron como una artista Op art, limitó su paleta al blanco y negro, habilitando su foco sobre propiedades como el contraste, la irradiación y la interacción. En pinturas como *Arrest 2* (1965) las bandas verticales ondulantes pintadas en blanco, negro y gris conducen al espectador a través del lienzo produciendo los tipos de colores complementarios y luminosidad a los que se refería Seitz en el catálogo de la exposición *The Responsive Eye*.

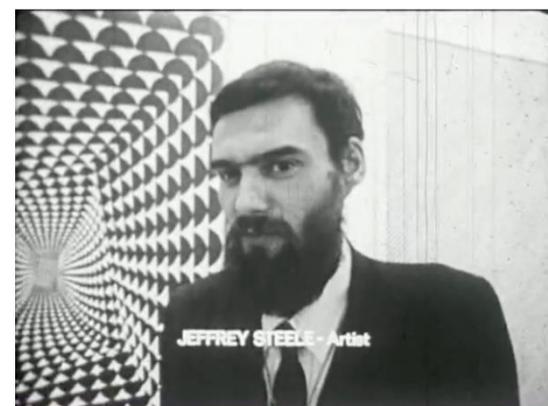
Para Riley, tal movimiento rítmico visualmente paralelo ocurre también en la música, porque “pintar es básicamente una organización – o manipulación- de cualidades abstractas que no soportan las relaciones con el mundo físico” (Graham-Dixon, 1995, pág. 23)

La artista considera sus imágenes como una serie de “sensaciones visuales” que llevan al espectador hacia el interior:

Me gustaría que reconocieras las sensaciones, experimentar no necesariamente, como dices, como si fuera un paseo por el bosque, pero saber que tienes un lugar en el pasado que experimentó una yuxtaposición fuerte, una suavidad de la forma, un brillo sorprendente, un oscuro, una cosa oculta, que ha sentido el peso de las cosas de arriba y la ligereza debajo. (Graham-Dixon, 1995, pág. 72)

Una de las pinturas de Riley fue la elegida para la portada del catálogo de la exposición. Desde luego *The Responsive Eye* tuvo un éxito rotundo entre el público, pero resultó ser menos popular entre los críticos que desestimaron las obras como *trompe l'oeil*. No obstante se realizó un documental que lleva por título el mismo que el de la exposición, dirigido y realizado la noche de la apertura por Brian de Palma. *The Responsive Eye* es el único acercamiento documental en la filmografía del director italoamericano. Lo interesante que podemos encontrar, es la combinación de tres elementos: imágenes de los cuadros expuestos (en travellings y zooms que permiten entender las ilusiones que generan, a pesar de que algunas de las obras son en colores y no logramos entender para nada su efecto cromático en una película en blanco y negro), entrevistas a los autores de las obras y otros profesionales involucrados con la muestra –destacando entre ellos Rudolph Arnheim, experto en la psicología de la visión y el arte- y en tercer pero no menos importante lugar, a los asistentes a la inauguración de la exposición, a través de entrevistas breves sobre sus impresiones o incluso solo el audio de ellos sobrepuestos a los cuadros.

Es en este último punto donde *The Responsive Eye* respira bien tantos años después de la muestra. Alejándose de una visión que podría haber sido puramente educativa (si bien contiene estos elementos en algunas entrevistas con los “expertos” -lo cual es siempre un aporte- De Palma deja salir un poco de su visión crítica y su acidez



Imágenes superiores, fotogramas del documental *The Responsive Eye*

–medida- cuando retrata la asistencia bastante snob y supuestamente docta que visita la exposición, y que confiesa, algunas veces, no prestar excesiva atención a las obras (“la verdad es que me marean”) o simplemente obviarlas dentro del contexto social de la inauguración. Cualquiera que haya ido a un evento similar en una galería sabrá que las bandejas de cócteles, el alcohol, las relaciones y los potencialmente “importantes” contactos sociales a generar en el evento están en ese momento por encima del arte expuesto, independiente de su calidad, excelente, buena u olvidable.

A pesar de las críticas, Riley celebró otra exposición muy popular en ese momento en los EE.UU., en la Galería de Richard Feigen en Nueva York. Las entradas se agotaron el primer día que salieron a la venta - un logro notable para un artista que todavía estaba en sus treinta y pocos años. En la actualidad, desde finales de los 70 Riley todavía sigue trabajando. Las exposiciones de su obra se realizan por todo el mundo: Sydney, Tokio, Nueva York, Zurich, Londres...por mencionar solo algunas de las ciudades donde su obra ha sido expuesta recientemente.

En 2007 hubo una exposición de quince pinturas realizadas entre 2005 y 2006 en la Galería Taylor Timoteo en Londres. Una vez más sus imágenes habían cambiado; las formas de las pinturas “rombo” de los años 1980 y 1990 barrieron a través de verticales, pero esta vez eran fluidos arabescos en colores más suaves -azules, verdes, lilas y naranjas pálidos.

Bridget Riley es una innovadora consistente en su campo, experimenta constantemente con nuevas ideas que marcan nuevos rumbos. Por esta razón, nadie puede realmente saber lo que nos traerá en términos de su arte original y único, que está demandando tanto de sí misma y de quien los vea. Por todo el análisis, deducimos que la artista tiene una clara influencia de la era de la psicodelia, y sus obras nos pueden transmitir los estados alterados de conciencia que se adquirirían por medio del consumo de LSD.

De todos los artistas que fueron catapultados a la luz pública a través de los medios de comunicación que asistieron a la exposición *The Responsive Eye*, uno de los que más se identificó con el fenómeno fue Richard Anuszkiewicz, cuyas pinturas fueron descritas por el *New York Times* como “eye shattering” –algo así como ojo demoledor- No menos importantes en el desarrollo de la pintura óptica, sin embargo, son las contribuciones del amigo y compañero de clase Julian Stanczak de Anuszkiewicz. Ambos estudiaron en la Universidad de Yale bajo la tutela de Josef Albers, y compartieron la teorías sobre el color y su desdén por la etiqueta op art.

En el pensamiento central de Albers reside la idea de que la percepción puede ser engañosa, señalando la diferencia entre lo que físicamente se ve y lo que percibimos cuando lo vemos. El artista manifiesta en la introducción de su libro *La interacción del color* que “un color casi nunca es visto como realmente es –como físicamente es” y explica en una sección sobre la post-imagen y el contraste simultáneo que “el ojo normal, ni siquiera el más entrenado, es infalible contra el engaño del color” (Albers, 2003) Tales conceptos fueron particularmente importantes para Anuszkiewicz, del mismo modo que también estudió los escritos sobre la percepción de James J. Gibson y Rudolf Arnheim.

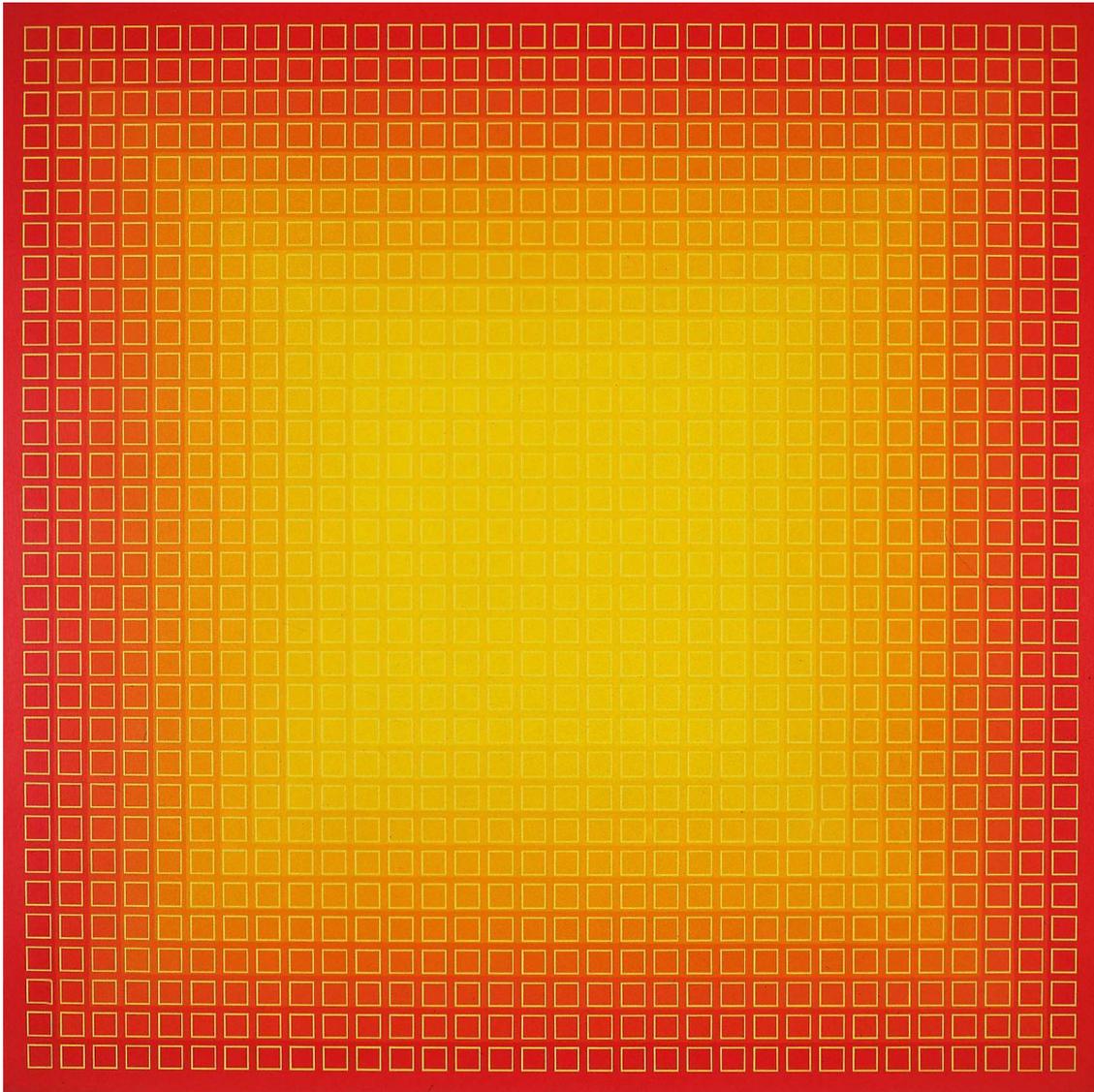


Anuszkiewicz, *Celestial*, 1966, acrílico sobre lienzo, 61 x 61 inches

De entre las pinturas de Anuszkiewicz, su obra *Celestial* (1966) tiene una sorprendente semejanza en su estructura a un diagrama usado por Arnheim en su texto clásico *Arte y percepción visual: Psicología del ojo creador*. Para ilustrar la estructura oculta en equilibrio de un disco dentro de un cuadrado, el autor nos presenta un diagrama que lleva cuadrados concéntricos hechos a base de divisiones, con una superposición de cinco discos giratorios, todos interconectados por un punto céntrico, intersecciones cruzan y configuran los cuadrados. (Arnheim, *Arte y percepción visual: Psicología del ojo creador.*, 2002)

Se puede descubrir la geometría subyacente de la obra *Celestial* de Anuszkiewicz, donde la misma estructura debería ser revelada, aunque la dinámica visual es amplificada a través de los contrastes de colores llamativos del rojo, azul y verde y el efecto moiré que se ocupa de las líneas angulares. Esta última característica refleja las lecciones de Albers, quien introdujo a sus estudiantes en el concepto de “mezcla óptica”, lo que ocurre cuando los colores contrastados fuertemente producen nuevos colores en la forma de post-imágenes. (Albers, 2003, pág. 33)

El propio Anuszkiewicz ha comentado en varias ocasiones la importancia de tales dinámicas visuales, señalando, “La función del color se convierte en mi materia y su ejecución es mi pintura” (Anuszkiewicz)



JULIAN STANCZAK, *Transept*. 1978. Acrílico sobre lienzo. 127 x 127 cm.

Del mismo modo Stanczak fue influenciado por las teorías de Albers y Arnheim; este último contribuyó con un ensayo para una monografía que se publicó en 1990 sobre el artista. (Arnheim, Julian Stanczak: decades of light, 1990)

Para Stanczak, que prefería el término “energía visual” a “óptica”, la pintura objetiva es “para mejorar la acción de la superficie y lograr la atención visual temporal” (Arnheim, Julian Stanczak: decades of light, 1990, págs. 38-40). De esta manera comparte con Riley el punto de vista sobre las relaciones entre la pintura perceptual y la naturaleza. Él mismo comentó al respecto “No trato de imitar o interpretar la naturaleza; pero con la respuesta al comportamiento del color, formas, líneas, trato de crear relaciones que deben correr de forma paralela a las experiencias del hombre con la realidad” (Robert, 1990). En la década de los años 70, el acercamiento de Stanczak para la activación de una superficie de la imagen implicó un sistema de construcción de capas transparentes de colores y líneas. La superposición de colores y rejillas lineales en pinturas monocromáticas como *Morning*

Filtration (1974), *Transept* (1978) o *Intercepting* (1983) interactúa para producir los efectos lumínicos del metal reflejado o la luz brillante.

En abril de 2014 en la galería de Deedee Wigmore de New York organizó la exposición *Our Postwar Focus: 1960s-1970s*, una exhibición colectiva de cuatro visionarios del Op art, una muestra “eye-dazzling” del arte óptico de los años 60 y 70 donde se exhibieron las obras de cuatro de los artistas más punteros del Op art: obras de Tadasky (Tadasuke Kuwayama) (1935), Richard Anuszkiewicz (1930), Sue Fuller (1914-2006) y Mon Levinson (1926-2014). Estos son algunos de los artistas originales que fueron incluidos en la exposición *The Responsive Eye* en el MoMA en 1965, y un renacimiento Op en el Columbia Museum of Art en Columbus, Ohio que acogió una retrospectiva en el 2008 del Op art coincidiendo con la publicación *Optic Nerve: Perceptual Art of the 1960s*.

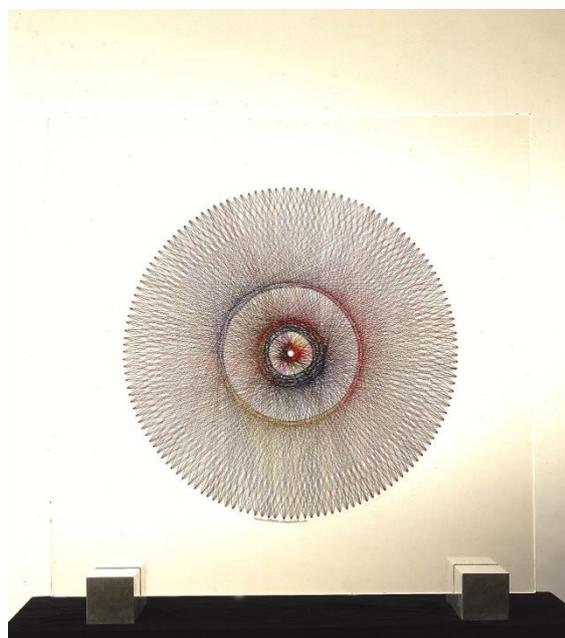


Tadasky, *Red and Yellow with Gray Ground*, 1966, acrílico sobre lienzo, 68 x 68 inches

De los cuatro artistas de la exposición, Tadasky y Anuszkiewicz son los que tienen una dinámica más contundente. Las pinturas de Tadasky son circulares, con una imaginería concéntrica. En cambio, las pinturas de Anuszkiewicz son cuadradas, concéntricas y con una acusada geometría en todos los ángulos.

Si las pinturas de Tadasky tienen como referencia los mandalas, las de Anuszkiewicz quizás tengan algunas conexiones visuales con los tejidos Amish.

Sin embargo, el trabajo constructivista de Sue Fuller está envuelto en capas de hilo. Sus cuadros están formados por esculturas tejidas o están realizados con una elaboración escultórica.



Sue Fuller, *String Composition #534*, 1965. Fibra montada entre dos placas de metacrilato Lucite sobre dos bases metálicas. Regalo de Sue Fuller al Smithsonian American Art Museum

Alumna de Josef Albers y de Hans Hoffman y Stanley Hayter, fue polifacética en su trabajo, profesora, pintora, escultora y grabadora, creadora de unos cuadros verdaderamente tridimensionales utilizando el hilo y la fibra como material.

Las obras de Fuller son una visión de un tiempo determinado y, lo que más nos impresiona, es que en los años sesenta, cuando se realizaron sus primeros trabajos, los materiales derivados del petróleo eran lo que estaban en boga, algo relativamente nuevo



Chris Duncan, site-specific installation *Untitled (White Stringburst)*, 2008

para la época y para la creación artística; no obstante, Fuller trabajó inteligentemente con los ingenieros y los científicos y se atrevió con los materiales que han mantenido el paso del tiempo, por lo que sus trabajos realizados con hilos y otros materiales siguen manteniendo sus ricos colores y líneas tensas.

La dimensión óptica que encontramos en la instalación de Duncan tiene referencias al cuarto artista de la muestra que se llevó a cabo en la

galería Wigmore.

El joven Chris Duncan es un artista multidisciplinar que realiza instalaciones, performances, dibujos, pinturas, libros de artista, etc. Las esculturas y sus impresiones son ambiciosas y es fácil perderte en su dimensión.



Mon Levinson, *Four Diamonds*, 1965, plexiglass and mixed-media construction, 40.5 x 40.5 inches

El trabajo de Duncan es un acto de equilibrio constante de positivo o negativo, alto o bajo, solitario o participativo, y tiende a conducir a preguntas sobre la percepción, la experiencia y la trascendencia, y tiene unas claras influencias de la era de la psicodelia.

El artista Mon Levinson trabaja acromáticamente en negro, blanco y gris. Sus construcciones en la muestra se pintan y se imprimen en múltiples capas de plexiglás, por lo que los efectos ópticos lo son no solo en

apariciencia sino también en la realidad.

Uno de los aspectos más significativos de la exposición *The Responsive Eye* y la atención mediática que produjo es que continuó un camino iniciado por artistas como Salvador Dalí (1904-1982) y Jackson Pollock (1912-1956): llamar la atención nacional al arte contemporáneo y a los artistas a través de la exposición en revistas tan populares como *Life* y *Time*.



Andy Warhol, *Marilyn Monroe* Screen-print, 1967

Desde luego la figura que pudo elevar el estatus del artista a unos niveles estelares a mediados de los años 60 fue por supuesto, Andy Warhol (1928-1987). Alrededor de 1965, el estudio de Warhol – popularmente conocido como The Factory- se había convertido en “el epicentro de la cultura pop de New York, uno de los lugares de moda para los neoyorkinos que iban en multitud” (Bourdon, Warhol, 1995)

Erigiéndose como un pionero del Pop art a principios de los años 60, Warhol proporcionaba un lugar de fiestas para artistas, coleccionistas, famosos, aspirantes a famosos, que lo describieron como un ambiente altamente sensorial, disintiguado por su “estilo décor” y los “popping flashbulbs” de las cámaras. Teniendo en cuenta esta atmósfera que le rodeaba, y de la que se rodeaba, Warhol también creó uno de sus primeros psicodélicos light-shows, dirigiendo un grupo de performances conocido como *Velvet Underground*. Entre 1965 y 1966, estas performances fueron realizadas usando multitud de proyectores, focos y mosaicos de espejos que rotaban, también con luces

estroboscópicas que estaban programadas “con un rápido y pulsante ritmo” (Bourdon, Warhol, 1995, pág. 223)

Aquí nos preguntamos, ¿Warhol tuvo relación con sustancias psicoactivas? ¿Influyeron las drogas en su creación artística o fue más bien el ambiente que le rodeaba? De acuerdo con el crítico de arte David Bourdon y socio de Warhol “Warhol nunca abogó por el consumo de drogas que expandieran la mente, se convirtió en un pionero de una nueva forma de entretenimiento, el club psiquedélico, que simulaba las visiones y los sonidos experimentados bajo la influencia de LSD” (Bourdon, Warhol, 1995, pág. 218) por otra parte también reconoce que “ninguno necesita tomar ácido para conseguir evadirse con las luces estroboscópicas; sólo se necesita cerrar los ojos cerca de una luz estroboscópica para que produzca una sensación estimulante y patrones de colores animados” (Bourdon, Warhol, 1995, págs. 223-225)

No obstante, el estudio *The Factory* concebido por Warhol resultaba en ocasiones un campo de pruebas donde experimentar con estupefacientes. Circulaban por el estudio todo tipo de preparados, por entonces la droga más popular era el meth cristalizado, pero también había ácido, speed, hachís, anfetaminas. (RIVERA DE LA CRUZ, 2006)

Sin duda alguna *The Factory* era el model central de toda la cultura de la droga neoyorquina. Sin embargo tras el asesinato de Warhol en 1968, cambiaron las cosas y la Factory pasó a ser más abstemia. “Entre mediados y finales de los 70 la gente que trabajaba en la Factory consumía un arsenal de drogas, que podían ir de la cocaína a la yerba o la heroína. En términos de protocolo, Andy nunca consumió sustancias ilegales y la Factory fue de hecho el primer modelo del Yuppismo. Como referente de esa regocijante década, la Factory patrocinaba alcohol, sexo y moda. Se la relacionaba mucho menos con las drogas.” (Bockris, 2013)

Por otra parte, Victor Bockris (1949), trabajó en la *Factory* como reportero para la revista *Interview*, y es considerado uno de los expertos en Warhol quedando plasamada en “Warhol: the biography”, del mismo modo fue amigo e interlocutor de Burroughs, firmando el esencial «With Burroughs: Report from the Bunker», publicado en España bajo el título “Con William Burroughs: Conversaciones Privadas con un Genio Moderno”

En uno de sus últimos libros “El affaire de Burroughs y Warhol”, materializa toda la documentación de los dos artistas, un proyecto que realizó en los años 80 y que no se ha materializado hasta ahora. Reune todas las conversaciones personales y centra el libro alrededor de uno de los epicentros de aquellas sísmicas épocas, la ebriedad y la relación que con ella mantuvieron Burroughs y Warhol.

En la entrevista realizada por la revista *Cañamo*, Bockris asevera que Warhol tenía una actitud hacia las drogas de paratrogadicto y paraalcohólico “Le encantaba salir con gente que iba colocada, preferiblemente al borde de un colapso nervioso, ya que la encontraba fascinante y en ese estado le confesaban todo sobre su vida sexual. Andy se medicaba son

sustancias legales a raíz de sus heridas, que todavía le molestaban a principios de los 70. Tenía más energía que nadie que haya conocido, y esta surgía del flujo de su trabajo, que siempre fue prodigioso”. (Bockris, 2013) Respecto a si consumía drogas o si hablaba de ellas en público, Bockris asegura que en algunos momentos consumió hachís y marihuana “Hay una fotografía de Andy en mi libro «Warhol: The Biography» en la que aparece compartiendo un porro con Bob Dylan. Aunque él no lo habría admitido nunca, a Andy le gustaba fumar yerba y podía beber como un estibador. La cuestión es que Andy estaba siempre colocado por naturaleza, y su colocón lo extraía de la gente que había a su alrededor.” (Bockris, 2013)

Durante el mismo periodo que produjo la *Velvet Underground*, también imprimió portfolios usando imágenes de sus más conocidas pinturas de principios de los años 60. Preocupado por sus producciones multimediales, también como por su incursión dentro de la realización, Warhol dejó algunas de sus decisiones en la producción de sus serigrafías a su director de proyectos, David Whitney. (Livingstone, 1989)

Las “variaciones de color espeluznantes” en las serigrafías pertenecen a estas ediciones, como es el caso de *Marilyn Monroe* (1967) que refleja los desarrollos simultáneos dentro de las arenas del arte contemporáneo y la cultura pop.

Mientras que el curador e historiador de arte Robert Rosenblum ha comentado las afinidades entre el uso de la repetición de Warhol en sus pinturas a principios de los años 60 y “las innovaciones abstractas de sus contemporáneos como Stella y Carl Andre” (Livingstone, 1989, pág. 29) es también significativo que del mismo modo que Stella, Warhol estuvo explorando los colores fluorescentes a mediados de los años 60. Además, Warhol y su director de proyectos debieron haber estado familiarizados con el estilo de la psicodelia de los pósters y las portadas de álbumes del periodo, como son los diseños de Wes Wilson para las performances de la *Velvet Underground* de 1966 en la legendaria Fillmore Auditorium en San Francisco.

Quizás la más directa y temprana convergencia entre el arte contemporáneo y la cultura psicodélica ocurrió en la ciudad de New York, concretamente en el barrio East Village, que durante el mismo año que la exposición *The Responsive Eye* llenó las galerías del MoMa.

En 1965, un joven pintor autodidacta llamado Isaac Abrams (1939) fundó la Coda Gallery en la calle East Tenth, la cual mostraba pintura, escultura, y light-shows multimediales bajo el título de “psychedelic art”. Además de fundar la galería, Abrams fue uno de los primeros artistas en exhibir pinturas que estaban directamente influenciadas por experiencias con LSD. En una época en que la droga era aún legal, Abrams participó

como sujeto en un estudio sobre los efectos de los alucinógenos en el proceso creativo, liderado por el psicólogo Stanley Krippner en la Dream Research Laboratory en Brooklyn, New York. Así lo recuerda Abrams:

Los psiquedélicos tienen, en mi experiencia, puertas abiertas a otros universos. Universos que, bajo ciertas condiciones, son tan tangibles como el nuestro. Dentro de estos universos he encontrado espíritus a quienes identifico por sus nombres. Sólo más tarde, en mis lecturas, me vienen aquellos nombres. He tenido mi propia experiencia corporal, fluyendo a través de mi sangre, sistema nervioso, identidades de género, y fuera de las experiencias corporales, volando, formas de animales y sobre todo la ausencia de forma consciente que conduce a una identificación con la singularidad de la creación y la total inter-conectividad de la naturaleza. (Abrams, 2006)

Un ejemplo de ello lo encontramos en la pintura de 1968 *Cosmerotica*: el fluido orgánico forma sugerencias del propio cuerpo y un universo de experiencia externa que el artista



Isaac Abrams, *Cosmoerotica*, 1968

describe cuando recuerda sus visiones psicodélicas. Aunque las connotaciones sexuales de la imaginería tienen antecedentes artísticos en las abstracciones biomórficas de artistas como *Roberto Matta Echaurren* (1911-2002) y *Arshile Gorky* (1904-1948) Abrams llega a su imaginería independientemente de tales consideraciones. Más bien, la unión

cósmica de espiritualidad y sexualidad fue un tema dominante de la contracultura que produjo el summer of love de 1967 y pudo estar unido a las influencias de la Beat Generation tal y como *Allen Ginsberg* (1926-1997) declaró “Everything is Holy!” en su penetrante poema *Howl* (Ginsberg, 2006) o el artista de la costa Oeste *Wallace Berman* (1926-1976), cuyo credo era “ART IS LOVE IS GOD” (Duncanm, 1978)

Siguiendo la estela de Abrams, en las pinturas del artista *Mati Klarwein* (1932-2002), encontramos una fusión de múltiples aspectos de la realidad, patrones abstractos compuestos meticulosamente representados y capas miniaturizadas, donde captura de una manera simultánea los peligros de lo psicodélico, como nos muestra en su tondo *A grain of Sand* de 1965. No obstante, aunque *Mati Klarwein* fue considerado un artista psicodélico por muchos, en una entrevista declaró:

“How do you feel about being classified as a psychedelic painter?” his response was: I think it’s subjective. Anybody can classify me as they wish. In the fifties I was classified as an illustrator, even though my work consisted of paintings. And in the sixties my work was classified as psychedelic. So I took psychedelics to find out what it was all about. I found out I couldn’t paint on them. I’ll tell you about a funny episode. Jean Houston and Robert Masters put together a book called Psychedelic Art in the sixties, and they came to me. They did an interview with me, like we’re doing now, to include me in their book. And they asked me, “What kind of psychedelics do you take when you’re painting?” And I said, “I don’t take anything when I’m painting. When I take psychedelics I get very horny, and I start going out to nightclubs and cruising.” (risas).

So they said, “Well, we can’t put you in the book.” I freaked out, because I wasn’t in any book yet (laughter), and I said, “But I get my ideas when I’m high.” And they said, “Alright, we’ll put you in the book.” Next they asked me for the names of other psychedelic painters, and I gave them a whole list, including Fuchs. I called them all up right away, and I told them, “Tell them that you’re taking psychedelics!” And they all got in the book.

Fue un pintor surrealista, aunque como hemos dicho antes fue considerado artista psicodélico por su estilo (algo que no reconoció). Sus obras se hicieron famosas al ilustrar las portadas de discos y grupos famosos.

La obra de Klarwein está directamente influenciada por el surrealismo y la cultura pop. Se le considera un icono del movimiento hippy y la contracultura de los años 60, especialmente de la psicodelia. Pese a que el artista ha reconocido que ha tenido experiencias con el LSD siempre ha afirmado que las drogas no son su principal inspiración e incluso ha llegado a negar cualquier influencia de este tipo. Su amigo Timothy Leary dijo de él que a juzgar por su estilo no necesitaba drogas. Prueba de esto es que su estilo ya estaba plenamente definido antes de la Era Psicodélica en los años 60 y llegó a decir que se interesó por el LSD por curiosidad, de tanto escuchar que su arte era psicodélico. Klarwein reconocía como principal fuente de inspiración sus numerosos viajes y variados intereses culturales.



Abdul Mati Klarwein. *A grain of Sand* .1963-65. T. Mixta: capas de oleo tempera sobre lienzo. 200 x 200 cm (4 paneles de 100 x 100 cm)

Su técnica llama la atención por un colorido vibrante y unos detalles extremadamente minuciosos. Esto se debe a la técnica mixta que aprendió de su mentor *Ernst Fuchs*, consistente en mezclar t mpera con case na a la pintura al  leo. Esta t cnica era usada por los maestros flamencos del siglo XVI y permite obtener un gran detalle en el trazo al evitar que los colores se mezclen.

Su obra es famosa debido sobre todo a que ha servido como ilustraci n para la portada de los discos de diversos artistas, la m s famosa de ellas es probablemente la del segundo  lbum de Carlos Santana titulado *Abraxas* de 1970, y que muestra la pintura *Annunciation* de 1961. Tambi n realiz  las portadas de dos discos de Miles Davis: *Bitches Brew* de 1969 y *Live-Evil* de 1971. Realiz  un retrato de *Jimi Hendrix* para la portada de una colaboraci n del m sico con Gil Evans que nunca vio la luz debido a la prematura muerte de Hendrix. Otros artistas y bandas como Jerry Garc a, Eric Dolphy, Mark Egan, Jon



Abdul Mati Klarwein. Bitches Brew, 1970

Hassell, Per Tjernberg y Earth, Wind and Fire han ilustrado sus grabaciones con la obra de Klarwein.

Klarwein ha cultivado también formas más convencionales como el retrato, paisajes y bodegones. Durante décadas creó más de cien pinturas mejoradas, basadas en cuadros que compraba en mercadillos por no más de 20 dólares. Sobre estos añadía elementos o retocaba los que había, siempre intentando respetar el estilo original y la firma del primer autor si la había, a la que él añadía la suya.

Como Bob Dylan declaró en el título de un álbum grabado en 1964, los tiempos están cambiando, y la controversia sobre el aumento del consumo de drogas como la marihuana y LSD no fueron solo cuestiones que suscitaban la cultura americana.

Entre 1964 y 1970, el país presenció el surgimiento de los derechos civiles, el asesinato de Malcolm X, Martin Luther King Jr., y el de Robert F. Kennedy, la escalada de la Guerra de Vietnam, las marchas de protesta en contra de la guerra, el nacimiento del movimiento de Liberación Gay y la segunda ola del movimiento feminista.

En medio de la turbulencia de los cambios que se estaban produciendo vertiginosamente, la música psicodélica estaba llenando las ondas, y su relacionada parafernalia y marketing colateral estaba disponible en cada tienda de las grandes ciudades del país. Reflejado en su mayoría en los pósters y en las portadas de álbumes, un estilo gráfico de formas arremolinadas, derivadas en parte del arte de la era victoriana y el *art nouveau*, que se podía ver por todas partes.



Judy Chicago. *The Dinner Party*, 1979, Mixed media, 42' x 48' x 3', Elizabeth A. Sackler Center for Feminist Art, Collection of the Brooklyn Museum, Photo © Donald Woodman

Probablemente Judy Chicago (Chicago, Estados Unidos, 1939), sea la primera mujer artista a la que se haya etiquetado como artista feminista, fue una de las primeras mujeres en reivindicar la historia de las mujeres y el rechazo a esquemas culturales de raíz patriarcal.

Ya en los años 70, cuando el movimiento feminista está cobrando auge, Chicago trabajará durante varios años, concretamente entre 1974 y 1979, con la ayuda de algunos cientos de voluntarios, en la impresionante *The Dinner Party*, una reinterpretación de la Última Cena con un claro trasfondo feminista. La maternidad será otro de los temas a los que Chicago dedique otra de sus obras de mayor relevancia. Se trata de *The Birth Project* (1980-1985), una obra que busca exaltar el papel femenino de la maternidad negado en la creación del mundo. Para completar *BirthProject*, creó *Power Play*, proyecto que realizó entre 1982 y 1985. Y en 1985 comenzó el *Holocaust Project: From darkness into light* que no finalizó hasta 1993. Un dato biográfico importante para comprender este proyecto es que su padre era judío. *A Stich in Time* es su último trabajo, iniciado en 1994. La obra alterna una serie de pinturas y bordados que reinterpretan refranes y proverbios.

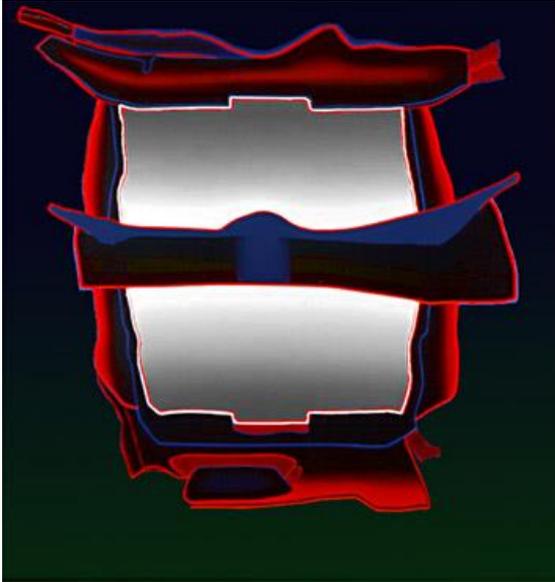
¿Pero estuvo influenciada Chicago por la psicodelia? De entre las pinturas realizadas destacamos, que tiene la fortaleza óptica de los trabajos que fueron incluidos en la exposición *The Responvie Eye*. Caracterizada por una velocidad visual que emerge de la interacción de los círculos concéntricos y las líneas ondulantes dentro de un rico campo de luminosidad amarilla y rosa, la pintura fue creada específicamente para una exposición sobre sexualidad femenina, y como la obra *Cosmoerotica* de Abrams, representa una



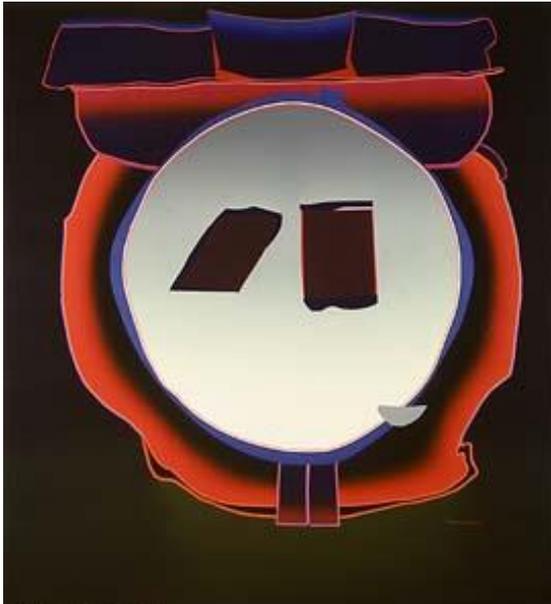
Judy Chicago. *Let it All Hang Out*, 1972-73, Acrílico sobre lienzo. 80x80 inches. © Judy Chicago

celebración del erotismo – en este caso exclusivamente femenino- como una intrínseca fuerza de vida espiritual y noble. En los escritos sobre una serie de pinturas de sus primeros años, Chicago explica la conexión entre su “núcleo central de su imaginaria” y su vagina, señalando que su intención era “volver la definición de lo que rodea al sexo femenino y hacerlo positivo, en lugar de negativo...” (Chicago, 1982). Chicago ha recordado que tiene una respuesta emocional al terminar sus pinturas, señalando que ella “llora durante horas. La pintura fue contundente pero femenina. Nunca he visto esos dos atributos casados y juntos en una imagen.” (Chicago, 1982, pág. 182)

La obra de Chicago *Let It All Hang Out* es un interesante ejemplo de un trabajo que emplea un estilo óptico con una intención simbólica mientras también fusiona los aspectos de la abstracción y la representación junto con el estilo psicodélico. Es un ejemplo de la influencia que tuvo el arte psicodélico en artistas reconocidos y los no tan



Deborah Remington. *Saratoga*. Óleo sobre lienzo. 1972. 105 x 87 inches © Deborah Remington



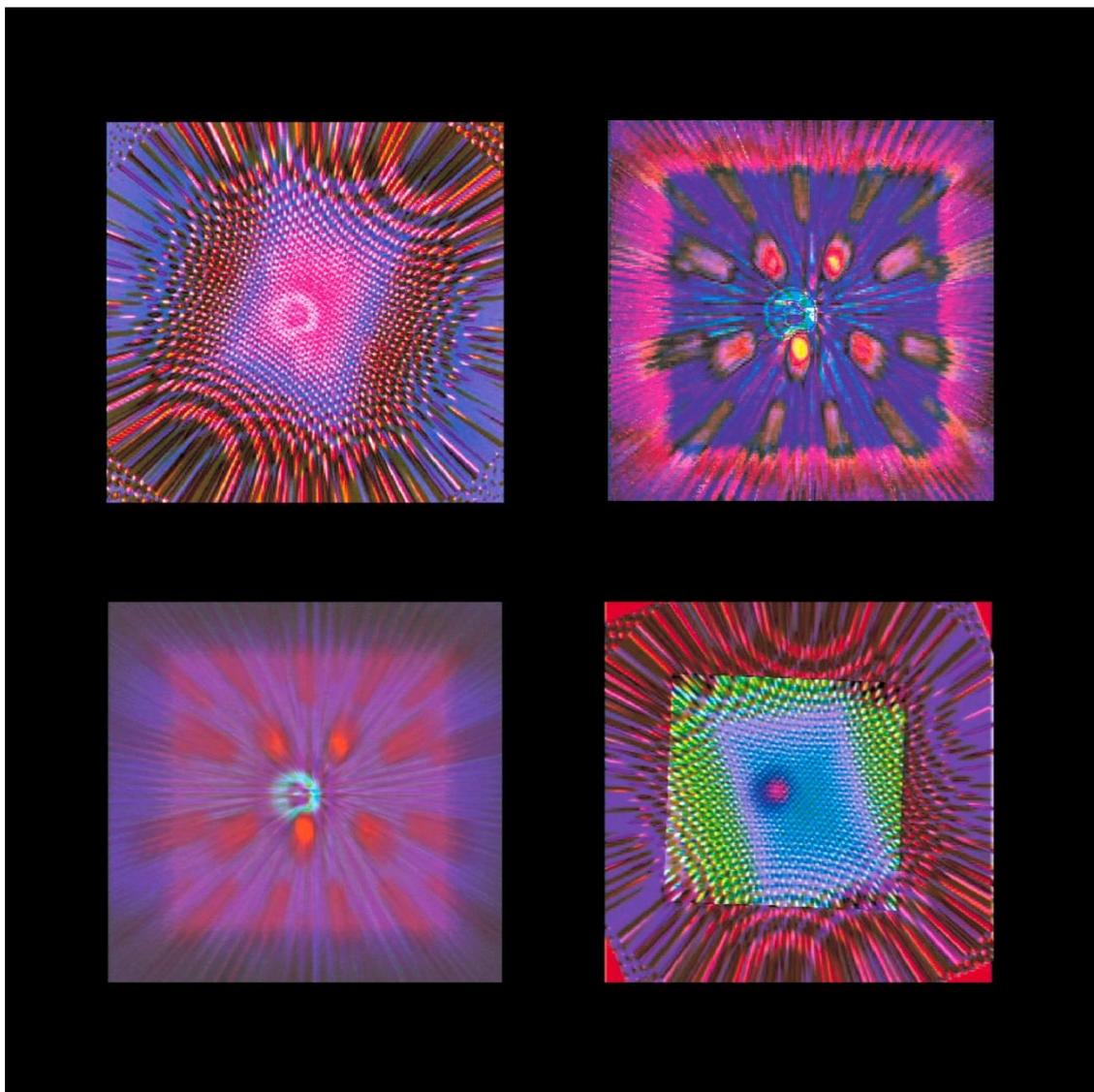
Deborah Remington. *Omina*. Óleo sobre lienzo. 1978. 74x67 inches © Deborah Remington

reconocidos y como veremos en adelante, tuvo mucha influencia la psicodelia, lo que hará refutar nuestra hipótesis sobre la influencia de la psicodelia con todas sus connotaciones en el arte. Por lo que veremos una evolución en distintas manifestaciones.

El vigor visual que resulta de tales lecturas de conflictos dualísticos de una obra artística también está en juego en las pinturas de Deborah Remington (1930-2010) cuyo objetivo ha sido explorar “las paradojas de la percepción visual, los enigmas y las peculiaridades, y cómo todo constituye la base de nuestra realidad” (Remington, s.f.). Sus pinturas de los años 60 y 70, de las que destacamos *Omina* (1978) y *Saratoga* (1972) pueden ser descritas en términos puramente abstractos. En *Omina* no podemos evitar ver un campo abierto a través del cual nosotros nos encontramos flotando en dos planos. Al mismo tiempo la semejanza de las formas con las cosas en el mundo real puede estimular al espectador a interpretar la imaginería de Deborah como una lámina de Rorschach. Por ejemplo, puede sugerir las ventanas de una nave espacial, con el

campo abierto sirviendo como cielo, y los objetos flotando como puertas desquiciadas del vehículo. Para la crítica de arte Dore Ashton, la pintura *Omina* podría representar “un caleidoscopio escasamente poblado” (Ashton, 1983)

Las pinturas de Remington pueden instilar un desplazamiento perceptual en la mente del espectador análogo a un camino imaginario que se transforma en una corriente de conciencia, ya sea en pensamientos que se tienen a diario, sueños, o visiones psicodélicas. Su trabajo se refiere a las paradojas de la percepción visual, los enigmas y peculiaridades, y cómo todo es la base de nuestras realidades. El impacto, entusiasmo y energías creadas

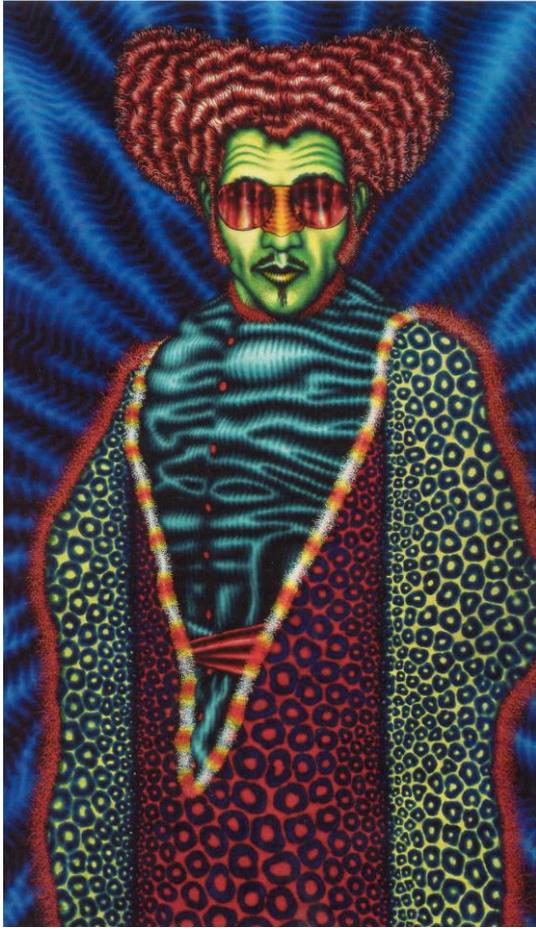


George Cisneros. George Cisneros, *Cascades of Jubilation*, (1978/1986). Video installation. © George Cisneros

por la incongruencia, la yuxtaposición y los opuestos es todo lo que le interesa a Remington.

Pasamos de momento de la pintura, y nos adentramos un poco más en el término *caleidoscopio*, que también es aplicable a la obra del artista multimedia George Cisneros (1951), del mismo modo que a obras del artista islandés Olafur Eliason y otros. En la obra de Cisneros encontramos un interés en la corriente del inconsciente, en lo que respecta a la orquestación de sonidos e imágenes, que subyace en sus primeros experimentos.

Con antecedentes en la música electrónica y la música concreta, Cisneros creó lo equivalente a un light-show psicodélico en una caja en 1978. En su forma original, la obra era una caja que trabajaba sobre el principio de un caleidoscopio. El espectador miraba a través de una lente ojo de pez para ver los remolinos de patrones de color – el efecto de un video interactuando con tres espejos mientras se escuchaban sonidos abstractos.



Ed Paschke. *Jesus*, 1975. Óleo sobre tela. 68 x 40 inches. © Ed Paschke

Para crear las secuencias de video, Cisneros usó un sintetizador de video para producir los colores y los patrones electrónicamente usando cintas de 3/4 pulgadas; entonces combinaba y superponía estas imágenes con un mezclador de imagen. Añadió una banda sonora a la cinta, usando electrónicamente grabaciones manipuladas de una performance. En 1986, convirtió la pieza analógica en digital, transfiriéndola al ambiente de un ordenador *Amiga*, lo que le permitió obtener una gran intensidad de color. También añadió una banda sonora más compleja de capas y cascadas de sonidos. En su última encarnación, *Cascades of Jubilation* se muestra simultáneamente en la caja y sobre un muro, creando una relación microcósmica/macrocósmica entre los dos modos de presentación.

La experiencia de Cisneros en la manipulación de los medios electrónicos data de 1968, cuando trabajó como performer y técnico audiovisual en el *HemisFair*, en San Antonio, Texas. Durante la feria, Cisneros ayudó en la presentación de multi proyecciones y light shows y asistió a la demostración del sintetizador Buchla. Poco después de la feria, Cisneros estuvo en los conciertos del grupo Jimi Hendrix Experience. Estas experiencias que tuvo y más tarde las performances junto con John Cage y otros líderes en el género del sound art le ayudaron a formar la estética de su trabajo.

Por otra parte y volviendo a la pintura, el artista de Chicago Ed Paschke fue un pintor americano polaco que se inclinó hacia la imaginería representacional, aunque aprendió a pintar teniendo como base los principios de la abstracción y el expresionismo. En una de sus tempranas obras de la década de los años 70, su pintura *Jesus*, representa una persona con el pelo rizado, algo alocado, gafas de sol, hilos regios. La imagen del típico inconformista extravagante representado podría ser fácilmente confundido con Jimi Hendrix o por un fanático del funk de los años 70 que podía verse en el programa de televisión *Soul Train* de la época. De hecho Ed Paschke (1939-2004) pintó este retrato como parte de una serie de imágenes de proxenetas y prostitutas. Fanático del arte de los

pósters y artista excomercial que había trabajado como ilustrador para la revista *Playboy*, Paschke renderizó la figura en estilo cinematográfico pop que nos trae a la mente los músicos del rock de los dorados 70, como en la versión de la película de Ken Russel de 1975 *Who's Tommy*, con Elton John con un atuendo extravagante en el Pinball Wizard.

Para lograr tales colores luminosos, trabajó con un medio tradicional –pintura al óleo– construyendo capas para lograr una rica luminosidad. Desde el principio de su carrera como artista, estuvo fascinado con “la parte más vulnerable de la sociedad” y “la energía que se filtra de los niveles bajos” (Benezra, 1990) Su meta en estas pinturas fue dignificar las figuras que eran normalmente vistas como unos parias sociales.

A diferencia de la mayoría de sus predecesores del Pop art, abrazó la cultura popular, Paschke gravitó hacia las imágenes que ejemplifican la parte inferior de los valores estadounidenses - la fama, la violencia, el sexo y el dinero - una preferencia que compartió con Andy Warhol, quien fue uno de sus inspiraciones principales.

Aunque durante mucho tiempo fue considerado como un artista de su propio tiempo, sus exploraciones de los arquetipos y clichés de la identidad de los medios prefiguran los gestos de apropiación de la “Pictures Generation” y para una nueva generación de artistas globales sus totémicas pinturas eye-poppings han llegado a encarnar la esencia del arte cosmopolita. (Coleman, 2015)

Su obra se incluye en muchas colecciones de museos, incluyendo: el Art Institute of Chicago, Walker Art Center, Minneapolis, Hirshhorn Museum and Sculpture Garden, Washington D.C., Whitney Museum of American Art, New York, y el Centre Pompidou, Paris.

En el momento de su muerte, un crítico de New York lamentó la muerte de Paschke y dijo “...la contribución al arte de su tiempo quedó un tanto oscurecida por su distancia de Nueva York...” (Smith, 2014)

Desde su muerte se han realizado varias exposiciones en museos y galerías de la obra de Paschke; la más reciente, incluyendo una performance, en la galería Gagosian en la Madison Avenue de New York, comisariada por el artista pop *Jeff Koons*. (Johnson, The New York Times. Art in Review. Ed Paschke, 2014).

Como estudiante, Koons admiraba la obra de Paschke del que se convirtió en asistente cuando estudiaba en el Art Institute de Chicago en la década de 1970. La influencia de Paschke tanto en su temática como en el uso pionero del color sigue influyendo en los artistas de todo el mundo. (Coleman, 2015). El 22 de junio de 2014, se abrió una galería para conmemorar las obras de Paschke junto a sus compañeros artistas de Chicago en el Ed Paschke Art Center.



Peter Saul . *Spirit of '76*, 1976. Acrílico sobre lienzo. 251.5 x 222.3 cm. 1980.104

Siguiendo con la paleta expresiva de Paschke, otro artista que ha usado un color radical y la imagería en nombre del renacer de la percepción es el pintor americano Peter Saul (1934). Su trabajo tiene conexiones con el Por Art, el Surrealismo y el Expresionismo. En abril 2015 participó en una conversación junto con otra estrella del arte contemporáneo, Joe Bradley, en Neuhouse, que estuvo moderada por el fundador de la feria de arte de Dallas, Chris Byrne.

La charla abordó temas que podrían esperarse de dos grandes figuras: técnica versus contenido, movimientos artísticos y nuevas formas de ver el arte, todo ello amenizado por el peculiar y sarcástico sentido del humor que Saul demostró al mostrar sus puntos de

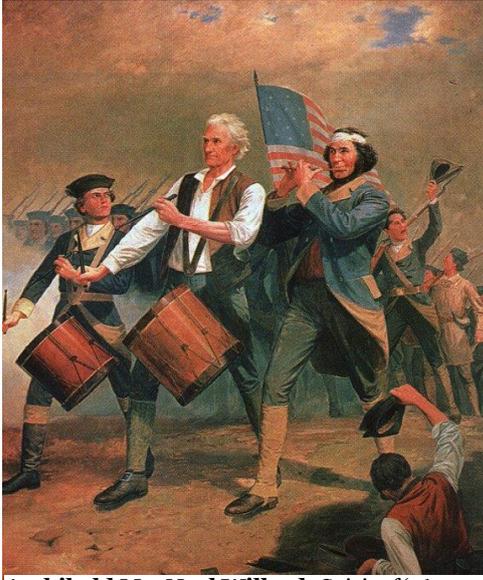
vista con sinceridad y frescura. “Creo que el pop existe, pero creo que existe como actitud, tiene más sentido como actitud”.

Sus primeras obras se expusieron por primera vez en enero del 1962, el mismo mes que debutó el pop art de la mano de Rosenquist y Lichtenstein. Las obras no tuvieron muy buen recibimiento, algunos críticos las tildaron de “aburridas”, mientras que otros se quejaron de que las “pinturas eran demasiado flojas”. El discurso sobre la obra se centraba en la técnica de las pinturas, como las pinceladas y el color, y en ningún momento hablaba de su inquietante imaginario. Por aquel entonces, según comentó Saul, “esa era la forma educada de tratar a los artistas”. Durante la charla, Saul habló de su preferencia en la creación de imágenes gráficas de forma psicológica en lugar de teórica, de sus influencias y perspectivas sobre los movimientos artísticos, desde el pop art hasta el arte moderno, y de su opinión sobre cómo observar arte:

Sobre el pop art: “Depende de quién es el dueño de los cuadros, ¿están en el garaje de tu tío o están en una galería? Depende del contexto, aunque para mí, una cosa es siempre la misma cosa”. “El movimiento pop de Nueva York es un fiasco. Es un éxito financiero pero no hay mucho que ver. Lo único que hacen es copiar, es algo que ya hemos visto antes y aquí lo tenemos otra vez”.

Sobre el arte moderno: “Lo único que carece de psicología, de cualquier historia, es el arte moderno. El artista tiene un cierto género, color, edad, nacionalidad y experiencia, y eso se convierte en la historia. La pintura no te dice nada de eso, lo único que te dice es que es una superficie y está tratando de averiguar si lees la revista Art Forum. ¿La has leído? ¿Estás al día? En serio, es una situación estúpida, yo creo en la psicología de la imagen”.

Sobre observar arte: “Creo que no me importa mirar pinturas que presentan grandes problemas, como que sean aburridas o no estén bien pintadas, lo que sea, no me importa, si hay algo que me interese por la razón que sea, simplemente la observo y pienso sobre sus problemas y en lo que el artista haya podido tener que abordar para pintar ese cuadro. Creo que soy un buen observador. Creo que si ahora mismo esos artistas salieran de repente de la pintura pensarían que estaba mirando su pintura de una forma adecuada. Creo que soy un buen observador de arte, al menos del arte del pasado. Del arte actual no soy tan buen observador, porque se basa en gran parte en la teoría. Hay demasiada teoría en el arte actual y por eso solo se puede apreciar a través de la lectura”. (Callahan, 2015)



Archibald MacNeal Willard. *Spirit of '76*, 1876. Óleo sobre lienzo. 61x 45 cm. Imagen de dominio público

El temprano uso como referencia de los dibujos de la cultura pop data de finales de los años 50 y a principios de los años 60 se le sitúa como uno de los padres del movimiento Pop Art. Empezó pintando con pintura fluorescente Day-Glo en 1964 y ha continuado aplicando el médium en múltiples capas para prestar “algo bueno, caliente, y de impacto social” a la sátira política. (Saul, Peter Saul, 1980) La obra que podemos ver en la página anterior *The Spirit of '76* realizada en 1976 cuando América celebró su bicentenario, es una parodia de la pintura icónica de (1876) del pintor Archibald MacNeal Willard que lleva por nombre el mismo título. En la parodia de Saul, patriotas aparentemente ciegos con ennegrecidos ojos y caras ruborizadas marchan sin pensar hacia delante, ajenos a un soldado caído cuyo cuerpo se encuentra en el camino y al arco iris que les enmarca. En el momento del bicentenario americano, Saul ha estado pintando críticas sociales de la guerra durante más de una década y las pinturas Day-Glo se han convertido “en una parte integral de su trabajo” 62. Ibid. Tales colores intensos hicieron su imaginaria in-your-faces” las imágenes desprenden mucho calor emocional, agitación y sorpresa para la persona común que sólo puede pasar a ser el espectador” (Saul, Peter Saul: Letters to His Dealer, 1986)

Saul pasó la década de 1980 y de los 90 en Austin, Texas, donde fue profesor en la Universidad. Durante este tiempo fue diversificando su contenido y su estilo, se centró en el tratamiento cada vez más glamuroso de los personajes “low”, fuertemente influidos por las pinturas del siglo XIX. El crítico Holland Cotter del *New York Times* hizo una revisión de su obra en una retrospectiva llamada *Saul* “un artista de artistas clásicos, uno de los pocos pintores importante que practican la historia, y un delincuente en serie que viola el buen gusto” (Cotter, 2008). El trabajo de Saúl ha sido a menudo independiente de los movimientos artísticos específicos y así “se ha pasado la vida evitando una fácil definición crítica” (Viveros-Fauné, 2010).

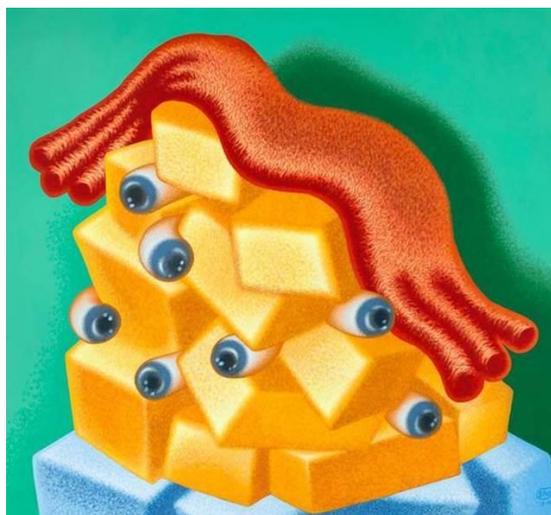
En 2010 fue elegido miembro de la Academia Americana de Artes y Letras. Su obra se encuentra en numerosas colecciones, incluyendo el Art Institute of Chicago, Centre Pompidou, Paris, Los Angeles County Museum of Art, Metropolitan Museum of Art, Moderna Museet, Stockholm, Museum Ludwig, Cologne, Museum of Modern Art, New



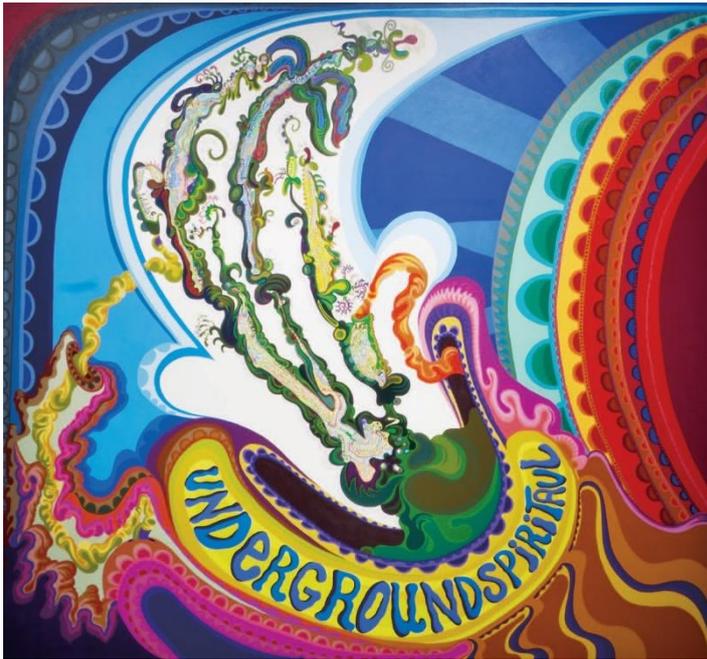
Peter Saul y KAWS. vista de la exposición *Respect*. Obras *Future woman* (2014) de Peter Saul y *Garfield 1* (2013) de Kaws. CAC MALAGA. 2015

York, Stedelijk Museum, Amsterdam, Whitney Museum of American Art, Yale University Art Gallery y el Carnegie Museum of Art.

Entre junio y octubre de 2015 el CAC de Málaga acogió la exposición *Respect*, con una selección de cuatro obras de tres artistas de dos generaciones diferentes: Erik Parker, KAWS y el artista Peter Saul. Una selección de cuatro cuadros que sirven como puente entre las muestras de dos artistas urbanos como D*Face, con 15 años de carrera, y Obey, con 25. En *Respect* se contemplaron cuatro pinturas realizadas sobre lienzo, dos de ellas de Peter Saul, una de Erik Parker y otra de KAWS. *Respect* es una manera de rendir homenaje a aquellos artistas que han servido de referencia y han influenciado dentro del arte urbano en general a jóvenes y no tan jóvenes.



Peter Saul. *Future woman* (2014). Acrílico sobre lienzo. 198.1 × 213.4 cm CAC MALAGA. 2015. KGervas Collection



Erik Parker. *Underground Spiritual.* (2004). CAC MALAGA. 2015.
Derechos de imagen de CAC MALAGA.

Su trabajo conecta esta corriente con el Surrealismo, el Expresionismo y la psicodelia. Durante su carrera, ha realizado más de 800 obras en distintas etapas muy definidas, como sus interpretaciones personales de la Guerra de Vietnam y el posterior cambio hacia un tratamiento glamuroso de personajes pobres influenciado por la pintura del siglo XIX. Para esta exposición, Peter Saul aporta dos acrílicos sobre lienzos tituladas *Duet* (2014) y *Future Woman* (2013).

Por su parte, Erik Parker se caracteriza por el empleo de su propia arquitectura inventiva y un estilo diferenciado por el gusto por el neón con composiciones gráficas arriesgadas. Sus pinturas se inspiran en diversos elementos como la subcultura psicodélica americana, los cómics *undergrounds*, la Chicago Imagist, el hip hop y el heavy, así como artistas como Picasso, Francis Bacon y Ray Lichtenstein. *Underground Spiritual* (2004), título que puede leerse sobre la propia pintura que se expondrá en el CAC hasta el 27 de septiembre, está realizada por medio de técnica mixta sobre lienzo.

En la obra que aporta KAWS, que ya expuso en el CAC Málaga entre marzo y junio del 2014, a *Respect, THIS IS THE WAY (GARFIELD 1)* (2013), puede contemplarse cómo el artista transforma iconos de la cultura popular, añadiendo elementos característicos de su obra, como son las equis en lugar de ojos. Sus imágenes representan a seres con cuerpo de personajes de dibujos animados. En esta ocasión, se trata del famoso gato protagonista de las ya clásicas tiras cómicas.

Como hemos visto hasta ahora, a finales de 1970, el fenómeno Op art y el movimiento psicodélico fueron considerados una tendencia que tenía sus días contados. Sin embargo, los estilos ópticos y psicodélicos que tuvieron lugar esporádicamente durante los años 70 y 80 nos sugieren que el impacto de la estética de estas subculturas fue significativo y tuvo bastante influencia en artistas posteriores hasta nuestros días. El análisis de las obras

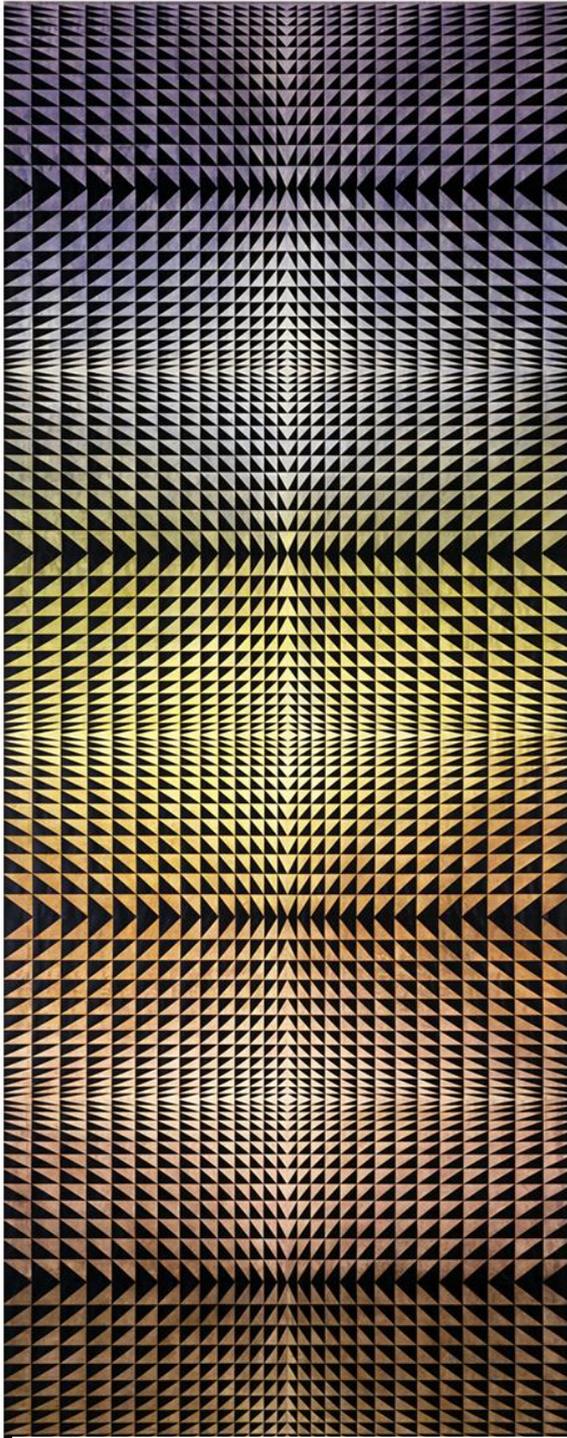


Martha Alf. *Inner Square Series 158* (1987) óleo sobre tela. Copyright Martha Alf.

que estamos haciendo no hace más que apoyar nuestra hipótesis sobre la influencia que tuvieron las drogas en el arte, el estilo artístico que surgió a raíz de los acontecimientos que hemos ido desglosando y la influencia que tienen artistas en la actualidad.

Con todo, en los años 70 y 80 aparecieron dos direcciones lógicas: las influencias del Op art tendieron a revelarse más a menudo en las obras abstractas o semi abstractas, mientras que el apodo “psicodélico” pareció más adecuado en referencia a la figuración. A pesar de todo, el mundo del arte contemporáneo avanzó hacia una composición más pluralista, y los prejuicios modernistas contra el arte figurativo comenzaron a disminuir, tales distinciones entre la abstracción y la representación comenzaron a desvanecerse.

Una de las artistas que en la década de los 80 sigue configurando en sus obras el estilo psicodélico es Martha Alf, que en su obra *Inner Square Series (1987)* nos encontramos unas psicodélicas peras que son renderizadas con una gran precisión y claridad. Desde



Philip Taaffe. *Trinity*, 1985 Silkscreen collage, acrílico sobre pape. Copyright artist

mediados de los años 70 hasta principios de 1980, Alf (1930) llegó a ser conocida por sus pinturas de objetos domésticos a los que transformaba metafóricamente o simbólicamente.

En sus primeras series de pinturas hay una presencia icónica de los rollos de papel de baño, presentándolos en el mismo formato repetidamente como monumentos contra telones estériles. Pintando una única composición en diversos y poco ortodoxas combinaciones de color, la artista amplió los problemas de percepción de Albers en su serie *Homage to The Square*. Entonces empezó a realizar dibujos en blanco y negro de frutas y verduras bañadas en una radiante luz. En el proceso, la artista exploró su propia identidad, dándose cuenta de que la solitaria pera era la perfecta sustituta para la auto investigación. Su lado espiritual emergió con gran fervor cuando volvió al color, usando pinceles Prismacolor para crear un brillo psicodélico.

La culminación de estos esfuerzos se puede ver en la serie *Inner Square*, en los cuales las pinturas nos proveen de múltiples opciones para la percepción del espacio. Mientras cada pera descansa precariamente sobre una forma abstracta que nos sugiere la punta de un utensilio para comer, su volumen parece

contradecir la planitud del fondo.

La ambigüedad entre la abstracción y la representación también se ha convertido en un sello distintivo de las pinturas de Philip Taaffe (1955), artista que estudió en New York y mostró un gran interés en el lenguaje de la decoración y la abstracción, lo que propició que fuera reconocido internacionalmente y que emergiera en los años 80, junto con artistas como Ross Bleckner, Terry Winters, Juan Uslé y Peter Halley.



Philip Taaffe. *Mangrove*, 1985 Linoprint collage on paper, 213 x 213 cm. Copyright artist

Se ha referido a sus trabajos como “representaciones de la pintura abstracta; o bien comparten igualmente la identidad de la abstracción y la representación” (Kaneda, 1991)

En su mayoría de edad como artista, un momento en que era común apropiarse de imágenes de la historia del arte, Taaffe se adaptó y adaptaba a las composiciones de pintores abstractos como Barnett Newman (1905-1970) y Bridget Riley, como se aprecia en la pintura *Mangrove* (1985)

Taaffe reconoció los enlaces entre la pintura abstracta y el pasado cultural, y ha comparado las “vibrantes líneas repetidas” de las pinturas de Riley con “los patrones ópticos que se encuentran en las túnicas de las figuras de las esculturas de bajo relieve asirios que datan de 2300 a.C.” (Taaffe, “A conversation with Stan Brakhage”, 1998) También comparte con Riley, y algunos de los artistas que participaron en la exposición *The Responsive Eye* en los años 60, el objetivo de facilitar al espectador la experiencia de envolverlo en una percepción alterada.

En las pinturas de Riley, Taaffe buscó “centrarse en ese fenómeno y convertirlo en algo sensorial – para localizar todo el aparato sensorial del cuerpo dentro de la materia gris del cerebro” (Taaffe, “A conservation with Stan Brakhage”, 1998). En los últimos años, se esfuerza para lograr en sus pinturas el poder de evocar “una generosidad de espíritu”, un regalo del artista, por decirlo de alguna manera, de “energía psíquica” (Taaffe, “A conservation with Stan Brakhage”, 1998)

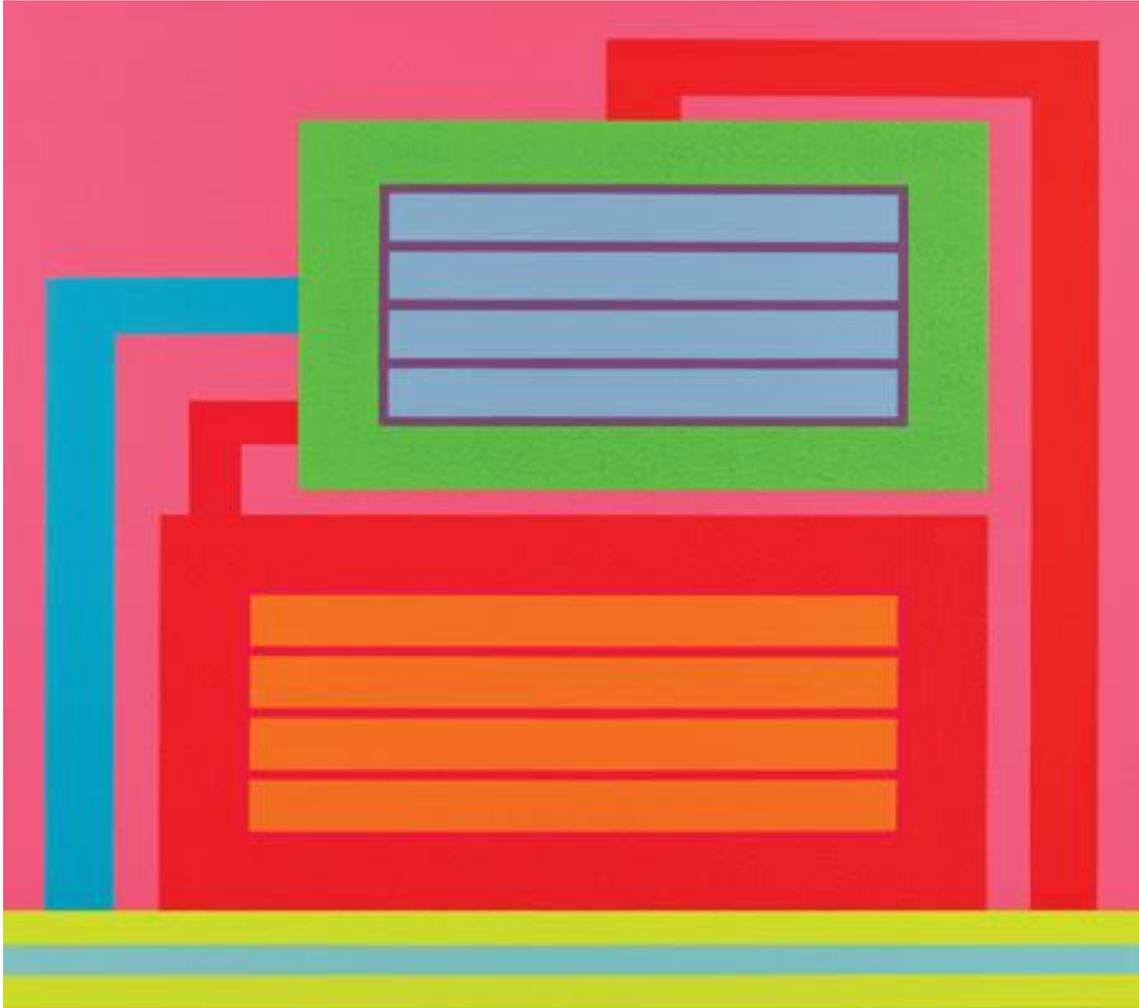
El artista ha comentado en numerosas ocasiones su interés por el placer y el deseo, y va más allá cuando a menudo cita a Henry Matisse, sobre la noción de lo que para el espectador artístico debe ser “una entrada para un estado de trance” e invitar “la posibilidad para tener experiencias extáticas” (Taaffe, Philip Taaffe: Statement for Confluence, 2001)

Es interesante tener en cuenta que también dibujó una analogía entre el concepto de un arte psicodélico y “la transformada o imagen transformada” (Taaffe, Philip Taaffe, 2008)

Las ideas de Taaffe están bellamente ejemplificadas en su pintura *Trinity* de 1985, una imponente abstracción que tiene una presencia como una catedral que atraviesa el color entero del espectro, y a través de sus réplicas de patrones modulares, emite deslumbrantes luces sugiriéndonos un espacio infinito. Con dinamismo visual sin compromisos, su obra *Trinity* manifiesta lo que Taaffe considera ser una “ecología estética...donde todas las partes están funcionando dentro del sistema general” cumpliendo así con el criterio de artista de que “cada célula...tiene una energía de vida”. (Taaffe, Philip Taaffe: Composite Nature, 1998)

Después de este recorrido por los años 60 y 70 y los artistas que estuvieron influenciados por la psicodelia, nos vamos a centrar ahora en los años 80 y 90, y como estos artistas de distintas manifestaciones artísticas siguen la senda de la psicodelia, de esta manera vamos a terminar de refutar nuestra hipótesis sobre los artistas actuales y la influencia que han tenido por la psicodelia y la repercusión que tiene hoy en día en el arte.

A mediados de los años ochenta una joven generación de artistas vuelve a establecer relación con el arte concreto, una relación con frecuencia mediada por una mirada subversiva e irónica. A partir de la exposición *Peinture abstraite* celebrada en 1984 en Ginebra, de la cual fue comisario el artista suizo John M. Armleder, el movimiento no tardó en ser denominado “Neo Geo” o “Nueva geometría”. Armleder reunió en la exposición obras de artistas contemporáneos. El francés Olivier Mosset y el austriaco Gerwald Rockenschaub cuentan entre quienes se opusieron conscientemente a las tendencias neoexpresivas de los años ochenta. Mosset, que fue a Nueva York en 1978, pertenece también al núcleo del círculo del “Radical Painting”.

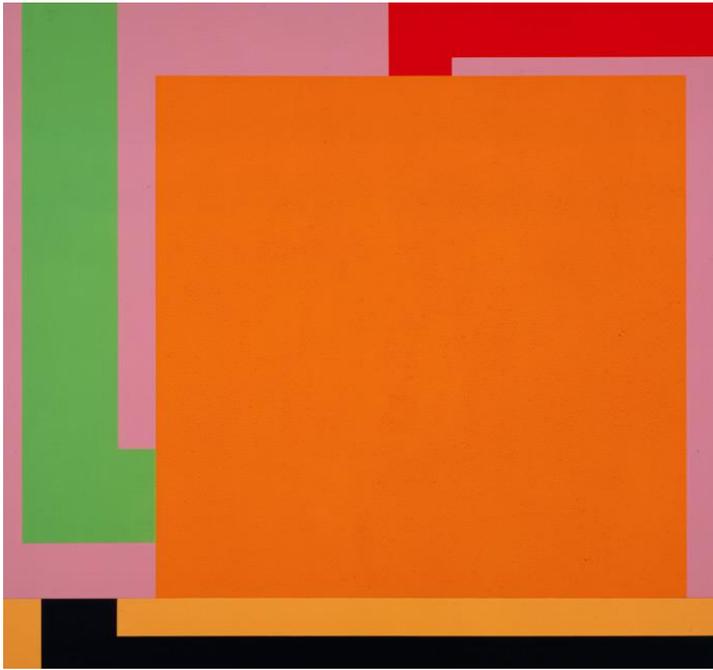


Peter Halley. *Abstruse Character*, 2010. Acrylic, Day-Glo acrylic and Roll-a-Tex on canvas 80 x 90 inches

La antítesis de la creencia de Taaffe en el poder del arte trascendente es el punto de vista expresado por los artistas *neo-geo* de los años 80, quienes profundizando en las ideas de filósofos como Michel Foucault y Jean Baudrillard, produjeron trabajos que estaban destinados a reflejar la alienación social de los tiempos y, por lo tanto, era necesario estar desprovisto de connotaciones emocionales.

El portavoz más prolífico de este grupo es Peter Halley (1953) que publicó varios ensayos sobre el tema, incorporando la idea de Foucault de que la industrialización ha generado una sobreabundancia de las estructuras geométricas a través de la sociedad, y el concepto de Baudrillard, la proliferación de los medios nos ha dejado convertirnos y hacernos más familiares con la simulación de algo que con la cosa en sí misma.

Un regreso a la abstracción lineal que en sus obras se materializa mediante elementos cuadrados, expresión de las redes de comunicaciones tanto físicas como virtuales, Halley desarrolló un vocabulario geométrico representando celdas/redes y conductos, como la infraestructura de la sociedad.



Peter Halley. *Shonen Knife*, 1991. Day-Glo acrylic and Roll-A-Tex on 219.55 × 217.2 × 9.5 cm. Regalo de Dorie Sternberg en memoria de Paul y en honro del 40 aniversario de MCA © MCA Chicago

Desde principios de los años 80, el artista norteamericano impulsor del movimiento *neo-geo* ha usado pintura Day-glo para vincular su imaginaria a los medios tecnológicos, como los video juegos y los gráficos hechos por ordenador, y ha simulado texturas de estuco para referirse a la arquitectura. Es partidario de los colores ácidos “que la gente encuentra feos y agresivos” (Fontova, 2005) y ante dichos colores ha dicho “son los colores que utilizó Mondrian pero

distorsionados” (Fontova, 2005, pág. 72).

La obra *Shonen Knife* (1991), titulada de una forma algo arbitraria para referirse a un componente de un grupo punk-rock japonés, aunque el artista probablemente no ha conocido tal grupo, si no fuera por los vehículos mediáticos como los alternativos a la radio y a la MTV.

La tecnología digital ha continuado influenciando a Halley: desde 1993 comenzó a utilizar el ordenador como herramienta compositiva para crear después las pinturas, impresiones digitales y estructurar sus obras.

El Neo Geo (*Neo Geometric Conceptualism*) intentaba llevar a sus últimas consecuencias las posibilidades de la abstracción geométrica, sumando, a la experiencia semiótica de la abstracción, las lecciones aprendidas del conceptualismo de los 70. Utiliza la geometría como soporte fundamental de sus obras, pero siempre insistiendo en su referente figurativo: el espacio y el tiempo de nuestra sociedad, su terreno político y social, el orden cerrado en el que vivimos. Sus formas frías y rectilíneas son la expresión plástica de nuestro complejo paisaje urbano: celdas rectangulares conectadas por redes de conductos, prisiones, diagramas, organismos aislados. También nos remiten a nuestro entorno social su característica textura *Roll-a-tex* y el uso expresivo de los colores, estableciendo filiaciones con el Arte Pop, la información digital y la cultura de masas

Tal vez por eso sorprenda saber que Jeff Koons fue, junto a Halley, uno de los cinco representantes principales del movimiento (Ashley Bickerton, Haim Steinbach y Meyer Vaisman son los otros).

En determinado momento, Koons y Steinbach se apoyaron en el *object trouve* ('objeto encontrado') de Marcel Duchamp y organizaron objetos cotidianos como aspiradoras o pelotas de baloncesto en cajas acrílicas o peceras que los convierten en esculturas abstractas, que remiten a Mondrian en su compartimentalización. La inclusión de tubos de neón sería un homenaje a una de las cumbres del minimalismo: Dan Flavin.

Koons y Steinbach exclamaban que incluso el objeto cotidiano puede ser privado de su función de uso y ser parte de una composición. Si revisamos la obra de Bickerton y Vaisman, se comprenderá que el movimiento tenía una teoría común, pero con resultados incompatibles, lo que llevó a la pronta dispersión de sus miembros.

Otra influencia fue el minimalismo inmediatamente anterior, sobre todo de Donald Judd, Mel Bochner o Sol Lewitt, quienes procuraban usar sistemas matemáticos y racionales para anclar la pintura en la objetividad de la experiencia.

En Halley, la abstracción es relativa. Con frecuencia se busca identificar sus formas, relacionándolas con perfiles de fábricas y pictogramas. Sin embargo, desde sus primeras muestras en el mítico *International With Monument*, la obra del pintor es la construcción de un propio lenguaje, basado en la evolución de relaciones de color que semejan microchips y sus conductos.

Esa actitud tiene que ver con la posición teórica del artista, uno de los mayores intelectuales entre los plásticos de hoy, que ha sido poderosamente influido por el postestructuralismo.

Su pasión por Michel Foucault y la idea de prisión, física o mental, derivada de un sistema diseñado para domesticar u oprimir, hace que todas sus series más recientes giren en torno al tema y lleven ese título: *Prisiones*, celdas que, sin embargo, se intercomunican, conductos mentales que impiden el confinamiento absoluto.

De allí también deriva la sugerencia de que tenga gran importancia el microchip como almacenador de conocimiento.

A partir de allí, y tal vez siguiendo la línea conceptual que va de Lucio Fontana a Robert Ryman, Halley explora la idea del objeto artístico como objeto en sí; es decir, no como representación, sino como contenedor único de todo significado. Se sitúa así en la máxima proximidad conceptual con Donald Judd y la autorreferencialidad por la que abogaba el minimalismo.



Peter Halley. *PRISONS*, 2014. Friedrich Schiller University Jena, Germany

Librado de cualquier urgencia semiótica, o decidido a que esta sea solo un referente escueto (la celda), Halley allana el camino para seguir con la exploración de la geometría con múltiples herramientas: la textura del *Roll-a-Tex* y las vibraciones cromáticas que le permite el acrílico *Day-Glo*, la profundidad del soporte, la repetición del patrón principal.

En su larga carrera, Halley ha ofrecido muchas muestras importantes, que incluyen galerías de la talla de Bruno Bischofsberger, Sonnabend, Thaddeus Ropac, Jablonka, Galería Thomas de Múnich...; es decir, las más prestigiosas vitrinas a las que puede aspirar un artista. Además, Peter Halley está en las colecciones del Moma, la Tate Gallery y el Guggenheim de Nueva York, entre muchas otras.

Peter Halley tiene obra en múltiples espacios públicos, como el gigantesco lienzo del aeropuerto de Dallas. Su estética se ha utilizado para diversos fines, como la integración que hizo Balenciaga en una de sus colecciones.

Halley es además el director del posgrado en pintura de la Universidad de Yale desde el 2002. Ha dado cientos de conferencias que incluyen foros del nivel del Art Institute de Chicago y la American Academy en Roma. Una selección de sus escritos teóricos acaba de publicarse en dos volúmenes.

Ya en el 2001, Halley había ganado el premio Frank Jewett de crítica de arte de la Asociación Americana [Estadounidense] de Universidades de Arte. Un favorito del

mercado, su valor más alto en subasta, lo alcanzó el 13 de mayo del 2008 cuando *Dream Game* se vendió en Christies en \$ 457.000.

Una referencia mucho más inmediata se encuentra en uno de los críticos cruciales de la segunda mitad del siglo XX en Nueva York: Federic Jameson, y específicamente en su texto *La prisión del lenguaje*. Otra referencia es la película *The Matrix*, o al menos los comentarios que al respecto hace Jean Baudrillard y que pueden relacionarse con su concepto de simulacro.

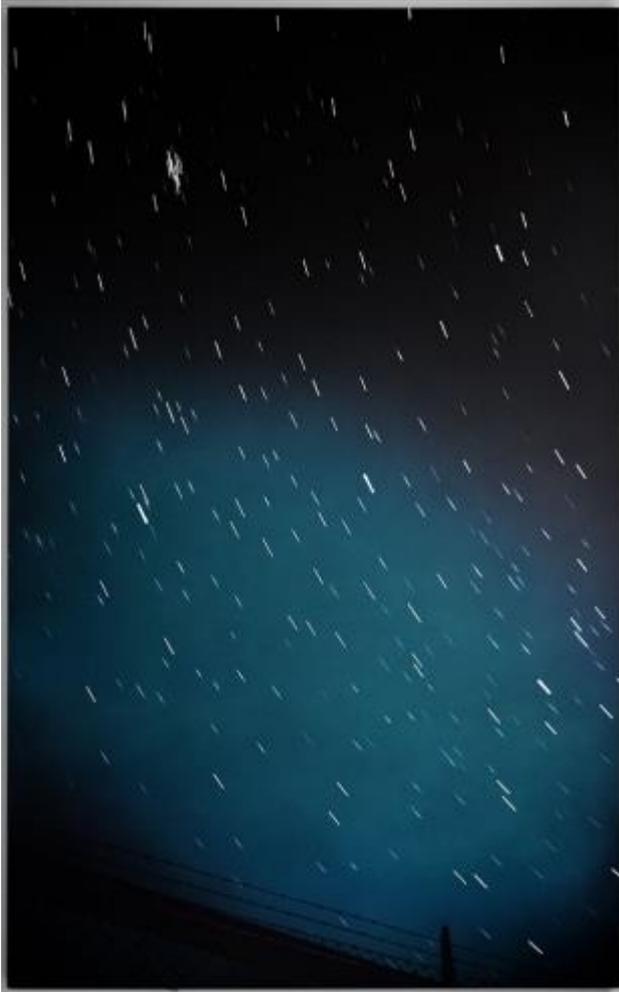
En España, en 1992 le dedicó una retrospectiva el Museo Centro de Arte Reina Sofía de Madrid. Su último trabajo ha sido una intervención en las paredes de la biblioteca de Usera (Madrid), una obra del tándem de arquitectos Abalos y Herreros, que ha realizado deformando textos de El Quijote.

Aunque hay una fuerte relación conceptual entre la tecnología digital y el vocabulario pictórico de Halley, uno de los primeros artistas en basar sus pinturas directamente sobre lo imaginado y producido digitalmente fue Jack Goldstein (1945-2003), artista que trabajó en varios medios, incluyendo el film y el video.

Por otra parte, en su obra conceptual multimedia, el austriaco Heimo Zobernig (1958) trabaja basándose en sistemas de ordenación de ámbitos diversos, como por ejemplo el alfabeto, los números naturales, los colores básicos o las formas geométricas fundamentales, como el círculo, la línea y el rectángulo. De la exposición de la que fuera comisario Armleder también están representados Sol LeWitt, que se engloba entre los representantes de arte minimalista “clásico” de los años sesenta, y Verena Loewensberg, representante del arte concreto, incluida en cierto modo como precursora. En 2013 se le dedicó a Zobernig una retrospectiva en el Palacio de Velázquez en Madrid. Sus obras



Heimo Zobernig. Vista de la instalación en la galería Friedrich Petzel Gallery 2008



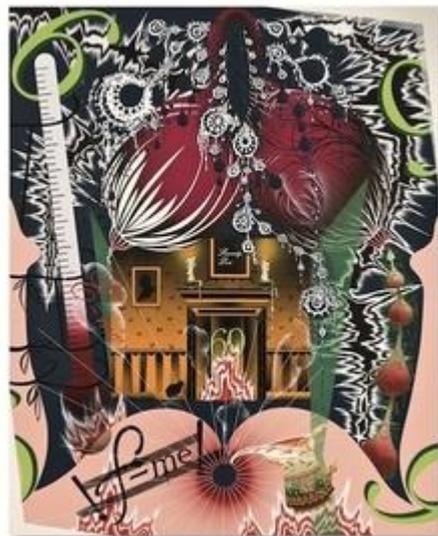
Jack Goldstein. *Untitled*, 1983. Acrílico sobre lienzo. Copyright Jack Goldstein

satélite sobre la luz y las condiciones de calor en el universo. Para estabilizar la intensidad de color las configuraciones son calculadas por el ordenador, el artista añade patrones geométricos planos, reafirmando la literalidad de la pintura como objeto. Refuerza esta idea adicional a través del uso de las barras de tensión de seis pulgadas y media (1987).

Combinando la geometría abstracta con la imaginaria derivada del origen de la cultura pop, Goldstein esencialmente consigue lo que ha llegado a ser conocido como una fusión de *high art* y *low art*, un fenómeno cultural que ha evolucionado de manera constante a través del siglo XX y que fue documentado en 1991 en la

cuestionan el relato del arte en medios como la arquitectura, el diseño y el teatro al remover posiciones ideológicas subyacentes, reinterpretándolas con una característica economía de medios, materiales y metodologías.

A principios de 1980, Goldstein recibió un reconocimiento considerable por sus pinturas en blanco y negro de imágenes apropiadas de fotografías de fenómenos naturales, ciencia y tecnología. Alrededor de 1983, focalizó su atención en el espacio exterior, y comenzó a estudiar los mapas topográficos generados por ordenador que aparecían en las revistas de ciencias. El resultado fue una serie de pinturas en las cuales las bandas concéntricas de colores fluorescentes representan la información digital recibida vía



Lari Pittman. *Spiritual and Needy*, 1991, acrylic and enamel on mahogany panel, 82 x 66".

exposición en el Museum of Modern Art (MoMA) *High and Low: Modern Art and Popular Culture* (Varnedoe & Gopnik, 1990)

Para el artista Lari Pittman (1952), la discusión sobre tales interacciones fue un componente esencial de su educación en el Art Institute de California, Valencia como *alma mater* de Goldstein, donde “EL *low art* estaba en igualdad de condiciones que el *high art*” (Schimmel, 1996)

A mediados de los años 80, Pittman desarrolló un estilo pictórico que deriva composicionalmente del collage cubista, pero está sobrecargado de motivos decorativos, algunos de los cuales han sido relacionados con su identidad como homosexual y “la idea de una estética gay” (Fox, 1996)

En su obra *Visceral and Needy* (1991), Pittman comparte con Philip Taaffe un interés en el deseo y en la creencia de que el arte debería ser “bello hasta no poder más” (Fox, 1996). La pintura pertenece a una serie en la que Pittman volvió el argot diario en un icono. El principal foco, es “69”, comúnmente usado para referirse al mutuo sexo oral. Colocado dentro de la llama de una vela ardiendo, el número se representa también varias veces flotando en un espacio amorfo como si fueran ecos reverberando.

Dentro del contexto de los reveses que la comunidad gay sufrió durante los años de apogeo de la era del SIDA, la pintura es una afirmación de esperanza y celebración del sexo seguro y el amor. De acuerdo con Pittman, 6-9 “es el número de la unión...no es tanto sobre el acto físico cuanto que se trata de simbiosis” (Fox, 1996, pág. 18)

Aunque las pinturas de Pittman no están influenciadas directamente por la cultura de la psicodelia, no obstante poseen el tipo de espacio cósmico que es común a los trabajos realizados por artistas que han reconocido tales inspiraciones.

Kenny Scharf (1958), es un artista que conocido por sus pinturas ejecutadas en un estilo psicodélico llamado *surrealismo pop*, ha comentado en algunas ocasiones que comenzó frecuentando *head shops* (tiendas donde se puede encontrar parafernalia psicodélica) cuando tenía ocho años y que “le hubiera gustado comprar muchas de aquellas postales psicodélicas de espacios exteriores y hacer copias de ellas” (Marshall, 2008)

Por otra parte, los créditos de televisión los tiene como una influencia de mayor significación. Como un niño, se encontró a si mismo transfigurado por la televisión



Kenny Scharf. *Op Bop*, 1985. Paintings, Acrylic, oil and enamel spray paint on canvas. 221 x 226.1 cm.

(Scharf, 1998). Ha explicado “Recuerdo mirar fijamente, y sólo ver la diferencia, la intensidad, los colores brillantes que cambian todo el tiempo” (Marshall, 2008).

La extravagancia juguetona *Op Bop* (1985) de Scharf es típica del universo cósmico de los artistas, poblado con espirales de vórtices y locas criaturas que reflejan su punto de vista de que el arte puede y debería ser placentero. De acuerdo con Scharf, “hay un problema que existe hoy en día, y es que el arte y la diversión supuestamente no deben darse de la mano... Realmente siento que el arte debería ser parte de la vida cotidiana y de la vida de todo el mundo” (Marshall, 2008, pág. 241), declaraciones que Carsten Höller comparte.

Scharf no es sólo un artista *baby boomer* (persona nacida después de la segunda guerra mundial), por supuesto, ha integrado aspectos de la cultura psicodélica dentro de una producción *high art* en los años 80.



Jim Sahw. Vista de la exposición *The Rinse Cycle*, 2012. Courtesy the artist and BALTIC Centre for Contemporary Art, Gateshead

Definido como "horrible", "crápula", "indecente" y todos los adjetivos arrojados de las malas reseñas — llegó a señalar que "debería estar prohibido dejar pinceles en las manos de gente como esta"— o saludado como "crítico", "complejo" y "divertido", Shaw (1952) es uno de los artistas que con mayor ahínco ha destrozado la *junk-culture* (cultura basura) de los EE UU o bien se ha aprovechado de ella, como hizo en la exposición *Thrift Store Paintings*, una colección sorprendente de arte outsider y anónimo que recolectó durante años y presentó como show artístico en 2010.

En noviembre de 2013 una gran antología, *The Rinse Cycle* reunió más de un centenar de piezas en el Reino Unido.

En 2011, casi en la ruina por la crisis, según explicó, se vio obligado a dejar el inmenso estudio-factoría de Los Ángeles en el que trabajaba desde hacía 20 años. Las mismas causas le llevaron a vender buena parte de su inmensa colección de miles de objetos de cultura barata y mal gusto que había confeccionado con paciencia y ardor desde que era un adolescente. En enero de 2012 le llegó el golpe más fuerte con el suicidio de su amigo, colega, confidente y cómplice Mike Kelley, que tenía 57 años y era uno de los artistas y performers más atrevidos de los EE UU.



Robert Williams. *Appetite for Destruction*, Copyright <http://www.robtwilliamsstudio.com/>

Las influencias psicodélicas juegan un gran papel en el desarrollo del arte de Robert Williams (1943) uno de los artistas menos reverentes de América en los 50 últimos años. Enriqueció el léxico de Bellas Artes con la palabra ‘Lowbrow’, en su libro de vanguardia 1979, *The Lowbrow Art*.

Robert Williams empezó su carrera de renegado artístico a mitad de los años 60, uniéndose al estudio del legendario Ed “Big Daddy” Roth. Figura icónica de la “custom culture”, que suscitaba entonces un verdadero culto dentro de los movimientos alternativos californianos por sus deslumbrantes diseños de coches customizados. Después de haber trabajado varios años con él, Williams se unió rápidamente a los primeros círculos de la escena “underground comix”, muy conocida por su posicionamiento rebelde y antimilitarista. En 1968 se acerca así al conocido “grupo de San Francisco”,

encargado del barco de guerra de la nebulosa impía, Zap Comix. Con Robert Crumb, Gilbert Shelton, S. Clay Wilson, Spain Rodriguez, Victor Moscoso y Rick Griffin, aprende poco a poco a trabajar como artista, al margen de las fronteras del arte convencional.

La influencia de Robert Williams en el arte alternativo es incalculable. Su voluntad de dar a los jóvenes artistas la posibilidad de aumentar su cobertura mediática dio luz a la revista artística *Juxtapoz Magazine*, publicación decisiva y verdadero manifiesto popular.¹³

¹³ Arte Lowbrow, es un término utilizado para describir un movimiento underground de arte visual que surgió en la zona de Los Ángeles, California, a finales de la década de 1970. El Lowbrow es un movimiento artístico popular muy difundido, con orígenes en el mundo del underground comix, la música punk, la cultura callejera del hot-rod y otrassubculturas de California. También se le conoce con frecuencia por el



Robert Williams. *Lord High Solver of Puzzledom* , 1990. Copyright <http://www.robtwilliamsstudio.com/>

Paralelamente trabajó en su estudio y alrededor de 1967 ya estaba creando pinturas al óleo con un estilo psicodélico que tenían un parentesco compositivo con el arte de los pósters que admiraba de los años 60. Fue en esta época cuando creó sus pinturas “Super Cartoon” entre las que se incluían las pinturas *Appetite for Destruction* y *In the Land of Retinal Delights*. Su mezcla de la cultura de los coches de California, películas apocalípticas, y el cine negro ayudó a crear un nuevo género de imaginación psicodélica. Estas pinturas requerían una labor intensiva, ya que utilizaba distintas capas tradicionales de barniz, meticulosamente creadas usando el estilo de los viejos maestros. (Groth, 1997)

En consonancia con la estética y el contenido de los cómics underground, las pinturas de Williams tienden a ser irreverentes, imágenes saturadas de narrativas como *Lord High Solver of Puzzledom* (1990) En esta pintura, Williams ha presentado un espacio consistente en mundos dentro de mundos, en forma de capas como si fuera un rompecabezas con piezas de puzles.

nombre de surrealismo pop. El Lowbrow nació de la cultura underground, y tiene un cierto sentido del humor. A veces este humor es alegre, o también lleno de picardía o sarcasmo.

En primer plano, una figura que Williams identifica como “Dios, Jehová o Moisés” es un rompecabezas de una mujer desnuda, intentando encontrar la pieza perdida que hace que sus genitales sean visibles. Otros elementos de la narrativa incluyen Sansón empujando una piedra con signos de interrogación: “Mr. Puzzle Head” una figura compuesta de piezas de puzles que coinciden; una dilapidada choza en un paisaje desolado.

Aunque tales juxtaposiciones incongruentes tienen un arraigo históricamente artístico en las pinturas metafísicas de Giorgio de Chirico (1888-1978) el humor irónico de Williams refleja sus antecedentes como ilustrador para comics underground. En sus comentarios, resume la pintura como “temáticamente absoluta y (exhibiendo) pocos comentarios sociales... a parte de que Dios es humano y que sólo es uno más” (Williams, 1993)

Mientras Williams podía burlarse de la religión y tomárselo a broma, el arte y la espiritualidad están profundamente entrelazados en la obra de Alex Grey (1953), un fan de William al que admira como artista “salvaje y prolífico transgresivo dibujante de comics surrealista” por su “humor y generosidad visión que da más al mundo de lo que toma” (Grey, 1998). Alex Grey es uno de los artistas psicodélicos y visionarios más destacados del panorama internacional y probablemente el mayor representante de la pintura psicodélica.

El arte de este explorador metafísico y pintor estadounidense borra el borde entre lo estético y lo espiritual (la belleza es reflejo del alma, decía Platón y un signo de inteligencia, según Andy Warhol) haciendo una geografía de la energía por la que oscila de igual manera entre lo místico y lo médico, la psiconáutica y la sanación.

Alex forma parte de la tradición del arte visionario de pintores como El Bosco, Peter Bruegel, William Blake, Dali y escritores y místicos occidentales como Swedenborg, Erkhart, Boheme, San Juan de la Cruz, Aleister Crowley, Teilhard de Chardin, etc.

Es notable que Alex Grey es especialmente popular con las personas que han tenido experiencias psicodélicas o visiones del cuerpo energético, porque estas personas reconocen en las pinturas lo que han visto y forman una relación de complicidad (y fidelidad resonante) con el arte de Grey. (CASTELAR & POLANCO-COL, 2015)

“Mi trabajo es traer de regreso el sentido de asombro y deleite de la forma más directa posible. De esa forma, el observador contemplativo puede resonar con él y reforzar una experiencia previa que tiene mucho significado”. (CASTELAR & POLANCO-COL, 2015)



Alex Grey. *Journey of the Wounded Healer*, 1985. Óleo sobre tela. 224 x 90 in.
 Copyright <http://www.alexgrey.com/>

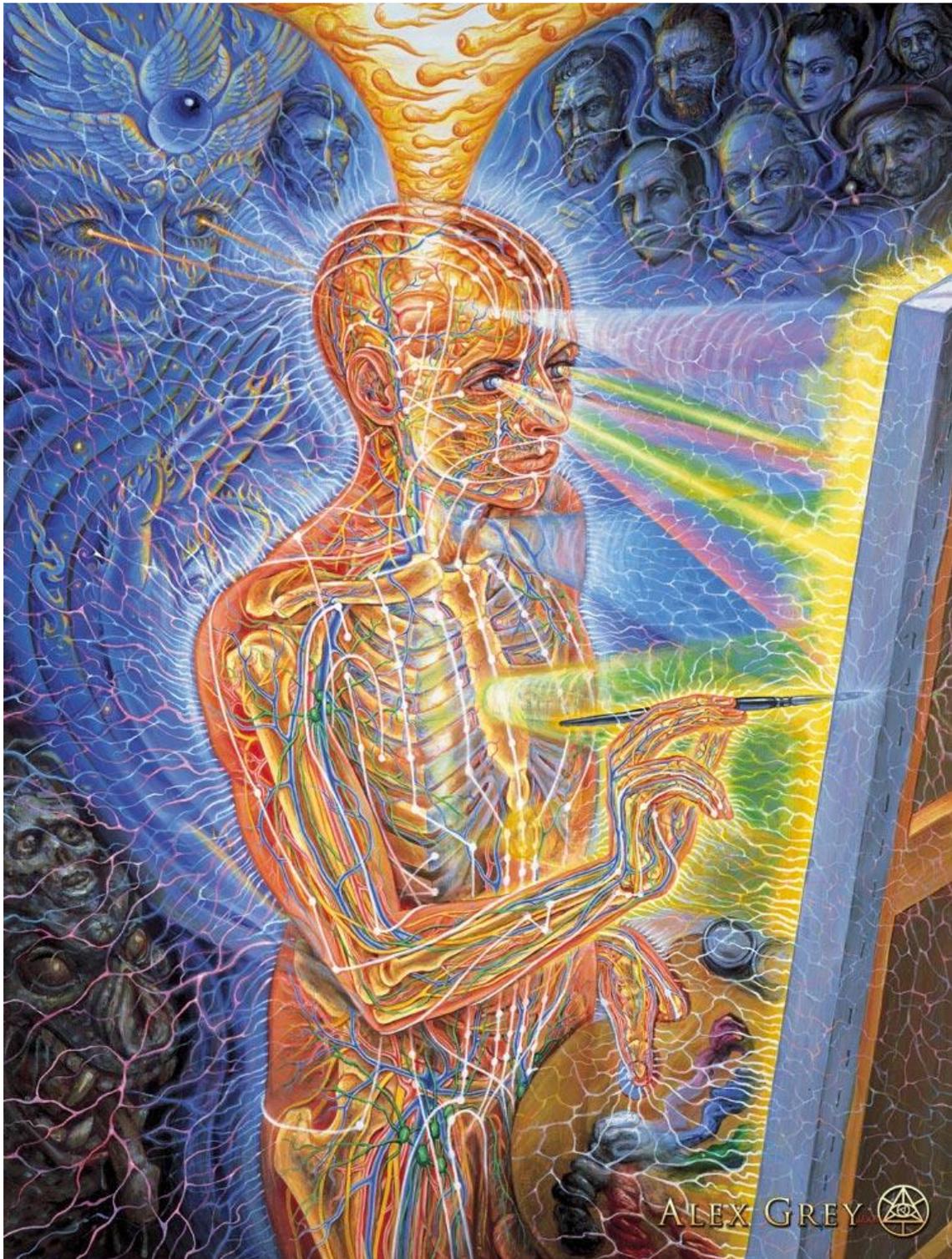
El arte de Grey ha estado influenciado por sus experiencias junto a su esposa con LSD en 1976:

Ingerimos de forma sacramental una larga dosis de LSD y nos acostamos. Eventualmente un estado elevado de la consciencia emergía, en el que ya no era consciente de la realidad física o de mi cuerpo en un sentido convencional. Sentí y vi mi interconexión con todo ser y con todas las cosas en una vasta y brillante celosía de mente universal. Cada ser y cada cosa en el universo era una fuente toroidal y el drenaje de la auto iluminación de amor y energía, un nodo celular o joya en una red que enlazaba omnidireccionalmente sin fin.
 (Grey, 1998, págs. 21-22)

La visión concluye con el ascenso y el descenso de una “matriz de luz clara” y, a su regreso a la normalidad, la revelación que Grey y su esposa habían experimentado fue la misma.

Desde que tuvieron la visión, Grey se internó en una búsqueda dentro de varias formas de misticismo, incluyendo un estudio del budismo tibetano. En los años 70 se embarcó en varias performance artísticas de rituales que involucraban las prácticas chamánicas, tales como la autoinducción al trance, yoga, y otras formas de meditación. Por consiguiente, sus pinturas de los años 80 reflejan su creencia en el potencial curativo del arte transformacional.

A la hora de explicar su filosofía de la iluminación, Grey nos dice “Como tenemos un sistema físico óptico que lleva las sensaciones de la luz dentro de nuestro mundo físico,



Alex Grey. *Painting*, 1998. Óleo sobre tela. 30x 40 in. Copyright <http://www.alexgrey.com/>

hay un sistema óptico metafísico creciendo desde el centro del corazón abierto que revela la sutil luz del mundo espiritual” (Grey, 1998, pág. 173)

En su monumental tríptico *Journey of the Wounded Healer* (1985) emplea un estilo pictórico, podríamos decir, alucinógeno para revelar el camino hacia la iluminación,

secuencialmente de izquierda a derecha. En el panel izquierdo un prisionero. El prisionero anhela la libertad y se enferma con las limitaciones materialistas de sus cadenas genéticas representados por atrapamiento en una molécula de ADN en espiral.

En el centro, estalla, liberando el ego dentro de una fuerza mística, representado como un serpiente de tres cabezas, un símbolo para la mente, cuerpo y espíritu; en el segmento derecho un hombre triunfante muestra una radiante luz que emana desde su cuerpo transparente, sube a la cima de una montaña en una pose victoriosa mientras orgullosamente sujeta un caduceo, símbolo de Mercurio, el mensajero de los dioses, un símbolo ahora asociado con la medicina y la salud.

Uno de los artistas actuales con trayectoria internacional y aunque no debería considerarse a sí mismo “un artista psicodélico per se,” (Philip: Fred Tomaselli, 2002) es el artista norteamericano Fred Tomaselli (1956) ha reconocido igualmente el significado de su experiencia psicodélica en la conformación de su arte, y del mismo modo que Grey, cree en el poder transformativo del arte.

Comenzó su trayectoria artística fascinado por la contra cultura post punk a finales de los años 70, periodo tras el que se trasladó a Nueva York, donde empezó a crear obras en las que investiga sobre ideas como la utopía utilizando objetos tanto reales como reproducidos. La aparición del pintor en el panorama internacional se produjo a finales de los años 80 cuando causaron sensación en el mercado del arte sus pinturas con collages que recrean mundos naturales y artificiosos que van desde la figuración a la abstracción. Sus composiciones meticulosas se arremolinan a través del plano del cuadro, como visiones psicodélicas o patrones de tapices medievales.

Tomaselli ve sus obras como universos surrealistas y alucinatorios, en los que los espectadores son proclives a perderse en un torbellino de imágenes. Él está particularmente interesado en la noción de utopía y sus diferentes interacciones en movimientos creativos, desde los trascendentalistas al Beatniks, que describen su trabajo como una especie de "búsqueda de la trascendencia." (Philip: Fred Tomaselli, 2002)

Como es el caso de muchos *baby boomers*, Tomaselly experimentó con LSD durante su juventud, pero no la ha vuelto a consumir desde los años 80. Sin embargo, no fue hasta principios de los 90 cuando se produjo su primera conexión entre la generación química del pasado y su búsqueda artística del momento, lo cual le supuso poder crear arte que pudiera transportar al espectador hacia experiencias de lo sublime. Así lo ha dicho el artista:



Fred Tomaselli. *Ripple Trees*, 1994. assorted pills, hemp leaves, saccharin, resin, and acrylic on wood. Copyright <http://www.alexgrey.com/>

Los tripis me dieron una relación personal con el ideal pre-modernista de la pintura como una ventana dentro de una realidad alternativa, un vehículo de transportación a lo sublime y a lo transcendente. La retórica de la psicodelia pasa a postular valores similares, y los paralelos entre los dos mundos continúan intrigándome. Ambos transitan en escapismo, consciencia alterada, belleza, deseo y seducción. Ambos requieren el consumo de las comodidades fetichistas que dependen de la riqueza excedente y el tiempo libre” (Grunenberg, The Summer of Love: Psychedelic Art, Social Crisis and Counterculture in the 1960s., 2006, pág. 206)

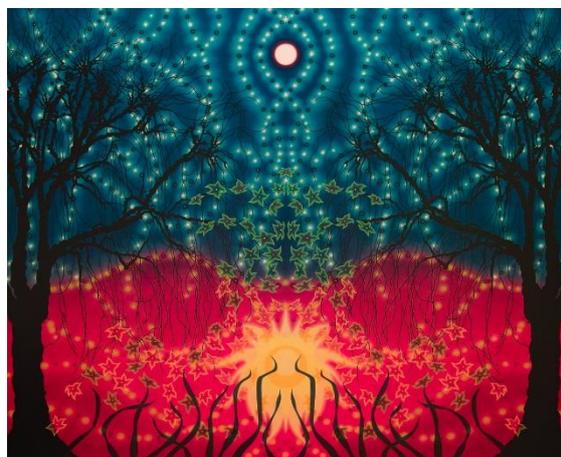
En algunas de sus pinturas como *Ripple Trees* (1994) superpone patrones vertiginosos contruidos con una gran variedad de píldoras, hojas de cáñamo, y sacarina sobre un visionario paisaje pintado en acrílico, entonces sella la composición entera con resina. La presentación de los fármacos como metáforas y disponiéndolas entre composiciones de

gran esplendor visual, presenta al espectador una especie de utopía para los ojos que pueden incitar a sentimientos de exaltación sin tener que ingerir nada que pueda ser perjudicial para el cuerpo.

Habiendo crecido en la Costa Oeste de Estados Unidos¹⁴. Tomaselly estaba familiarizado con el desarrollo artístico en el sur de California que contribuyó a la evolución de su estética. En particular, su uso de las superficies de resina que ha estado atado al arte fetiche que se desarrolló en los años 60 en respuesta a la cultura del automóvil y las tablas de surf, mientras su interés en lo sublime ha sido enlazado al movimiento *light and space* de los años 70, del cual destacó la agudeza percepción del espacio físico. (Cappellazzo, 2001) Por otra parte, estas influencias tuvieron una mayor repercusión en la evolución de algunos artistas que están residiendo actualmente en Los Angeles, entre los que destacan Sharon Ellis (1955) y Jennifer Steinkamp (1958).



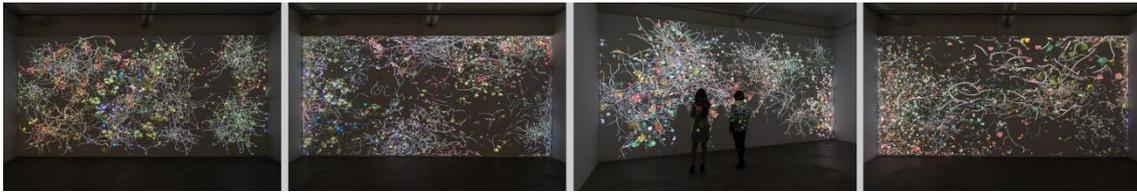
Sharon Ellis. *Solarium*, 1994



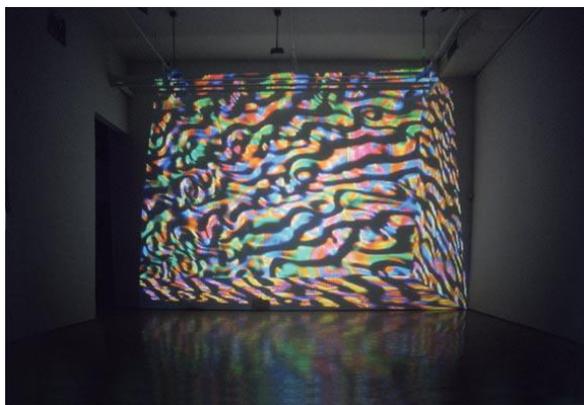
Sharon Ellis. *Beltane*, 2014, alkyd sobre lienzo, 86.36 x 106.68 cm, SE090

La pintura de Ellis de 1996 *Solarium*, habla sobre algún lugar entre lo horroroso y lo sublime, lo claro oscuro, y árboles encantados inmersos en patrones de remolinos de una luz ultraluminosa amarilla. Teniendo muchas fuentes visuales, incluyendo la psicodelia de los años 60 como también las películas de Disney, la teoría del caos, los fractales hechos por ordenador, las tintas de Rorschach, Ellis comienza una composición por medio de trazar diseños fuera del papel de mármol que ella misma fabrica y entonces desarrolla su imaginería intuitivamente usando múltiples capas de pintura alkyd. Son paisajes de neon y de un ambiente psicodélico que nos transporta a experiencias y percepciones que se tienen bajo los efectos de la LSD y otras sustancias, inspirada también en los antiguos pintores simbolistas, recrea el mundo natural en un país de los sueños vívidos de luz y de sombra, que se representa en un estilo típicamente plan con vinculación en el arte digital

¹⁴ Tomaselly vive en New York desde 1985



Jennifer Steinkamp. *Diaspore*, 2014. Dimensiones variables, 11.79 and 12.8 feet high pictured, variations come in hifed and 4:3. Descripción: *Diáspore* consiste en una colección de plantas rodadoras autopropulsadas por un paisaje. Las representaciones de los arbustos amalgamados, compuestos por ramas y hojas, son impresionantes, imitando los movimientos que uno puede experimentar en la naturaleza en formas que nos son instintivamente familiares. En este trabajo, Steinkamp hace referencia tanto a la anatomía de la planta que dispersa las semillas y esporas, así como el fenómeno social de la diáspora. Dibujo de una conexión entre la difusión de la gente y la cultura en todo el mundo y la capacidad de la planta para difundir sus semillas, Steinkamp utiliza la tecnología para enlazar los mundos naturales y humanos. Photo Credit: Kitmin, Jennifer Steinkamp



Jennifer Steinkamp. *Bender*, 1995. 1 EIKI LC330 140 lumen projector, 1 laserdisc player, 15 x 22 feet. Descripción: Un cubo de líquido ondulante forma simultáneamente la ilusión de estar dentro y fuera al mismo tiempo. Fue proyectado tan grande que parece hacer estallar dentro y fuera de la pared hasta que la sombra del espectador interrumpe la ilusión. Photo credit: Jennifer Steinkamp, courtesy ACME, Los Angeles.

El arte digital lo encontramos en la obra de Jennifer Steinkamp, una pionera reconocida en el campo de la generación de animación por ordenador, no sólo ha sido influenciada por el movimiento *light and space*, sino también por las películas experimentales de los años 60 y el estilo decorativo del arte feminista de los años 70. Emergiendo a finales de los años 80 como uno de las primeras artistas contemporáneas que exploraron el gran potencial de los ordenadores para hacer arte, en 1987 era una de las artistas pioneras en el uso de ordenadores y comentó entonces los beneficios de los ordenadores, explicando que “ayuda al

artista a pensar directamente sobre la estética y el movimiento. Mis ideas no son limitadas al mundo físico” (Northrup, 2006).

Las primeras herramientas que utiliza Steinkamp para sus instalaciones son el ordenador, el software, y proyectores digitales. Las características de sus instalaciones tienen en cuenta la arquitectura del espacio y el espectador, mientras su materia oscila entre lo basado en la naturaleza a la pura abstracción. En la obra *Bender* (1995), crea una imagen psicodélica a gran escala de un cubo lleno con patrones ondulado de luces coloreadas. Reclamando hasta cierto punto el efecto hipnotizante de una lámpara de lava, pero sobre una escala monumental, la imagen parece moverse dentro y fuera del campo compositivo, dando la ilusión de la alternancia de convexidad y concavidad. En esencia,

Steinkamp direcciona preocupaciones similares a lo observado en la obra *Double Scramble* de Frank Stella, con la óptica basada en el ahora y lo pone en movimiento.

Aquí nos preguntamos ¿Qué podemos encontrar interesante en la luz y que efecto tiene en nuestras respuestas emocionales sobre la imagen, es capaz de cambiar nuestra percepción como las drogas? Hay numerosos artistas que al igual que Ellis y Steinkamp hacen un uso de la luz y el espacio para explorar los cambios de percepción en el espectador y de esta manera crear una experiencia trascental como más adelante veremos en las obras de Olafür Elliason y otros. Aquí de momento nos hemos centrado en el cuerpo de trabajo que tiene un uso único y convincente de la luz.



Janne Parviainen. *Crying Light*, 2015. Image courtesy the artist.

Uno de los artistas que hace un uso interesante de la luz y con claras influencias psicodélicas, es el artista Janne Parviainen. Con sede en Finlandia Janne Parviainen utiliza en sus fotografías técnicas de exposición largas para crear imágenes fantasmales en su propio domicilio y en el exterior. Las denominadas *light painting photography*, es una forma artística en el que las fotos son manipuladas manualmente usando largas exposiciones de la cámara que varían de unos pocos segundos a horas, el artista utiliza una habitación vacía como el lienzo para crear imágenes psicodélicas y surrealistas. Parviainen explica: "Lo que más me interesa en las *light painting photography* es la capacidad de dibujar en el espacio tridimensional y la posibilidad de alterar la realidad y sin programas de post- producción como Photoshop." (Parviainen, 2015)

Describe su trabajo como expresionista con toques de graffiti o arte gráfico. Con el obturador de la cámara abierto, llena el espacio con la luz y las imágenes que se crean vienen directamente de la cámara sin ningún tipo de manipulación digital. Por otra parte, también utiliza luces estroboscópicas de color, linternas, juguetes ligeros, o herramientas específicas de pintura de luz. Parviainen prefiere incluir algunos aspectos humanos en sus fotografías, la pintura de las formas de los cuerpos humanos con el fin de contar una historia más personal y para crear una respuesta emocional en los espectadores.



Janne Parvianinen. *Opium*, 2015. Image courtesy the artist.



Janne Parvianinen. *Days of our Lives*, 2015. Image courtesy the artist.

Los procesos de exposición como hemos dicho antes pueden ser largos, en su último proyecto *Crying light*, combina dibujos en perspectivas forzadas con *light paintings* para producir una fusión mental de ilusiones geométricas. (Walsh, 2015)

El proceso de dibujo le llevó a Parviainen 20 horas de un proceso total de casi 30 horas de duración, según le dijo a The Creators Project (Walsh, 2015). A sus 35 años, a formado parte de grupos de música metal, se graduó en Comunicación Audiovisual, el proyecto *Crying light* lo comenzó mediante la creación de tres fotos divergentes, mientras que ampliaba y modificaba el dibujo más y más en su estudio, en un intento de producir una historia coherente dentro de la serie. Las imágenes presentan a la bailarina finlandesa Unto Nuora, miembro activo de la Compañía de Danza de Helsinki, que proporciona imágenes a Parviainen con poses físicas y somáticas, complementando el ambiente ya- psicodélico.

Como hemos visto hasta ahora con el análisis de las obras de distintos artistas y de diferentes manifestaciones, desde mediados de los años 60 hasta principios de los 90, el vocabulario de la estética psicodélica evolucionó de manera constante para convertirse firmemente cementado como un formato frecuentemente utilizado para artistas contemporáneos. En estas tres décadas, los artistas consideraron la relevancia de la experiencia del espectador enfatizando los efectos ópticos de las interacciones compositivas, para variar propósitos. El esplendor visual fue producido como un fin en sí mismo, como un contenido intensificado, y como un significado conceptual o simbólico para aspectos de la tecnología, la sexualidad y la espiritualidad. Más y más, la sensibilidad psicodélica emergió como un vernáculo de usos múltiples, un movimiento quizás hacia un lenguaje universal que podía ser entendido independientemente del antecedente étnico o geográfico que parece apropiadamente adecuado para nuestra actual era digital.

En los años 90, una expansión de tales desarrollos podía ser observado en los trabajos de Mark Howard (1963) y Mark Hogensen (1952), ambos comparten un interés en la percepción del espectador. La pintura *Glue Trap* (1991) de Howard hace uso de un vocabulario figurativo, a pesar de todo, como en las pinturas donde aparece como protagonista la pera de Martha Alf, sus formas aparecen igualmente abstractas y representacionales, con una cognición de un contundente patrón. Como antiguo alumno de Julian Stanczak del Cleveland Institute of Art, Howard estaba bien formado sobre cómo crear dinamismo óptico a través de los colores que chocan entre sí, usó la mezcla



Mark Hogensen. *Loud Acreage*, 1995, acrílico sobre lienzo, 47 3/4 x 53 1/2 pulgadas, San Antonio Museum of Art, Purchased with funds provided by Mr. and Mrs. Walter F. Brown, 96.21

de colores para establecer los patrones en la composición y que parezcan que están en movimiento.

Por otra parte, en la obra (1995) de Hogensen el artista explora la percepción pintando complejas conglomeraciones de formas irregulares. Comenzó su investigación en los años 80 construyendo pinturas de secciones separadas, como si estuviera montando un modelo con las piezas de un puzzle. Alrededor de los años 90, era capaz de poner las partes juntas en su mente, pintarlas como él quería en un

simple lienzo. Del mismo modo que otros artistas, Hogensen no ve una división entre los elementos abstractos y los figurativos, y combina la pura geometría con imágenes que sugieren cielos o planetas. En esencia, sus pinturas dan crédito a la idea de que en nuestros pensamientos, sueños y visiones, las imágenes tanto abstractas como representacionales no conviven libremente.

Para Paul Henry Ramirez (1963), el artista John T. Scott (1940-2007) y Alex Rubio (1968) una sintaxis psicodélica funciona como la guinda visual del pastel, un lenguaje pictórico para expresiones de gozo y celebración. En las instalaciones que hizo Ramirez a mediados de 1990, introdujo un vocabulario de pintura y formas escultóricas dirigido a evocar “una tensión entre lo calculado y lo espontáneo, lo caótico y lo controlado” (Bonansinga, 2005) Considerada una parodia de la sexualidad cargada de abstracción biomorfica, la obra *Untitled Sculptures (100% Virgin Vinyl Series)* (1995) emplea multicolores, materiales sintéticos kitsch para conjugar asociaciones con fluidos orgásmicos. Esta obra se pudo junto con otras en la instalación *Seriously Playful* en 2005 en el Stanlee and Gerald Rubin Center for the Visual Arts University de Texas en El Paso.

Los contrastes dinámicos entre la linealidad geométrica y las formas orgánicas pueden también ser observado en la obra *Folded Inside Space Running* (1995) de John T. Scott. En esta instancia, el estilo artístico estaba influenciado por el afecto por la tradición al jazz de su nativo New Orleans. Sus esculturas cuyo arte cinético de colores vibrantes filtra el espíritu de la diáspora africana a través de una lente modernista, murió en Houston a la edad de 67 años y había huido de su ciudad natal, justo antes del huracán Katrina dos años antes.



Paul Henry Ramirez. Escultura *Untitled Sculptures (100% Virgin Vinyl Series)* vista en la instalación *Seriously Playful* (installation view 1). Acrylic on canvas, wood panel and paper, Wall painting, plastic, Formica, furniture, Lighting and sound. Dimensiones: approx. 50' x 120'x18'h. Image Copyright <http://www.paulhenryramirez.com/>



Paul Henry Ramirez. vista en la instalación *Seriously Playful* (installation view 2 y 8). Acrylic on canvas, wood panel and paper, Wall painting, plastic, Formica, furniture, Lighting and sound. Dimensiones: approx. 50' x 120'x18'h. Image Copyright <http://www.paulhenryramirez.com/>



John T. Scott. *Untitled*, metal policromado. Copyright Arthur Roger Gallery



John T. Scott. *Dancing the crossroads*, metal policromado. 1966. Copyright Arthur Roger Gallery

A finales de 1960, sus esculturas y grabados se centraron en la cultura africana, afro-americanos, el Caribe y el sur de criollos, lo que refleja su fusión en la propia New Orleans. Su estilo a base de ensamblaje y su técnica de soldadura fueron influenciados por la dinámica lúdica pero sutilmente estructurada del jazz, así como por la danza.

Desde la década de 1980 en adelante, con el impulso del escultor cinético *George Rickey*, sus esculturas medio-abstractas, pintadas audazmente en metal y madera incluyen componentes cinéticos que en algunas ocasiones nos remontan al estilo psicodélico de los años 60, obras como *Untitled* o *Dancing the crossroads* (1966).

Su *Diddlie Bow Series* (1983-1984) se basa en la forma atenuada de un instrumento de cuerdas africano. Su concebida con el medio ambiente *Circle Dance Series* (2001), está inspirada en las danzas africanas que se

transformaron en rituales de cortejo de esclavos y que sobreviven en los cortejos fúnebres de New Orleans, fue descrito por el historiador de arte *Richard J. Powell* como “una especie de estilizado escenario/mundo de sueños”. Su trabajo en la década de 1990, en particular sus grabados, tenían una visión cada vez más oscura del exceso y la violencia urbana.



Alex Rubio. *Burro Land*, 1997. Mixed media sobre papel. Colección Henry R. Muñoz III, San Antonio.

La estética de Alex Rubio, similarmente, fue moldeada por su localidad indígena. La obra *Burro Land* (1997) es una caricatura completa de un abrevadero del barrio de San Antonio donde nació y se crió. Buscando captar el espíritu ruidoso de los bares y al mismo tiempo satirizar su peculiar décor de los motivos de un burro, Rubio

retrata los patrones como burros y los conecta su ambiente a través de una paleta psicodélica uniforme y pinceladas con forma de llama, que ha comenzado a usar hace unos años atrás mientras pintaba un mural de la Virgen de Guadalupe. Esta estética la encontramos en la obra de artistas que hemos visto con anterioridad como Robert Williams, Peter Saul y otros.



Jim Morpheis. *Big Dream*, 1983, Oil, magna, wood, fabric, and gold leaf on wood panel, 68 x 86 x 9 pulgadas. Colección del San Antonio Museum of Art

En la otra cara de la exuberancia, el realismo oscuro de la existencia fue explorado en los años 90 por los tonos horribos de las pinturas visionarias de Jim Morpheis (1948) y Douglas Burgeois (1951). Criado en la iglesia griega ortodoxa cantando algo que no podía entender, Morpheis se ha apropiado durante años de la imagen y la estética del arte de los viejos maestros que pintaban imágenes religiosas para crear emotivas metáforas para la lucha de la vida contemporánea. Mirando más allá su propia herencia religiosa para inspirarse a finales de los años 80, el artista comenzó a pintar imágenes del católico Sagrado Corazón, pero con una representación que fuera menos prístina que los prototipos tradicionales. En su preparación para pintar un corazón, lee el libro de las Revelaciones y combina libros de medicina para ilustrar un corazón real. Siguiendo su investigación, Morpheis pintó paisajes como un símbolo para “las heridas del corazón, las heridas de la carne y del alma” (MORPHEIS, 2012).



Douglas Burgeois. *Dollcake at Sea* (1995). Imagen de GRIOT. Courtesy of the artist and Arthur Roger Gallery

Las pinturas transcendentales de Burgeois como *Dollcake at Sea* (1995) también estaban destinada a ser “apocalípticas y aterradoras” (Rubin, 2010) pero las influencias provienen de la identidad del artista que se basa en una cultura pop yankie, un mundo fantástico de imágenes icónicas pop que las transforma en iconos religiosos. En su obra *Dollcake at Sea* la parte central de la composición está compuesta por la figura de una bella dama del Sur de Estados Unidos, la imagen está sacada del catálogo de una vieja galleta, mientras el feroz cielo, las animadas nubes y el mar refleja la afición del artista por “la sublime extravagancia del viejo Warner Bros, y los dibujos como Popeye, y las películas de los hermano Quay, donde los inanimados juguetes de muñecas y títeres cobran vida” (MORPHESES, 2012) La presencia del avión de juguete entrando a través de las oscuras nubes nos deja un elemento autobiográfico, en el que el artista generalmente rehúye de montar en aviones.

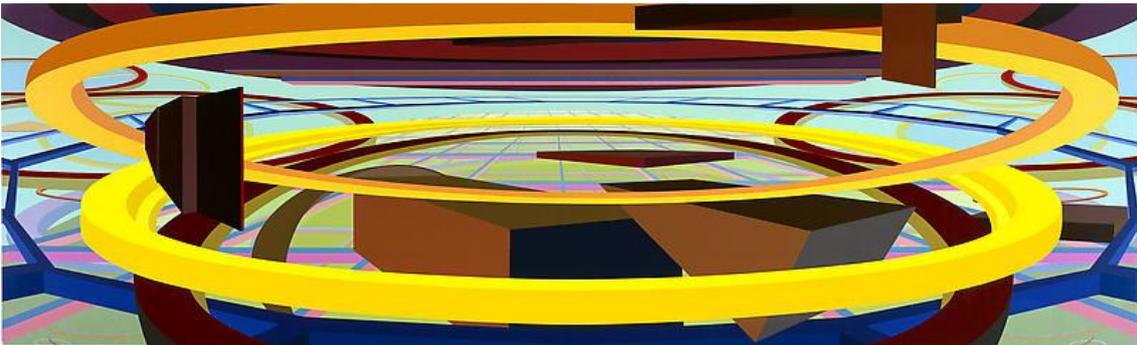
A finales de los años 90 había mucha más excitación y anticipación sobre la transición al nuevo milenio. Par el artista Al Held 1928-2005), que había realizado exposiciones durante más de 40 años, había un sentido de iluminación que acompaña el envejecimiento como también renueva los sentimientos de propósito. A lo largo de los años trabajó algunas de las cuestiones de la pintura modernista abstracta, habiendo trabajado con estilos geométricos y gestuales, planos y espacios ilusorios, y usando paletas tanto en color como en blanco y negro. Hacia el final del siglo XX, estaba convencido de que el punto de vista de los primeros modernistas era que el artista debe buscar verdades universales que fueran aun válidas, y que sólo la distinción entre el artista y el científico residía en que los trabajos de los artistas se basaban en la intuición mientras que los científicos dependen sobre la razón y la medición. Para entonces, Held pintó *Eagle Rock*



Al Held. *Eagle Rock II*, Courtesy of the Al Held Foundation, Inc. and Cheim & Read, New York / Licensed by Artists Rights Society (ARS), New York



Al Held. *Roberta's Trip*, 1985 acrílico sobre lienzo 243.8 x 365.8 cm. PK 12259.



Al Held. *Al Held The First Circle*, 1985 acrílico sobre lienzo 152.4 x 502.9 cm PK 12258.



Al Held. *Roberta's Trip D*, 1985 acrílico sobre tela. 74.9 x 86.4 cm

acrílico sobre tela. 74.9 x 86.4 cm. 1985, *Roberta's Trip D*, **Al Held.**



III (2000) y se había familiarizado con la idea propuesta por la Teoría de cuerdas en la que el universo en general está hecho de pequeños universos que se encadenan juntos. A pesar de que celebró el nuevo milenio sólo pudo vivir cinco años, aun así sus pinturas de la primera década de siglo XXI son visiones nobles y monumentales de sus ideas sobre



Bruce Richards. *Adam y Eva*, 2001 All images copyright Bruce Richards 1973 - 2015 An icompendium Site

la interconectividad, el flujo natural y la expansión, y que el identificaba como un no gravitacional espacio multidireccional. Su paleta de ricos y brillantes colores en sus trabajos no sugiere la viscosidad luminosa de un monitor de ordenador, no obstante Held fue un analfabeto de los ordenadores y no tenía ningún conocimiento sobre cómo usarlos, y fue influenciado más por los colores lustrosos de las pinturas del Renacimiento que pudo

admirar mientras vivía una parte del año en Italia.

Por otra parte, el papel del artista como un buscador de conocimiento eterno, es sin embargo, un cambio hacia una nueva era que parece haber inspirado a Bruce Richards (1948), tan bien en hacer conexiones entre el arte y el temperamento del Zeitgeist del siglo XXI. Richards reconoció el paralelismo entre los cambios rápidos que tuvieron lugar durante la era psicodélica y la transformación rapidísima de la que fue testigo en el maquillaje etnográfico de Los Angeles acercándose al año 2000. Para estudiar y conmemorar “el desplazamiento cíclico en la población de Anglo nuevo a una mayoría latina” (Rubin, 2010) Entre las obras que produjo Richards, destacamos *Adam y Eva* (2001). En este díptico vertical, el mexicano confecciona calaveras cuya función es de emblema de la interacción mutua entre dos culturas, una que emerge de la “estética de Tiffany” y la otra de “la cultura folk de México”. Con una calavera operando duramente mientras que la otra es diabólica, reconoce que los conflictos de su juventud están aún sin resolver: la generación que abrazó la música psicodélica y estaba en contra de la Guerra de Vietnam está “aun tratando de implantar lo que empezó en los años 60, un levantamiento de consciencia, una consciencia de verdad.” (Rubin, 2010)

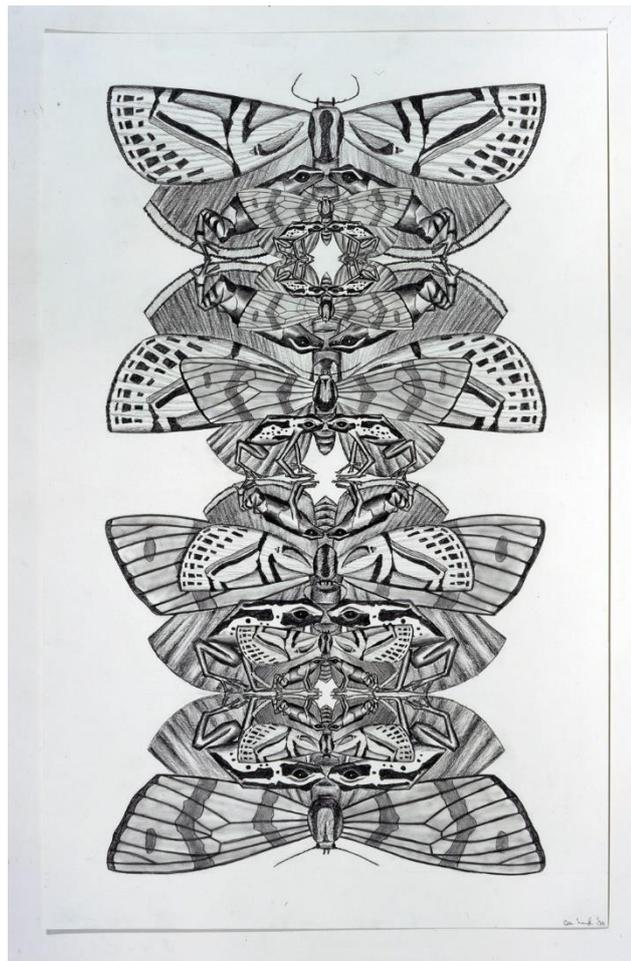
En contraste con el emblemático enfoque de Richards, el artista Mark Dagley (1957) ha trabajado siempre en la tradición de la pintura geométrica que ayudó además al artista Al Held que fue pionero, y compartió con Held un interés por la interconectividad, y tiene una clara influencia del *op art*. Para su *Orb Series* (1999) dibuja una celosía de patrones entrelazados de líneas sobre un lienzo todavía sin imprimir y originalmente ve los



Mark Dagley. *Orb series*, 1999. Mixed médiums. Vista de la instalación realizada en la exposición colectiva *Material Tak* en Panepinto Galleries. All images copyright Panepinto Galleries

trabajos como referencia a una variedad de fuentes, incluyendo “campos de pintura de color, centrado en el diseño de logos centrales, y configuraciones transcendentales” (Rubin, 2010). Durante los últimos 20 años, Mark ha “contratado los fundamentos de la abstracción mediante la creación de pinturas geométricas que tienen la capacidad de inducir una experiencia perceptiva psicotrópica”. Aunque Mark está una generación retirado de los artistas Op originales, es muy conocido y un respetado patrocinador de la “abstracción neo-óptica”.

Más recientemente, ha interpretado los dibujos y las líneas como reflejos de “estructuras virtuales de comunicación, tecnologías digitales de la información, e interdependencia global” (Rubin, 2010), cuestiones que se han convertido en relevantes a través de las redes sociales como MySpace, Facebook, Twitter o Instagram. El artista Ben Snead (1971) desarrolla de forma similar



Ben Snead. *Untitled*, 2006. Pencil/paper. All images copyright Ben Snead



Gordon Terry. *The 13th Page of the Codex*, 2005.acrílico en panel de acrílico 91,5x 91,5 cm. Image copyright G-MODULE GALLERY

patrones kaleidoscópicos de estructuras entrelazadas, como se puede ver en su obra *Untitled* (2006) pero la organización y la imagen están basadas sobre las formas existentes en la naturaleza. Un colector de guías de campo y un agudo observador del inherente maquillaje de los pájaros, insectos, ranas, y otros fenómenos naturales, Snead se apropia de las marcas naturales de la naturaleza que tienen las criaturas y las organiza en unidades modulares para construir composiciones animadas.

Entre otros artistas que toman un enfoque quasi científico en la creación artística, son los artistas David Shaw (1952) y Gordon Terry (1971) investigan varios estados de flujo, atributos morfológicos que caracteriza tanto lo físico como el inconsciente metafísico. En las esculturas que algunas se extienden y se parecen a los modelos científicos el artista Shaw que vimos anteriormente combina materiales naturales y sintéticos, como la madera y el metal, pero recubre las superficies con una paleta de colores arcoíris y láminas holográficas, causando que los objetos resuenen con presencia efímera como se observa en su obra *Check* (2006). Asimismo Terry explota las propiedades inherentes de los materiales vertiendo polímero de acrílico líquido sobre superficies de pintura acrílica. En su obra *The 13th Page of the Codex* (2005) charcos endurecidos de pintura sugieren varios organismos que van de lo microscópico a lo galáctico. Otro punto de comunalidad entre estos dos artistas es que ninguno rehúye del conocimiento de las relaciones entre la cultura psicodélica y su arte; Terry ha citado la pintura *Breaking open the Head: A Psychedelic Journey into The Heart of Contemporary Shamanism as a significant influence* de Daniel Pinchbeck. (Gordon T. , 2009)

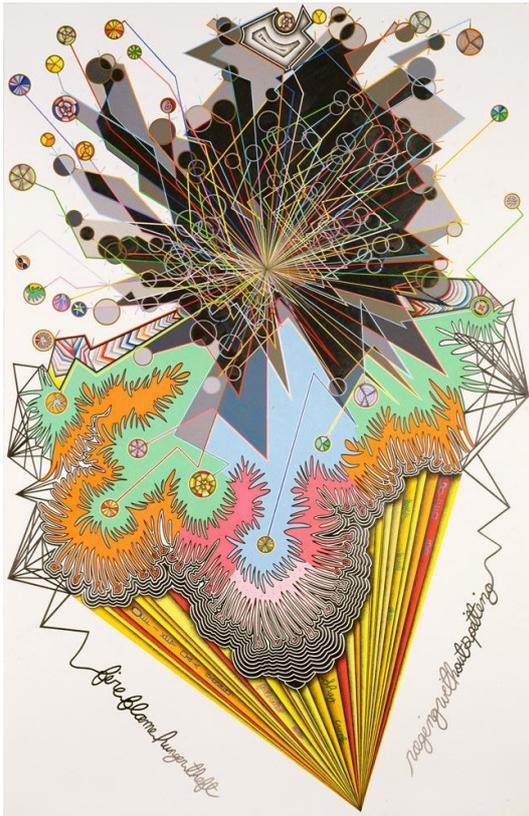
No obstante como dice el crítico de arte Ken Johnson del New York Times, si las pinturas de Terry hubieran aparecido en los años 80, cuando el Neo Geo estaba en su apogeo, seguro que el movimiento habría ido en la dirección correcta. Ahora a pesar de la novedad, sus grandes pinturas parecen tener una calidad retro curiosa. Recordando las obras de Ashley Bickerton, Peter Halley y Jeff Koons, sus pinturas "...juegan un papel importante en el límite entre el producto decorativo y la subversiva maqueta de productos básicos, como la suplantación de mitos románticos de la originalidad y la trascendencia espiritual..." (Johnson, The New York Times. ART IN REVIEW; Gordon Terry -- 'The Supernatural World in Which I Am Professionally Involved', 2003)



Constance Lowe. *Orange Alert Afterglow*, 2008. Óleo y enamel sobre panel de madera, 25 x 29 inches, Collection of CE Group, San Antonio, TX

Los colores psicodélicos y los formatos composicionales son también cada vez más frecuentes hoy en día a través de los artistas que trabajan de acuerdo a sistemas predeterminados. Inspirados inicialmente por las marcas simétricas en alas de mariposa y los patrones de pintura de látex vertida al azar, el artista Constance Lowe (1951) desarrolla un procedimiento para investigar las “características ilógicas incrustadas pero aparentemente excesivas a los sistemas lógicos de lo contrario” (Ryan, 2008).

Las pinturas recientes de Lowe y los dibujos sobre los films abocetados de Mylar son originados de las tintas de Rorschach, que el artista creó y escaneó en ordenador para después estudiarlas y desarrollarlas. Basándose en su propio juicio estético mientras trabaja digitalmente, manipula las formas para crear imágenes únicas para más tarde ser dibujadas o pintadas. Un ejemplo lo tenemos en *Orange Alert Afterglow* (2008), la impresión de la simetría en la composición total está subvertida por las irregularidades sutiles de los contornos pintados a mano, mientras el balance implícito de una imagen bilateral es rota por los colores discordantes, los cuales Lowe los compara a las



John O'Connor. *Nostradamus*, 2005. Graphite and Colored Pencil on Paper. Copyright <http://www.johnjoconnor.net/>

“cloraciones accidentales como podría resultar de los patrones genéticos o los estados alucinatorios.” (Rubin, 2010)

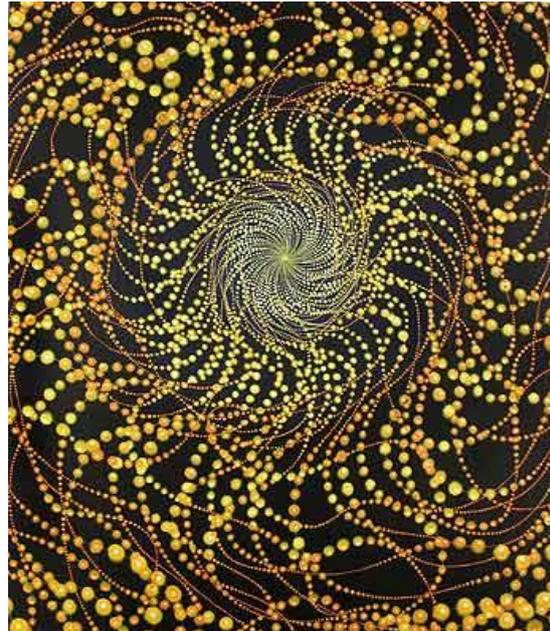
Un deseo para codificar y recodificar la información existente subyace en los elaborados dibujos sobre papel hechos con lápices de colores, plumas, y grafito de John O'Connor (1972). Como un criptologista ansioso por diseccionar e inspeccionar trozos sin resolver de información lingüística, el artista O'Connor se ha servido de lo esotérico o los temas misteriosos, tales como las profecías del siglo XVI del místico Nostradamus, y reconstruye los datos como un explosivo gráfico psicodélico. Como el detallado dibujo *Nostradamus* (2005). El artista destaca que comenzó por convertir tres instalaciones de las profecías dentro de unas

configuraciones lineales basadas sobre correspondencias entre cartas del alfabeto. Para otras partes de la composición, O'Connor nos revela su método:

Si las palabras que había escrito Nostradamus tenían tres cartas, entonces elegí tres números al azar entre el 1 y el 26- entonces re-traducí estos números de nuevo en las cartas. Y entre las configuraciones aleatorias dentro de mi diccionario de bolsillo, he buscado la aproximación más cercana al inglés. El resultado de las palabras está entrelazada a través de las porciones del dibujo.
(O'Connor, 2005)

Aunque Barbara Takenaga (1949) y la artista Susie Rosmarin (1950) basan sus pinturas sobre intrincados sistemas matemáticos, la marca de agua obsesiva que caracteriza sus composiciones tiene más que ver con la tradición visceral de los artistas que fueron exhibidos en la exposición *The Responsive Eye* que con el punto de vista panorámico conceptual de Lowe y O'Connor. La obra de estas dos artistas se pudo ver en la exposición *Psychedelic: Optical and Visionary Art Since the 1960s* en 2011.

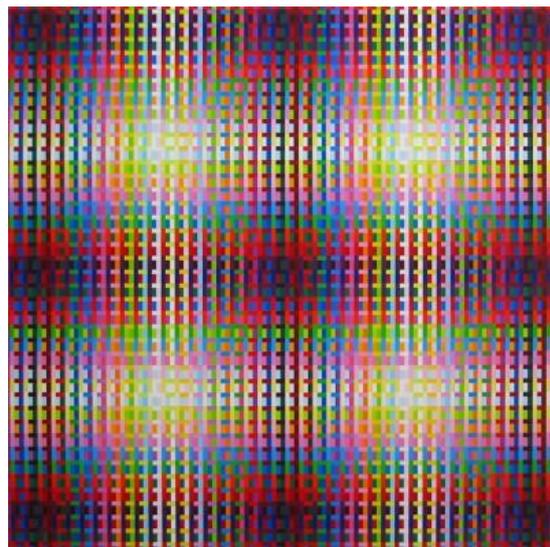
La artista Takenaga, que pinta molinetes remachados a vórtices a través de una esmerada aplicación de meticulosos motivos circulares hechos a mano, en la pintura *C-CHAN* (2005) acoge interpretaciones y reacciones emocionales a su arte. Se puede ver una clara influencia de la psicodelia y analogías a la obra de Fred Tomaselly. Como dice la artista “Mis pinturas a menudo se parecen a explosiones cósmicas de tripis con obsesivos patrones pintados, o como si fueran dibujos de diagramas científicos que salen mal. Por mi parte, quiero que el trabajo sea elegíaco, evocativo y ocasionalmente divertido, con algunos zumbidos visuales y sensaciones.” (Takenaga, 2005)



Barbara Takenaga. *C-CHAN*, 2005. Acrylic on linen stretched over board, 70 X 60 pulgadas. Image Copyright McKenzie Fine Art

Por otra parte, las estructuras de las pinturas de Rosmarin están conformes a varios sistemas numéricos y se basan en la mezcla óptica y la superposición de cuadrículas de colores brillantes para transmitir una poderosa persistencia de imágenes en el espectador, como es el caso de la pintura *Spectrum #5* (2007) Mientras esta enraizando en el arte perceptual de Albers, Anuszkiewicz y Stanczak, las pinturas de Rosmarin añade un vulgar elemento político que son a menudo inspirados por los patrones encontrados en los artefactos de la cultura pop feminista.

Compartiendo una afinidad con Takengaga y Rosmarin, el artista Leo Villareal (1967) similarmente busca crear experiencias atractivas para el espectador y desarrolla sus imágenes usando sistemas matemáticos. Para establecer las interacciones del color como las que ocurren en las pinturas ópticas en movimiento, el artista organiza cuidadosamente configuraciones trazadas de luces intermitentes controlados por ordenador para crear un tiempo dinámico basado en las pinturas de colores luminosos.



Susie Rosmarin. *Spectrum #5*, 2007, 2005. Acrílico sobre lienzo. 30x30 pulgadas. Image Copyright Susie Rosmarin. <http://susierosmarin.com/>

Para su composición a gran escala *Lightscape* (2002), empleó más de 3000 luces LEDS



Leo Villareal. *Lightscape*, 2002. Vista de la instalación en el San Jose Museum of Art. LEDs, madera, material de difusión, custom software, y electrical hardware, 92 x 130 x 14 inches. Photo © San Jose Museum of Art.

para construir cambios de patrones de luces continuamente. Como ha explicado el artista “Puedes combinar el rojo, verde y azul para crear 16 millones de colores diferentes. El rango es bastante increíble. He organizado las luces en una matriz y estoy usando un material difusorio que mezcla todas las luces juntas para mezclarlas en diferentes sombras- todo secuenciado por ordenador” (Davis, 2002)

Fusionando su habilidades como artista y como programador, Villareal suele incorporar sonido en sus instalaciones con el propósito específico de provocar un estimulante ambiente inmersivo para el espectador.

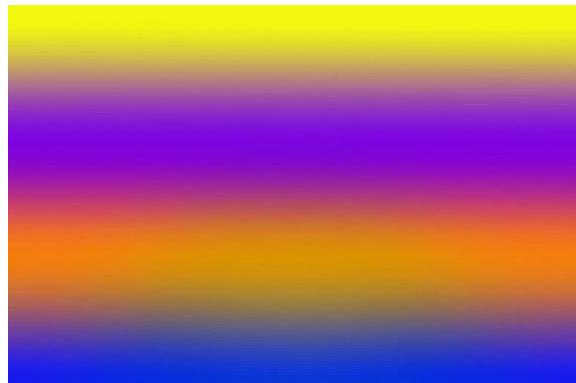
Teniendo estas ideas pero yendo un paso más, Richie Budd (1975) ha estado desarrollando esculturas e instalaciones que envuelven no sólo dos sino todos los sentidos. En los últimos proyectos, Budd ha construido estructuras mecánicas con una gran cantidad de dispositivos de uso cotidiano, incluyendo máquinas de palomitas, máquinas expendedoras de chicles, luces de discoteca y sirenas, cámaras de seguridad, máquinas de nieve, máquinas de humo y otro surtido de aparatos. En la inauguración de la exposición *Psychedelic: Optical and visionary art since 1960s* su instalación *Absorbing Liminal Homeostasis* (2008) estaba en la recepción de apertura, Budd operó el equipamiento para presentar un show multisensorial de luces, sonidos, partes táctiles,



Richie Bud. *Absorbing Liminal Homeostasis* (2008), mixed media. Photo by Todd Johnson

olor, y sabor, con los últimos dos sentidos incorporados a través del uso de un aparato de aromaterapia y un fabricante de margaritas. Según al artista, su trabajo está formado por “un programa Neuro-linguístico, un modelo de comunicación que toma prestado del comportamiento psicológico, hipnotismo, y la gramática transformacional entre otros modelos de comunicación efectiva” (Morrison, 2008). Los estudios del sociólogo Dr. Morris Massey son interesantes para su investigación en los proyectos, el Dr. Morris acuñó el término Experiencia emocional significativa para referirse a cualquier evento emocional altamente cargado.

Variaciones de los light shows psicodélicos los encontramos también en las animaciones digitales del artista Sterling Ruby (1972) y Ray Rapp (1955) Mientras los artistas Villareal y Budd se esfuerzan en evocar sensaciones placenteras a los espectadores, era una experiencia sensorial placentera lo que inspiró a Ruby para la realización del corto de animación *Lamictal Club Mix* (2006). Los patrones repetidos de luces de colores en la presentación de este loop continuo está destinado a replicar las alucinaciones que



Sterling Ruby. *Lamictal Club Mix*, 2006. Single channel video on DVD + certificate. Dimensiones variables / 0:59 min. Edition of 3 + 2AP. Copyright Foxy production



Bill Komoski. *4/7/10*, 2010; acr. ylic paint, papier maché sobre lienzo; 28 x 24". Copyright Bill Komoski

tuvo Ruby mientras tomaba Lamictal, un medicamento que le fue prescrito por su condición bipolar. Los intereses de Rapp están más en el área de la percepción y la cognición. En su instalación de video digital *6 in a Raw* (2006), Rapp construye un juego de azar que trabajo algo como una tragaperras. El formato consiste en seis pequeños reproductores de DVD cada uno reproduce una secuencia diferente de las mismas seis animaciones – figuras moviéndose en varias actividades atléticas y siluetas contra fondos de colores estroboscópicos Day-glo. Mientras servía de homenaje al fotógrafo del siglo XIX Eadweard Muybridge (1830-1904) cuyas fotos son la fuente para dos de las figuras, los arreglos también ofrecen a los espectadores el reto divertido de esperar a ver si las seis figuras jamás se sincronizan. Como Rapp lo ve “Configuro mi propio juego con sus propias reglas para la instalación y los videos y una condición en la cual es actualmente posible ganar, incluso aunque nunca llegue a ocurrir.” (Rubin, 2010)

Las nuevas experiencias del espectador orientadas a la percepción tienen también el reciente foco de artistas que están trabajando en los medios más tradicionales de la pintura y la escultura. Para el artista Bill Komoski (1954), la pintura objetiva es “para crear imágenes que son representaciones de momentos de mayor conciencia/inconsciencia o las cuales permiten para que la experiencia tenga lugar en el espectador” (Rubin, 2010)

Aunque las pinturas como *4/7/10* (2010) parecen un paisaje con una amalgama de líneas que se van asuperponiendo con una iluminación de neón, Komoski trabaja estrictamente de memoria y bajo su experiencia personal. Como un gran surfero que es, conoce los sentimientos de temor y la maravilla mientras está surfeando, sensaciones que indudablemente informa su búsqueda para capturar “un realismo visual que representa lo desatado, la naturaleza inestable de las cosas: los patrones de desplazamiento, el foco de desplazamiento, la luz como disuelve las formas, el deslizamiento de los estados del fluido, decaimiento.” (Rubin, 2010).

La artista Lisa Beck igualmente planeó su instalación *Both* (2002) con la intención de conmover al espectador a través de las facultades perceptivas. La instalación consiste en un muro pintado con áreas sin pintar en la composición y en frente, suspendido desde el techo, unos hilos de bolas Lucita. Cuando los espectadores se acercan a las esferas claras, son testigos de los reflejos distorsionados de diferentes partes de la composición mural y de la habitación. Beck considera las formas esféricas como si fueran análogos de átomos y moléculas., y está interesada en el hecho de que las imágenes reflejadas se desplazarán cuando el espectador se mueva por el espacio. Según el artista, el efecto es “similar a cierta formas de la experiencia psicodélica – siendo capaz de ver el material del mundo en su forma molecular, sin un microscopio” (Rubin, 2010). Efectos similares encontramos en la obra *A Momentary Taste* (2012) / *Flare and Repeat* en cuanto a los materiales que utiliza la artista y los efectos que consigue.



Lisa Beck. *A Momentary Taste* (2012) / *Flare and Repeat*. Image copyright Lisa Beck. <http://www.lisabeck.net/>

La conciencia del artista de automatización ha tenido una historia notable, y hay muchos precedentes –como el puntillismo y el cubismo analítico- para romper una composición en partículas. En la década actual, sin embargo, parece que se ha renovado el interés en tal fragmentación pictórica entre los artistas que trabajan con materiales mixed-media que construyen composiciones caleidoscópicas para el impacto óptico. Artistas como Troy Dugas (1970), Gean Moreno (1972) y Michael Velliquette (1971), reciclan materiales encontrados o comunes para ello.

Influenciado en parte por la práctica de su abuela de tejer, los collages de Dugas a menudo parecen alfombras de tejidos intrincados o mandalas. Para la obra *Landscape I* (2005) el artista cortó veinte cinco copias de postales vintage idénticas y ensambló las piezas para crear una reluciente abstracción prismática. De una manera similar, Moreno dispone tiras de patrones fabricados para construir una composición opulenta organizada alrededor de una esfera parecida a una joya – quizás más parecida a una esfera de discoteca- envuelto dentro de un fondo multi coloreado de rayos cósmicos (2004). El médium que elige Velliquette son tarjetas de archivo coloreadas, un material mundano. Su proceso consiste en cortar las tarjetas en pequeños fragmentos, que después las convierte en bloques de edificios para crear una imagen evocativa, como los paisajes visionarios representados en *Breakthrough* (2007).



• **Carlos Betancourt.** *Re-collection VII*, 2008-2009. print on fine art paper and print on canvas

Prácticas relacionadas se pueden observar en la obra artística de Carlos Betancourt (1966), Jan Albers (1952) y Dean Byington (1958). La obra *Re-Collection VII* (2008) De Betancourt es un collage digital producido y realizado con ordenador usando un surtido de imágenes relacionadas con la herencia caribeña del artista. La composición es un explosivo bouquet de flores exóticas, conchas marinas, y otras referencias simbólicas.

La obra *M. RUSHMORE.O.COCTEAU.A.FRIENDS.J.P.P* (2006) de Jan Albers se desarrolló a través de un proceso de capas de hojas de papel que se cortan o perforan para crear matrices detalladas de líneas sombreadas. Basada en la imagen del monte Rushmore, con las semejanzas de Jean Cocteau, Pablo Picasso, y el hijo de Picasso Paolo, la composición parece un *morphin* que entra y sale del espacio como una alucinación en



Dean Byington. *Greenhouses*, 2007. (Detalle)

medio de unos rayos similares a los que utiliza Moreno en sus collages. El proceso de Byington es similarmente complejo e implica una serie de elaborados pasos. Para crear una pintura, el artista comienza fotocopiando sus propios dibujos, libros de ilustraciones, impresiones u objetos y entonces crea un collage de las copias. Lo siguiente que hace, es desarrollar el collage de manera adicional, lo escanea con un ordenador y lo imprime creando una serigrafía, es

entonces cuando está impreso sobre un lienzo, cuando trabaja usando pintura al óleo, con detalles finales pintados a mano. Esta procedimiento intensivo de mano de obra parece que se adapta acertadamente al denso paisaje laberintico de las imágenes que encontramos en las pinturas como *Greenhouses* (2007) El artista Byington imagina al espectador como una excavadora, explica que está “muy interesado en...contar historias, pero tienes que mirar fuertemente dentro de las pinturas para encontrarlas” (M. Sheets, 2006).



James Cobb. *Wheel of desilusion*, 2005. archival pigment print on paper, 43 3/4 x 122 1/4 in.

En consecuencia encontramos universos inventados como los representados en las pinturas de Byington que de hecho, han llegado a ser frecuentes en la década actual. Ya sea para proporcionar puntos de partida para los espectadores para imaginar sus propias narrativas, o meramente estimular los ojos con complejas y forzadas composiciones maximalistas. Los artistas de hoy mezclan libremente el vocabulario pictórico, simulando las formas en que las imágenes hibridan en la mente.

El artista James Cobb (1951), de hecho, creó el tríptico digital *Wheel of Delusion* (2005) una abstracción a gran escala poblada con múltiples caminos para viajes visuales. Desarrollado por completo con el ordenador usando los programas Adobe Illustrator y Photoshop, la imagen es la concepción intuitiva del artista de “interconectar, yuxtaponer, armonizar, y relacionar partes en conjunto” (Cobb, 2007)

Una imagen más literal es la que nos podemos encontrar en los ambientes híbridos de Mala Iqbal (1973) y Wendel Gladstone (1972), ambos tienen pinturas de visiones post apocalípticas. En la pintura *After the Flood* (2006), Iba a representar las secuelas de los disturbios de la devastación pero deja cualquier explicación para que el espectador lo determine. Más que contar historias el artista ha reconocido que su primera intención es “crear humor o espacios psicológicos”. Por otra parte, Gladstone es un poco más preciso en su explicación de la pintura *Resurrection Ritual* (2006) la cual es de una serie sobre un grupo de neo-luditas que tienen odio a la tecnología. La historia fue incidental para sus objetivos también, debido a que en ese momento estaba en transición de la escultura a la pintura, y exploraba varios dispositivos pictóricos para la construcción del significado.

Para otros artistas, el apocalipsis y la utopía suele ser una alternativa como temas, y si las fantasías narrativas de Chiho Aoshima (1974) y Saya Woolfalk (1979) están consideradas reflejos del actual zeitgeist, parecen dar crédito a la teoría de Daniel Pinchbeck “que el inconsciente humano es una rápida transición a un nuevo estado, una



Chicho Aoshima. Vista de la instalación de *Graveheads and Gushing Zombies* en Blum & Poe, 2005. Inkjet print on paper and vinyl / Dimensiones variables. (c)2005 Chiho Aoshima/ Kaikai Kiki Co., Ltd. All Rights Reserved.

nueva intensidad de conciencia que se manifestará como un conocimiento diferente, una realización transformada, del tiempo y el espacio en sí mismo” (Pinchbeck, 2006). Aoshima es uno de las figuras destacadas del colectivo *Kaikai Kiki*, un grupo de artistas japoneses que producen imágenes pop que mezclan atributos estilísticos del anime, el manga y las impresiones tradicionales *ukiyo-e*. Generadas por ordenador, algunas de las cromogénicas impresiones recientes de Aoshima están influenciadas por los desastres naturales como huracanes, tornados, tsunamis, ... tan bien como por la memoria histórica de Hiroshima. Ninguna de estas catástrofes, de hecho, podía haber producido la combustión explosiva de humanos delirantes y fantasmas como se ven la obra *Gushing Zombies* (2005). Contrastando con la visión del horror de Aoshima, la obra *Pleasure Machine I* (2006) de Woolfalk nos ofrece un vislumbre en una imagen infantil de utopía. Como una ciudad sacada del Mago de Oz que el artista identifica como “Sin lugar, un futuro ficcional construido por la investigación de las posibilidades humanas e imposibilidades: configuraciones imaginadas de biología, sociología, raza, clases, sexualidad, y el ambiente diseñado como un reflejo de la vida humana contemporánea y su futuro.” (Rubin, 2010)

Otro artista cuya imaginería deriva de la personal aparición de mundos inhabitados por espíritus es William Fields (1940), quien como Yayoi Kusama, comenzó teniendo

visiones cuando era joven. Así lo recuerdo Fields “Eran básicamente experiencias fuera del cuerpo que ocurrían en la cama de noche cuando trataba de dormir. En vez de dormir, me gustaba dejar mi cuerpo, proyectando mi ser astralmente en otra realidad. En este espacio, interactué y me comuniqué con los seres superiores de otro mundo” (Fields, 2008). Como cualquier adolescente, creía en los espíritus y le dio una mayor veracidad a esa creencia cuando tuvo una breve experimentación con drogas alucinógenas. En su vida adulta, estudió una serie de sistemas de creencias, incluyendo el budismo tibetano, la mitología egipcia, el cristianismo agnóstico, la Khabbalah, teosofía, diosas de culto pagano, y el Hinduismo, pero él optó por la práctica de la ciencia hermética, la cual enfatiza espíritus asociados con el planeta Mercurio. Fields produce sus dibujos mientras está en un estado com de trance, y en su obra *Hermetica* (2005) representa una congregación de figuras espirituales agrupadas en primer plano. A lo lejos está Pilot Mountain, un “centro c´ somico de energís” (Fields, 2008). Localizado veinte cinco millas de la casa de infancia donde experimentó sus visiones.



William Fields. *Hermetica*, 2005. Pastel and Prismacolor on paper, 26 x 41 in. Courtesy of Luise Ross Gallery.

Los escépticos pueden elegir desafiar la existencia de tales mundos alucinatorios, y en este orden de ideas el artista Jose Alvarez (1968) ha usado su arte como un vehículo para estudiar la construcción de sistemas de creencias místicas, “para animar a la gente a cuestionar ciegamente y aceptar pasivamente cualquier tipo de creencia, especialmente la validada de personas que hacen una extraordinaria reivindicación” (Strawbridge, 2004) Siguiendo las conversaciones con James Randi, un mago y retardor del fenómeno paranormal, comenzó sus investigaciones haciéndose pasar por un físico antes los



Jose Alvarez. *Star Garden*, 2005. acrilico, acuarela, porcupine quills, cristales sobre papel de acuarela. 59 x 40 inches. Collection of Sheila and Milton Fine, Pittsburgh, Pa. Courtesy San Antonio Museum of Art



Lorenzo De Los Angeles. . *Untitled*, 2005. Lápices de color sobre papel. 22.5 x 30 pulgadas.

espectadores. Mas recientemente, ha estado haciendo psicodélicos collages usando materiales asociados a los rituales chamánicos, como plumas, púas de puerco espín, y los cristales que causan la superficie de *Star Garden* (2007) para brillar. Si interpretó como una inspiración divina y mágica o simplemente como los efectos ópticos de la interacción de los materiales con la luz, ahí no se puede denegar que tales imágenes producen

un placer de energía visual con el poder de la elevación espiritual o la inspiración.

Una observación similiar puede ser hecha en referencia a los dibujos *Untitled* (2005) de Lorenzo De Los Angeles (1971), que representa un jardín del Eden hecho a base de hojas de marihuana. A pesar de la gran luminiscencia que tienen, los dibujos de De Los Angeles han sido llamados “sacramentos imbuidos con poderes rituales y alquemistas” (BEAT, 2009)

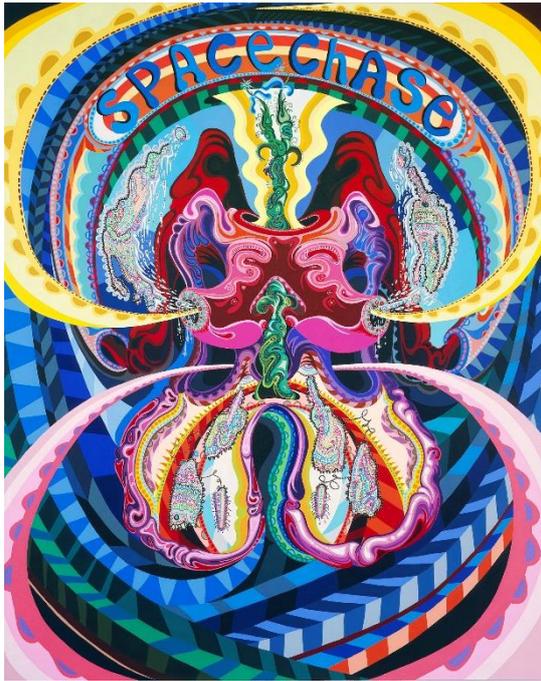
Concurrente con el resurgimiento del interés en la cultura psicodélica que ha estado filtrándose a través del pasado durante años, un gran número de artistas se han apropiado y han desarrollado aspectos del estilo de la era de la psicodelia. Creciendo en San Francisco en la década de los años 60, el artista Bruce Pearson (1956) fue al instituto durante los años de apogeo de la cultura que se estaba viviendo en el barrio Haight-Ashbury que tomó la ciudad como una tormenta. Incluso desde ese tiempo, había tenido una afición por los posters y las portadas de álbumes que definieron la era, y a mediados de 1990, comenzó a usarlos como fuente visual para sus pinturas. Pearson está particularmente atraído a los líquidos orgánicos del texto y el diseño ornamental que caracteriza los gráficos del acid-rock. En sus pinturas exagera la calidad comenzando con palabras inspiradas por lo que sea que esté leyendo en ese momento y transformándolas en colores brillantes con muchas texturas abstractas por todas partes. Su único proceso es transformar los fragmentos del lenguaje dentro de alargadas formas de espuma de poliestireno y cortarlas con un alambre caliente. Su siguiente montaje consiste en formarlas sobre paneles de madera y las pinta alternando capas de óleo y acrílico. Mientras las pinturas resultantes se leen como abstracciones vibrantes, contienen textos camuflados e imágenes, recordatorios de las capas o significados profundos que a menudo da la sensación que forman parte de las canciones de la música psicodélica. La



Bruce Pearson. *Counter Songs*, 2000. óleo y acrílico sobre Styrofoam, 96" x 72"

obra *Counter Songs* (2000) se refiere a una leyenda mitológica sobre un poeta griego que escribe poemas inversos después de que le quitaran la vista por Helena de Troya.

En 2003 el artista Gary Panter (1950) y Christian Schumann (1970) emplearon un vocabulario psicodélico para su proyecto *Energy Regulation*, una serie de dibujos colaborativos que están repletos de imágenes procedentes de los comics underground.



Erik Parker. *Space Chase* (2006). Técnica mixta sobre lienzo. Colección privada, Los Angeles, Courtesy Honor Fraser Gallery.



Jeremy Blake. *Reading Ossie Clark*, 2003. Secuencia del DVD con sonido para plasma o proyección. Loop de 9 minutos continuos

Considerado el “Rey de lo absurdo” por Robert Williams, (Panter, s.f.) Panter se ha distinguido como un ilustrador de comics, posters y portadas de discos que datan de los años 70. Suchman es un pintor improvisacional conocido por su frenético estilo cartoon. Más recientemente, Erik Parker (1968) ha llegado a ser reconocido por sus pinturas de figuras gruesas, que como las abstracciones de Pearson, da una nueva vida a la fluidez visual de la era gráfica de la psicodelia. En la obra *Space Chase* (2006) Parker basa su imagen sobre las portadas de álbumes de 1973, concretamente el álbum *The Space Ritual Alive in Liverpool and London* de la psicodélica banda Hawkwind, un oscuro grupo que fue pionero en el género de las bandas sonoras para la ciencia ficción, también conocido con “space rock”. Desde Hawkwind no es bastante conocido, el primer motivo de Parker fue no pagar tributo, en esperanzas para que otros puedan descubrir el mismo disfrute que se ha derivado de las bandas de música.

El artista Jeremy Blake (1971-2007) tuvo unas intenciones similares en su video homenaje a otra figura de la cultura pop del periodo, el diseñador de moda Ossie Clark. Asociado con la escena Swinging de Londre de finales de los años 60, los diseños de Clark habían sido llamaods “emblemáticos de un tiempo de optimismos, hedonista, y una revolución cultural” (P. Binstock, 2007). Para conmemorar la vida de Clark en su video loop *Reading Ossie Clark* (2003), Blake presenta un montaje no lineal que lleva imágenes de Clark, modelos, y

referencias pop de los años 60 y 70, intercaladas con abstracciones psicodélicas y los sonidos de fragmentos hablados de su diario.

Una celebración más genérica del periodo de la psicodelia se ha manifestado en si misma en las recientes esculturas de Don Suggs (1945), otro artista que con los años, tiene una gran experiencia en la era de la psicodelia de primera mano. La obra de *Sugg Acid-trope Feast Pole* (2007) es una gran columna totémica construida a base de apiladas parafernalias multicolores de plástico, algunos de los cuales sirven como objetos nostálgicos que hacen referencia a la cultura psicodélica. Las fresas por ejemplo alude a la canción de los Beatles “Strawberry Fields Forever”, mientras una copa colector Kool-Acid se refiere a *The Electric Kool- Acid Test*, el libro de Tom Wolf de 1968 sobre Ken Kesey y su banda de Merry Panksters y su experimentación con las drogas psicodélicas. Suggs recientemente ha hecho declaraciones sobre el impacto que tuvo en su crecimiento los años 60 y como se ha desarrollado como artista a partir de entonces:

La era venidera de los años sesenta hizo parte de mi ADN. No puedo imaginar que hubiera sido de mi trabajo (incluso si no hubiera sido artista) sin las experiencias enteogénicas que tuve, por no hablar de la música "feed your head", los posters acid-rock y Zap Comix, el idealismo comunal y el empoderamiento político donde muchos de nosotros poníamos nuestras esperanzas y aspiraciones. (Rubin, 2010)

Después de este intenso análisis por la obra de más de cincuenta artistas, podemos concluir de este apartado del capítulo que entre los muchos artistas que hoy abrazan una sensibilidad y estética psicodélica, hay quizás un anhelo por completar lo que se comenzó hace más cuarenta años. En un completo cambio de rumbo desde las actitudes elitistas de los artistas del siglo XX y la crítica quienes elevaron el ego individual o defendieron el concepto de "el arte por el arte" hay una creciente tendencia populista a hacer para todos. Usando un lenguaje pictórico psicodélico como estímulos visuales seductores, hay artistas que simplemente son conductos para transmitir información cargada ópticamente, tentando a los espectadores a entrar en paraísos suntuosos para el conocimiento, la especulación y la conectividad.

2.1.3 FOTOGRAFÍA

Y FILMS EXPANSIVOS

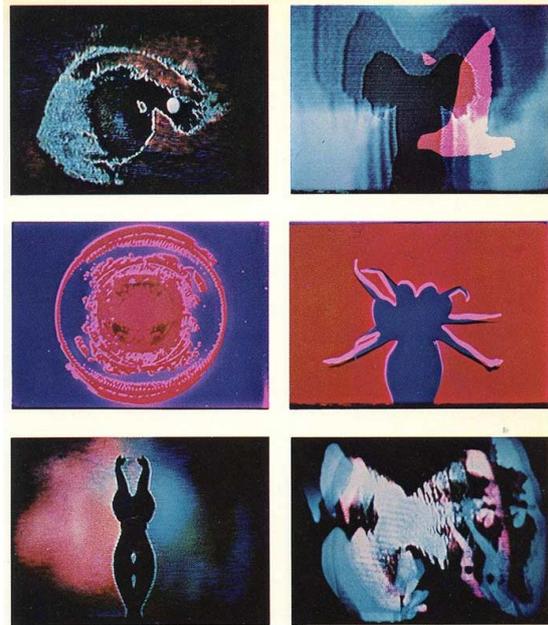
Para seguir, vamos a profundizar un poco más y hacer un análisis más profundo en lo concerniente a la fotografía y a los films. En este caso, la expansión del panorama mental fue sugestionada a través de la interminable expansión del espacio abierto y los paisajes surrealistas. El cineasta Norte Americano independiente Will Hindle (1929-1987) juxtapone los individuos aislados en el desierto como una metáfora para la meditación y la exploración espiritual, lo que puede ser descrito como "eidéticas" aquellas memorias del nacimiento, las relaciones, tiempos de felicidad y malestar, culminando en un estado de elevación espiritual representado a través de las formas abstractas aceleradas a través del espacio.

Los fenómenos eidéticos o manifestaciones ópticas, son los recuerdos de lo que hemos vivido en el pasado a los que podemos acceder de una manera inmediata y precisa, este tipo de memoria comúnmente se denomina memoria fotográfica, sólo que es un tipo de memoria casi sensorial. Fue el psicólogo E. R. Jaensch quién acuñó la palabra en 1927, el universo que pueden observar las personas que son eidéticos es mucho más rico y colorido que el de los sueños, se caracteriza por una iluminación más brillante, gran nitidez, y una iluminación cromática que en ocasiones supera a la exterior. Estas imágenes que pueden ver las personas que padecen de eidetismo, y sus correspondientes experiencias, si se reflejan en las obras psicodélicas, son ejemplos típicos del comportamiento de la percepción. . Por lo tanto, la invención en la percepción es algo común.

El desierto de Death Valley y otros de los Estados Unidos fueron el entorno para diversas creaciones, del mismo modo que otros exuberantes paisajes, fueron primordiales para "Platonic landscapes of the mind" una alternativa contemplativa al dominante complejo tecnológico-industrial con todos sus contaminantes, distracciones tentaciones.

Uno de los pioneros en el cine experimental y abstracto fue el director Scott Bartlett, a finales de los años 60 y principios de los 70, su trabajo se intensificó y creó una intensa obra, una de ellas en 16mm fue *Moon 1969*, que es admirada por grandes directores como Francis Ford Coppola y George Lucas. Dentro de su filmografía destacan los films abstractos y vanguardistas como *Serpent(1971)*, *Medina (1972)*, *Metanomen (1966)*,

Lovemaking (1970), el experimentalismo psicodélico de *Offon* que demolió las fronteras entre el cine y el video, y desató una ola de obras similares que fusionaron video, por entonces un medio emergente, con la imagen fílmica¹⁵ y la conmovedora *1970*. En su autobiográfica película *1970*, se mueve del sofisticado contracultural San Francisco al literal re-nacimiento, concluyendo con una feliz familia sobre una colina con vistas a un exuberante paisaje montañoso. Estos ejemplos ilustran el endurecimiento (escapista) mito en los Estados Unidos de la arcadia pastoral, con la que el Reino Unido tiene su equivalencia pagana -y celtica- inspirado en el retiro a un Albión medieval.



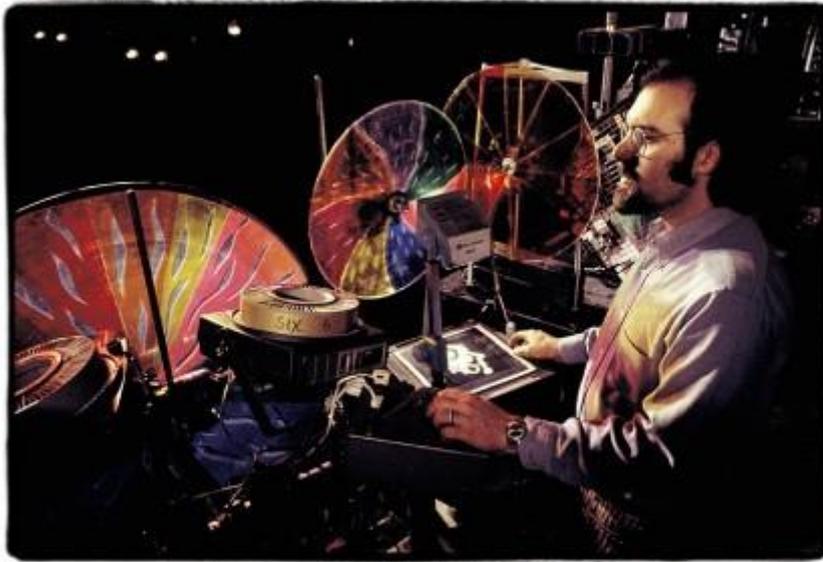
Scott Bartlett. *Offon*, 1967. VTR/16 MM, FILM, Color, 10 min. Spectral breakdown and videographic metamorphosis.

El arte psicodélico no sólo reproducía, documentaba, hacía visible e interpretaba la experiencias de las intoxicaciones de las drogas, sino que también tomaba parte de un rol raramente asignado a productos creativos: para servir como un sensual catalizador en la evocación de lo fantástico, las visiones de la expansión de la mente y para estimular la actividad creativa. La experiencia psicodélica está abierta a influenciar y direccionar, y nuevos estímulos son transformados en un "proceso inconsciente por el cual se reproduce imágenes que pueden ser sintetizadas para dar como resultado una nueva creación" (Masters & Houston, 2000, pág. 156).

Para Timothy Leary y sus seguidores, las drogas psicodélicas podían funcionar como un poderoso expresivo estimulante. Una y otra vez, numerosos artistas y creativos son presentados como individuos avanzados y particularmente sensitivos a la vanguardia del desarrollo social: "Lo que el resto sólo ve bajo la influencia de la mescalina, el artista está congénitamente equipado para verlo todo el tiempo" (Huxley, *Las puertas de la percepción*, 2009, pág. 33)

¹⁵ Fue innovador en su tiempo por el uso de las nuevas tecnologías de imágenes de video. Es el primer ejemplo en el que se combina film y tecnologías aplicadas al video. En los nueve minutos que dura, combina un número de video loops, los cuales son alterados a través de la re-fotografía y la video coloración, y utiliza pistas de sonido electrónico para crear un efecto único.

Por lo tanto los artistas cumplen un importante rol no sólo en proveer una guía visual e inspiración sino también como pioneros genéticos de un futuro estado humano de consciencia mejorada.



Amalie R. Rothschild. *Ken Richman of the Joshua Light Show with Colour Wheels*
1969. © Amalie R. Rothschild

ARTE MULTICANAL EN MOVIMIENTO

Podemos encontrar en las manifestaciones artísticas de arte psicodélico, cuya esencia reside en la expresividad que se exteriorizaba a través de lo espectacular; en los eventos multimedia de *light-shows* psicodélicos, eventos multimedia teatrales, de ambientes, instalaciones, películas y representaciones de video. Todo esto destinado a proporcionar unas experiencias perceptuales, que a menudo tienen como trasfondo un cúlmen religioso, espiritual y místico, que conduce a la liberación política, sexual y creativa.

Aquí nos encontramos de nuevo con un cambio activo entre lo que denominamos entretenimiento y arte, algo que podemos encontrarnos hoy en día en las grandes exposiciones que organizan museos, galerías y ferias de arte, ambos –entretenimiento y arte- se esfuerzan en encaminarse hacia unas nuevas formas artísticas que literalmente hacían que "dejases volar tu imaginación" o como se dice vulgarmente "flipar". En estas

obras dejamos de lado las restricciones de la representación mimética -el sucedáneo de la talidad, como Aldoux Huxley describió, las limitaciones del arte para:

"Yo supongo que el Arte es únicamente para principiantes o, en otro caso, para quienes van con resolución hasta el fin, para quienes han decidido contentarse con el ersatz de Identidad, con símbolos y no con lo que significan, con la minuta elegantemente presentada en lugar de la comida real." (Huxley, *Las puertas de la percepción*, 2009, pág. 29)

entrar en un nivel de percepción donde la realidad se convierte en el resultado de la directa "interacción con el aparato perceptual de lo percibido" (Aaronson & Humphrey Osmond, 1970).

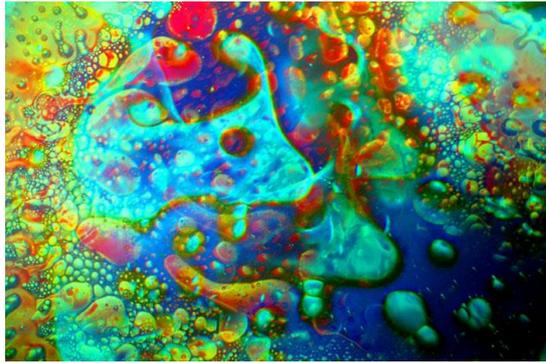
En cuanto a los light-shows los podemos asociar ahora con la emergencia de la música rock psiquedélica y con todo lo que tiene que ver con el movimiento hippie de mediados de los años 60 en adelante. No obstante, hay que hablar también de un grupo que en los años 50 empleó lo que se hizo llamar "wet show process" que consistía en una mezcla libre de colorantes y líquidos tintados, pintados sobre un disco de cristal transparente, que se ponían delante de los proyectores. Eran habituales las performances de los "wet show process" en conciertos de jazz y en lecturas de escritores de la Generation Beat.

Uno de los pioneros, creador y fundador de este movimiento fue el profesor Seymour Locks quien en 1952 en el College State de San Francisco empleó diapositivas que se proyectaban con transparencias que contenían pinturas realizadas con fluidos abstractos y que proyectaba sobre las cabezas de los asistentes, así experimentaba con las "pinturas que podían ser movidas o permanecer activas, remolinando y manipulando las imágenes de otro modo distinto" (Pery, 1984).

Al igual que el jazz, el rock y otros estilos musicales emergieron y fueron evolucionando, los light-shows se convirtieron en algo muy sofisticado, emplearon sobretodo proyectores a los que como explicamos antes, se les añadía láminas transparentes con aceites de colores y tintas que sincronizaban las imágenes líquidas con las improvisaciones de los músicos, proyectores de opacos, etc. usando todo tipo de láminas y técnicas pictóricas.¹⁶

La obra del artista Bill Ham fue uno de los enlaces que conectaba la era de la Generación Beat con los light-shows a través de su Light Sound Dimension. Cuando se mudó a San Francisco en 1959 comenzó un periodo de experimentación y estudio. Durante los

¹⁶ Para más información ver. Sheldon Renan, *An introduction to the American Underground Film*, New York, Dutton, 1967, pp.250-1; Edwin Pouncey, "Light Laboratories", *Frieze*, issue 46, May 1999, p.56



Imágenes superiores: **Bill Ham**. *Light Paintings*.
Copyright © 2014 Bill Ham All rights reserved •
©Lawrence Lauterborn • ©ito-artworks

siguientes años estuvo trabajando con materiales mixed media, concentrándose en las direcciones espontáneas (técnicas intuitivas).

Colaboró con Elias Romero, un estudiante de Seymour Locks y pionero original de los light-shows quien a finales de los años 50 actuó en la colonia Beat en Los Angeles. (Pery, 1984, págs. 67-68). Como muchos de sus colegas, incluyendo Glenn McKay, otra figura clave de la escena Light-show de San Francisco, Ham y Romero fueron artistas y trabajaron también como pintores del expresionismo abstracto "experimentando con métodos para intentar enchufar su pintura en el muro - introduciéndose en la misma corriente eléctrica que los músicos que los músicos usaban con sus guitarras y

bajos" (Hanthony, 1980).

Poco más tarde Ham diseñó una máquina de light-shows para el psicodélico y precursor Red Dog Saloon en Virginia City, Nevada, donde se estableció el grupo Charlatans. La experimentación con proyecciones, películas, y toda clase de nuevos medios era algo generalizado en la comunidad artística de la costa Oeste, donde se extendían los grupos de teatros y de performance como ocurrió con el Open Theater. Uno de los grupos por entonces pionero en utilizar todos estos medios fue Ken Kesey's Acid Test, realizando un gran número de diferentes entretenimientos visuales. No obstante los shows de Glenn McKay tuvieron una repercusión distinta, debido a una expresividad diferente en la calidad pictórica, donde fusionaban diapositivas realizadas a mano, líquidos mezclados, discos de colores y películas manipuladas, alterando si cabe más aun el proceso de proyección.

En la entrada de 1966 las performances y los light-shows ya estaban bastante integrados en la experiencia psicodélica como lo estaban las drogas, la música, las portadas de discos, los posters y la moda hippie.



Fotograma de *Andy Warhol's Exploding Plastic Inevitable* (1967) por Ronald Nameth © Ronald Nameth

Los artistas que trabajaron y basaron su trabajo en la experiencia psicodélica y los efectos que estos producían habían creado y desarrollado un estilo propio, de modo que algunas compañías de entretenimiento se aprovecharon del tirón mediático y comercial que tuvieron. Desarrollaron su estilo a través de la pura abstracción e introduciendo nuevas técnicas, como podemos observar en las diapositivas y en las imágenes que les mostramos. Muchos de ellos acompañaban la música mostrando el tema principal de la canción, filmaciones en movimiento se proyectaban sobre los artistas y el público, con una triple exposición fílmica y un circuito cerrado de televisión. (Pery, 1984, págs. 69-70). Todos estos espectáculos de luces o más bien Light-shows estaban representados por artistas entre los que se encontraban Bill Ham's Light Sound Dimension, Glenn McKay's Head Lights y Warhol's Exploding Plastic Inevitable, también como los grupos artísticos Holy See, Brotherhood of Light, Jomo Light Disaster, North American Ibis Chemical Company, Single Wing Turquoise Bird, Garden of Delight y Little Princess 109, destacando prominentemente en los carteles y la publicidad de los conciertos en los que actuaban, acompañando a las bandas en tours nacionales e internacionales. Algunas de las bandas más conocidas llevaban sus propios artistas con light-show personalizados, como por ejemplo Jerry Abrams y MckAy que trabajaron exclusivamente para la banda Jefferson Airplane.

En el otro lado del país americano, donde llegaban los ecos de la costa oeste y lo que se estaba precocinando en la escena artística, Bob Goldstein que fue un gran crítico sobre este movimiento creó en su piso un light-show inteligente al que denominó "Lightworks", que poco después sería copiado por los clubs más reconocidos de la ciudad para añadirlo



Fred W. McDarrah, **Andy Warhol** *Behind Projections Upstairs at The Dom Polski, Velvet Underground Concert, 1966*. Vintage gelatin silver, printed ca. 1966, 19.1 x 24.1 cm

como espectáculos para eventos como entretenimiento para el público. Los clubs comerciales se aprovecharon del tirón, como el *Club Cheetah*, lo mismo sucedió con el resto de los clubs más importantes del momento y los que conocemos ahora, también artistas como Andy Warhol, quien visitó desde el principio los Lightworks.

Lo que pretendía Goldstein era crear un ambiente total que estuviera en sintonía con la música, para ello se tenía especial cuidado a la hora de seleccionar las imágenes que se proyectaban, extraídas de diapositivas, películas, y por supuesto la utilización de diapositivas originales que se creaban con pintura, discos que giraban y bolas que se proyectaban sobre múltiples pantallas.

Anthony Martin sirvió de enlace entre una y otra costa, pionero de los light-shows, presentó en New York algunos de ellos en el Electric Circus, creando una fuerte impresión en el grupo Joshua Light Show.

A pesar de que los light-shows provenían de la costa Oeste, la escena artística de New York aseguraba que ellos proyectaban creaciones más artísticas a través de direccionamientos controlados y un entretenimiento “cerebral” frente a lo que hacía la costa Oeste que se basaba más en un impacto físico.

Los antecedentes de Joshua White -uno de los principales precursores de Joshua Light Show- vienen del teatro, del cine y con experiencias en el diseño, esto hizo que la iluminación y los efectos especiales fueran los más sofisticados y complejos de la época, empleando su propio equipo. Todo esto a través de la combinación de distintas técnicas, como los "wet shows" sobre los proyectores, las ruedas de colores, los efectos "lumia", las imágenes concretas de las diapositivas, películas en bucle, circuitos cerrados de video y luces de colores.

Por otra parte, también utilizaban retroproyección, lo que proveía de unos colores más intensos, con más contraste y lo que permitía a los artistas mantener la ilusión de que las imágenes aparecían de la nada en un espacio indefinido. Todas estas imágenes se

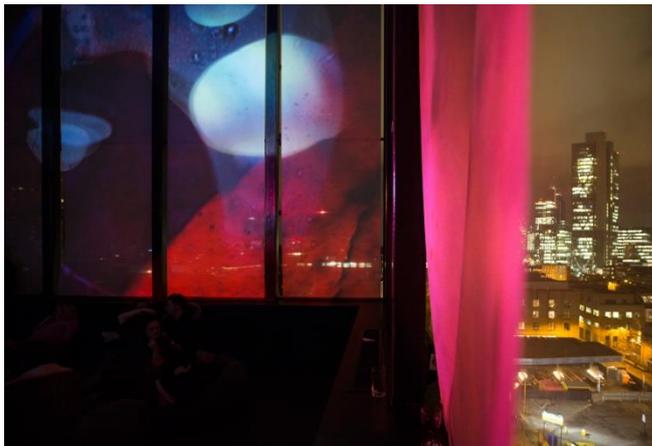


Amalie R. Rothschild. Selección de imágenes de *Joshua Light Show* y *Joe's Lights*. 1969-71. © Copyright Amalie R. Rothschild

mostraban en un "espacio negativo", es decir, sin los marcos de la película o diapositivas y sin revelar la fuente de luz de la proyección, creando una verdadera experiencia visionaria e incorpórea.

La cineasta, fotógrafa y también una de los componentes de Joshua Light Show Amalie R. Rothschild, durante los años que perteneció al grupo -desde 1969-1971 trabajó en las performances que se hacían en la Filmore Eats Theater de New York - documentó las performances que hicieron,

De esta documentación se desprende, entre otras muchísimas cosas que, incluso algunos de sus trabajos los hizo utilizando nuevos medios para fotografía como estructuras geométricas de puentes para producir efectos ópticos hipnóticos. Se le consideró como la fotógrafa oficial del grupo. (Rothschild, Amalie, 2005). Aparte de la documentación que llevó a cabo, su trabajo como miembro del grupo fue produciendo efectos especiales fotográficos, utilizó diapositivas, gráficos, películas y bucles de películas. Tenía acceso



Joshua Light Show + Inherent Vice 2015. Hotel Shoreditch
Ace. Londres. Fotos de Sting Media

completo a todos las performances y happenings que se hacían en la Filmore East y fue también miembro del equipo en el Festival Woodstock de 1969.

Durante su periodo como fotógrafa mayoritariamente trabajó con artistas de Rock, estuvo en numerosos festivales, incluyendo el Woodstock, y documentó conciertos de Jimmy Hendrix, Rolling Stones, Grateful Dead, Bob Dylan, Janis Joplin, Elton John y muchos otros grupos. (Rothschild, Amalie, 2005)

El grupo The Joshua Light Show fue excepcional en su concepción e innovador cada vez más en sus performances, en las que se adaptaban a los nuevos medios que tenían a su alcance, improvisando con la música y creando una experiencia total. La combinación de diferentes técnicas y estilos y la pura perfección técnica hizo de ellos que fueran los que más repercusión tuvieron de la época.

Después de un paréntesis de más de 30 años, *The Joshua Light show* ha emergido en el siglo XXI con un nuevo equipo de colaboradores, que nos presentan esta forma artística única para una nueva generación de músicos y espectadores. Combinando métodos analógicos, como la luz líquida,

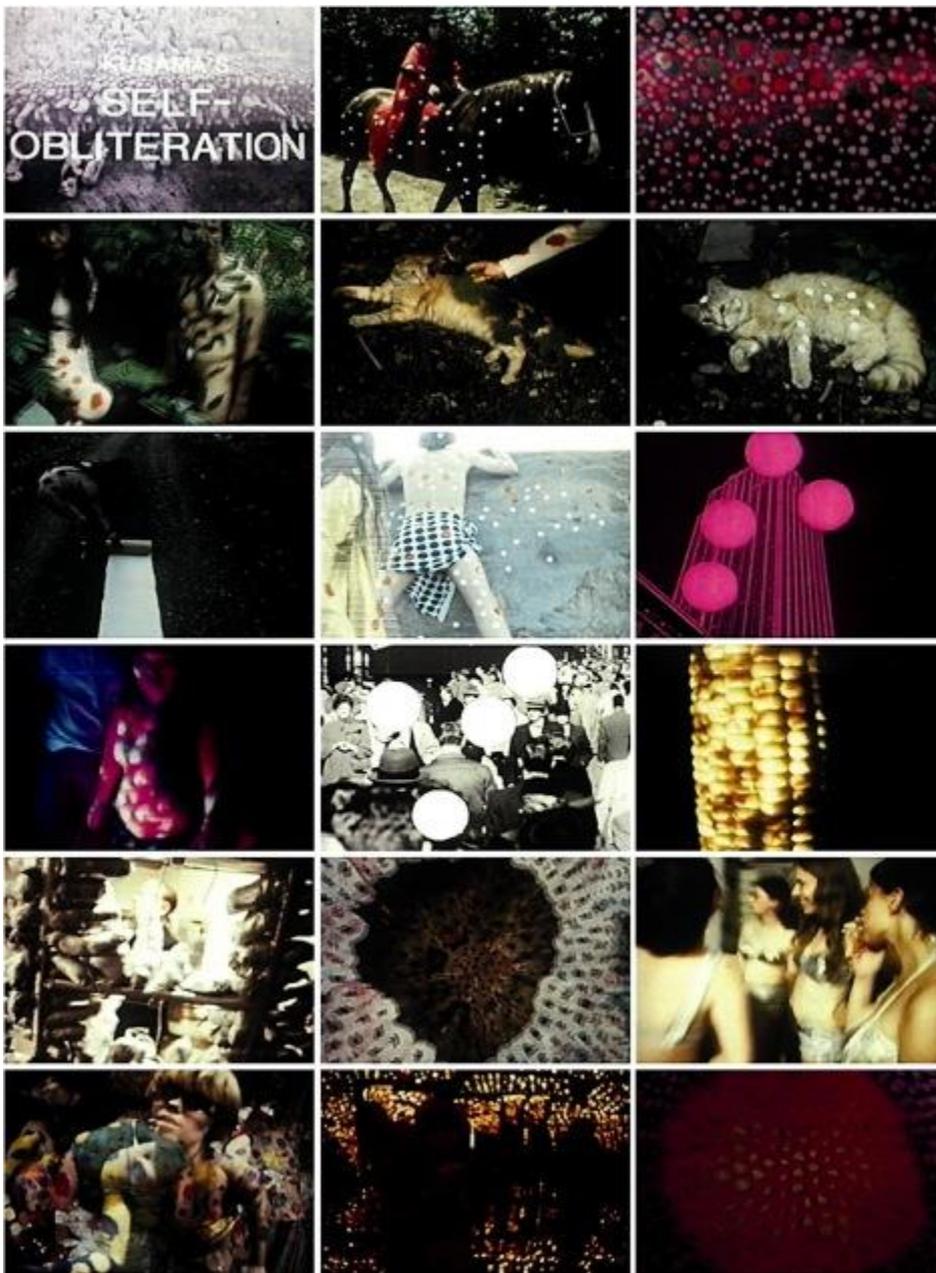
retroproyección, y espejos con nuevas tecnologías de video, estos creadores seminales de espectáculos lumínicos crean imágenes visualmente impactantes que, armonizado con los músicos que acompañan en sus actuaciones crean una experiencia profundamente sinestésica.

A principios de 2000, un grupo de artistas trabajó con Joshua para reimaginar el espectáculo de luz que había creado en la década de los años 60 y 70, combinando sus métodos tradicionales con las últimas innovaciones en video y con manipulaciones digitales e introduciendo el espectáculo de luz al mundo del arte. Esta nueva iteración de *Joshua Light Show* es un colectivo de más de 10 colaboradores que han actuado en gran variedad de instituciones creando performances e instalaciones, incluyendo Barbican Centre de Londres, el Museo Whitney de Arte Americano, Museo de Arte del Condado de Los Ángeles, el Lincoln Center, el Museo Americano de Historia Natural, el Centro Mondavi, la feria de arte Miami Art Basel.

La última aparición que hicieron fue a principios de 2015 en Londres, *Joshua Light Show+Inherent Vice* realizó una instalación en la séptima planta del Hotel Ace, una impresionante instalación psicodélica en el hotel londinense que animaba a los visitantes a relajarse y soñar. Proyectando sobre los cristales de las ventanas, se podía observar como las formas se unían y flotaban, burbujas que se creaban y explosiones en cascada de color que parecían hongos y hemoglobina, fuegos artificiales y flores bajo el agua. Al mismo tiempo, una banda sonora de ensueño sugerente creaba el ambiente para la pantalla a color que estaba en continuo cambio. Desde luego una gran experiencia inmersiva que todavía podemos seguir experimentando y nos remite a la psicodelia los años 60 a un viaje de LSD.

2.1.5 EL FANTÁSTICO MUNDO DE YAYOI KUSAMA

Por otra parte, la integración del arte y la escena musical está ilustrada por la artista archiconocida de la época Yayoi Kusama, su performance *Self-Obliteration* en la Fillmore East del 6 al 7 de septiembre de 1968. Fue un espectáculo que envolvió a todo el público en numerosas actuaciones donde los personajes completamente desnudos se sucedían; cuerpos pintados, banderas americanas ondeaban por el espacio, balones enormes, y un espectáculo lumínico en el que aparecían imágenes con patrones abstractos en los que Kusama trabajó y donde se podía leer el texto "Up against the Wall Motherfucker"



Yayoi Kusama
Self-Obliteration 1968
© Yayoi Kusama Studio Inc.



Yayoi Kusama, Performance, New School for Social Research (1970), New York

Sin embargo, de esta misma performance hay constancia en un video-documental dirigido por Jud Yalkut de 1967 titulado con el mismo nombre *Self-Obliteration*. Tanto la performance como el video pertenecen a la época de los años 60 en la que la artista dedicó a las performances y happenings neoyorkinos, de las que sacó esta serie de la que estamos hablando. Kusama perteneció y pertenece a una esfera pública y privada de la sociedad, trabaja desde la pintura a la performance, tanto en el estudio como en la calle, con *collages*, escultura, performances e instalaciones, y todas estas exhiben un interés temático en la psicodelia, repeticiones y patrones.

Desde que era niña ha sufrido alucinaciones, tremendas obsesiones, y problemas mentales – una obsesión que le perseguía en forma de patrón circular, y que cuando se manifestaba le recorría todo el cuerpo hasta apoderarse de ella completamente- algo que le ha influido notablemente en su obra.

Ha trabajado con gran variedad de medios; pintura, collage, escultura, performance e instalaciones, mostrando siempre un gran interés en la psicodelia, la repetición y los patrones.

Su increíble naturaleza inmersiva, a la que se ha referido ocasionalmente como “obliteration” ha mantenido una única constante – desde sus primeros dibujos de 10x10 cm de 1940 influenciados por la pintura tradicional Nihonga, al trabajo que está creando hoy en día, a pesar de sus estupendos 80 años.

Kusama dejó Japón a la edad de 20 años, para poner rumbo a Estados Unidos, donde se puso en contacto con la pintora Georgia O’Keeffe a través de una carta y una vez establecida en New York, pronto se incorporó al grupo de artistas que hacían un tipo de arte anti-institucional, se hizo amiga de Eva Hesse y compartió estudio con Donald Judd. En una época en la que la gran mayoría de los artistas eran hombres, y viviendo en una ciudad como New York, donde era muy difícil hacerse un hueco y darse a conocer, se puede decir, que Kusama llegó a ser una de las precursoras del



Yayoi Kusama with *Accumulation* pieces at her studio in New York (c.1963-64)

arte pop, el minimalismo y el arte feminista que además influenció a sus contemporáneos, como Andy Warhol, Klaus Oldenburg, Donald Judd y otros artistas.



Yayoi Kusama, *Infinity Mirror Room (Phalli's Field)* (1965)



Yayoi Kusama, *Inside aftermath of obliteration of eternity*, 2009



Yayoi Kusama. *Infinity Mirrored Room Filled with the Brilliance of Life* 2011© Yayoi Kusama Photo credit Lucy Dawkins Tate-Photography

A finales de la década de 1960 la escena artística de New York vio sus enormes imágenes de lunares o infinitas redes como ellas las llama, aumentados por habitaciones infinitas llenas de espejos y pobladas de bolas de colores directamente inspiradas por sus alucinaciones.

En recientes declaraciones ha dicho, que al llegar a New York se dedicó a pintar gran cantidad de lienzos al principio, creando sus redes inifinitas usando sus puntos, y que al terminar cada lienzo, miraba a su alrededor y continuaba viéndolos en todos los lugares.

Estas “alucinaciones” fueron la raíz o el detonante para convertirse en una artista ambiental, creando performances, instalaciones y expandiendo su obra.

A principios de los años 70 regresó a Japón y poco después decidió ingresar en el Hospital para enfermos mentales de Seiwa, lugar en el que todavía reside.

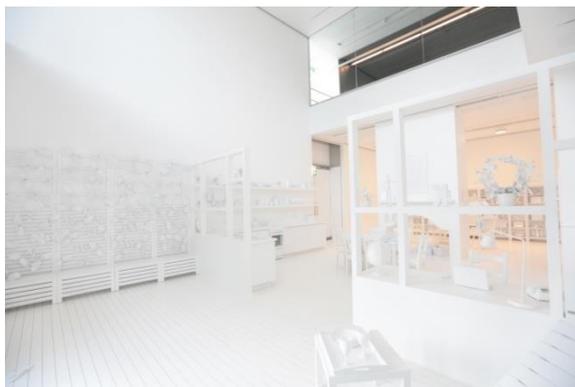
El éxito de los *polka dots* de Yayoi Kusama en el arte contrarresta su enfermedad mental. Comenzó a pintar todos los días como una dinámica que templara sus episodios esquizoides; en Nueva York trabajó muchísimo hasta convertirse en una “top star”. Desde entonces su obra se ha convertido en ritual, ya que según

dice, si no pinta se apoderan de ella tendencias suicidas y las alucinaciones esquizoides. Pintar para no pensar; pintar para mitigar la ansiedad.

Aunque se carrera artística ha sido reconocida durante toda su trayectoria, en estos últimos años, se ha intensificado el número de exposiciones y retrospectivas de su obra. En 2012 la Tate Modern realizó una inmensa retrospectiva de su obra, en 2013 realizó una exposición en la galería David Zwirner Gallery de New York, donde la artista llevó 27 cuadros de gran formato, y una instalación de su “mirrored infinity room”. Meses más tarde, en diciembre de 2013 realizó una instalación en Japón, como parte de su “Look now, see forever” Yayoi construye y pinta un ambiente doméstico completamente de blanco, en la inauguración y durante todo el tiempo que estuvo expuesta la instalación, invitó a niños para que cubrieran todo el espacio de pegatinas de colores con formas circulares, después de dos semanas apenas quedaba un hueco blanco.

Entre otras exposiciones que se están realizando -una gran retrospectiva en México hasta principios de 2015- la última que podemos ver está hasta mediados de abril de 2015 en la Queensland Gallery of Modern Art (GOMA).

La instalación interactiva esta basada en sus The Obliteration room, igual que hizo en 2013 en una galería de Japón, para esta instalación ha partido de la misma idea; una habitación completamente blanca, con todo el mobiliario impoluto recreando un ambiente domestico. De tal forma, que todos los visitantes al entrar, pueden pegar y poner donde deseen las pegatinas de puntos coloreados, convirtiendo el espacio en un oasis lleno de pegatinas dinámicas. El espacio se transforma cada día, y con cada nuevo visitante se borra cualquier rastro de anterior.



Imágenes superiores: **Yayoi Kusama** *The Obliteration Room*. Queensland Gallery of Modern Art (GOMA). 2015

Las instalaciones están concebidas como una serie de ambientes inmersivos, en algunos casos caracterizados por los patrones densos de redes y puntos circulares que se han convertido en su sello personal. El punto culminante del espectáculo que nos ofrece Kusama desde las exposiciones que hace desde el 2012 en adelante, es su obra *Mirrored Room – Filled With The Brilliance of Life* que antes hemos mencionado, y que ha sufrido algunas modificaciones desde sus primeras *Mirrored Room*.

2.1.6 EXPANDE

TU MENTE

En abril de 1966 Andy Warhol presentó en el Polish Club Dom de New York su show Exploding Plastic Inevitable, que contaba por supuesto con la Velvet Underground and Nico. A pesar de que a Warhol se le considera y consideró un producto más de la sociedad de consumo, era una persona muy abierta hacia todas las innovaciones tecnológicas y al desarrollo de los distintos medios y su influencia en el entretenimiento popular.

Warhol para muchos capitalizó los light-shows, las discotecas y el arte intermedia, enfocando su interés en el cine y los medios audiovisuales para poder juntar todas las formas artísticas en una sola. (Bourdon, Andy Warhol, 1989).

La presentación que hizo Warhol de EPI (Exploding Plastic Inevitable) incluyó video proyecciones, varias diapositivas y efectos con luces estroboscópicas. Aunque Warhol evitaba siempre las amebas licuadas que los artistas de la costa Oeste realizaban y de hecho proyectó sobre el grupo y los asistentes que bailaban, superposiciones geométricas con patrones del Op art, luces de colores y las reflexiones que producía la bola de discoteca.

Warhol mantuvo en la escena neoyorkina un extremo hedonismo, exhibicionismo y cierto cinismo contra la magnanimidad global de los hippies. Una serie de artistas entre



Nat Finkelstein. Banner outside the DOM, St. Marks Place, New York 1966



Warhol's Silver Factory

shows, lo que hacía Warhol no dejaba de ser unos intentos de aficionado más que de un artista.

Con todo, el estilo psicodélico tuvo una gran influencia en Warhol; prueba de ellos son los testimonios de los visitantes que estuvieron en su Silver Factory decorada con largas tiras de papel coloreado. (PATTERSON, 1967)

En el año 1963 nace la *Silver Factory*, estudio de arte que él mismo fundó. El centro, contaba con una decoración, que destacaba por su extravagancia y distinción. Diseñado por el fotógrafo Billy Name, amigo de Warhol, las paredes estaban recubiertas de papel de estaño, espejos rotos y pintura plateada. Este color representaba la decadencia de ese mundillo, un tanto estelar, al igual que el estilo proto-glam que se encontraba en auge en la década de los 60.

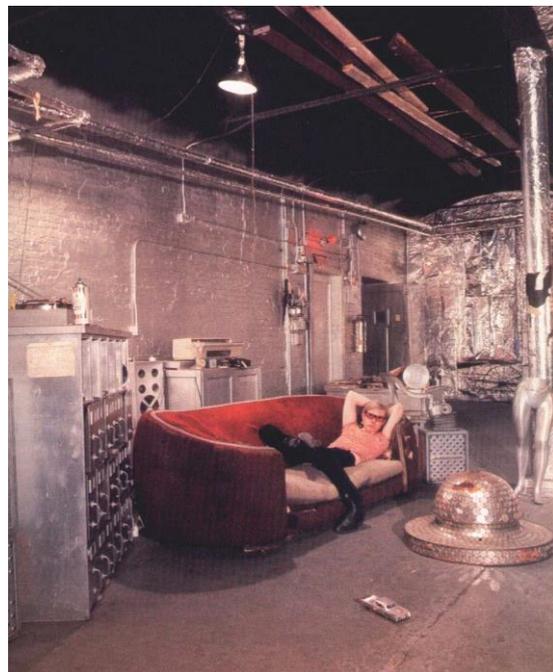
La Silver Factory recibía en sus instalaciones, desde artistas plásticos hasta músicos y actores que como Warhol, veían la vida desde otro punto de vista, alejado fríamente de la realidad.

El estudio era famoso por la celebración de escandalosas fiestas. Sus años de existencia fueron conocidos como “La edad de plata”, en relación tanto al diseño del local, como a las personalidades que día tras día frecuentaban su interior.

Artistas con un estilo de vida decadente y despreocupada. Bob Dylan, Mick Jagger, Jackie Curtis, Salvador Dalí, Lou Reed, etc. Son algunos de los que frecuentaban este deslumbrante lugar. A raíz de los encuentros

los que estaba Jonas Mekas manifestaron que los shows de la EPI fueron dominados por el ego.

Cuando le EPI y la Velvet Underground hicieron su Tour nacional, lo describieron como algo “brutal”, como un turgente nihilismo, y como una confrontación con el flower power. No obstante para los artistas profesionales de los light-



Andy Warhol en *The silver factory*

que Warhol mantenía con ellos, su carrera comenzó a girar en torno al mundo del cine y la producción musical. Warhol representó a la banda de Lou Reed “The velvet underground & Nico” y gracias a su labor, el grupo adquirió reconocimiento internacional.

En cuanto a sus realizaciones cinematográficas, la película (four stars), que fue estrenada solo una vez en Diciembre de 1967, superponía dos películas de color sobre una simple pantalla y se dijo que en parte era una crítica a los hippies que detestaba.

La estructura de la película y el ritmo fueron comparados inevitablemente con la experiencia de las drogas, los críticos lo señalaron como “la phantasmagoria del color y las imágenes superpuestas... mentes caminantes... William Burroughs se movía de un tirón fuera de la cámara, un salvaje viaje por un grow-shop” (PATTERSON, 1967, pág. 63). La longitud ampliada y la falta de acción en las películas de Warhol fueron interpretadas como corresponde al sentido de atemporalidad producida por las drogas psicodélicas.

La percepción alterada del espacio y el tiempo en estas películas se relaciona con un estado alucinatorio que reproduce el funcionamiento de la mente en procesamientos múltiples de capas de imágenes y sonidos en una “plástica” de la saturación mediática.

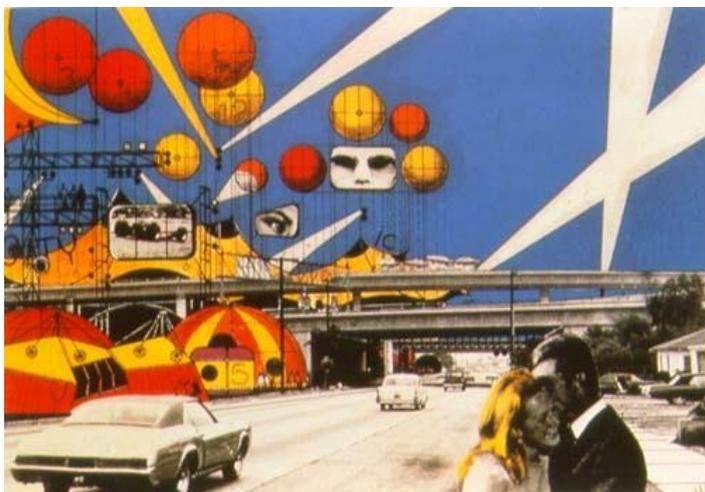
La escena británica, en mayor medida que en los USA, se distinguió por la colaboración entre artistas y el entretenimiento. Cabría citar en primer lugar al grupo mítico Pink Floyd que se tropezó con los light-shows por mediación de su amigo Mike Leonard, un profesor de la Regent Street Polytechnic en Londres a la Hornsey College of Art, donde participaba en el workshop experimental de luz y sonido, que también incluía a los artistas Peter Cook y Dennis Crompton de *Archigram*.

Archigram fue un grupo creado en los años 60, enmarcados en el antidiseño, la era futurista, y pro-consumista, que se inspiraban en la tecnología con el fin de crear una nueva realidad expresada por proyectos hipotéticos. Las obras realizadas por el grupo *Archigram* sirvieron de inspiración para trabajos posteriores como el Centro Georges Pompidou hecho en 1971 por Renzo Piano y Richard Rogers, así como la obra también de Gianfranco Franchini y Future Systems. (Sadler, 2005)



Publicación en *The Village Voice* para la proyección de la versión de dos horas de two hour **** (*Four Stars*), 21 de Diciembre de 1967, p. 41

Poco más tarde el grupo The Pink Floyd Sound (como eran conocidos antes) tocó en una exposición del workshop de luz/sonido llamada *K.4.* en abril de 1967 en el Brighton Festival, el cual incluía un número de ambientes audiovisuales.



ARCHIGRAM. Ron Herron. *Instant City — Santa Monica and San Diego Freeway, Los Angeles 1969*

En noviembre y diciembre de ese año, el grupo también expuso en el Museo de Arte Moderno de Oxford. Un gran enlace que les sirvió como inspiración fue la pareja Norte Americana Joel y Toni Brown, que en 1966 introdujo el estilo de San Francisco de los light-shows en Gran Bretaña, lo que pronto influyó en el grupo Pink Floyd.

Esta pareja –amigos nada menos que del gurú de la LSD Timothy Leary- que había experimentado con películas y diapositivas desde 1963, presentó en la primera función que tuvo lugar en el All Saints Hall donde se exhibían todo el tiempo sesiones de improvisación con un proyector de diapositivas, y procedieron a proyectar extrañas imágenes sobre la banda al ritmo de la música. “Aunque estas diapositivas estaban muy lejos de los fantasmagóricos remolinos de los espectáculos lumínicos de Haight-Ashbury, esa novedad tuvo un efecto electrizante tanto para la banda como para el público...” (Schaffner, 2005). Por otra parte, Jack Bracelin inspirándose en lo que hacían los Browns creó espectáculos lumínicos para la Roundhouse y el UFO Club antes de abrir su propio establecimiento Happening 44.

Gustav Metzger había estado experimentando con sustancias psicoactivas desde principios de 1963 y presentó su primer espectáculo *Liquid Crystal Environment* en 1965, creando pesados coloridos y formas que cambiaban por medio de alteraciones que producía a través de calor y frío. Hay que destacar que Metzger no estaba interesado en el lado comercial de la música pop y su incursión en los light-shows para las performances de rock fueron efímeras, incluyendo sólo una performance con 12 proyectores para el grupo *Cream* en la Roundhouse en 1966 y una fatídica performance en año nuevo, no obstante influyó también en el grupo *The Who*.

Los *Liquid Crystal Environment* ocuparon un lugar central en la vida de Metzger y en su trabajo, al que le asignó un poder místico químico y un potencial terapéutico.



Gustav Metzger. Imagen superiores: *Liquid Crystal Environment* 1965/ 2005. 5 control units, liquid crystals and slide, 35 mm, 5 projections, color. Duración: 22 min. dimensiones de las pantallas variables. Collection Tate © Gustav Metzger

Fue él quien acuñó el término “Arte autodestructivo” que usó en su artículo “Machine, auto-creative and auto-destructive art” en el periódico *Ark*.

A pesar de ser un artista que ha pasado casi desapercibido en el mundo del arte contemporáneo en la época de los 50, una década después cuando escribió el manifiesto influyó notablemente en jóvenes creadores.

En el manifiesto reflexionaba sobre la destrucción a partir del episodio histórico la Noche de los Cristales Rotos de 1938, y abundaba en la posibilidad de la destrucción como herramienta de producción. Su objetivo es generar una transformación y esta hacerla visible al público, de esta forma todo aquello que se desintegra juega un papel importante como lo que contiene una forma cerrada, por esto realiza esculturas que se desploman, cuadros corroídos por la reacción de ácidos, proyecciones de imágenes abstractas creadas con fluidos, etc. Usando materiales industriales que extrae de las cadenas de producción y con los que expresa una crítica incisiva al capitalismo.

Esto dio como resultado que en los sesenta impulsara el DIAS (Destruction in Art Symposium), un evento que se realizó en Londres donde se llevaron a cabo algunas de las primeras manifestaciones del arte Fluxus y de los Accionista vieneses.

En el 2009 se hizo una retrospectiva titulada “*Decades*” que le dedicó la Serpentine Gallery de Londres, la mayor muestra de trabajos de Metzger que se ha visto antes en Inglaterra comisariada por Hans Ulrich Obrist, confeso defensor de su obra. Sus *Liquid Crystal Environments* se pudieron ver en la exposición londinense, “...una serie de pantallas sobre la que se proyectan imágenes abstractas que no son sino alusiones a formas en perpetuo estado de cambio. Son ambientes cercanos a una suerte de psicodelia” (El Cultural, 2009). En España en 2014 se ha realizado una exposición de su obra titulada “Lift Off!” comisariada por Elisabeth Fisher, la exposición se centraba en las obras de arte Auto-Creativo más efímeras del artista, que utilizan elementos como aire, agua, luz y materiales naturales como la mica y los cristales líquidos. “El hace visibles los procesos naturales o las propiedades físicas de estos elementos, para crear “arte, al margen de los artistas”. (ART MADRID. Un blog sobre arte , 2014). Cabe recordar como “anécdota” si se puede denominar así, los titulares que hace unos años acaparó cuando una de sus obras, una bolsa de basura llena de recortes de periódicos, cartón y trozos de papel, fue desechada por una limpiadora de la Tate que confundió con desperdicios.

2.1.6 CRUZANDO EL

OCEÁNO



Otto Piene: *Lichballet*. Instalación. Foto: Gunter Thorn. Foto cortesía del MIT List Visual Arts Center

No hay que olvidar que aunque los orígenes del arte relacionado con la psicodelia y el movimiento hippie tuvo su origen en los venerados USA y en el

queridísimo Reino Unido, estas influencias pronto cruzaron distancias y se propagaron por otros países, con todo ello los happenings psicodélicos, las bandas de música, películas, clubs y los artistas pronto emergieron en Europa para después llegar al resto del mundo.

Por ejemplo, en Alemania la estética psicodélica emergió con los experimentos que realizó el grupo ZERO, fundado en 1957 por Helnz Mack y Otto Piene, ambos residentes en Düsseldorf. El nombre del grupo se decidió con la voluntad de crear un nuevo arte despojado de influencias de la tradición. Cuatro años más tarde se uniría al grupo Günther Uecker que se convirtió en el tercer miembro del colectivo.

Bajo un panorama marcado por el optimismo tras la superación de la debacle económica y social que había generado la II Guerra Mundial , representzaron un papel fundamental en la revitalización de la escena artística contemporánea en Alemania. No obstante, no trabajaron solos ya que crearon una “red”, en la que establecieron conexiones con otros artistas y creadores que tenían ideas afines en el resto de Europa, Japón y América

Esta red de artistas que participó en las experiencias del grupo ZERO promovió sobretudo el intercambio de ideas y el desarrollo de un lenguaje visual innovador, social



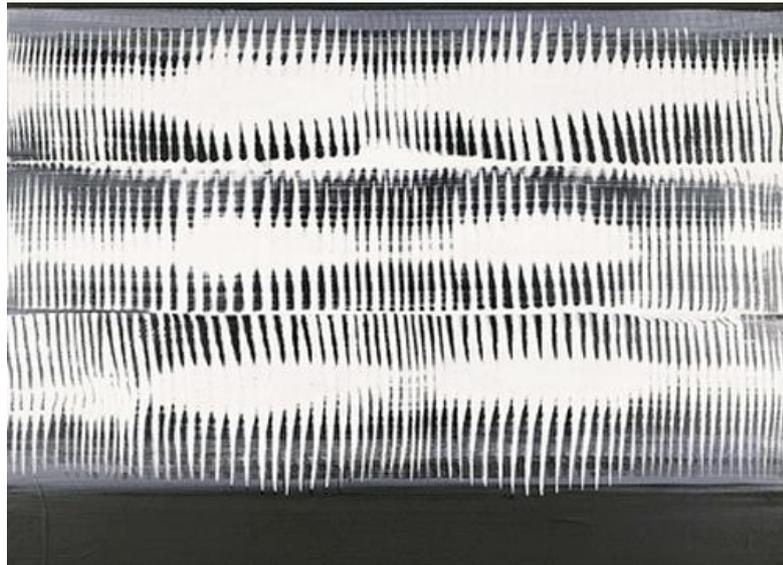
Imagen superior/derecha: Günther Uecker *New Yorker Dancer* 1965

y de su tiempo. Esta “red” aludía a un trabajo conectado, que no necesariamente cohesionado (Más de arte. Grupo ZERO: cuenta atrás hacia el mañana., 2014)

Todos los integrantes de ZERO trataron de explorar nuevos enfoques posibles adecuados a un arte nuevo, para ello defendieron el empleo de un solo color, utilizaron estructuras pictóricas seriadas que generasen una estética basada en lo mínimo y aplicaron a lo largo de toda la superficie de sus pinturas densas capas de pigmento, gesto con el que rescataron la importancia a la factura manual y artesana de las obras. (Más de arte. Grupo ZERO: cuenta atrás hacia el mañana., 2014).

En cuanto a la relación con la psicodelia y la influencia que tuvo en el colectivo, uno de ellos en particular, Otto Piene había estado experimentando con la luz y el sonido desde los años 50. A través de la influencia ejercida por los light-shows, happenings y grupos que por entonces trabajaban con la luz, el grupo investigó nuevos usos de la luz y los

materiales. Otto Piene se sirvió de plantillas de rejilla para incorporar pigmentos al lienzo y destacar juegos lumínicos.



Otros artistas como el brasileño Almir Mavignier trabajó con puntas afiladas, Mack usó líneas de color para generar dinamismo en la imagen, Günche Uecker añadió a la superficie uñas

Heinz Mack. White Dinamic Structure on Black. (Weiße dynamische Struktur auf Schwarz), 1962

y corchos y Enrico Castellani trabajó sobre el lienzo con una pistola de clavos para producir una superficie en relieve que insinuaba un sutil juego de luces y sombras.

Usando materiales cotidianos confería a las obras un aspecto distinto a lo tradicional, innovador, y sobre todo les otorgaba un potencial para crear impresiones ópticas que se producían a partir de las vibraciones suscitadas por estructuras seriadas. Este interés lo compartía con artistas que trabajaban bajo los postulados del colectivo ZERO. La finalidad era dotar a sus trabajos de un movimiento real y virtual.

Mack y Piene insistieron en el valor subjetivo del dinamismo de la repetición, una idea que está en buena parte de las obras de los creadores internacionales del grupo. Incluso hubo algunos artistas que emplearon objetos de la era industrial como motores adelantándose así a la corriente cinética, tal es el caso de la obra *New York Dancer* (1965) de Uecker, se trata de una escultura dinámica con sonidos cacofónicos de clava que se golpean entre ellos y que representa las agitaciones de los movimientos juveniles de los años sesenta.

En el año 2014 la ciudad de Berlín le rindió homenaje al artista Otto Piene con dos grandes exposiciones, una en la Neue Nationalgalerie y en a Kunsthalle del Deutsche Bank, aunque desgraciadamente 24 horas después de la inauguración Otto de 86 años de edad fallecía mientras estaba viajando en un taxi. (MÜLLER, 2014). Después de la muerte del artista, la ciudad quedó conmocionada y convirtió las muestras en el gran legado del artista. Otto como dijimos antes, del colectivo ZERO era el que estaba más obsesionado con la luz y el movimiento, haciendo de ella como parte integrante del arte, y por ello se consagró al arte luminoso. En vísperas de la inauguración dijo:

“No podemos vivir sin luz, no podemos trabajar, ni tampoco comer ni beber...Sin luz nos moriríamos. La luz también es uno de los fenómenos más hermosos que existen en el cosmos, en la vida y en el mundo” (MÜLLER, 2014)

Cabe decir, que a pesar de los escasos años en los que el grupo estuvo activo, ya que se extinguió en 1966, las preocupaciones esenciales del grupo fueron la Luz, el movimiento y el espacio, sus intereses fueron más allá de la pintura y la escultura, llevaron a cabo instalaciones e intervenciones en espacios que no estaban preparados ni destinados para ello. Se desarrollaron en formatos, materiales y técnicas innovadores para su tiempo, lo cual nos deja constancia de la libertad creativa y sus ganas de experimentar con nuevos medios y métodos. Por ejemplo, Piene utilizó el viento para animar algunas de sus esculturas, y Mack por su parte, propuso la instalación de obras de arte en el desierto para que dieran lugar a nuevas experiencias donde tuviera relevancia la luz y el espacio.

Una de las mayores muestras que se han realizado del grupo ZERO, se ha llevado a cabo en el Solomon R.Guggenheim Museum de Nueva York *“ZERO:Countdown to tomorrow,1950s-1960s”* (2014-2015) se trata de la mayor muestra que se hace en los USA del colectivo, en la que exponían trabajos de más de cuarenta artistas de una decena de países, entre los que podemos destacar Mack, Otto Piene, Günther Uecker, Lucio Fontana, Yayoi Kusama, Yves Klein, Piero Manzoni, Jesús Rafael Soto, Jean Tinguely, y Herman de Vries. Esta muestra no hace más que subrayar la importancia que tuvo el grupo internacionalmente, la unión de su obra con la naturaleza, la vida cotidiana y tecnología.

Siguiendo con lo que nos acontece, el grupo ZERO dejó una estela artística en la escena alemana, y las influencias que tuvieron de los artistas americanos y su utilización de los medios audiovisuales para producir alteraciones de la percepción parecidas a las producidas por el consumo de sustancias, pronto se dejó notar en los proyectos que realizó el grupo junto con otros artistas.

Muchos de estos artistas en la década de los años 60, realizaron piezas artísticas en clubs, tal y como hacían sus colegas americanos e ingleses. Las imágenes reflectivas de Hans Mack, un monumental desnudo femenino de Gerhard Richter, esculturas kinéticas de Adolf Luther y George Rickey, esculturas accidentales de Daniel Spoerri, un clavo gigante y un ventilador gigante de Uecker, como también las pinturas de luz sensitivas de

Konrag Lueg, que dejaba sombras en el público mientras estaba bailando después de la exposición a la luz de los flashes, son buen exponente de ello.



William S. Burroughs, Brion Gysin y la Dreamachine. Foto © Charles Gatewood, London 1972

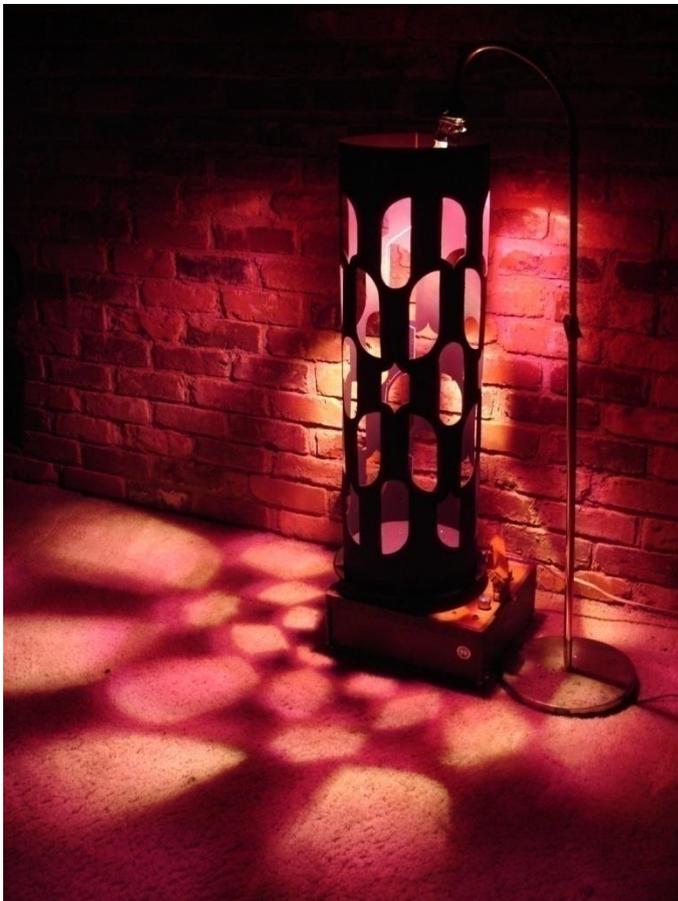
Todo estas intervenciones artísticas en las que se estaba gestando un arte total, estaban además acompañadas de programas de lecturas de poesía (Michael Horovitz), con performances teatrales (Tangerine Dream, Ila Wolf) música moderna (Mauricio Kagel's Bestiarium) y las películas underground (Tony Morgan, Robert Nelson), la principal atracción de estas discotecas que ofrecían todos estos eventos artísticos y en el que se empezó a desarrollar un nuevo arte a base de la utilización de la luz era la elaboración de los espectáculos visuales. Los espectáculos también incluían proyecciones de diapositivas de poesía, proyecciones de películas, también murales de video hechos con televisores de tubo con circuito cerrado, películas experimentales. Todo este espíritu de experimentación se extrapoló a otros países y pronto en Alemania surgieron artistas que trabajaban bajo la misma premisa.

Uno de los artistas que también trabajó con la luz y sus efectos sensoriales, fue el británico Brion Gysin, conocido por su redescubrimiento de la técnica Cut-up o recortes de Tristan Tzara, cuya técnica utilizó su colega Burroughs en la escritura y se vio

plasmada en la obra “Interzone” que cambió por completo el panorama de la literatura norteamericana.

Una de sus grandes aportaciones al arte psicodélico fue la construcción junto con el matemático Ian Sommerville de lo que se denominó “Dreamachine” a comienzos de los años 60, se trataba de un dispositivo de parpadeo estroboscópico que produce un estímulo visual análogo que producen algunas drogas.

Por entonces, Sommerville vivía en París cerca de William S. Burroughs, entre Burroughs y Gysin experimentaron en numerosas ocasiones con la Dreamachine, ambos tuvieron una relación familiar también con el neurocientífico W.Gray Walter que descubrió que las luces intermitentes o estroboscópicas alteran rápidamente la actividad cerebral y no sólo el cortex visual sino la mente entera.



Dreamachine. Imagen de dominio publico

La Dreamachine consiste en un tubo o cilindro con incisiones en los lados con un patrón determinado, que colocado en una plataforma girando a velocidades variables entre 78 y 45 revoluciones por minuto, junto con una bombilla en el centro, hace que salga la luz a través de las aperturas mientras está en movimiento con una frecuencia constante entre 8 y 13 pulso por segundo.

Este rango de frecuencia corresponde a las ondas alfas, que son oscilaciones eléctricas que normalmente están presentes en el cerebro cuando la persona está relajada, durante una profunda meditación o cerca de los estados

del sueño (Century).

Los espectadores tienen que colocarse ante la Dreamachine con los ojos cerrados, debido a que la luz parpadeante estimula el nervio óptico y altera las oscilaciones eléctricas del cerebro. El espectador experimenta visiones de patrones de color cuyo brillo se incrementa teniendo los parpados cerrados. Es entonces cuando los patrones se

convierten en formas y símbolos que giran alrededor hasta que el espectador se siente rodeado de colores, lo que permite al espectador entrar en una alucinación hipnogógica (Kerekes, 2003). Es decir, una alucinación auditiva, visual o táctil que se produce poco antes del sueño,

La palabra *hipnogógica* expresa una situación de tránsito entre la vigilia y el sueño, fenómenos que se presentan en las fases 1 y 2 del sueño profundo no REM. (Maury & Ferdinand, 1848) A veces esta experiencia puede ser bastante intensa, no obstante para salir de la misma basta con abrir los ojos.

Sin embargo, esta máquina puede conllevar sus riesgos para el espectador, debido a que las personas con epilepsia fotosensitiva u otros desordenes nerviosos pueden padecer ataques, e igualmente el uso excesivo y prolongado del dispositivo puede provocar adicción y de acuerdo con la opinión de varios investigadores. (Allen, 2005) por lo que es recomendable usar el dispositivo con moderación. Aldous Huxley dijo sobre la Dreamachine “The Dreamachine is an aid to visionary experience.”

Alrededor de 1967 la psicodelia se había convertido en un fenómeno global, del que San Francisco era su punto neurálgico como punto central y místico, seguido de la escena concreta de New York, Londres, París, Berlín, Frankfurt, Vienna, Madrid, Ibiza y otras tantas ciudades que cayeron bajo el influjo de la corriente psicodélica.

CRUZANDO EL OCÉANO

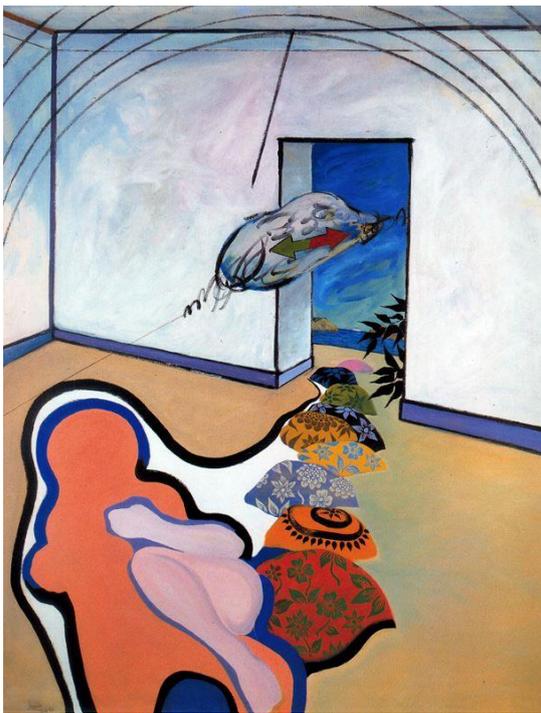
La influencia artística psicodélica fue algo tardía en España, aunque ya en 1956, el profesor Ramón Sarró Burbano destacaba la posibilidad de que “personas dotadas de capacidad artística e imaginativa” pudieran beneficiarse del empleo de LSD. (DALMAUCIRIA, 1956). Lo que se deduce que las intensas visiones experimentadas bajo sus efectos permitían albergar fundadas esperanzas en este sentido, y el fundador de la Escuela Catalana de Psiquiatría había intuido el papel que podía desempeñar el ácido en la actividad creativa de ciertos individuos especialmente dotados. Por otra parte, en 1958 los doctores Rof Carballo y González Morado eran los primeros en hablar de la LSD como medio ideal para rescatar ciertos arquetipos del inconsciente colectivo, presentes en el arte desde tiempo inmemorial: (Carlos Usó, Apéndices, 2001)

Las alucinaciones observadas con la LSD reproducen con frecuencia imágenes similares a las que Jung y su escuela denominan arquetípicas y que, han constituido el tema predominante de representaciones religiosas en las más diversas culturas, desde la egipcia y la azteca hasta las religiones primitivas de Nueva Zelanda o Nuevas Hébridas(...) lo interesante con el

LSD es que, por primera vez, se demuestra de una manera objetiva la producción experimental de imágenes arquetípicas que conscientemente son totalmente ajenas a la mentalidad del paciente. (ROF & GONZALEZ, 1958)

Teniendo en cuenta estos antecedentes, las primeras referencias al arte psiquedélico llegaron a España a través de la revista Life. Fue en 1967, cuando la revista hablaba del arte psiquedélico como “el más dinámico de todos los movimientos surgidos en la clandestinidad” y definía sus objetivos de la siguiente manera:

Pretende inducir los alucinantes efectos e intensificadas percepciones que producen el LSD, la marihuana y otras drogas psicodélicas (que expanden la mente), pero sin que el ser humano tenga que tomar esas sustancias. (Arte psicodélico, 1967)



Eduardo Úrculo. *Dentro de mi casa y La Joven Dolores navegando hacia Formentera.* 1967. Acrílico y óleo sobre lienzo. 162 x 130 cm. Colección particular. Madrid.

Años más tarde, ya se hacían eco en España distintos medios de comunicación de la influencia del LSD y otras sustancias en el arte. Por entonces los artistas psicodélicos Mati Klarwein y Norbert Roig residían en Mallorca desde los años 60. En cualquier caso, tanto la pintura como la literatura son dos buenos terrenos no sólo para valorar la influencia de las sustancias visionarias en el proceso creativo, sino también el papel de la experiencia psiquedélica como un referente cultural contemporáneo de primer orden.¹⁷

En cuanto al arte psiquedélico, la influencia del consumo de sustancias psicoactivas en el arte y la experiencia psiquedélica podemos rastrearla desde los años 70 hasta nuestros

¹⁷ Sobre la influencia de la experiencia psiquedélica en la literatura, crr. VV.AA.: “Droga y literatura”, *El viejo Topo*, nº1, oct/1976, pp. 29-40; HAINING (ed.): *El Club del Hachisch. La droga en la literatura*, Madrid, Taurus, 1977, pp.179-362; CASTOLDI: *El texto drogado, Dos siglos de droga y literatura*, Madrid, Anaya & Mario Muchnik, 1997, pp. 251-254; USÓ: “Literatura visionaria” *Ulises*, nº1, primavera/1998, pp. 33-36 y USÓ: “Rastros lisérgicos literarios”, *Cretino*, nº4, (feb/2000), pp. 50-53.

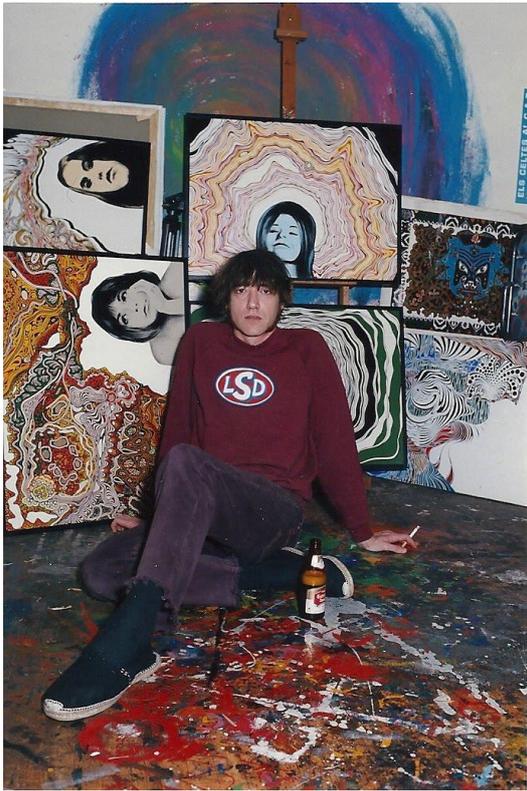


Guillermo Pérez Villalta. *Las lagrimas de narciso*, 2006. Temple Vinílico sobre lienzo. Colección privada del autor.

días. Dejando de lado el caso de Dalí¹⁸ entre los pintores, uno de los representantes del arte pop Eduardo Úrculo (1938-2003) ha mencionado la mirada lisérgica como un catalizador fundamental de su obra¹⁹, y tuvo la oportunidad de conocer en una exposición en Marbella en 1961 a Jean Cocteau y Guillermo Pérez Villalta, ha reconocido abiertamente que durante la década de los años 70 consumió drogas visionarias “muy unidas a la cuestión visual, de luces...” (GALLERO, *Sólo se vive una vez. Esplendor y ruina de la movida madrileña*, 1991). Podemos destacar la obra de un gran número de

¹⁸ Salvador Dalí constituye un referente estético para muchos psiconautas –autor del cuadro *El torero alucinógeno* (1969-70)- y Antonio Escohotado ha afirmado que hizo un uso “casi técnico” de la sustancia, lo más probable es que el genio ampurdanés no llegara a probar LSD, ni cualquier otra. Parece que tenía suficiente con las imágenes que brotaban en su mente. Por lo demás, Dalí dirigió un cortometraje, titulado *Impressions de la Haute Mongolia* (1974) con referencias expresas al ácido

¹⁹ Declaraciones manifestadas en 1989, en el programa de televisión *El mundo por montera*, presentado y dirigido por Fernando Sánchez Dragó



Ringo Julian. En su estudio junto a algunas de sus obras

artistas expansivos (David Martí, Guille Iriondo, Kike Serra, Eva Sorianom Ivone Vidal, Alexandra Jiménez, Carlos Martínez, Stereoartlab, Alexandra Balaguer Blanch, Ana del Valle, etc.), todos ellos en su mayoría catalanes, seguramente estaban influidos por experiencias psiquedélicas de indudable intensidad.²⁰

Cabe destacar, en este sentido, la trayectoria del dibujante, cartelista, pintor y activista Ringo Julian, quien ha conseguido conjugar elementos del arte pop con una mensaje antiprohibicionista, todo filtrado por una visión psiquedélica.

Por otra parte, entre los nuevos artistas psiquedélicos destaca la obra del artista Josep P. Quirch, cuya pintura está consagrada al entorno de cadaqués. Sus pinturas nacen en el Parque Natural del Cap de Creus, concretamente en la Cala Francaló (Hoy reserva integral. El paisaje, el conjunto de rocas, los colores y las transparencias del mar están plasmados en su obra, para el artista el paisaje onírico de Cadaqués le traslada a un nuevo mundo, como si fuera un portal mágico. Sus pinturas tienen influencias del surrealismo daliniano junto con un estilo psicodélico en las que se ven las influencias de los posters, y las pinturas de Mati Klarwein.

Otro artista vinculado al entorno de Cadaqués es el artista David Martí (1960-2007), hijo del escultor Marcel Martí y de la también escutora Parvine Curie. Vive y pasa su niñez y adolescencia entre París y Cadaqués, para años más tarde hacer una serie de viajes a la India, lo que le influirá enormemente en su iconografía. Aunque el artista estaba desligado al movimiento surrealista, su obra se caracteriza por tener un profundo surrealismo con tintes psicodélicos. En 1997 colaboró y mostró su móvil escultura en los Encuentros Psicodélicos de Barcelona. (Lluís Borràs, 2007).

²⁰ El uso de enteógenos entre nuevos creadores quedó confirmado en l'Observatori 2000 (1er Festival Internacional d'Investigació Artística de València), que se celebró en el 2000 y que sigue todavía en activo.

Otro de los artistas con larga trayectoria nacional e internacional es Guillermo Pérez Villalta (1947), colega del también artista psicodélico Eduardo Úrculo de la generación pop de España. Villalta entre 2005 y 2008 pinta una serie de cuadros de inspiración psicodélica, cuya cuadro “Las lagrimas de Narciso” podemos ver en páginas anteriores, donde los cuerpos de sus personajes se muestran como campos inagotables de posibilidades creativas. El artista plástico e ilustrador Enrique Quevedo Aragón hace un análisis de la obra pictórica de Villalta en el artículo “*Las lágrimas de narciso.*” *Guillermo Pérez Villalta*. Donde hace un análisis y una reflexión de la obra del artista, y de las influencias que ha tenido, entre la que destacó la influencia ejercida por el consumo de sustancias psicoactivas como la LSD.

Las pinturas que realiza el artista entre 2005 y 2008 están basados en la “Metamorfosis” de Ovidio, de los cuales “Las lágrimas de narciso” es el que nos ocupa para el análisis. ¿qué es lo que busca el artista con estas pinturas? En el caso de Villalta, está bien clara; la belleza, placer, arte por el arte. El artista se define a sí mismo como un defensor de la belleza y no duda en recurrir a cualquier elemento o sustancia para poder alcanzarla. El cuadro nos puede remitir al texto *Psicología transpersonal* de Stanislav Grof, en el que el autor comenta: “Con LSD el sujeto puede experimentarse a sí mismo como una sola célula, como un feto y una galaxia (...)”. Una clara referencia a cómo “escenas de diferentes contextos históricos pueden darse simultáneamente (...)” como afirma más adelante el autor. Según las conclusiones de Groof “una característica importante de la experiencia psicodélica es el hecho de que trascienda el espacio y el tiempo (Grof, 2006:52).

Villalta en una conferencia en la Facultad de Bellas Artes de Sevilla relataba sus experiencias con sustancias psicotrópica. En *Las lágrimas de Narciso* podemos observar algunas de las experiencias que contaba Villalta en la conferencia, cuando estas delante del cuadro te da la impresión de estar viviendo una experiencia única, de tal manera que introduce al espectador en un sueño alucinógeno producido por alguna sustancia enteogénica como la Ayahuasca o bajo el influjo de la química de la LSD. Nos aleja por tanto de la imagen cotidiana para adentrarnos en las profundidades de lo desconocido.

Es interesante la relación que guarda todo esto con la fenomenología, como apuntaba Husserl en la época de las Vanguardias, “en cuestión la sacrosanta Mera Realidad elevada a los altares por la ancestral actitud natural y en la ciencia postivista” (Moreno, 2000:28) (...) en lugar del mundo o en lugar de algo mundano singular puro y simple, se presenta el respectivo sentido de conciencia en sus diferentes modos (sentido de percepción, sentido del recuerdo, etc.)” (Husserl, 1998:43). Husserl no niega ni duda de la existencia de la creencia en la realidad del mundo natural “No se examina si los contenidos de la conciencia son reales o irreales, ideales, imaginarios, etc. se procede a



Josep P. Quirch. *L'ecolluita contra la llevo de la consciència cronològica.* Óleo sobre tela.
Copyright artista

examinarlos en cuanto son puramente dados” (Ferrater Mora, 2004; 1240) A lo que Paul Klee sentencia “un arte que ya no devuelve lo visible, sino que lo hace visible” (Moreno, 2009:29). Comparándolo con el genio de Cervantes, tanto las visiones de Don Quijote como lo que Sancho ve (gigante y molinos respectivamente) son puramente dados. Lo que le interesa a Villalta son los gigantes pero tiene en cuenta los molinos. En el cuadro se entremezcla perfectamente lo imaginario con lo ideal, contenidos irreales junto con otros completamente naturales.

En la obra de los últimos años de Villalta encontramos un doble juego, por un lado están las imágenes sacadas de las alucinaciones y por otro, la geometría que sirve de base para conformar la obra y ordenar las piezas del cuadro. El autor no deja nada al azar, sus composiciones tienen un riguroso trazo geométrico exacto y riguroso. Para ello el autor hace numerosos bocetos antes de preparar el cuadro y cuando ya lo tiene listo crea primero la composición con lápiz dibujando con todo lujo de detalles. Estamos delante de como la sin-razón se lleva de la mano con la razón, para que una con la otra se apoyen. Lo dionisiaco compartiendo espacio con lo apolíneo, la psicodelia sobre el rigor de la geometría.

En el campo de la literatura, la crítica habló del “realismo psicodélico” para definir el estilo de Mariano Antolin Rato (Rato, Cuando 900 mil Mach aprox, 1973) (Rato, Entre espacios intermedios: WHAAM! Manual de operaciones psíquedélico-dantescas, 1978) La explosión psíquedélica de los años 60 y 70, por supuesto se ha ido agregando al panorama narrativo años después a través de autores como Quim Monzó, Jordi Sierra i Fabra, Rosa Montero, Javier Memba, Oleguer Sarsanedas, Carlos Martorell y Pepa Roma, entre otros, y en los últimos años novelistas como Ray Loriega, José Ángel Mañas, Daniel Múgica, Álex de la Iglesia que han mostrado quizás los aspectos más banales, prosaicos e incluso delirantes del trip.

También podríamos hablar sobre el novelista Mariano Antolín Rato, quien en una entrevista que se hizo a mediados de los 80, respondía de la siguiente manera sobre la influencia del LSD en su vida y obra:

El LSD ha desempeñado un papel importante. Lo cierto es que no sé si muchas cosas que me ocurrieron –y que me ocurren de hecho- se deben a la visión proporcionada por el ácido. O a cambios biológicos. O a que me hago mayor. Mucha gente lee trozos de mis novelas bajo este estado y –según cuentan- en estas condiciones mentales se encuentra que tienen pleno sentido. Lo que ocurre –como se sabe- es que en ácido se ve con mucha más claridad ciertas cosas. Cosas que, posiblemente, en la llamada vida normal, no lo están del todo. (LORENZANA, 1985)

Eduardo Haro Ibars comentó a propósito de la primera novela de Antolín Rato, que era “lo más parecido a un viaje de ácido que había leído nunca” y su segunda novela, *Entre espacios intermedios: WHAAM!* (1978), que lleva por subtítulo “Manual de operaciones psíquedélicas-dantescas”, aunque, para el escritor el intento de escribir en pleno trance psíquedélico, es decir, bajo los efectos de las sustancias deviene un propósito fallido, debido a que las dificultades que encontraba en desarrollar el proceso creativo bajo los efectos del ácido, algo que le ocurría también el músico y escritor Sabino Méndez.

En cambio, los escritores Luis Racionero y Fernando Sánchez Dragó han incorporado las experiencias de la LSD a textos con un carácter autobiográfico y algunos pensadores (Agustín García Calvo, Antonio Escohotado, Fernando Savater, Enrique Ocaña, Juan Carlos Usó) han dedicado reflexiones sobre la experiencia psíquedélica en varias obras.

El paraíso de los escritores ebrios (Ediciones Amargord, Madrid, 2008) es una incursión por los textos drogados y las preocupaciones íntimas de algunos escritores



Pedro Almodovar. *Entre tinieblas*. Fotograma. 1983. Duración: 99min. Guión: Pedro Almodovar. Reparto: Cristina Sánchez Pascual, Julieta Serrano, Marisa Paredes, Carmen Maura, Lina Canalejas, Chus Lampreave, Mary Carrillo, Manuel Zarzo, Cecilia Roth

españoles e hispanoamericanos, desde el modernismo a la posmodernidad. La historiadora Marta Herrero Gil (Madrid, 1981) quiere dejar que se expresen, que nos miren. Plantea preguntas del tipo ¿Cómo se relacionaron sus experiencias drogadas con sus muertes y su vidas?, ¿Intuyeron algo bello al descender a los abismos?.

Los autores y sus movimientos literarios constituyen la estructura del ensayo, que transcurre como un viaje iniciático en diálogo con los textos drogados. Cada cual en su paraíso. **(Herrero Gil, 2008)**

En el terreno cinematográfico, el ideólogo Joaquín Jordá de la Escuela de Barcelona, cineasta a contracorriente y experimentado guionista, consumió LSD de Formentera. (Belategui, 2000). *El encargo del cazador* (1990) es un escalofriante documental sobre Jacinto Eslava, con quien Jordá codirigió su primera película. El proceso de autodestrucción de un hombre a través-principalmente del alcohol y las drogas, y las consecuencias que provoca en todos los seres que le rodean es su argumento, en el que Daría, la hija de Jacinto, sirve de hilo conductor.

Pero seguramente Jordá no fue el único entre los integrantes de aquel movimiento vanguardista que convulsionó el cine español. Posteriormente, Pedro Almodovar, llegó a simular los efectos del ácido en uno de los personajes de su película *Entre tinieblas* (1983). Otras películas, como *El día de la bestia* (1995), de Álex de la Iglesia, *Mensaka* (1998), de Salvador García Ruiz, y *Caricias* (1998), de Ventura Pons, también han incorporado algunas referencias al consumo de ácido en las nuevas generaciones.



Iván Zulueta. *Arrebato*. Fotograma. Dirigiendo la escena de el “pico”, 1979.

Con todo, la valoración que determinados creadores han concedido a la experiencia psiquedélica sobrepasa el mero ámbito de la inspiración o la temática puntual de una obra. Podemos poner como ejemplo, el pintor Miquel Barceló en algunas declaraciones ha reconocido la importancia de la experiencia con LSD, tanto en su trayectoria artística como en su evolución personal, equiparando el estado de posesión extática inducido por la experiencia psiquedélica con el trance sentido durante la ejecución de determinados lienzos (Carlos Usó, *Spanish Trip. La aventura psiquedélica en España*, 2001):

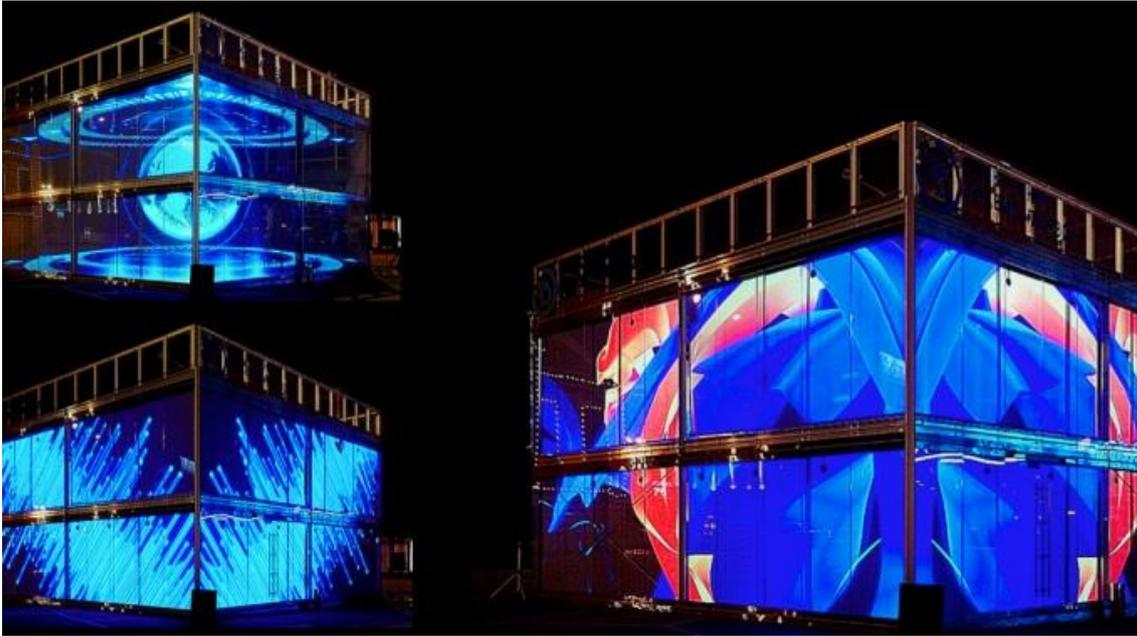
Yo tengo recuerdos muy nítidos de cuadros muy grandes pintados en 48 horas sin dormir, pintados en pleno estado de vidente, sin ayuda química alguna; porque si hay ayudas químicas no sirven para nada, excepto para mantenerte despierto. Uno sigue siendo tonto drogado, un tonto drogado en un tonto drogado sin más; vamos, eso ya lo decía Baudelaire. Luego tengo recuerdos muy nítidos pero no hay fórmula para repetirlos. No sé si se puede explicar, aunque puedo describirlo. Lo viví cuando hice el cuaderno de las termitas. Fui a Malí a las ceremonias funerarias de aquella gente cuando más calor hace, en mayo, con 55 grados. Ellos son animistas, tienen una relación muy fuerte con la tierra, que, supongo, es lo que me atrae tanto de ese lugar, y que tanto

tiene que ver con mis cuadros. Allí las cosas pequeñas se parecen a las cosas más grandes, no sabes si el arte imita a la naturaleza, o viceversa. Es el primer sitio que se parece a mis cuadros. Bueno, fui a esas ceremonias funerarias y dejé un cuaderno que tenía en la termitera, para que las termitas se lo comieran, sin saber qué haría luego con él. Durante los cinco días que duraron las ceremonias trabajé en ese cuaderno, en una cueva, en un estado en el que yo realmente era otro. No hubo un momento, ni uno, que estuviera fuera de una extrema concentración en la que podía hacerlo todo, y todo era de una extrema sencillez. Es un estado parecido a cuando has tomado LSD; entiendes todo por qué funciona el mundo y el universo, y después te queda el recuerdo de haberlo entendido alguna vez, pero ya no puedes repetirlo. Después de muchos días de trabajo, de salir del taller a cuatro patas y derrotado, de pronto, todo tiene sentido; eso es pintar, ése es el momento en que haces un cuadro. Pero no hay explicación posible, o hay miles de explicaciones. Aunque la verdad es que para mí resulta relativamente fácil urdir teorías para mis cuadros. (Alameda, 1996)

Por otra parte, hay que mencionar que el director de cine Iván Zulueta se ha referido a la iniciación psiquedélica como un paso trascendental en su vida:

Siempre he pensado que el día más fuerte de mi vida, el más significativo, es el día que me tomé mi primer ácido. Al día siguiente decidí evangelizar en contra. Me pareció algo tan bestial...Fue bueno hasta que me puse nervioso. Quise parar, me puse en contra, y ahí se jodió. Lo aprendí todo, peor lo asimilé bien. Se cree uno muy listo... No sé cómo llegué a salir, porque además era en plena etapa en la que todo eso estaba llegando. O sea, que salirse en aquel momento era como absurdo. A la semana siguiente nos fuimos al campo, a la finca de Jaime Chávarri, con una gente muy sana y muy enloquecida, y nos volvimos a meter un ácido. Y entonces, sorteando todos los peligros imaginables, salió bien- Eso fue una salvación, porque si no, me habría quedado todo el día predicando...” (GALLERO, Sólo se vive una vez. Esplendor y ruina de la movida madrileña, 1991)

En España, a lo largo de los últimos años se están desarrollando algunas propuestas muy interesantes que están relacionadas con los light shows que mencionamos anteriormente. Hay propuestas que siguen la línea del grupo *Joshua Light Show* como los miembros de



Telenoika. *Alhive silhouette.* Creación realizada durante el Festival Light Signal 2013 de Praga. El proyecto “Alhive silhouette” consistió en un espectacular videomapping proyectado sobre la fachada del histórico Palacio Letný durante los cuatro días que duró el festival.

la asociación cultural Telenoika²¹. Partiendo de que la sociedad actual se rige por una cultura audiovisual, se han marcado como objetivo principal conseguir un *flipe* global con las herramientas básicas. De tal forma, que han ideado un ingenio para proyectar imágenes generadas por ordenador a través de un caleidoscopio, y combinarlas con música, logrando producir en el espectador unas efectos expansivos de gran intensidad.²² Actualmente Telenoika apoya a artistas emergentes a través de ayudas a la investigación y becas de producción artística. El espectáculo titulado THC Visuales es un montaje en el que la música se combina con proyecciones múltiples de diapositivas. Su autor, Héctor Vaquero Cortés, es un biólogo fascinado por el inmenso potencial de los enteógenos, intenta con esto crear ambientes musicales y recrearlos visualmente utilizando hasta once proyectores simultáneamente. Pero el espectáculo que persiguen estos artistas no sólo es estético, sino que pretenden explorar los estados transpersonales, tanto subconscientes como supraconscientes. Por medio de asociaciones, la fórmula de este audio-visual está concebida como método de entrenamiento en la intuición y, en la última instancia, como hilo conductor hacia una emergencia espiritual.

²¹ Telenoika deriva de “telenoia” término acuñado por el artista y teórico cibernético Roy Ascott para designar la “mente liberada, dispersada y mediatizada informáticamente; es decir, la colectividad global asincrónica que rechaza el individualismo solitario, ansioso, alienado y neuróticamente privado de la antigua cultura industrial”. Un término que, en la cultura telemática, vendría sustituir al de “paranoia”.

²² Este sistema fue presentado durante el festival de audiovisuales y nuevas tecnologías VideA, celebrado en Barcelona durante los días 20,21 y 22 de julio de 2000.

No obstante, las manifestaciones que hemos descrito no sólo obedecían al intento de simular un viaje sin necesidad de ingerir sustancia visionaria alguna, sino también justo para todo lo contrario: potenciar con mayor intensidad la experiencia derivada de su consumo (Carlos Usó, Spanish Trip. La aventura psiquedélica en España, 2001, pág. 184):

La música y las imágenes no sólo traducirán la nueva sensibilidad, sino que, en un fenómeno muy característico de la psicodelia, cumplirán en un papel instrumental, construyendo su lenguaje en función de aquellos recursos capaces de potenciar con mayor intensidad la experiencia producida por los alucinógenos. Así, en la música, las transiciones encadenadas y las distorsiones y, en pintura y moda, las formas sinuosas, los colores intensos y la proliferación de motivos ornamentales. En cada lenguaje predominará siempre la acumulación y la superposición de impactos y la ausencia de orden aparente; una síntesis ecléctica en la que importaba más una laberíntica secuencia de efectos puntuales, diferenciados entre sí, que un coherente efecto de conjunto.
(ESCRIBANO, 1993)

En este sentido, y desde que en los años 60 el rock ácido sobrepasara los límites de la música pop, han sido numerosos los proyectos musicales que han apostado por la experiencia psiquedélica como punto de partida. Como es el grupo en el caso español de César Parrado, voz y guitarra del grupo de rock Rosas en Blanco y Negro. Aunque, el grupo Psiconautas ha sido el grupo que más se ha acercado con su propuesta musical a la experiencia psicodélica.

Con todo, la experiencia psiquedélica, en algunos momentos, puede resultar tan intensa que sitúe al artista ante un auténtico dilema en su trayectoria creativa, influyendo decisivamente no tanto en la faceta estética de su producción como en una toma de conciencia. Como por ejemplo, Alberto García Alix que ha declarado que decidió dedicarse en serio a la fotografía tras ingerir una dosis de LSD:

Fue en los tiempos del Rastro. Me había tomado un ácido y empecé a darme cuenta de que no estaba haciendo absolutamente nada. Al día siguiente me puse a hacer fotos como loco y me pasaba cinco o seis horas en el laboratorio revelando, probando líquidos y experimentando.
(ALPUENTE, 1993)



Alberto García Alix *Autoretrato chutándome*, 1985

Alberto García Alix (1956) es uno de los grandes fotógrafos españoles contemporáneos, lleva más de treinta años capturando instantáneas de amigos, onocidos, personajes anónimos, etc. en blanco y negro. Es normal que un fotógrafo elija personas para sus composiciones que estén al margen de su vida, en el caso de Alix la diferencia la marca cuando los personajes de sus obras son amigos personales e incluso el mismo se autoretrata con una jeringa preparada con heroína justo para inyectarse en 1980.

En una entrevista, Alix afirma que no se arrepiente de nada “no me avergüenzo, quería vivir, explorar nuevas sensaciones y divertirme ...!” En la entrevista realizada por Speedy Gonzalez (García Alíx, 2012) Alix declara que se llega rápidamente a la heroína, la “reina de las drogas” que es ésta en su vida desde 1976 antes de la famosa movida madrileña: “A menudo me ponen como fotógrafo de la Movida, por supuesto, yo estaba todo el tiempo donde las cosas estaban sucediendo, pero no fue un movimiento, yo estaba con mis amigos, los he fotografiado, eso es todo ... Iba en toda la forma en que fue libertario, fueron después los medios de comunicación los que han acuñado esta palabra ... “

Experimentó la primera oleada del caballo, en la que todas las empresas farmacéuticas de Madrid estaban siempre en busca de opiáceos, convirtiéndose en los *bunkers* de los heroinómanos.



Alberto García Alix *Jorge y Siomara, 1978*. (Un par de amigos de Alberto). La droga estaba entrando en el mercado con rapidez. Se hizo bastante popular desde 76-77 años debido a varios factores: la explosión de la libertad en España tras 40 años de dictadura franquista, la intensidad de los efectos de la heroína por vía intravenosa, totalmente ignorante de sus peligros. También destacar que en aquellos principios inyectarse estaba de moda.



Alberto García Alix *Willy empezando a chutarse, 1980*. El hermano menor de Alberto, Willy



Alberto García Alix, *Parier pour ne jamais gagner*, 1976.

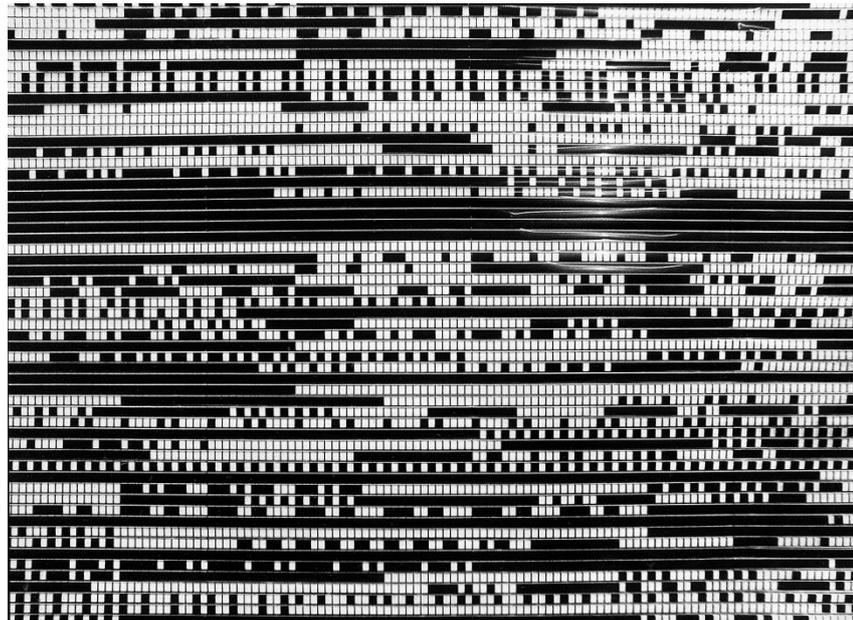
Su vida está marcada por numerosos dramas y muchas de sus fotos nostálgicas corresponden a amigos y a su hermano Willy que fallecieron por sobredosis y SIDA.

En 2012 recibió el premio Fotoespaña por su trabajo, y cuatro años antes publicó el libro “De donde no se vuelve” (Centro de Arte Reina Sofía / La Fabrica, Madrid, 2008) en la que se reunieron 240 fotos de la exposición que se celebró entre 2008 y 2009 en el Museo de Arte Moderno de Madrid. Algunas de las fotos su pudieron ver también en la exposición colectiva “Sous influences” (2013) en la *La Maison Rouge* en París.

Por último, y para terminar el apartado de la psiquedelia en España y su relación con el arte, terminamos con Damiá Escudé, psiconauta experimentado, que acuñó la expresión “hostia zen” (RACIONERO, 1988) para referirse a estos acontecimientos concluyentes en la vida de una persona –se dedique o no a actividades creativas-, que nos remite a ponderar la experiencia psiquedélica como algo crucial en la estrategia de toma de decisiones. Hablamos de un aspecto de la psiquedelia, que hasta ahora se ha valorado poco en Occidente, pero que confiere uno de los principales sentidos de la ingesta de sustancias visionarias para muchos pueblos amazónicos y mesoamericanos y la iconografía artística, pero esto ya forma parte de otra investigación.

2.2 ORGASMO VISUAL. DEL CINE EXPANDIDO A LA CIBER PSICODELIA

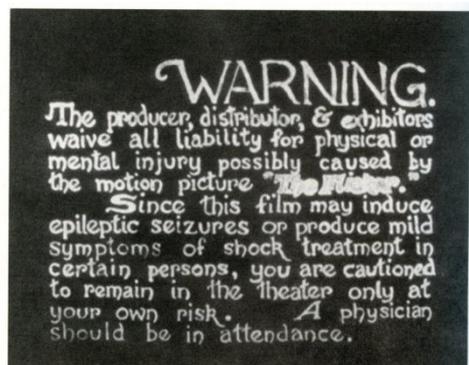
Podemos decir que el arte psiquedélico se desarrolló dentro de un marco estético distinto: una visualización de estados alternativos de la realidad, una dirección estilística orientada a una generación nueva de jóvenes que ansiaban una búsqueda de la verdad profunda y de



Fragmento de **Arnulf Rainer. Peter Kubelka.** 1958-1960. 35mm – b&n –opt -24ips
-6 min 30

una rebelión insaciable. Esta nueva forma artística fue el resultado de una interacción altamente productiva entre arte, tecnología, política, cultura de drogas, música y otras influencias, con la que se creó una estética extraordinaria ejemplificando el espíritu de la liberación y la libertad. Destacando su potencial revolucionario – no asociándolo con ideologías particulares o fiestas políticas, pero si inherente en sus propiedades formales esenciales.

El arte de la psicodelia es ópticamente y visualmente puro, con formas incorpóreas, color y luces, con experiencias basadas en un estado de



Tony Conrad, *The Flicker*, 1965, 16mm

sobrecarga sensorial – un viaje mental y físico en el que el tiempo, el espacio y la racionalidad quedan en suspenso. De esta manera los artistas de la psicodelia exploran los límites físicos de la resistencia humana, creando un estado de éxtasis en el que la

percepción ya no es visual, auditiva o táctil sino que alcanza el nivel de “conciencia celular” (Leary, *She comes in colours*, 1998) .

El crítico de cine *Gene Youngblood* en los años 60 teorizó sobre sobre la creación de películas de vanguardia como una forma de psicodelia cuyo principal propósito debería ser expresar y precipitar los estados alterados de consciencia. Entusiasmado por la nueva apertura paisajística a las tecnologías emergentes, el crítico evocó una unión del primitivismo hippy y la ciencia futurística inaugurando lo que llamó "La edad Paleocibernética:...una imagen de un peludo con piel de ciervo, el físico atómico peludo descalzo con el cerebro lleno de mescalina y logaritmos, elaborando la heurística de los hologramas generados por ordenador o el láser de interferimetría krypton" (Johnson, *Expanded Cinema*, 2011).

El arte y la consciencia no están del todo tan separados "Cuando hablamos del cine expandido relamente quiere decir consciencia expandida. El cine expandido no se refiere a los films hechos por ordenador, fósforos de vídeo, luces atómicas o proyecciones esféricas. El cine expandido no es una película tal cual: como la vida, es un proceso de conversión, una unidad permanente de hombre que manifiesta su consciencia fuera de su mente, en frente de sus ojos." (Johnson, *Expanded Cinema*, 2011).

La experiencia que se vive y se siente con las películas, el cine y todo lo visual (teniendo en cuenta que entendemos por el cine, una serie de imágenes proyectadas sobre una gran pantalla blanca colocada enfrente de los espectadores que están sentados en unas cómodas sillas, y por supuesto en una gran sala oscura) y la estructura de la narrativa básica que es por lo general, comienzo, medio, y final, ha cambiado poco a lo largo de los años del siglo XX y en los albores del XXI.

Desde luego las películas pueden representar un amplio abanico de historia y situaciones, incluyendo fantasías y los más oscuros sueños, pero estos aun dependen de como lo hacen o los pueden crear los productores, directores, guionistas, escritores con las convenciones básicas de la narrativa, caracterización, iluminación y fotografía, escenografía, composición visual y post-producción. (Johnson, *Expanded Cinema*, 2011, pág. 92)

A pesar de todo, las películas hoy en día siguen siendo por lo general el vehículo principal para la representación de los mitos y las fantasías de la cultura en general.

A principios de los 70 una nueva generación de cineastas y actores revolucionaron las estructuras de Hollywood. En la reseña que Javier Montero hace del libro de Biskind, *Los años salvajes de Hollywood*, (Biskind, 2004) dice así:

*“La revolución que trajeron los años 60 llegó al cine con retraso, pero cuando lo hizo provocó un terremoto. Los directores disfrutaron de más poder y prestigio que nunca. Entre mis historias favoritas está la de la producción de *Apocalypse Now*, pues es el paradigma de lo que le sucedió a mucha gente”.*

Uno de los ejes del libro de Biskind gira en torno al proceso de autodestrucción en el que se embarcaron muchos de los protagonistas de entonces: Scorsese, Spielberg, Lucas, Coppola, Geffen, Beatty, Kael, Towne o Altman contaron a Biskind sus peripecias con pelos y señales.

Parte de la responsabilidad por la decadencia posterior que ha vivido Hollywood la tuvieron la arrogancia y el aislamiento en que cayeron, sin olvidar los abusos de la cocaína. Se pasaban por el forro los presupuestos y planes de rodaje, al tiempo que las adicciones hacían estragos.

La *road movie* dirigida por Dennis Hopper, con Peter Fonda y Jack Nicholson como actores principales e inspirada en la película italiana *Il sorpasso* ('La escapada') es considerada un hito de la contracultura de los 60. Articulada sobre uno de los grandes temas de la mitología americana, el viaje: dos jóvenes que emprenden un viaje, una aventura para asistir al carnaval Mardi Gras; para ello deben cruzar USA y para financiarse utilizan el tráfico de cocaína en la frontera con México. En este viaje conocen diversas caras de la sociedad estadounidense.

A la muerte de Dennis Hopper, a la edad de 74 años, en el periódico malagueño *El Sur* el crítico escribe:

“Era -quién lo diría- el último superviviente de 'Rebelde sin causa'. Tal como profetizó en 'Easy Rider' alrededor de una hoguera, preñado de alcohol y marihuana, el tiempo acabó dándole la razón: son las personas vitales, sin objetivos a medio o largo plazo, quienes permanecen. Aquellos que buscan el placer inmediato antes que la redención de la humanidad. Los epitafios de Dennis Hopper coincidirán en el término 'salvaje', por algo pertenece a una generación que hizo del exceso una forma de vida.” (L. Belategui, 2014)

Su carácter autodestructivo hizo que se viera envuelto en peleas, maltrato a sus exmujeres (5) episodios de escándalo público, agresiones, etc

Por primera vez en pantalla se mostraban las grandes marcas de la contracultura de los 60: LSD, marihuana, música pop, pacifismo, la América hippy y contestataria que estaba enfrentándose al sistema y dejaba al descubierto la crisis del sueño americano.

Hopper mostró las grandes líneas de la contracultura de los 60: la marihuana, el LSD, la música pop, el pacifismo y la crisis del sueño americano. Por primera vez, la América

hippy y contestataria se reconocía en una pantalla. El sistema recibía desde dentro una sonora bofetada. 'Easy Rider' -subtitulada en España 'Buscando mi destino'- es un título fundamental por muchos motivos. Demostró la validez del rock en las bandas sonoras y abrió las puertas de la industria a directores como Scorsese, Coppola y Cimino. Costó 500.000 dólares. Recaudó 50 millones.

«'Easy Rider' transformó los Estados Unidos en Estados Alterados», alabó Julian Schnabel al entregarle en 2002 el Premio Donostia.

Otros films como *El submarino amarillo* de 1968 continuaron una estela similar. Película de animación de 1968 basada en la canción de The Beatles. Fue dirigida por el animador canadiense George Dunning, y producida por United Artists y King Features Syndicate. Al final del filme, The Beatles hacen una aparición en persona. El argumento narra las peripecias de unos Beatles dibujados, sobre un universo irreal de fantasías psicodélicas, con seres y espacios evocadores de esta estética.

La película producida por la TVC Animation de Londres fue un éxito mundial cuya influencia fue decisiva en el curso que tomaron la animación y el diseño en los años subsiguientes,

La obra experimental de Stan Brakhage (1933-2003), comenzó con *Anticipation of the night* (1958), en un momento se planteó terminar con su propio suicidio, lo que lo situó pronto en el centro del movimiento cinematográfico *underground*. Su estilo personal electrizante, muy abierto y libre, establece realmente el comienzo de la vanguardia estadounidense.-

“Admirador de Ezra Pound y estrechamente relacionado con poetas como Kenneth Rexroth, Robert Creeley y Robert Duncan, Brakhage prefería considerar sus películas como algo metafórico, abstracto y altamente subjetivo, como una especie de poesía escrita con la luz.” (Stan Brakhage, pionero del cine de vanguardia estadounidense, 2003).

Los films experimentales de Brakhage, no fueron muy populares en Hollywood, trató de representar la propia experiencia de la conciencia. Las llamó "Brain movies", semejantes a lo que se ve cuando estas al borde de caer dormido, como el flujo de imágenes de la retina y patrones que ves cuando los ojos están cerrados. Es una experiencia visual muy diferente a la que vemos cuando estamos completamente despiertos y con los ojos abiertos, lo que conlleva el orden y la edición de la información sensorial sin un mundo donde parece imposible confundirse, ya que según dijo el artista, es algo que aparece en los recién nacidos, y algunas veces, en las personas que han consumido LSD. La sobrecarga sensorial en la pieza maestra expresionista de Brakhage

la encontramos en *Dog Star Man* (1961-64) que no sólo nos sugiere una experiencia completa sin filtrar del mundo exterior, sino también de la conciencia misma.

El filme experimental que Stan Brakhage realizó entre 1961 y 1964 con la ayuda de su esposa, Jane, es a primera vista un poema sobre el lugar del hombre en el mundo, sobre la carne y las células, y una lucha por abrirse paso cuesta arriba en la nieve, con un hacha, bajo el sol y las estrellas. No se trata sólo del artista, que en ese momento no tenía trabajo pero sí mujer, e hijos y un perro, y que decidió que su vida podía ser cortar leña para sobrevivir, y hacer cine. El montaje y las sobreimposiciones lo ubican en un contexto cósmico.

Es también un filme sobre el acto de ver, expresión que Brakhage utilizó para titular otra película, *The Act of Seeing With One's Own Eyes* (1971). Se inscribe en una búsqueda de desarrollar la “mente óptica, [...] basada en la percepción en el original y más profundo sentido de la palabra”, como escribió en *Metáforas sobre la visión (Metaphors on Vision, 1963)*.²³

El cineasta utiliza todas las posibilidades de manipulación a su alcance. El recurso más significativo en esta película son las sobreimposiciones. El filme dura en total 75 minutos, y no tiene sonido, puesto que el realizador lo consideraba una distracción para la vista.

Jonas Mekas en un artículo titulado “Sobre el ‘cine para la gente’, la diferencia entre el melodrama y el arte”, en el *Village Voice*, escribió lo siguiente:

“Y es en ese momento cuando nos damos cuenta de la diferencia entre *Marnie la ladrona* y *Dog Star Man*; la diferencia entre unos colores pastel y una sinfonía visual que nos invade, nos eleva, nos ilumina, nos abre y nos hace más receptivos a otros sutiles movimientos, experiencias y colores. Y es entonces cuando la situación se invierte. *Marnie la ladrona* se convierte en un juego de niños, en alimento para dientes de leche; *Dog Star Man* se convierte en la verdadera película para todos, para aquellos que han crecido y pueden morder carne” (El espectador imaginario, 2015).

²³ *Dog Star Man* es una metáfora de la capacidad que el ser humano pierde cuando piensa con palabras, y que el arte cinematográfico deja de perseguir cuando adopta convenciones. Así comienza el manifiesto *Metáforas sobre la visión*: “Imaginen un ojo no gobernado por leyes hechas por el hombre, un ojo no prejuiciado por la lógica de la composición, un ojo que no responde al nombre de nada sino que debe conocer cada objeto que encuentra en la vida a través de una aventura de la percepción. ¿Cuántos colores hay en un campo cubierto de césped para el bebé que gatea sin saber qué es ‘verde’? ¿Cuántos arco iris puede crear la luz para el ojo no educado? Imaginen un mundo vivo, de objetos incomprensibles y trémulos de una variedad sin fin de movimientos e innumerables gradaciones del color. Imaginen un mundo antes de ‘al principio era el verbo’



Paul Sharits, Imágenes de *Epileptic Seizure Comparison*. 2007. Copyright Greene Naftali Gallery

A diferencia de las películas de estilo Hollywoodense, los films de Brakhage no son para nada transparentes, su eficacia depende particularmente de la interpretación que le del espectador, que es una interpretación de las alteraciones física obvias - rasguños, pintura craquelada, superposiciones, velados de color, cambios bruscos de imágenes- metafóricamente como visiones inmatriciales. Esta es tu mente en un estado de flujo no dirigido. El tipo de cine experimental de Brakhage es a base de un flujo de capas, imágenes disyuntivas que rápidamente quedan aprobadas como un indicador de consciencia alterada.

El viaje al cementerio de *Easy Raider* se parece mucho a una película de Brakhage, aunque es parte de un drama culminante en una narrativa convencional.

El film en sí mismo puede tener el efecto de un droga psicoactiva, como hace el artista Paul Sharits que fue uno de los pioneros de los films llamados "flicker film", sucintamente señalado en un comentario que escribió en su *Ray Gun Virus* (1966) un hipnotizante loop de 14 minutos de imágenes que cambiaban rápidamente de color acompañado por un amplificador de sonido: "El proyector es una pistola audiovisual. La pantalla retiniana es un objetivo. Meta: el asesinato temporal de la normativa consciente del espectador" (Johnson, *Expanded Cinema*, 2011, pág. 93)

Otro artista que estuvo en los albores del los *flicker film* –películas que parpadean o parpadeantes- fue el artista Peter Kubelka entre 1958 y 1960. Este tipo de películas es un ejemplo de cómo las imágenes en movimiento podían afectar a la capacidad perceptiva. Se titulaba *Arnulf Rainer* y se trataba de un montaje de fotogramas en blanco y negro, ruido blanco y silencio.

Aunque nos parezca algo minimalista y simple, los flicker films no son más que eso: la combinación de cambios rápidos entre fotogramas contrastados, pero no sólo fotogramas en blanco y negro, también pueden ser en color, contener patrones abstractos o incluir planos de acción real. No están muy claros los precedentes de este género, algunos lo

relacionan con las teorías de montaje de Einstein y algunos montajes realizados en la década de los 50.

El efecto que producen estas películas está relacionado con los efectos que pueden producir algunas drogas, ya que el efecto de parpadeo que generan las alteraciones rápidas de fotogramas pueden provocar alucinaciones visuales, e incluso ataques de epilepsia, o estados de choque entre personas que sufren de esta enfermedad u otros desórdenes neurológicos.



Mark Boyle and Joan Hills. *Projection from Son et Lumière for Earth, Air, Fire and Water* 1966. © Boyle Family Archive

No obstante, cabe mencionar como anécdota que Kubelka no estaba para nada interesado en el efecto alucinatorio de sus películas, trataba únicamente de reducir las imágenes de cine a sus elementos básicos: luz, oscuridad, sonido, silencio y duración.

Uno de los artistas que trabajó con los efectos que producían las películas “flicker” fue Tony Conrad, que en 1966 presentó su película *The flicker*, creada a partir de fotogramas en blanco y negro. En este caso, sí que era consciente de los efectos neurológicos de este tipo de películas e intentaba jugar con la percepción del público.

Para ello las imágenes en blanco y negro estaban realizadas con patrones abstractos estroboscópicos, lo que daba como resultado una sobrecarga sensorial que transgredía la capacidad perceptiva humana.



Mark Boyle y Joan Hills. *Son et Lumière: Bodily Fluids and Functions*, Liverpool, London, 1966. Para la presentación de la última parte de la performance en Liverpool en 1966, Boyle relató sobre la performance: “En la secuencia de esperma, un par de cables estaban conectados al EDB (Electrocardiograma) y al EEG (electroencefalograma) realizando actos sexuales (ocultos detrás de una pantalla), mientras que los osciloscopios de la ECG y EEG estaban siendo televisados en un circuito cerrado de televisión y proyectado con un proyector de TV Eidofor a una gran pantalla detrás de la pareja. Por lo que los latidos del corazón y las ondas cerebrales eran transmitidos al instante. Texto tomado de *Media Art Net*. Traducción propia.

El cineasta, pintor y profesor Paul Sharits en los años 60 también hizo experimentos con imágenes parpadeantes de colores, algo característico en la mayoría de sus films. En 1976 una película/instalación que se llamó *Comparison*, intercalaba fotogramas intermitentes en color con personas que estaban sufriendo ataques de epilepsia.

La gran mayoría de las películas flicker están relacionadas con el cine experimental y estructuralista, algo común entre los cineastas americanos y europeos de los años 60 y 70. Reacciones similares podemos encontrar a través de las luces estroboscópicas, algo común en todos los light-shows del mismo modo que se han utilizado en algunos trabajos artísticos, como en la *Strobe Room* de Usco de 1967.

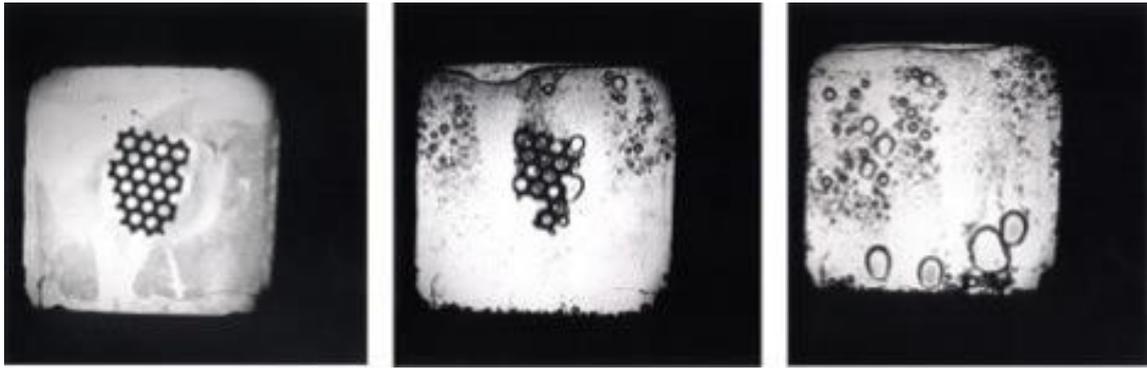
Cuando se alinean las luces estroboscópicas con las ondas cerebrales, la sensación que provoca es muy parecida a un ataque epiléptico, lo que puede conducir a ello. Las películas flicker y las luces estroboscópicas pueden romper las barreras entre las diferentes regiones del cerebro, permitiendo al espectador alcanzar un alto estado de percepción en el que el consciente es gobernado por el sistema reticular del viejo cerebro, tal y como ocurre con el tipo de estados que te conduce el consumo de LSD (Grey Walter, 1961)

De este modo la experiencia es liberada de todos los convencionalismos, el control racional, las convenciones sociales, alcanzando una liberación y una expansión mental inmediata donde las sensaciones tienen un impacto directo emocional y pueden conducir a un nivel místico de consciencia.

Actualmente este efecto se sigue utilizando en muchas instalaciones artísticas, como en algunas de las obras de Olafur Eliasson, en actuaciones en directo y videos y se ha convertido en un recurso común en la industria del entretenimiento: carteles de neón y los focos estroboscópicos de las discotecas, raves, festivales, etc.

No obstante, en los años 60 no sólo el arte y el cine experimental fueron influenciados por la psicodelia, también todos los aspectos de la sociedad sufrieron un cambio a través de la entropía liberal –mentalidad más abierta, extendiéndose e intensificándose las formas y los colores, la moda y la mente, etc.-

Prueba de ello son los cambios que tuvo en la moda, la gente se dejaba el pelo largo como símbolo de protesta, la ropa cambió, se dio relevancia a los colores fuertes y llamativos. El color tuvo una gran presencia en los medios de comunicación y la televisión, incluso llegó a extenderse sobre la superficie del cuerpo (a través del body painting) un lenguaje que empezó a florecer como una herramienta de improvisación.



Mark Boyle and Joan Hills. *Zinc being destroyed by acid in Son et Lumière for Earth, Air, Fire and Water* 1966

Por otra parte, los discursos poéticos alcanzaron un nuevo significado en el centro de la creatividad contemporánea; la música rock underground, progresiva y psicodélica para después pasar a la música pop desarrolló una exuberancia barroca influenciada por el Este de los USA y las tradiciones populares del pasado Victoriano se encontraron con un osado experimento vanguardista.

El cuerpo se convirtió en una importante herramienta como medio de expresión a través del baile, el body painting, el teatro improvisado, los happenings y las performances; la experimentación y la promiscuidad sexual estaba a la orden del día y fueron señas de la liberación ilustrada.

La noción de la ausencia de forma tiene un innato potencial desestabilizador, en su resistencia de categorización y orden pero también a través de su asociación con la base materialista: Bataille definió la ausencia de forma como un término que servía para traer las cosas al mundo, generalmente requiriendo que cada cosa tiene su propia forma. (Bois & E. Krauss, 1997).

Los artistas Mark Boyle y Joan Hills emplearon como materiales para sus creaciones su propia sangre, sudor, orina, vomito y semen. Esto se puede ver en sus experimentales proyecciones líquidas como *Son et Lumière for Bodily Fluids and Functions* que llevaron a cabo en el Bluecoat en Liverpool, el 11 de enero de 1967 o *Zinc being destroyed by acid in Son et Lumière for Earth, Air, Fire and Water* de 1966.

La pareja se conoció en 1957, influenciados por los poetas Rimbaud, Mallarmé y Baudelaire, tenían el propósito de trabajar con todo lo que tenían alrededor. Una de la soluciones era trabajar con montajes mixed media y desarrollarlos en unos estudios aleatorios.

Estas imágenes- yesos pintados a caballo entre pintura y escultura- recrean minuciosamente las zonas elegidas al azar de la superficie terrestre utilizando, además de los materiales reales del lugar, resina y vidrio. Lo que querían, en definitiva, era encontrar nuevas maneras de ver y presentar la realidad. (Wilson, 2005)

Empezaron experimentando con proyecciones –con óleos, acrílicos, ralladuras, salpicaduras, líquidos, etc. sobre una tabla de cocina- en el año 1962. Todo esto se convirtió en un estudio para ver cómo los agentes químicos y los cambios orgánicos afectaban a los materiales.

Para ello empezaron a mezclar agentes químicos y otros materiales y los proyectaron sobre el muro, de manera que podías observar la reacción o una imagen que se desintegraba completamente. Comenzaron sus proyecciones con eventos que programaban en su propio domicilio, al principio con poco público, y fue aquí donde empezaron a introducir elementos como la destrucción y la creación, nacimiento y muerte.

Continuaron desarrollando sus proyecciones en el viejo ICA y colaborando con músicos experimentales para más tarde pasar a hacer performance en el famoso club UFO. Las proyecciones que realizaban en sus giras con grupos tan conocidos como Soft Machine y Jimmy Hendrix servían de acompañamiento a la música y, en ocasiones, tenían más relevancia que aquella.

“Teníamos cuatro proyectores y podíamos conseguir diferentes reacciones en cada uno, mezclándolos con filtros de colores. Había un montón de oportunidades ya que las imágenes estaban basadas en las reacciones químicas que ocurrían en las diapositivas. Algunas creaban efectos increíbles. Cuando poníamos ácido sobre una plancha de Zinc perforado, este lo atacaba con una acción feroz: las piezas de Zinc volaban fuera de la pantalla con burbujas explotando...” (The summer of Love. Tune in, turn on, light up, s.f.).

Mark Boyle y Joan Hills fueron uno de los mayores exponentes en el uso de proyectores en las performances, e innovaron en la utilización de materiales. Pero no hay que olvidar otros tantos artistas que fueron influenciados por la psicodelia, los medios tecnológicos y las posibilidades que ofrecía para cambiar la percepción del individuo. Artistas de la talla de John Cage, Ronald Nameth, Glen O’Brien y otros tantos.

Desde luego la contracultura jugó con las posibilidades provocativas de la obscenidad deliberada, empleando motivaciones ecológicas, con un pensamiento de vuelta a la tierra como un medio para perturbar a la obsesión burguesa con “la conformidad esclavista de vestir” y degradando el “aseo” (Roszak, 1969).



Vista de la instalación de **Andy Warhol: Motion Pictures** en The Museum of Modern Art, 2010. En la imagen: *Sleep* (1963). © 2010 The Andy Warhol Museum, Pittsburgh, PA, a museum of Carnegie Institute. All rights reserved. Photo: Jason Mandella



Andy Warhol's Empire: Vista de la instalación en la Model Arts Niland Gallery, Sligo. Instalación que formó parte de la exposición *The Eternal Now*, en la galería Model Arts & Niland Gallery en 2007. El principal foco de la exposición se basaba en el trabajo filmico de Warhol.

La ausencia de forma generalizada de la piquesdelia funcionó como una visualización directa del espíritu de individualidad y liberación y fue percibida como un claro oponente a las restricciones rígidas del orden social, la autoridad represiva de la moralidad convencional y los mecanismos reglamentarios del sistema capitalista dominante a la altura de su desarrollo.

Antes estuvimos hablando de los comienzos del cine experimental y del film de Brakhage *Dog Star Man*, al mismo tiempo que se produjo este film Andy Warhol estaba creando dos films que fueron radicales en la época: *Sleep* (1963) cinco horas y veinticinco minutos del poeta John Giorno haciendo sólo lo que el título del film indica, dormir; y *Empire* (1964) seis horas y media de film en el que aparece el Empire State Building desde la puesta de sol hasta primeras horas de la mañana.

Encontramos aquí las equivalencias cinematográficas de la escultura minimalista, estas imágenes en movimiento no fueron el tipo de cosas que alguien quiere ver sentada en una sala oscura durante horas. Aunque Warhol nunca hizo tal comentario, podemos decir que fueron acrobacias conceptuales "anti films" que ellos lo llamaron, pero incluso como tales, han conservado un lugar sagrado en la vanguardia del cine, y siguen siendo especialmente provocativas para pensar en ellas como un tándem.

A pesar de no tener precedentes, ambas películas inducen al sueño –figurativamente en *Empire* las luces en el edificio se apagan durante la noche. Cuando dormimos, nos vamos del mundo exterior y en sueños nos vamos al interior, nuestra psique inconsciente. Por



Michael Snow, *Wavelength*, 1966–67, 16mm film, colour, sound, 45 min., National Gallery of Canada, Ottawa

lo que, ¿no podíamos pensar que el imperio americano, simbolizado por el edificio por entonces más alto de New York pueda ser solo eso, un sueño?. (Vicente, 2015)

Para el paciente espectador, los films de Warhol puede que carezcan de argumento, los films con apenas acción y menos aún diálogo, todavía podían provocar una mayor conciencia y una meditación sobre la naturaleza de la

experiencia cinematográfica en sí misma. ¿Qué es tan impresionante como para sentarse en una sala a oscuras como un prisionero en la cueva de Platón viendo sombras proyectadas en una pantalla blanca? ¿Cómo afecta a nuestras percepciones sensoriales, nuestro sentido del tiempo y del espacio, nuestro deseo de encontrar significado en la pura experiencia? La respuesta está en un género de cine que poco después se pasaría a llamar Estructuralista, que se centraría rigurosamente en estas cuestiones.

Uno de los mayores exponentes del cine estructuralista es el artista canadiense Michael Snow (1929) su film *Wavelength* de 1967, fue uno de los trabajos más psicodélicos de los años sesenta, junto con *La Région centrale*. Snow es considerado uno de los directores experimentales más influyentes y objeto de numerosas retrospectivas desde hace una década.

En *Wavelength*, la objetividad personal se elimina. Es como si estuvieras mirando a través de un ojo de una máquina si es que una máquina puede tener un ojo. Lo que vemos es sólo lo que la cámara graba con un *zoom* durante cuarenta y cinco minutos, desde un ángulo ligeramente alto, por medio del *loft* de un artista. Gradualmente, el *frame* progresa hacia la pared del fondo. Ocurren cosas que parecen arbitrarias. Dos hombres aparecen al lado de una librería; un hombre se tambalea y colapsa sobre el suelo; una mujer hace una llamada telefónica para informar de un asesinato. En un momento dado se escucha “Strawberries Fields” sonando en el fondo como los sonidos que emiten las radios antiguas. De repente empieza a sonar un lloriqueo, como de niño, y a todo volumen y continua, aumenta lentamente en el tono a la vez que la cámara se mueve hacia delante. De vez en cuando la vista se acerca a una fotografía en blanco y negro que está clavada

sobre la pared. Imágenes de superficies ondulantes de lagos u océanos. Como el *frame* del film entra en el *frame* de la fotografía, parece como si hubiéramos sido transportados fuera del *loft*, fuera de la casa, al espacio por encima del agua.

La obra *Wavelength* nos llama la atención por el simple hecho de los usos básicos de la maquinaria cinematográfica. Los colores y distintos grados de focalización cambian como el artista quiere, utiliza diferentes tipos de película y filtros de colores, dándole un sentido según la experiencia es mediada.

Al contemplar las imágenes parece que nos encontramos en una incesante espera, fijándonos en cada frame por si algo aparece, por si de repente un sonido sale entre las imágenes como si una fuerza teológica nos fuera a mostrar alguna revelación.



Imágenes superiores; **Bruce Conner**, *Looking for a Mushroom*, 1967. Michael Kohn Gallery DVD. [color](#). Selección de fotogramas

«Mis pinturas están hechas por un cineasta, la escultura por un músico, las películas por un pintor, la música por un cineasta [...]. A veces todo funciona a la vez». Quien así se expresa es Michael Snow (Canadá, 1928), creador polifacético con etiqueta de cineasta experimental, que fue músico antes que artista plástico, y cuyas piezas, inclasificables, se exhibieron en La Virreina (Barcelona) hasta el 11 de noviembre, en *Seqüències*.

“La obra de Michael Snow busca explorar las capacidades expresivas del sonido y la imagen desafiando la dualidad visión/representación. Su aproximación creativa requiere la participación del espectador, le sugiere que vea el objeto, que lo perciba, que se involucre en él. En sus estrategias compositivas hay una voluntad de dirigir la atención de diferentes modos e implicar al *voyeur* en el proceso de creación. El traspaso de límites supone no solo la interactividad entre obras, sean objetos o imágenes, sino la apreciación del espacio como un elemento visual, plástico y sonoro más que como contenedor neutral de creaciones.” (Farré, 2015)



Michael Snow, frente a la obra *Powers of two*, durante la presentación de la exposición en la La Virreina. 2015

La comisaria de esta muestra, Gloria Moure, define la exposición con estas palabras: “Es una exposición que requiere el interés del espectador, de manera que no basta con mirar: hay que agacharse para observar las fotografías de *Shade* desde el mismo punto desde el que fueron tomadas y rodear *Powers of two* para formar parte de la pieza. Todo con el objetivo de «ver más allá de la superficie» de «entender que la realidad no es aquello que primero se ve» (Farré, 2015)

Los artistas que crean trabajos en y sobre los films en las décadas siguientes deberían seguir el ejemplo del Estructuralismo auto reflexivo mientras expanden sus campos conceptuales y visuales.

Un ejemplo lo tenemos en la obra del artista Bruce Conner (1933-2008). Escultor, pintor y cineasta. Conner rodó 21 filmes en los que volcó su percepción de la expresión artística, siempre desde las intenciones estéticas más radicales. Bajo la influencia de su amigo y colega Stan Brakhage, se vuelca en el mundo del cine experimental. En 1958 rueda una de sus obras más recordadas, *A movie* (1958), a la que muchos han considerado precursora de los futuros *videoclips*, un filme de 12 minutos formado por secuencias de antiguas películas y extractos de noticiarios contemporáneos, con los que Conner crea un *collage* personal y agresivo, símbolo de un cine transgresor y alternativo. *A movie*, fue

seleccionada en 1991 por el United States National Film Registry para ser preservada en la Biblioteca del Congreso.

Su clásico film psicodélico *Looking for Mushroom* (1967) está basado en la mitológica expedición con Timothy Leary, gurú psicodélico, a México a principios de los años sesenta.

Mientras que la primera versión de la película no tenía sonido y se reproducía en bucle, en 1967 Conner añade una banda sonora de rock 'n' roll psicodélico de los Beatles "Tomorrow Never Knows" de su álbum de 1966 *Revolver*. La letra de la canción estaba inspirada en el libro *La experiencia psicodélica de Richard Alpert, Leary y Ralph Metzner*, los cuales tomaron parte en experimentos que investigaban las posibilidades terapéuticas y religiosas de drogas como la mescalina, la psilocibina y el LSD.²⁴

Conner más tarde señaló que *Looking for Mushroom* (junto con *Cosmic Ray*) a menudo eran solicitadas por las agencias de publicidad para con sus efectos psicodélicos enviar mensajes subliminales al espectador.

En 1976 produjo *Crossroads*, una película a cámara lenta o *slow-motion*, subliminalmente bella, 36 minutos en los que Conner utilizó material de archivo de las primeras pruebas de armas nucleares realizadas en el atolón Bikini en el verano del 46. El nombre del código era 'Operación Crossroads'.

Por otra parte, en 1993 el artista Douglas Gordon hizo *24 Hour Psycho*, ralentizando la película de horror de Hitchcock hasta llegar a la duración de veinte cuatro horas. La imagen se mueve tan lentamente que parece casi inmóvil. Lo que subvierte nuestras expectativas sobre los films –un cierto tipo de ritmo narrativo y sobre duración- y nos evoca las experiencias del pasado cinematográfico que incluyen clásicos como *Psycho* (1960). Con ello nos invita a reflexionar sobre el grado en que las películas han formado nuestra

²⁴ El libro está dedicado a Aldous Huxley e incluye una pequeña cita introductoria de su libro *Las puertas de la percepción*.



Alejandro Jodorowsky, fotograma de la película *El Topo*, 1970. dirigida y protagonizada por Alejandro Jodorowsky. Se caracteriza por sus extraños acontecimientos y personajes, por el empleo de actores mutilados y enanos, y por las grandes dosis de simbolismo cristiano, y filosofía oriental. La película sigue al personaje que, a caballo y con su hijo desnudo en la grupa, reparte justicia allí por donde pasa en su incesante búsqueda por alcanzar la maestría, o iluminación, y dar sentido a su vida.

conciencia – nuestra memoria sobre la historia, nuestras convicciones sobre la verdad, la justicia, el amor, sexo y otros elementos primarios de la vida.

En el formato de lenguaje convencional, no ha habido nadie que hiciera películas más bizarras que Alejandro Jodorowsky, que dijo una vez “Le pido a las películas lo que la mayoría de los Norte Americanos se preguntan por las drogas psicodélicas” (The symbol Grows:, 2011).

Artista polifacético donde los haya, escritor, director teatral y de cine, guionista, actor, mimo, marionetista, compositor de bandas sonoras, escultor, pintor y escenógrafo en cine, dibujante, instructor del tarot y sanador psicomágico (ha divulgado la psicomagia o técnica que conjuga los ritos chamánicos, el teatro y el psicoanálisis, cuyos pretendidos efectos son provocar en el paciente una catarsis de curación).

Fundador, junto a Roland Topor y Fernando Arrabal, del Grupo Pánico, en los años 70 ya había realizado gran cantidad de películas experimentales y de vanguardia. Pero nada se podía comparar con la experiencia psicodélica de la película *El Topo* (1970), cargada

de escenas gores, sexo sucio, enanos, humillación, dolor, pelea, personas con terribles deformaciones físicas, etc. con un argumento que parece incoherente, e impregnada de un simbolismo muy fuerte suficiente para hacer a Bergman ruborizarse, la película creó confusión, miedo, y fue emocionante.

Aunque esto para algunas personas la película tenga connotaciones gores, el autor sólo trata de subrayar con fuerza la tremendamente encarnizada e implacable lucha que debe de llevar a cabo el hombre para lograr trascender su propio ego y condicionamientos. No obstante si hubo algunos críticos que fueron capaces de darle sentido al argumento, asignándole al protagonista una especie de papel parecido al de Clint Eastwood a modo de cowboy en una misión para matar cuatro supernaturales pistoleros.

Podemos decir que *El topo* fue un bizarro y un filosófico western bajo los efectos de LSD. Una de las escenas que más impactan es al principio de la película. Un hombre y una mujer se están casando en el interior de una iglesia en un pueblo de México cuyas calles están inundadas de sangre cuando el protagonista de la película monta sobre un caballo con su joven hijo desnudo –hijo de Jodorowsky- montado detrás de él. Las personas que se encuentran en la iglesia están en un estado de excitación. Como si fueran encantadores de serpientes demostrando su fe, pasan una ronda de pistolas y cada uno pone su cabeza y tira del gatillo. Cuando el martillo de la pistola suena y no hay balas, todos lloran en señal de júbilo, como si fuera un milagro. Uno de los hombres lleva un niño pequeño, que está deseando que le llegue su turno, de modo que le dan la pistola. La sostiene sobre su cabeza, aprieta el gatillo y esta vez se dispara.

Esta escena es la clave de lo que nos propone Jodorowsky. Mientras que los jugadores evidentemente sienten que su fe les está protegiendo de la muerte, el chico prueba que están estratégicamente equivocados, atrapados en una absurda creencia delirante, ciegos a la verdadera naturaleza de la realidad; obviamente la forma de vida de cada uno de ellos está determinada por el azar. Con tales escenas impactantes como parábola, el director trató de arruinar las supersticiones de los espectadores, una complacencia ontológica.

Como la película *El Topo*, la película *La montaña sagrada* de 1973 deslumbra por su atrevimiento y su inusual puesta en escena, acompañada de una precisa y ambiciosa ejecución. De Surrealismo puro: escenas con alto contenido simbólico, llanes de morbo, perturbación, sexualidad, etc

La historia avanza con discordantes y abruptos cambios de escenas de un extraño barroquismo. El desfile de personas a través de las sucias calles llevando pieles de corderos desgarrados sobre crucifijos. Reptiles que parecen llevar uniformes militares trepan por pirámides aztecas. Enanos, amputados, y personas con deformidades abundan por doquier. Uno de ellos alcanza la Montaña Sagrada, y el equipo de los alquimistas ataca y decapita a los inmortales, para descubrir que no son nada más que maniqués.

La película desnuda al hombre (escena primera en que un hombre de negro desnuda a dos mujeres), cuestiona roles asignados a Dios, Jesús y todos aquellos individuos con la capacidad de brindar soluciones a la sociedad, y que se conciben como los males que acechan al hombre: la esclavitud, represión, intolerancia, injusticia o el abuso, todo por cuestiones de poder y dinero.

El hombre es esclavo del consumismo, del materialismo, la política, la sexualidad. Vivimos condicionados por factores externos. Por eso la película consiste en un viaje hacia el secreto de la inmortalidad, la búsqueda y reencuentro con uno mismo.

En la película no hay un final: en la secuencia última nos invita el autor a indagar en la realidad, sin límites, constituyéndonos cada uno en nuestro propio dios.

Es cuando el director dice “amplía el plano de la cámara”, es entonces cuando todo el set o escenario se revela, todas las cámaras, micrófonos, luces y el equipo técnico. En este momento Jodorowsky está diciendo a los actores, al equipo y del mismo a los espectadores en el teatro iros para casa. “La vida real nos espera”, dice el director, y la película termina con la lección de que hay otra realidad fuera de la que nosotros pensamos que estamos viviendo.²⁵

Un detalle curioso de *La montaña sagrada* es que el propio Jodorowsky interpreta un papel: es un mago, un guía espiritual estrambótico.

Cine, en fin, para dejar perplejos y extasiados, adeptos y destructores, pero que a nadie deja indiferente.

²⁵ . En los años 70 se proyectó *El Topo* a lo largo de todo Estados Unidos, su proyección a media noche coincidió con la era de la psicodelia y contribuyó a que personas alucinaran no sólo con el consumo de sustancias psicoactivas. En septiembre de 2010 el Museum of Art and Design de New York, proyectó *El Topo* y *La montaña sagrada*.



Matthew Barney, *DRAWING RESTRAINT* (1987-present). Imagen parte de la exposición MATTHEW BARNEY: *DRAWING RESTRAINT* en Art Gallery of Ontario 2014. Co-presentado por Luminato Festival

2.2.1 La psicodelia de Matthew Barney

Mientras que la influencia de Jodorowsky en el mundo artístico ha sido limitada, debido en parte a que sus películas fueron raramente vistas, el artista Matthew Barney ha promovido la marca que dejó el cineasta con bastante éxito.

La primera exposición que realizó Barney fue en 1991 en la galería Gladstone en el SoHo, lanzadera del mundo artístico de New York. La característica principal de la exposición fue un video realizado como avanzadilla en la apertura de la muestra, se podía ver al artista casi desnudo escalando alrededor de muros y techos de la galería como si fuera una mosca humana, con la ayuda de los arneses de escalada. Sobre el suelo, una figura siniestra llevaba un balón de futbol negro con el número 00 en blanco siguiendo sus movimientos con una cámara de video.

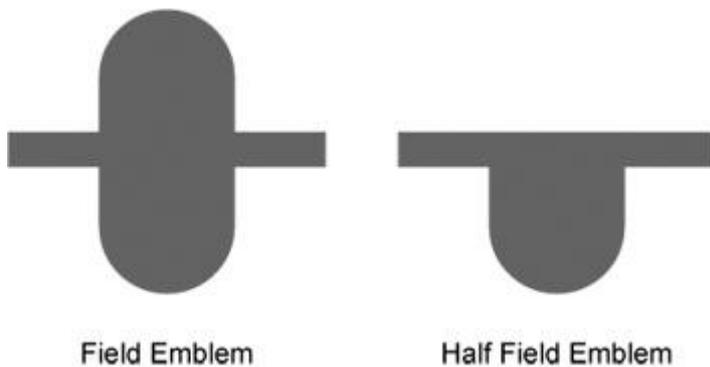
Escaleras abajo había algo más sorprendente aún: un banco de halterofilia replicado totalmente en vaselina. Se mostraba en una habitación frigorífica para evitar que se fundiera. Subiendo las escaleras se podía ver un vídeo con el dedo de un hombre lubricado con vaselina, sondeando una muesca en la carne de alguna persona o en el orificio de alguien.

La fusión del arte y el deporte era provocativa. En el deporte, obviamente existen unas reglas de juego. Puedes ser creativo dentro de unos límites, pero la innovación fuera da

parámetros que están consideradas trampas. En el arte moderno no existen unas reglas fijas. El artista por tanto es libre para mezclar, combinar, y hacer sus propias reglas.

No obstante existen analogías entre el arte y el deporte, que se reflejan en el caso de Barney. Estrella en el instituto como *quarterback*, incluso fichado por la Universidad de Yale, disfrutó de ambos, deporte y arte. Él disfruta de ambos, del deporte y el arte, con el ansia de superación de sus límites, y esto implica el cuerpo y la mente.

Esta analogía de arte y deporte se visualiza en una serie de performances que comenzó cuando aún no se había graduado, llamados “Drawing Restraint”. Atado su cuerpo por medio de bandas largas ancladas a las paredes, techos y puertas, lucha contra la resistencia para dibujar sobre la superficie que está casi fuera de su alcance. En los vídeos aparece como si estuviera trabajando en una agonía incesante, pero la idea básica era el intento de hacerse fuerte como artista a base del esfuerzo físico.



Barney intenta fortalecer la creatividad a través de la resistencia, de la misma manera que los atletas utilizan la resistencia para fortalecer los músculos.

El más famoso y controvertido de la serie es *Drawing Restraint*

9, que se hizo en un barco ballenero japonés, y que escenifica con su compañera Bjork. La película de 143 minutos se centra en el tema del ritual y la transformación mediante la adopción de la inspiración de la cultura japonesa y las limitaciones inherentes a sus tradiciones

Una imagen recurrente en la obra de Barney es el “emblema de campo” que se interpreta comúnmente para significar o bien dos estados divergentes de ser (o una entidad completa rota por un obstáculo (la línea).El primero, debido a su simetría se utiliza como símbolo para un estado de equilibrio; en el segundo, se representa que una opción ha ganado (dominación).

En sus primeras exhibiciones presentó instalaciones esculturales que incluían vídeos de él mismo interactuado con varios objetos y desempeñando proezas físicas como escalar el cielorraso suspendido de cables de acero. Las instalaciones de vídeos incluyen

imágenes que se contraponen en significado y con interiores cargados de decorados complejos, motocicletas y actuaciones en vivo.

Desde 1994 a 2002 llevó a cabo un proyecto compuesto por cinco películas, el *Ciclo Cremaster* (*The Cremaster Cycle*) .que fue objeto de una exposición en el Solomon R. Guggenheim Museum en Nueva York.y más tarde en el Museo Ludwig en Colonia y en el Museo de Arte Moderno de París en 2002 y 2003.

“The Cremaster Cycle” sumerge al espectador en un mundo de desconcertante complejidad, poblado de fabulosas criaturas y animales mitad humanos: hermafroditas gigantes, magos, hadas, sátiros, una preciosa mujer que lleva por piernas las patas de un gato, y mucho más. Hay una moto que no para de dar vueltas alrededor de la Isle de Man, un coro de chicas haciendo su rutina *Busbey Berkeley*²⁶ sobre un campo de fútbol azul con un par de dirigibles Goodyear flotando sobre ellos, y tirado por un sangriento caballo convertido en zombie.

Barney comenzó a trabajar en el ciclo Cremaster en 1994. La serie no sigue un orden cronológico: primero produce *Cremaster 4* (1994), seguido de *Cremaster 1* (1995), *Cremaster 5* (1997), *Cremaster 2* (1999), y *Cremaster 3* (2002).

Junto con cada largometraje *Cremaster*, que Barney escribe y dirige, y en el que a menudo desempeña una o más funciones, excepto en la 1 en que todos los papeles son representados por mujeres, el artista creó esculturas relacionadas, dibujos y fotografías.

Este ciclo tiene como punto de partida conceptual el músculo cremáster, que controla las contracciones testiculares en respuesta a los estímulos externos. Y en esas cinco películas se pueden ver simbolismos de la subida y bajada del mismo. Las alusiones anatómicas al desarrollo de la diversificación sexual en el proceso embrionario son constantes, Cremaster 1 representa fase de subida (indiferenciación del sexo) mientras la 5 lo es del descenso (sexo ya diferenciado).

Barney empleó modelos narrativos no solo de la anatomía sino también de la biografía, mitología y geología

Artista multimedia, busca combinar en sus obras todo tipo de técnicas y expresiones artísticas: instalaciones audiovisuales, esculturas, fotografías, dibujos, etc. Un universo

²⁶ Berkeley fue famoso por sus elaborados números musicales que incluían complejas formas geométricas. Sus trabajos requerían un gran número de showgirls y elementos para imitar un efecto de caleidoscopio. Comenzó como director de teatro, al igual que otros directores de cine. Pero a diferencia de otros directores, creía que la cámara debía tener movimiento, y filmó desde ángulos inusuales para el público de esa época, tomas que no podían ser obtenidas en otro tipo de películas. Es por esto que su rol en el género de los musicales es tan importante.

barroco, impactante y agobiante a la vez, para exponer la visión traumática de la ruptura del equilibrio original (la indiferenciación).

Ya hemos dicho que no hay una secuencia cronológica, también su duración es muy variable, oscila entre los 40 minutos del Cremaster 1 hasta los 182 de Cremaster 3, el punto álgido, central, jovial y alegre con el baile de animadoras, contrapuestos a la pesadumbre y fatalidad del Cremaster 5, una ópera trágica para muchos.

Cremaster 3 el último rodado, es el episodio central del ciclo y el más ambicioso tanto temáticamente como en duración. En él se encierran todas las obsesiones y puntos clave del conjunto de la obra.

La historia de Cremaster 3, aunque está algo alejada de la temática del ciclo, es muy interesante. Presenta a Barney como un masón aprendiz que trabaja en la construcción del edificio Chrysler y que ansía llegar al grado de Jefe Masón, el arquitecto del rascacielos.

El movimiento cíclico de avance y retroceso presente en toda su obra, aquí aparece simbolizado por una pareja que baila la danza tejana de dos pasos, uno hacia delante y otro hacia atrás, exactamente igual que el ritmo que da Barney a la película con su montaje paralelo. No obstante, la narración circular de esta historia, plagada de *flash-backs* y *flash-forwards*, solamente es una muestra del estilo narrativo que impera a lo largo de todo el ciclo

Su estructura circular gira constantemente en torno a dos números: el tres y el cinco. En cuanto al 3, es el tercer capítulo, trata tres temas principales (la construcción en 1930 del edificio Chrysler en Nueva York, la participación de la mafia masona-irlandesa en la industria de la construcción de la época y la leyenda celta que narra la formación del Paso de los Gigantes (*Giant's Causeway*) en la costa irlandesa y el nacimiento de la Isla de Man), y tres son los grados de aprendizaje masones.

Respecto al 5, este episodio aparece repleto de referencias simbólicas al los cinco capítulos del ciclo: cinco coches Chrysler Crown Imperials embisten a un Chrysler Imperial New Yorker en el hall del edificio, cinco caballos (cadáveres) corren en el hipódromo —cada uno ataviado con el emblema de un episodio—, cinco son los niveles que debe superar el aprendiz en The Order, representando los cinco puntos del compañerismo masón, al final el arquitecto lleva cinco ramilletes de flores relacionadas cada una con uno de los filmes, etc.

Simbología irlandesa y masona, simbología de números y de color. Los colores verde y naranja, pertenecientes a su bandera, dominan muchas veces la imagen. La banda sonora, de reminiscencias celtas, incluye canciones cantadas en gaélico por el tenor irlandés Paul Brady.



Matthew Barney, imágenes superiores correspondientes a *Cremaster cycle* (1994–2002).

Ascendimiento y descendimiento, elevación y caída, esto son los *leit motifs* de la visión de Bartney, como lo son en algunos sistemas religiosos y aspiraciones místicas y los hemos visto en la película de Jodorowsky *La montaña sagrada*.

El descenso de los testículos, la diferenciación, nos sugiere una asociación con la caída bíblica –la expulsión de un hombre y una mujer del paraíso de la integridad y la unidad en la división, tensión oposicional y las restricciones de la biología y el mundo físico.

El Cremaster Cycle presenta una estructura circular. Muchas veces estos círculos de ida y vuelta se encuentran entrelazados, como en el caso de Cremaster 2, donde la actuación de Houdini en Chicago en 1893 aparece durante la historia del arresto y ejecución de Gilmore en 1977 y domina toda la parte final de la película. Lo importante son los acontecimientos, no el momento en que se producen. Lo mismo se podría decir del espacio, pues los distintos escenarios siempre parecen estar interconectados entre sí, lo que propicia la capacidad de omnipresencia y duplicidad en muchos personajes: la protagonista de Cremaster 1 se encuentra a la vez en cada uno de los dirigibles y en el estadio debajo de ellos, en Cremaster 4 tres hadas realizan múltiples actividades en distintos lugares al mismo tiempo, vestidas de distinta forma en cada escenario. La falta de preocupación por la coherencia espacial tiene su punto álgido en Cremaster 3 cuando el aprendiz es atacado por los esbirros masones de la mafia. En vez de situar la acción en el pub irlandés del rascacielos, Barney la encuadra en un hipódromo en Saratoga Springs. La razón es que esta exclusiva ciudad balnearia en los años 30 era lugar de reunión de muchos miembros de la mafia.

Thomas Krens, Director de la Fundación Solomon R. Guggenheim, dijo así son motivo de la inauguración de la exposición celebrada al término de *Cremaster* (2003): : "Matthew ha fusionado la escultura y el cine en formas nuevas y sin precedentes, la redefinición de los términos mismos con los que ver el arte contemporáneo, El *ciclo Cremaster* con su universo de personajes únicos, lugares y formas esculturales, es verdaderamente del siglo XXI" (Guggenheim., 2002)

Sus intrincados simbolismos hacen de este ciclo un cine para una minoría, a pesar de que su autor ha tratado de ensamblar todas las referencias para dar una visión coherente del ciclo biológico que quiere representar. Todo tiene un significado, a veces hermético. Pero esta es, seguramente, su intención. Cualquiera detalle, por nimio que parezca, puede tener múltiples significados y es el espectador el que debe esforzarse en encontrarlo.

Cada observador tendrá que elaborar su propia respuesta... o ausencia de la misma, lo cual también puede ser completamente válido.²⁷

Tanto la música como el sonido tienen una importancia fundamental a la hora de crear las distintas atmósferas, agobiantes o tranquilas.

Jonathan Bepler es el compositor de la música de todas las películas, salvo de *Cremaster 4*, la cual, aparte de una breve melodía de gaita al principio y al final, utiliza los sonidos del motor de las motos, el zapateado del baile del protagonista, la campana que hacen sonar las hadas y el resuello de la brisa de la Isla de Man

En *Cremaster 3* los sonidos son zumbidos prolongados y cuerdas de tonos agudos que crean una atmósfera agobiante y desestabilizadora. La utilización de los cables del ascensor como cuerdas de arpa y el aire modulado por la apertura de sus puertas, el sonidos de las gaitas y la voz de Paul Brany forman en su conjunto una música majestuosa en las composiciones con reminiscencias irlandesas. Que contiene su contrapunto con el estruendoso acompañamiento de gaitas, cuerdas y sonidos que estallan en el caos de la escena.

En el caso de *Cremaster 5*, La Orquesta Filarmónica de Budapest acompaña las emotivas arias que interpreta Ursula Andress.

Cerca del final de *Drawing restraint 9* (2005) –de una exuberante belleza, dos horas y cuarto de film en el que el dibujo en realidad no toma lugar en ningún momento, dos misteriosos pasajeros llamados “The Occidental Guests” (protagonizados por Barney y Björk) están realizando una larga ceremonia del té en una cabina bajo la cubierta de un barco ballenero japonés. Cuando termina el ritual la piscina en la que se encuentran se llena con té, y los invitados, mientras pasionalmente se besan, usan cuchillos flexibles para despojarse la piel el uno del otro de los brazos, la cual eventualmente se convierte en la cola de las ballenas. Lo último que se ve de ellos es que se convierten en un cetáceo y salen nadando juntos del barco hasta entrar en el océano, escapando del estado del ser humano no a través de la transcendencia sino por la conversión en animales submarinos.

La obra de Barney, en fin, puede aparecer como falta de narrativa, pero lo que hay es una narración recóndita que hay que desvelar.

Una obra personalísima, con un recargamiento estético y una excéntrica viscosidad orgánica de las criaturas que lo habitan.

²⁷ Por ejemplo, en *Cremaster 2* la ejecución de Gary Gilmore es trasladada a las Llanuras de Sal de Bonneville, donde es rodeado por un grupo de diez jinetes de la policía montada. Cada uno de ellos lleva una bandera que representa a las tribus perdidas de Israel. Las tribus eran originalmente doce, las dos no perdidas son las de los descendientes de Judah, los judíos, como Houdini, y los de José, los mormones, como Gilmore.



Matthew Barney, *DRAWING RESTRAINT 9*, 2005. Duración: aproximadamente 2 horas y 15 minutos. Protagonizado por: Matthew Barney, Bjork, Shigeru Akahori. Con música de Björk, *Drawing Restraint 9* es la misteriosa historia de amor a bordo de un barco pesquero japonés en su viaje a la Antártida. Photograph Courtesy Gladstone Gallery, New York Photo: Chris Winget © 2006 Matthew Barney

“Quien no quiera untar con parte de la abundante vaselina que nos ofrece su ciclo algunos engranajes neuronales y dejarse llevar por su imaginación, densidad semántica y asombro deberá buscar alternativas en otros conjuntos” (de Partearroyo, 2010)



Gero Doll, *Logan's Run*. Poster creado para el corto experimental *Logan's Run*". Dirección, animación 3d y sonido por Gero Doll. Produced at Coworking Space @ hirschen.de. Fotograma de [behance.net/gallery/Logans-Run/4713297](https://www.behance.net/gallery/Logans-Run/4713297)

2.2.2 CYBER PSICODELIA o CYBERDELIC

“El Pc es el LSD de los 90”. Timothy Leary

La palabra *Cyberdelic* combina dos términos “cyber”, prefijo utilizado en un número creciente de términos para describir todo cuanto se hace posible gracias a los ordenadores., y la segunda parte del vocablo “psychedelic” neologismo formado a partir de las palabras griegas ψυχή, "alma", y δῆλομαι, "manifestar”, por tanto, manifestar el alma.

Se trata de un término usado para describir la inmersión en un ciberespacio como una experiencia psicodélica, la fusión de la cibercultura y la subcultura psicodélica dentro de una nueva contracultura de los años 80 y 90: el arte psicodélico creado por objetos fractales y calculados que dan como resultado las imágenes fractales, animaciones, música, u otros medios; las Raves, fiestas multitudinarias en las que se congregan personas donde Djs y otros *performers* actúan con música dance, trance, techno, psicodélica, etc. con el acompañamiento de *light shows* con láseres, imágenes proyectadas, y humo artificial. Hace tiempo a estos eventos se les denominaba o se usan como “club de drogas”

Timothy Leary, figura de culto de los hippies en la década de 1960, defensor del uso de drogas psicodélicas, volvió a surgir en la década de 1980 como portavoz de la contracultura Cyberdelic, cuyos partidarios se llaman a sí mismos "Cyberpunk", convirtiéndose en uno de los promotores más filosóficos de las ordenadores personales (PC), Internet, y la realidad virtual inmersiva. Leary proclamó que "el PC es el LSD de la década de los 90" (Leary, Horowitz, & Marshall, Chaos and Cyber Culture, 1994) y de los bohemios amonestados a “turn on, boot up, jack in” (Ruthofer, 1997).

(1) Un término literario utilizado para describir un género basado en la ciencia ficción, pero con énfasis en la avanzada tecnología. Cyberpunk se inspiró en la novela de William Gibson "Neuromante" (1982).

(2) Término del argot usado para describir un estilo de vida, o subcultura basada en la tecnología, como los juegos de ordenador, en línea con el chat, el surf y otras actividades relacionadas con Internet y la World Wide Web. Incluye los jugadores, los hackers, crackers y phreaks.

Cyberpunk combina el término comentado anteriormente que, a su vez, proviene del término griego *kybernetes* *Κυβερνήτης* que significa “piloto”. Timothy Leary incide en que el origen griego de este vocablo es importantísimo ya que enlaza con el pensamiento griego acerca de la independencia y la autoconfianza de los individuos.²⁸

Los ‘kybernetes’ griegos tomaban solos y con libertad absoluta decisiones que tenían que ver con la manera y el destino de navegar (Leary, 1991:245)

Pero no se considera ‘cyber’ cualquier cosa, si no hay interacción, información y comunicación.

El “punk” era un movimiento de juventud anárquico, denso y rápido que aterrizzaba a la sociedad tímida en los años 70 y 80. Música dura y ruidosa del rock como hicieron los Sex Pistols, el ejemplo más conocido de música punk. La palabra significa originariamente “putrefacto, chatarra” Un “punk” es un *troublemaker*, uno que causa problemas, un rebelde antisocial.

El significado, pues, de la palabra “Cyberpunk” podría ser “anarquía a través de las máquinas” o “trabajo con la máquina/movimiento rebelde de la computadora”.

Timothy Leary (1988-1994), defendía el ciberpunk como una actitud en relación al mundo de hoy y a la Sociedad de la Información. Un comportamiento que explora la creatividad individual a través del uso de todas las informaciones y datos disponibles vía tecnológica. El cyberpunk es el piloto que piensa clara y creativamente usando aplicaciones cuántico-electrónicas y know-how cerebral, (del inglés *saber-cómo* o **Conocimiento Fundamental** es una forma de transferencia de tecnología) el nuevo y actualizado modelo del siglo.

En suma, la hibridación entre la realidad física y la virtual en una experiencia es la realidad de la cibercultura.

Lo que distingue la cultura ciberdéllica de los 90 de la cultura psicodélica anterior, es, por encima de todo, su adhesión entusiasta a la tecnología.

Bruce Sterling en su introducción a *Mirror Shades*, la antología ciberpunk de 1986, sostiene que el ciberpunk señala *Una nueva alianza (...) una integración entre la*

²⁸ El empleo de la palabra Cibernética, fue propuesta en 1948 por el matemático norteamericano *Norbert Wiener*, en el libro *Cibernética o el control y comunicación en animales y máquinas* ("Cybernetics, or control and communication in the animal and the machine").

*tecnología y la contracultura de los ochenta. En comparación, la contracultura de los sesenta era rural, romántica, acientífica y antitécnica (1998: XII)*²⁹

Las representaciones visuales del ciberpunk son idealmente sucias, hiperactivo-realistas, las películas tienen normalmente un solo color dominante que impregna la iconografía. Hay patrones de adornos oscuros puestos en contraste con esquemas de color de neón impactantes. Y apenas como importante, se puede añadir, un sentido de estilo pulido (Cyberpunk, 2009)

En la medida en que las culturas del pasado se definen a sí mismas como opuestas, encontramos que... las subculturas de alta tecnología-ciberdélicas y ciberpunk- insisten en esta visión reduccionista de la contracultura de los 60.

Aún así, no es del todo desacertado el rechazo hacia la contracultura de los sesenta como un retorno a la naturaleza que acabó en catástrofe. Lo más hippie no era bailar desnudo en un campo de margaritas sino flipar en un concierto de acid rock. La música electrónica distorsionada, los efectos visuales-a base de películas, diapositivas, estroboscopios y proyectores- y el LSD eran, más que un rito tecnológico, un rito dionisiaco. La incipiente cultura digital de los sesenta se confundía ya con la contracultura (Dery, 1998: 31-32).

La contracultura y la sociedad de masas contribuyeron a la aparición de la cyberpunk como precursores de la cibercultura, a través de una actitud antisistema y, como resultado de una formación social a través de diferentes tribus urbanas como hackers, crackers, zippers, cypherpunks, ravers, etc.... Cyberpunk es una postura en relación con el mundo, esto es la actitud en el comportamiento de los hackers y los ideales de la libre circulación de información, de ciberactivismo, ciberfeminismo, defensa de los derechos del ciberespacio, movimientos de software libre, código abierto, periodismo colaborativo, entre otros.

En contraste con los hippies de la década de 1960, que eran decididamente anticientíficos y antitecnológicos, los ciberpunks de los años 1980 y 1990 abrazaron el éxtasis tecnológico y la ética hacker. Creían que la alta tecnología (y las drogas inteligentes) podrían ayudar a los seres humanos a superar todos los límites, que podía

²⁹ Publicado en 1986 por la editorial Arbor House, se considera la antología básica del movimiento cyberpunk y, junto con la novela *Neuromante* de William Gibson, el libro que inicia e impulsa la corriente (o subgénero, según algunos)



Gero Doll, *Advanced truth*. 2014. Fotograma del film. Copyright artist.
www.limbicnation.com/portfolio/advanced-truth/

liberarlos de la autoridad e incluso les permitía trascender el espacio, el tiempo, y el cuerpo. A menudo expresaron su *ethos* y la estética a través *cyberart* y *reality hacking*.³⁰

R.U Sirius, seudónimo de Ken Goffman, co-fundador y editor en jefe de la revista *Mondo 2000 original*, se convirtió en el promotor más importante de la ideología cyberpunk, cuyos partidarios fueron pioneros en la industria de TI de Silicon Valley y en la Costa Oeste de los Estados Unidos (Ruthofer, 1997).

En 1992, Billy Idol quedó fuertemente influenciado por la subcultura Cyberdelic y el género de la ficción cyberpunk. El resultado de su pasión por los ideales que inspiraban esta cultura quedó reflejado en su álbum conceptual *Cyberpunk* de 1993.

Timothy Leary y otros miembros del movimiento Cyberdelic junto con Idol, participaron en la creación del álbum. (Saunders M. , 1993). El álbum fue un fracaso tanto crítico como financiero, los detractores lo vieron como un acto de cooptación y comercialización oportunista. También fue visto como parte de un proceso en el que de dejó ver el uso excesivo del término "cyberpunk" hasta que el significado de la palabra se perdió. (Christgau, 1993). Por otra parte, los partidarios veían los esfuerzos de Idol

³⁰ Se utiliza la palabra Hacker, para describir a una persona que practica la programación informática, con una especie de pasión artística, o que forma parte de la cultura de los hackers, es decir al grupo de programadores que históricamente están en los orígenes de Internet, en Linux y en la World Wide Web.

como inofensivos y bien intencionados, y se animó por su nuevo interés en la cibercultura. (Branwyn, 1998).

El video artista y animador afincado en Berlín Gero Doll (1987) es conocido por una serie de films digitales que son altamente alucinatorios. ‘Limbicnation’, pseudónimo de Doll, es conocido por crear mundos fuertemente deformados, fragmentados y ciberdéllicos.

Cada película de animación se hace con ordenador con diferentes partes del todo y con temas diferentes a veces, como por ejemplo, los fractales, pero cada uno son claramente parte de un todo estilístico identificable

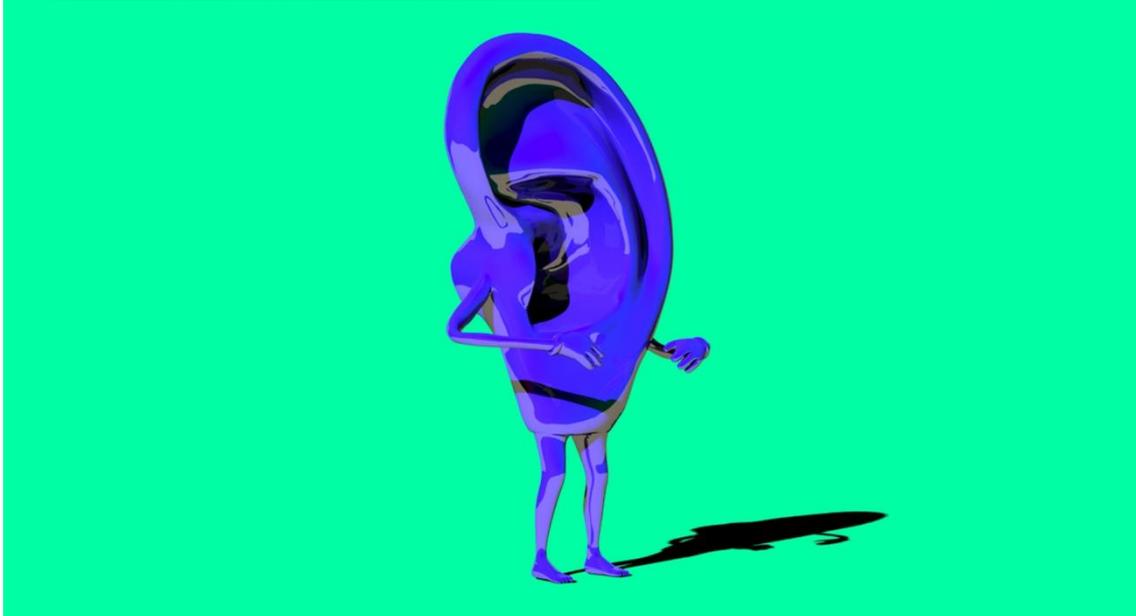
Uno de sus últimos trabajos, *Advanced Truth* (2014) tomó como punto de partida el caos inherente del Internet. Inspirado por el principio de la incertidumbre– la idea de que las partículas más pequeñas del universo no pueden ser conocidas con precisión exacta– Doll construyó imágenes visuales animadas que son igualmente oscuras y coloridas, y siempre alucinantes.

Advanced Truth es una película que visualiza el mundo subconsciente de la imaginación, la meta-imaginería y utiliza su "imprevisibilidad" y "accidentes" como una metáfora de internet. Cosas que parecen irreales y totalmente extrañas, sin embargo, resuenan en muchos de nosotros, estimulando el sistema límbico de los miedos ancestrales y emociones del “animal humano”.

Al igual que otros cortos del artista (AKA Limbicnation), la obra *Advanced Truth* se considera Cyberdelic. Es un sueño technicolor, o una pesadilla del inconsciente humano encontrando la alteración mental a través de las puertas sin fin y por los caminos que nos abre Internet.

En la primera escena, un hombre pixelado estira su cuerpo verticalmente, entonces se metamorfosea de varias maneras. En otro clip, lo que parece una máquina auto transformándose inspirada en Terence McKenna es una oreja bailando sobre un fondo de colores cambiantes. Todo esto tiene un aire de una alucinación psicodélica digital. Y el caleidoscopio se conjuga con la música y el diseño de sonido que cambia de forma de Olivier Girardo.

“El film fue realizado para Internet, ya que es donde más personas consumen contenidos hoy en día” dice Doll “Estoy realmente interesado en como los films se propagan a través de las redes sociales y como pueden ser una metáfora para la imprevisibilidad de Internet” (PANGBURN, s.f.).



Gero Doll, Advanced truth. 2014. Fotogramas del film. Copyright artist.
www.limbination.com/portfolio/advanced-truth/

Doll admite que esta impresibilidad asciende a un principio de incertidumbre de la física cuántica como en internet. El Internet como mecánica cuántica, si se quiere. Para Doll, la imprevisibilidad de internet tiene sus raíces en los datos. En *Advanced Truth*, Doll toma metadatos y los convierte en lo que él llama "imagería meta."

"En el film, me refiero a los metadatos como una parte de un cuadro más grande", ha afirmado. "En este caso, Internet, ya que es a veces impredecible saber qué va a pasar con los datos específicos creados para internet." (PANGBURN, s.f.)

Doll ve Internet como, en cierto grado, una inteligencia impredecible. "Nosotros, los humanos creamos algo sobre lo que nos encantaría tener un control total, pero no lo hacemos ni lo tenemos", comentó Doll. "Por lo tanto, es muy natural para algo tan complejo como Internet producir resultados-accidentales no deseados, si se quiere." (PANGBURN, s.f.) "Creo que hay mucho que aprender de él, en particular, la correlación de Internet con el cerebro humano;. Y, en el film, esto es una interpretación subconsciente, ya que estoy tratando con Internet todos los días" (PANGBURN, s.f.). Doll también habla de la Internet como la producción de las cosas que son "irreales" y "extrañas". Puede haber un poco de Jean Baudrillard en el discurso de Doll sobre lo irreal o hiperreal, como creaciones que hacen que sea difícil o incluso imposible experimentar la realidad. Pero Doll le da un giro más positivo a esa idea.

"Creo que muchos filósofos tenían la idea de que la cultura nos aleja de lo "real", pero al mismo tiempo se forma una base para la existencia humana y tal vez para la evolución humana", reflexiona el artista. "A menudo estoy interesado también en conocer de donde vienen las emociones y la motivación. Acabo de hacer un poco de investigación y llegué a la conclusión de que el sistema límbico juega un papel importante en estas funciones." (PANGBURN, s.f.)

"*Limbicnation* se compone de sistema límbico y la imaginación", añadió. "El sistema límbico es también una parte muy antigua del cerebro, lo que lo hace muy misterioso para mí. Por "La naturaleza de las cosas", me refiero a que hay una relación desconocida para los humanos, a todos los seres vivos y no vivos." (PANGBURN, s.f.)

En la era de Internet y de la informática, Doll ve el código como la fuerza impulsora detrás de la imaginación, así como la evolución humana y tecnológica. En el film, el código es paralelo en su sentido más amplio, con animación, movimiento generativo. Es decir, la animación no sólo es algo algorítmico sino también pertenece al azar en la forma en que aparece y se mueve.



Gero Doll, *FUTUREBIRDS*. 2015. Fotogramas del film. Copyright artist.
www.limbicnation.com/portfolio/futurebirds/

“Hice algunas reglas para la película, y una de estas reglas era depender lo menos posible en la animación de los fotogramas clave y utilizar el movimiento generativo para impulsar la animación”, afirmó Doll. “Sin embargo, estos movimientos generativos fueron manipulados por mí para producir un resultado realmente no reproducible. Confío en gran medida en lo “accidental” cuando utilizo el software, especialmente software 3D, ya que esto se relaciona principalmente con el “mundo real” y es algo muy difícil de reproducir” (PANGBURN, s.f.)

Respecto a la influencia que pueden tener los códigos en las nuevas tecnologías y el futuro de la humanidad, Doll cree que el impacto tendrá aspectos positivos y negativos. “Yo sólo espero que sea positivo en el futuro, ya que el código tiene un poder tremendo que aumenta automáticamente su valor”, aseveró. (PANGBURN, s.f.)

Por otra parte, el artista también piensa que, al igual que sus formas animadas, la tecnología y el código seguirán influyendo en la conciencia humana. “Es una nueva y fundamental experiencia trabajar con ordenadores y toda conciencia fundamental para formar experiencias nuevas”, dijo. “Sí, hemos creado un mundo hiper-real en el que la mayoría de nosotros vivimos, y al igual que toda realidad tiene sus reglas y límites. Pero, para nuestro tiempo, es bastante avanzada.” (PANGBURN, s.f.)

La película como un todo es oscuro pero bello, con escenas de ruinas negras emparejadas con membranas digitales relucientemente iridiscentes que podrían compararse con cualquier viaje de hongos o LSD. Los paisajes en 3D aparecen en cualquier número de formas, del geométrico al líquido y múltiples puntos medios.



Jeremy Bailey, *Colossus*, 2012 en la exposición «what we call painting» en cermâ, Hauptbahnhof Offenbach, 16 June 2012

El músico que compone la banda sonora es OLIVIER GIRARDOT cuya producción artística se basa en lo visual para crear con ello una paleta musical hiperactiva. En cambio, otro artista famoso de los New Media como Jeremy Bailey (1979). El auto proclamado *The Famous New Media Artist* realiza videos a menudo hilarantes en los que combina imagen real con otras generadas en 3d, crea sátiras y parodias del uso y del lenguaje de los “nuevos medios” “la superficie jocosa de la obra de Bailey esconde una exploración incisiva de la relación fundamental entre vídeo, informática, el rendimiento y el cuerpo “.

(Morgan Quaintance, Rizoma).

Aunque parezcan pocos serios sus videos, las producciones que realiza son para hablar de la extraña relación que tenemos con la tecnología en los últimos diez años. En cambio Doll, quizás es menos artístico y un poco más filosófico. Está interesado en las ideas que están detrás de la cultura de Internet, Doll explora las cosas que se producen en Internet, tanto a través de los usuarios como de la propia red.

Para su último corto animado, *FUTUREBIRDS*, Doll regresa al Internet, pero va más allá de un mundo puramente digital para abarcar, por lo menos conceptualmente y en algunos cuadros el mundo físico *real* (un paisaje urbano de Los Ángeles de noche). Es un Apocalipsis del futuro presenciado por un “pájaro infectado”, el cual describe Doll como “una película rápida acerca de predicciones controversiales y del futuro acerca de nuestra especie y medio ambiente”.

En *FUTUREBIRDS* (2015), Doll se guía por la preocupación por el medio ambiente y la avaricia de las grandes corporaciones., la lujuria de la humanidad por acumular

posiciones materiales, su tecnología y la violación del mundo natural que lo permite, tendrá que ser tomado en cuenta en el futuro. Pero Doll no ve la película como una declaración completamente negativa

El nombre inicial o tema de este proyecto era 'Interconscious' (Interconsciente) que cambió más tarde por FUTUREBIRDS. Hay como en sus películas anteriores mucho significado oculto que corresponde interpretar al espectador. El autor en unas declaraciones afirmaba que "Para interpretar lo que realmente se quiere decir con esto, es que cada evento es en realidad grabado y propagado al globo vía el internet, muy similar a un "cerebro global" o sistema nervioso, consciente, etc." (Pangburn, 2015)

No es película fácil ni para los ojos ni para el estómago, como declaró Doll., mi intención en hacer énfasis en mi propia noción del estado actual de la humanidad, cómo percibo el ambiente, política y economía a través de los medios y/o eventos directos que me ocurren día a día."

En los vídeos del joven artista Ryan Trecartin (1981), él y sus amigos, algunos con apariencia nerd, otros sexualmente ambiguos, parecen en todo caso, jóvenes bohemios con caras pintadas y en algunos momentos aparecen como maníacos, cambiándose rápidamente de ropa, de vestuario y escenario, con un maquillaje discordante, lentillas de colores.

Visualmente, cambia la narrativa, escupiendo aforismos y otros sonidos, fragmentos de sonidos y manipulando la voz de los personajes como los que salen en los dibujos animados, los personajes normalmente miran a la cámara pero a menudo hablan por teléfonos móviles o siguen a otras personas online.

Son episodios abstractos que parecen parodiar lo que fue una vez la revolución del lenguaje visual como aquellos del Op art y los films experimentales abstractos que son intercalados.

En su vertiginosa hiper opticalidad y su multiplicación de seres y mundos, la obra de Trecartin da crédito a la creencia que tuvo Timothy Leary al final de su vida: que la nueva manera de recablear la consciencia individual y colectiva debería ser cibernética. (Como John Marcoff describió en su libro *What the Dormouse Said: How the 60s Counterculture Shaped the Personal Computer Industry*, algunas de las principales innovaciones de los ordenadores personales que condujeron al desarrollo de la carretera mainframe (servidor) en el regazo de la gente común, que eran por aquellos entonces ávidos usuarios de drogas psicodélicas a finales de los años 60 y principios de los 70.)

En 2006, el Wall Street Journal incluyó a Trecartin en una selección en el top ten de los artistas americanos en los que se incluían Dash Snow, Rosson Crow, Zane Lewis y



Ryan Trecartin, *Site Visit*, 2014. Lizzie Fitch/Ryan Trecartin, 3D animations with Rhett LaRue. Unique sculptural theater. Vista de la instalación: "Site Visit" curada por Ellen Blumenstein y Klaus Biesenbach para el Kunst-Werke Institute for Contemporary Art, Berlin, Germany. 2014 – 2015. Photo: Timo Ohler

Keegan McHargue. (Crow, 2006). Más recientemente, fue el destinatario de la inaugural *Jack Wolgin International Competition in the Fine Arts*, uno de los premios más importante del mundo del arte, galardonado por la Tyler School of Art: (Topic, 2009) recibió el premio al artista del año en The First Annual Art Awards, Solomon R.

Guggenheim Museum, New York; y fue premiado en 2009 con la Pew Fellowship in the Arts. (Intermix, s.f.).

Su obra se encuentra en la colección de la galería Saatchi, y ha aparecido en numerosas exposiciones incluyendo *The Generational: Younger Than Jesus* en The New Museum en New York, *Queer Voice* en el ICA en Philadelphia, *Between Two Deaths* en el Center for Art and Media in Karlsruhe, y en la Whitney Biennial de 2006, como también en recientes exposiciones como en el The Power Plant en Toronto, y en el Museum of Contemporary Art, Los Angeles, entre otros.

No hay duda desde luego que los ordenadores pueden ofrecer experiencias emocionantes, pero nos preguntamos ¿pueden liberar a las personas de la tecnología, u obligan a las personas a hacer uso de la tecnología en una constante evolución? ¿Vamos a llegar a un punto en el que la tecnología empiece a tener su propia conciencia y una agencia cuya finalidad pueda diferir de las necesidades humanas? El escenario optimista debería ser que la conciencia humana evolucione simbióticamente con la conciencia de la tecnología dentro de un colectivo, una inteligencia transcendental. Las video obras de Trecartin pueden ser un presagio de lo que está por venir: una adaptación del ser humano a la tecnología y a las máquinas, del mismo modo que la tecnología a los humanos, y fusiones ciborgianas de hombre y máquina en una espiral evolutiva que conduce a un todavía inimaginado teatro de posibilidad humana. Como fue previsto por Gene Youngblood en *Expanded Cinema*, la conciencia expandida y la tecnología expandida pueden llegar a ser sinónimos.

2.2.4 EL OTRO LADO DE LA CYBER PSICODELIA

No está realmente claro cuales son las formas de comunicación y de información que se han expandido –tanto visual como verbal- que hemos hecho a nuestra conciencia colectiva y cuánto puede o no puede haber sido alterada. Hay razones para pensar que los efectos –por ejemplo, sobre nuestra confianza de lo que es real- son francamente malignos.

La psiquedelia nos sugiere que los cambios del mundo dependen de cómo lo vemos. Expandir nuestras mentes hace que el mundo se haga más expansivo. Pero hay una posibilidad negativa también, en la que podemos preocuparnos por nuestra mente y sus procesos a costa de nuestra conexión con el mundo real.



> Connected—you can now speak.
 Partner: IS THIS REALTHIS IS KINDA CRAZY
 Partner: IF THIS IS REAL...THE POLICE WIL EVENTUALLY READ THIS...
 Partner: IT 1:01PM IN CANADA AND I AM ON CHATROULETTE.....MY EMAIL ADDRESS IS [REDACTED]
 Partner: THIS IS NOT FUNNY...IF THE POLICE NEED TO CONTACT ME ONCE THEY READ THIS, U CAN REACH ME AT [REDACTED]
 Partner: I AM TAKING A PIC OF THIS JUST IN CASE

Eva y Franco Mattes aka 0100101110101101.ORG, *No Fun*, 2010. Online Performance. Courtesy Postmasters Gallery, New York

La cibernética en un sentido externaliza dicho problema: confiamos en ella para nuestro sentido de la realidad, sin embargo, lo que se nos entrega es removido considerablemente desde lo real que sirve incluso para borrar nuestra inmediata realidad sensorial. Estamos viviendo en un tiempo de crisis ontológica. La psicodelia nos prepara para un mundo en constante cambio. A su vez, la cibernética nos ayuda a hacer frente a un mundo que al mismo tiempo lo produce y lo acelera.

Pero si nos planteamos cómo se puede determinar fehacientemente qué es una creación **virtual-artística** y qué es la realidad tangible tenemos un ejemplo en los artistas italianos Eva y Franco Mattes (nacidos ambos en 1976) Ocultos bajo el código 0100101110101101.org, se dieron a conocer con el software *Second Life*.

Su trayectoria se inicia en el colectivo anónimo Luther Blisset y de allí pasa a relacionarse con el *net art* ('arte en red'). Sus proyectos se caracterizan por la crítica a la autoridad de las instituciones, la denuncia del sistema del arte convertido en espectáculo superficial expuesto al sabotaje y a la exposición de sus fallas, crítica a la originalidad artística, y la duda en el valor de una obra de arte en un espacio nuevo, internet.

“Más allá del fracaso del net-art, del que 0100101110101101 fueran tanto participantes como críticos, podría decirse que su trabajo, desde las identidades duplicadas a los virus comunicativos, se integra en un impulso por subvertir un nuevo ecosistema de la información, integrado en un marco económico en definición, en el que las formas de resistencia y activismo han de ser continuamente reinventadas”. (SOFIA, 2010)

Sus obras apuntan a un público diferente al de una galería de arte y se establecen fuera de espacios de arte tradicional, ya sea una plaza o internet, los dos espacios públicos en que las personas pueden ser parte de una obra de arte.

Su obra *No Fun*, un video que presentaron en la exposición “Reality is Overrated” fue proyectado en una gran sala donde los espectadores estaban sentados el uno al lado del otro. En el video aparece una sala de chat de una página web interactiva llamada **Chatroulette**, con dos pantallas, una a la izquierda y otra a la derecha, y un chat para poder hablar en la parte inferior. En lado izquierdo de la pantalla, se pueden ver las personas que se conectan para hacer video chat con la otra persona, que en este caso es el usuario/artista, aparecen las secuencias de las grabaciones tomadas donde la gran mayoría de los jóvenes y no tan jóvenes, miran algo con expresiones que van desde sorpresa, entretenimiento, hasta entrar en estado de shock o angustia. En cualquier caso, la persona que se conecta puede aceptar seguir con el chat o cambiar de usuario aleatoriamente.

En la derecha vemos lo que ellos están mirando: un video aparentemente en directo de un apartamento destrozado en el que aparece un hombre que se ha ahorcado. Suspendido cerca de una ventana, su cuerpo se mantiene inmóvil pero con un leve movimiento, para que se sepa que no es una imagen congelada. Los puntos de vista fueron grabados desde un espacio público, una sala de chat de webcams en directo donde los visitantes anónimos pueden verse el uno al otro y hablar o simplemente interactuar mediante videoconferencia.

El ahorcamiento (simulado) del hombre, Franco Mattes, suscitó unas reacciones de lo más variopintas: risas, fotos con el móvil, burlas del supuesto cadáver, etc. De acuerdo con un comunicado de prensa de la galería, de las miles de personas que vieron el falso suicidio online, en el que estuvo el artista colgado durante horas, solo hubo una persona que llamó a la policía.

A todos aquellos que visitaban el chat les parecía un suicidio en toda regla (esto no es algo nuevo, ya sucedió con antelación: en 2007, un ingeniero de 42 años se ahorcó delante de su webcam, el ahorcamiento fue transmitido en tiempo real a cincuenta internautas de una red social. Algunos se rieron y le incitaron a realizarlo antes de darse cuenta que no era una broma.

Obviamente, esto plantea una multitud de temas morales sobre lo insensibles que pueden llegar a ser los internautas, hasta dónde pueden llegar sin la más mínima preocupación y

el engaño que produjeron los artistas. Pero como el título de la exposición nos muestra “Reality is Overrated”, debemos cuestionarnos preguntas adicionales.

Cuando tenemos la certeza y pensamos que sabemos mucho sobre el mundo y de lo que viene a nosotros a través de la complicada red global de la corriente electrónica ¿de qué podemos estar seguros? Esta es la pregunta que algunas personas se plantean– y algunas aun se la hacen- aquí las drogas psicodélicas podrían tener la respuesta: clarifican la naturaleza fundamental de la realidad. O en su defecto, podrían hacernos más conscientes de la naturaleza de la mente y la conciencia. De todas formas, parece que la idea de los estados simplemente ordinarios y los procesos de la vida caen a través de las grietas que existen.

Otro ejemplo de sus trabajos online es *Medication Valse* (2009), que sirve como un espacio galerístico digital para los avatares de los artistas que se encuentran desnudos y donde los cuerpos de los asistentes chocan y se entrelazan. (Fisher, 2010).

¿Cómo pueden existir las drogas digitales? Hay multitud de páginas webs que te prometen drogas para colocarse o alterar la percepción a través de la meditación, la vibración y las abstracciones que se mueven de una manera hipnótica o incluso escuchando sonidos con un cierto tipo de frecuencia. Esta idea desde luego no es nueva. Los chamanes llevan usando los sonidos para entrar en trance desde tiempos inmemoriales en sus ceremonias en las que se consumen sustancias como la ayahuasca, peyote u hongos alucinógenos. Meditando con imágenes visuales en el Tántrico y otras tradiciones es usado para ayudar a que la conciencia se eleve, por lo que parece lógico que la tecnología podría ser ideada para que de alguna manera induzca los estados alterados.

Los artistas La Monte Young (1935) y Marian Zazeela (1940) participaron en la exposición colectiva *The third mind* que se realizó en el Guggenheim de New York en 2009. Su obra *Dream House* es una pieza colaborativa de **Sound and Light Environment** (Luz y Sonido ambiental) entre el compositor y la artista visual. Young y Zazeela caracterizan la obra como “una instalación de tiempo medido por un ajuste de frecuencias continuas en el sonido y la luz” (Press, s.f.).

Cuando el espectador entraba en la instalación, una señal advertía a los visitantes que el sonido de la habitación –un sonido intenso y constante, que variaba entre una especie de zumbido y el sonido de un avión no tripulado- podía cuasar alteraciones de la conciencia.

La pieza es el fruto del arduo estudio, por parte de Young y Zazeela, del arte y rito Hindustanim, Shastriya sangeet, a lo largo de más de 26 años. Fueron ellos los que en el

año de 1970 trajeron al reconocido vocalista Pandit Pran Nath a los Estados Unidos, convirtiéndose en sus primeros discípulos en el mundo occidental.

Así describe una espectadora sus impresiones: Violeta Burckhardt 02/04/2012 en Reseñas

“Era extraño estar ahí, sintiéndome de la forma en la que me sentía, rodeada de gente desconocida. El pensamiento vino y se fue mucho más rápido de lo que me tardó en escribirlo. La presencia que tenía la música era indesafiante. El hombre que tocaba la tabla, al igual que yo, esperaba con ojos cerrados el momento perfecto para introducirse en ese trance, pacientemente; cuando lo hizo, lo hizo de manera respetuosa y calculada.

Poco a poco fue pasando el tiempo y uno a uno se fueron despidiendo los músicos. El hombre golpeó la tabla una última vez y las voces de las mujeres se desvanecieron. Sólo quedó la voz grave de Young, que ejercía dominio en el espacio una última vez. La voz de Young se dejó de escuchar y después de un par de minutos los músicos se pararon lentamente y se retiraron. Las notas sinoidales seguían flotando por el espacio y por un momento más, nadie se atrevió a romper el trance. Nadie aplaudió. Nadie habló. Nadie se movió por minutos.” (Burckhardt, 2012)

Por algo Young decía a menudo que una performance de música era para él una experiencia espiritual.

“Es, en otras palabras, una obra que sustituye los conceptos normales de una presentación artística por un concepto alternativo del sonido en su propia existencia; una existencia con el que el espectador topa de manera similar a como topa con otras existencias en el mundo. Dream House no es una obra que «transmite», sino una serie de señales luminosas y sonoras que, pura y simplemente, viven (su propia vida). De esa forma, la demarcación del tiempo orientada a la transmisión de los «formatos» artísticos —el arte acotado— o las experiencias de entretenimiento, se ven sustituidas por una producción de eventos constante e incontrolable. Es a esa producción de tiempo sin un formato a lo que hace alusión la metáfora del sueño en su título” (Blom, 2006)

Durante décadas La Monte Young, ha sido considerado como uno de los padres de la música Minimalista y ha predicado en numerosas ocasiones que el sonido necesita tener una duración -incluso mucho más que la duración de una noche- para ciertos tipos de significados a percibir. “Una composición de una hora” como dijo Young hace poco en



La Monte Young y Marian Zazeela, *Dream House*, 1962–present. La Monte Young, Marian Zazeela, and The Just Alap Raga Ensemble performing Raga Sundara, ektal vilampit khayal by La Monte Young in Raga Yaman Kalyan in a setting of Imagic Light, June 27, 2008. *Dream House: Seven + Eight Years of Sound and Light*, 275 Church Street, New York. Photo: Jung Hee Choi, © Jung Hee Choi 2008

una entrevista para un artículo de *The New York Times* “no es nada más como una composición de seis años” (DESIGN, 2015).

Ahora bien, su concepción de la música es mucho más amplia que el hecho sonoro, abarca la puesta en escena, el fenómeno lumínico; por ello muchas de sus obras tienen como punto de partida una visión ecléctica y descentralizadora de las artes, son verdaderas performances.

“Esta característica proteica de la música de Young es clara evidencia de su tendencia posvanguardista, la cual busca eliminar las fronteras entre las artes imbricándolas en un tejido plurivalente y transformacional”. (Pineda, 2006)³¹

Respecto a la luz ambiental Zazeela presenta cuatro trabajos, y dos ambientes: *Imagic Light* y *Magenta Day*, *Magenta Night*, se lleva a cabo en instalaciones diseñadas específicamente; y dos esculturas: trabajos hechos con neon, *Dream House Variation I*, y la escultura mural, *Ruine Window 1992* de sus series, *Still Light*. En el ambiente *Imagic Light*, Zazeela proyecta un par de luces de colores sobre formas móviles para crear unas sombras que parecen tridimensionales en un campo luminoso.

Un entorno de forma de onda periódica de sonido compuesto creado a partir de componentes de onda sinusoidal digital generada en tiempo real en un intervalo realizado con un sintetizador Rayna de diseño personalizado.

No obstante decir que la tecnología puede ser inventada y que debería centrarse en la actividad sináptica en el cerebro de tal manera que pueda causar a las personas que tienen aparentemente experiencias místicas en toda regla, convencidos de que habían presenciado o se habían fusionado con la última realidad. O quizás podría terminar con todo lo contrario: el control total de la mente. El triunfo de la tecnología, pero esto quizás es algo más que da lugar a conspiraciones y paranoias.

³¹ En 1969, en la arena del campus de la Universidad de Illinois, se estrenó un acontecimiento multimedia obra de John Cage y Lejarn Hiller, con el título de *HPSCHD*, título que es una versión realizada por ordenador de seis cartas que contienen la palabra “harpichord” (clavicordio). El espectáculo constaba de siete clavecinistas, cincuenta y una cintas de música, películas, fotografías, luces, muchos personajes adicionales y los oyentes-espectadores que pueden moverse libremente durante las cinco horas que duraba la representación.

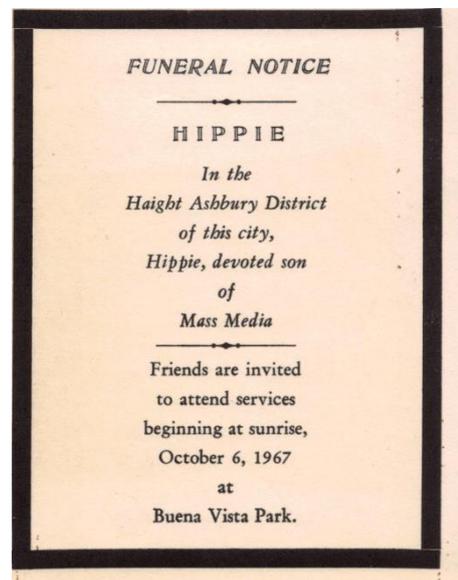
2.3 DECLIVE Y CAÍDA DE LA PSICODELIA

Dicen que el fin del *Summer of love*, la era hippie y la psicodelia la marcó el asesinato de un fan de los Rolling Stones a manos de uno de los miembros de la banda de *Los Angeles del infierno* en un concierto en 1969. Fue un gran acontecimiento, un concierto multitudinario al aire libre en Altamont Speedway en San Francisco. Aquel momento representó el principio del fin. La indulgencia del estilo del Rock'n'roll desde luego tuvo su efecto y un años más tarde se llevó dos de sus más prominentes víctimas, Jimi Hendrix y Janis Joplin.

El sueño del amor, la paz y la felicidad global se acabó antes de empezar, como se había predicho. como se había predicho. No obstante, este verano del amor de 1967 marcó el clímax y a la vez el comienzo del inevitable declive de la revolución psicodélica.

Los hippies, los yippies y las psiquedelia se habían convertido en un gran fenómeno mediático. Buena muestra de ello son las decenas de informes, equipos de televisión e incluso autobuses llenos de turistas que descendían en la parada del archiconocido barrio Haight-Ashbury de San Francisco, observando los locales que por entonces rompían con lo establecido donde artistas, escritores, músicos, etc. se encontraban, con una mezcla de curiosidad y asombrosa atracción recreativa

El *underground* generó un nuevo género de explotación fílmica (películas como *The Trip* y *Psych-Out*, ambas de 1968) y por supuesto numerosas publicaciones donde se contaban las experiencias como *Lovers, Swingers and Drugs: An exciting Expose of Today's Turned-on Sex Set*, capitalizando sobre los hippies una supuesta pérdida de escapada moral y sexual.



Cartel del funeral hippie. Imagen libre de derechos.

El 6 de Octubre de 1967 se realizó un simulacro de funeral titulado “The Death of the Hippie” organizado y llevado a cabo por Mary Kasper, se celebró en San Francisco y usaron para tal ilustre ceremonia un ataúd lleno de parafernalia hippie que fue quemado

después. El organizador Mary Kasper explicó con un mensaje respecto el funeral “Queríamos señalar que esto fue el final, para quedarse donde están, llevar la revolución a tu casa y no venir aquí porque todo está hecho y terminado” (Dolgin & Franco, 2007).

Todas aquellas personas que por entonces eran hippies de verdad o por lo menos se reconocían a sí mismos como tales, pasaron a llamarse “hombres libres”. Esta protesta contra la invasión mediática y la proliferación de de farsantes y parásitos, sin embargo, tuvo un pequeño impacto en la propagación de la cultura alternativa a través y más allá de la nación. Alrededor de medio millón de personas fueron a una pequeña ciudad del estado de New York en agosto de 1969 para pasar un fin de semana en el campo, celebrar la paz, el amor libre y el sexo recreativo y sobretodo para escuchar a los grupos en el festival de Rock Woodstock, desde luego fue un gran negocio que generó un enorme mercado para desencantados jóvenes venidos de todas partes para la auto expresión.

Una industria artesanal rentable se había desarrollado alrededor de la música de la psicodelia, la moda y el arte, reduciendo su verdadero impulso revolucionario a (como dijo Tom Wolf) “dulce ambrosia pura para el cerebro con un relleno cremoso cada vez”-signos fácilmente disponibles, símbolos y modas declaradas que podía ser compradas como cualquier otro producto de consumo, similarmente definiendo la identidad mediante la asociación con un estrato particular de la sociedad. (Stevenson Bacon & Shatavatsky, 1969)³²

En 1969, incluso revistas como la conocida *Popular Science* se había subido al carro y en algunos artículos explicaba cómo construir tu propio sistema para hacer light-show psicodélicos.

Esto originó un ataque sobre la autoridad y las represivas estructuras de poder, un desmantelamiento de las costumbres anticuadas y la abolición de los códigos de comportamiento restrictivos, pronto desarrolló sus propias reglas y finalmente se regularon. “Había un lado vicioso a la sociedad alternativa de finales de los años 60 y un progresivo lado moralístico” (Hillier, 1983).

La cultura *underground* surfeó dentro de una consciencia *mainstream* por medio de una cobertura mediática a gran escala, donde a jóvenes con poca experiencia se les impartían con instrucciones de cómo vestir, hablar, comportarse, pensar y quizás y más importante pulsar los botones correctos para provocar la indignación del llamado *establishment*. Las

³² Sobre la comercialización de la contracultura ver Thomas Frank, *La conquista de lo cool. El negocio de la contracultura y el nacimiento del consumismo moderno*. Alpha Decay. 2011

políticas de liberación se desarrollaron dentro de una tiranía de subjetividad, demandando una suscripción incondicional para que uno no fuera tildado de reaccionario y reprimido.

Para pertenecer tenías que firmar una actitud liberal a través del comportamiento relajado, tener una apariencia y una plétora de accesorios a la moda y parafernalia sobre drogas que pronto marcaron a los seguidores de la moda underground. Lo que había sido algo con un alcance para un movimiento apolítico, con fuertes elementos de experimentación festiva y humor anárquico, a través de los eventos de 1968 llegó a convertirse en algo cada vez más radical y dogmático, como observó Nigel Waymouth “Creo que el movimiento entero, la era psicodélica, terminó a finales de 1968. Se introdujo la política, las luchas callejeras, y todo comenzó a ser bastante fuerte” (Green, 1988). Las múltiples iniciativas individuales pronto se fusionaron dentro de los movimientos que necesitaban estructuras organizadas y la distribución y la aplicación de responsabilidades.

Se predicaron los principios de la toma democrática de decisiones, la emancipación y la participación; aún así las rivalidades ideológicas y las luchas de poder inevitablemente continuaron, creando un espacio para los líderes más carismáticos: “Apenas había cerrado las puertas de la iglesia detrás de ellos y ya estaban en cuclillas como mendigos a los pies de un gurú o swami”, Cees Noteboom ha observado sobre la descomposición del espíritu de independencia y liberación y la necesidad persistente para la experiencia religiosa. (Noteboom, 1996).

2.3.1 ADIÓS Y RENACIMIENTO

DEL SUMMER OF LOVE

Con todo, y una vez terminado el análisis de las obras de más de cien artistas a lo largo de cincuenta años, como un mal sueño que nunca se quiere acabar, el lenguaje desdeñado de la psicodelia sigue reapareciendo de la oscuridad de la historia del arte. El renacimiento de los movimientos artísticos como el de la psicodelia, y todo el arte que tiene alguna relación con el consumo de sustancias psicoactivas, es frecuentemente iniciado por los esfuerzos pioneros de artistas contemporáneos que redescubren el alto potencial de los modos estilísticos y las anticuadas estrategias creativas. En los últimos años, el arte de la época dorada de los años 60 y 70 ha experimentado un imprecendente renacimiento que llega mucho más allá del arte contemporáneo.

Hoy en día, los residuos ideológicos y estilísticos de uno de los periodos radicales del siglo XX lo encontramos por todas partes. Desde luego podemos decir que la expresión psicodélica continúa suministrando un conveniente modelo de lenguaje artístico para explorar la naturaleza sintética y estilística de la experiencia en una cultura visual dominada por las nuevas tecnologías y los mensajes ubicuos de los medios.

No era coincidencia, que por ejemplo Silicon Valley se estableciera justo calle debajo de Haight-Ashbury, y la revolución de los ordenadores de los años 70 y los 80 esta inseparablemente ligado a la revolución contracultural de los años 60. Describiendo su primera experiencia con la realidad virtual, el líder y uno de los componentes del grupo Grateful Dead, dijo:

*What de Acid Test really was, was
formlessness. It's like a study of chaos.
It may be that you have to destroy forms
Or ignore them in order to see other
levels of organization...If you go into a
situation with nothing planned, sometimes
wonderful stuff happens. LSD certainly
was an important part of that for me.
I think there is also an electronic hinge
like computer cybernetics that's going to
take us interesting places and may work
the way psychedelics do without the idea
or substance. (C. Taylor, 1997)*



Allen Ginsberg en el festival Human Be-In, octubre de 1967. @ Michelle Vignes

En un momento donde una vez más, las bondades entre la ciencia, tecnología, filosofía, política y el arte están en un proceso de cambio, el arte y las ideas de la era psiquedélica continúan para formar nuestro pensamiento.

SEGUNDA PARTE

**LA NUEVA ERA DE LA PSICODELIA EN EL ARTE ACTUAL: AVISTANDO NUEVAS
PERSPECTIVAS**

CAPÍTULO 3

TRANSCENDENCIA EN EL ARTE ACTUAL Y UNA APROXIMACIÓN AL PLANO DE LA INMANENCIA

3.1 EL ÉXTASIS EN EL ARTE

En términos culturales, el éxtasis es a menudo asociado con una pérdida de autocontrol decadente e irracional, una forma de romanticismo tardío y asceticismo más típico del s. XIX que del universo tecnológico de hoy en el que reinan los ordenadores, móviles, tablets, y estudios genéticos.

Definido a grandes rasgos, la percepción del éxtasis ha estado siempre presente en el arte. El éxtasis, procedente del término griego *histanai* (permanecer de pie o estar en un lugar, indica un movimiento hacia fuera desde dentro, la experiencia de un estado mental por encima de uno mismo. Aunque los griegos no utilizaron el término "éxtasis", reconocían la experiencia del éxtasis como una forma esencial de conocimiento, la cual llamaron "mania".

Según Platón, intentamos alcanzar lo más alto a través del campo de los sentidos a un universo de ideas, el cual es el lugar del alma (un lugar del cual originalmente venimos, cercanos a dios) y este intento puede conseguirse de diferentes maneras, incluso a través de una intensa experiencia irracional.



Gianlorenzo Bernini *El Éxtasis de Sta. Teresa*, 1645-52. Mármol. Capilla Cornaro, Santa María della Vittoria, Roma

En su *Fedón*, por ejemplo, Sócrates llamó estado de delirio como un preciado regalo de Dios, una forma extrema de amor. Habló de experiencias delirantes, de las visiones divinadoras del oráculo de Delfos, lugar sagrado donde acudían los griegos para preguntar a los dioses, la sibila Pitia o pitonisa era la encargada de interpretar los mensajes de la divinidad. Estas mujeres que eran elegidas sin importar la clase social a la que pertenecían, proferían sus vaticinios en un estado de

trance o locura profética, como si un dios entrara en ella y se expresara mediante su voz, algo parecido a lo que hoy en día se llama "mediums".

Sócrates afirmó que la exaltación divina sólo puede generar poesía mientras que la artesanía era una mera técnica que no podía. En consecuencia, el punto de vista de Platón en el s.V a.C, el papel del arte (música y poesía en particular) en la ascensión hacia el alma es fundamental: un análisis racional, no puede de hecho, permitirnos alcanzar el reino de la pura contemplación, sólo el apasionado y el movimiento delirante del espíritu encendido por el deseo de una belleza puede lograrlo.

Antes de convertirse en una de las droga más consumidas y conocida en las calles de medio mundo como una droga psicotrópica, el *éxtasis* fue primero usada en el s.XIV francés para describir los estados de excitación intensa, delirio, e incluso los temerosos trances religiosos. A lo largo de la Edad Media, la experiencia extática implícita y capacita para elevarse y trascender el cuerpo que coincidió con un defecto del cuerpo en sí mismo. Esto es vivido por Dante Alighieri al final del último canto de "Paraíso" en la *Divina comedia* (1307-21) aunque no se refirió explícitamente como *éxtasis*:

*Faltan fuerzas a la alta fantasía;
mas ya mi voluntad y mi deseo
giraban como ruedas que impulsaba
Aquel que mueve el sol y las estrellas. (Alighieri)*

Para los escritores místicos del último siglo, el término de "éxtasis" se convirtió en un significado ligeramente diferente: el éxtasis y la felicidad que acompaña a la contemplación de lo divino. Por lo que llegaron a describirlo como un estado de refulgente felicidad sin la connotación temerosa que tenía antes. Como movimientos hacia la desmaterialización, el éxtasis actuó en el lugar y el espacio, pero había también una dilatación del tiempo, un sentido de tiempo parado como ocurre en los sueños y en los intensos recuerdos. El momento de éxtasis parecía simultáneamente parado y expandido al infinito.

El escultor y arquitecto Barroco Gianlorenzo Bernini trató de representar sólo el estado de dicha en su famosa escultura de mármol *El éxtasis de Santa Teresa*, caracterizada por Teresa de Ávila una de la santas de la Contrarreforma - que describió el despertar del éxtasis religioso como una llameante flecha dorada que había percibido su corazón-equilibrado sobre una nube y flanqueado por un ángel. A través de esta obra, Bernini expresó una condición del dolor infinito combinado con absoluto placer y delicadeza, y su imaginaria ambigua - entre lo erótico y lo místico- es a la misma vez lírico y trágico.

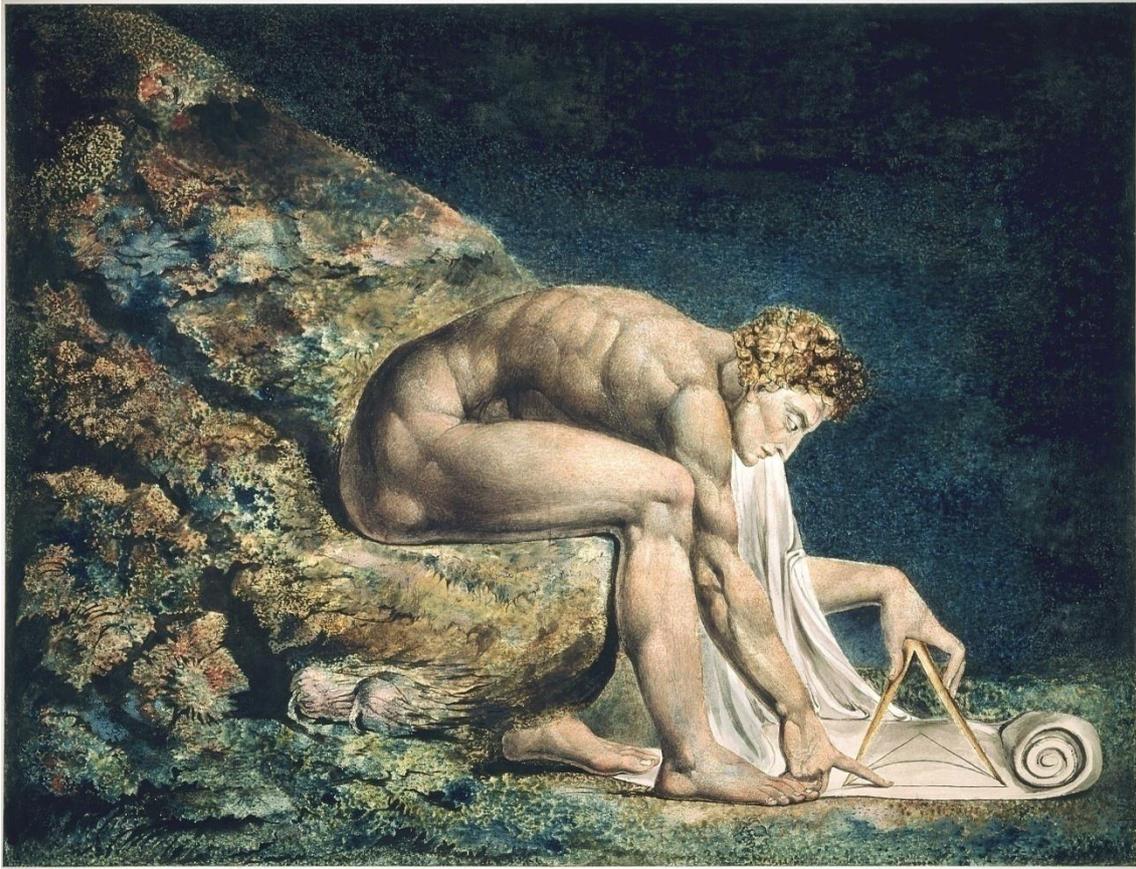
La santa acostada se inclina hacia atrás en una nube flotante hecha de piedra, con los ojos cerrados y la boca ligeramente abierta, mientras el ángel (que ha quitado la flecha de su cuerpo) la observa intensamente, mientras suavemente se sostiene sobre el manto. La santa está absorta en su experiencia y aislada del mundo que la rodea- suspendida en un instante donde lo físico y lo emocional son completamente uno, y donde la pasión mortal se sublima en el amor de dios. Su cuerpo parece que ha desaparecido. Sus túnicas aparecen vacías, con pliegues miríadas que se mezclan y llegan a ser uno con las nubes sobre el cual descansa. El ángel, en cambio, es retratado como un ser físico y mundano, casi un desplazado autorretrato del mismo artista, observando el éxtasis desde fuera y conjurando la estatua desde la roca.

La clave para esta escultura reside en su vertiginosa sensación y balance precario, representando un cambio de la noción de transcendencia extática (típico de la Edad Media y del Renacimiento temprano) a un éxtasis de inmanencia, típico de la modernidad naciente de 1600. A menudo acusado de ser abiertamente erótica, la santa está valientemente presente y palpablemente en sintonía a su cuerpo. Al mismo tiempo, está experimentando incorporeidad y una experiencia visionaria que son sugestionadas ambas por unos rayos de bronce dorado iluminados por la luz del sol que cae por detrás de ella desde lo alto del altar, y la luz difusa que se filtra desde la ventana de la iglesia oculta por encima de la escultura.

Esta dualidad marca el cambio de un universo fundamentalmente Medieval de los absolutos al mundo moderno de individualidades y especificidades que estaban emergiendo en el momento, un mundo donde la religión y la ciencia podían coexistir dentro de la teátrica suspensión de la incredulidad.

Con la menguante creencia en la religión, sin embargo, y el paralelo crecimiento del conocimiento científico y los estudios psicológicos en los siglos XVIII y XIX, la experiencia extática fue relegada al reino no de privilegio único - como había significado durante siglos- sino más bien a la de superstición, mentiras, psicosis, y pérdida del control voluntario. La histérica (de histeria- el útero) y lo extático no pertenecía al universo de los seres racionales y órdenes productivas. Se cernían sobre el mundo de la condición de la mujer, fantasmas, novelas góticas, y todo lo que era rehuido por la ciencia y el racionalismo.

En consecuencia, en la nueva burguesía, racional, y con un universo patriarcal, el éxtasis, como una estética y experiencia espiritual, había sido transformado en algo menos disruptivo, algo que tendría poco impacto directo en la vida cotidiana. La categoría de "lo visionario" fue así introducido, entre una conexión y separación con la tierra, dicho de otra manera, lo que el ojo y la mente ve (la visión) y, por otra parte, lo que la persona está actualmente experimentando en el mundo real.



William Blake. *Newton* (1795), colour print with pen & ink and watercolour. Blake's picture of Newton as a divine geometer was one of a series he created whilst living in Lambeth in the late 1790s. Blake's printing appears to have been a form of self-developed monoprint which he then finished with additions in pen and ink coupled with watercolour washes.

3.1.1 William Blake

Los poemas y dibujos de William Blake encarnan la perspectiva de una moderna visión immanente (encontrada dentro de las cosas simples y no perteneciendo a un universo transcendental), aún también se anticipa a cualquier verdad peligrosa de la mezcla del éxtasis en lo real, como en sus primeros versos de su "Augurios de inocencia" (1803):

*Para ver un mundo en un grano de arena
y un paraíso en una flor silvestre,
sostén el infinito en la palma de la mano,
y la eternidad en una hora.* (Blake, *Augurios de inocencia*, 1973/1979)

La pintura de Blake, está basada en visiones fantásticas de rico simbolismo, tiene cierta influencia de Miguel Ángel, por la musculatura de sus figuras y los escorzos a los que las somete. Aplicó su arte pictórico para ilustrar tanto composiciones propias como ajenas: el *Paraíso perdido* de Milton (una de sus obras favoritas), o *Las noches*, de Edward

Young. La relación que hay entre los poemas y las ilustraciones es compleja y exige imaginación por parte del lector, ya que se basa no tanto en el tema del poema en sí como en la sensación que este transmite.

Como apunta certeramente Kathleen Raine, «para Blake, vivir según la Imaginación es el secreto de la vida. Los “dioses” de la razón, el sentimiento, la inspiración y los sentidos físicos no son más que aspectos de esa vida única de la Imaginación, “la propia existencia humana” que lo abarca todo en conjunto. No hay nada fuera de la Imaginación, que es inmortal, eterna e inagotable» (González & Carlos, 2013)

Como experiencia visionaria -que es, como una experiencia de la mente donde ambas trascienden el cuerpo y mantiene el cuerpo para navegar a través de la vida diaria- la dimensión extática continuó para existir a lo largo del periodo romántico, transformándose a través del arte moderno en la sublime aprensión de la pura esencia. En otras palabras, la creación de lo visionario era una estrategia para integrar lo espiritual dentro de la vida de la sociedad laica para volver inofensivo sus efectos potencialmente perturbadores en el día a día de la existencia productiva.

La experiencia de la intensidad emocional inesperada conectó con ver las cosas de manera diferente - una forma de visión encontrada inmanentemente en las cosas del mundo- está en la raíz del modernismo y pudo desarrollarse a lo largo del s.XX. Entre sus primeras expresiones podemos destacar los escritos del simbolista británico Walter Pater, en particular su ensayo de 1873 "Sobre el renacimiento":

“A cada rato aparece una forma perfecta en una mano o en un rostro; cierta tonalidad sobre las montañas o en el mar es más preferida que el resto; cierto carácter de pasión o de visión o de excitación intelectual, es irresistible-mente real y atrayente para nosotros, tan sólo por aquel momento. No el fruto de la experiencia, sino la experiencia misma es la finalidad.” Walter Pater, "El Renacimiento" (1868) (Ed. elaleph.com) 1999. pag 336

James Joyce usó más tarde la palabra "epifanía" para describir esta forma de experiencia, donde la intensidad de incluso las cosas más simples de la vida puede llegar a convertirse y a manifestarse de forma inesperada, llena de significado. Marcel Proust exploraría algo similar bajo la forma de revelación o memoria provocada por una experiencia aparentemente intrascendente, como por ejemplo comiendo una galleta. Como Umberto Eco describió:

La epifanía es un éxtasis, pero es un éxtasis sin Dios: no es la transcendencia, sino el alma de las cosas de este mundo; es, como se ha dicho, un éxtasis materialista. Stephen, el protagonista de la novelas juveniles de Joyce, se

sentirá conmovido por hechos aparentemente insignificantes, una voz de mujer que canta, un olor de col podrida, un reloj de la plaza cuyo ojo luminoso se perfila de golpe en la noche...En otros escritores, Marcel Proust por ejemplo, la revelación se producirá a través del juego de la memoria: a una imagen o a un sabor se superpone el recuerdo de otra imagen, de otra sensación experimentada en otro momento y, a través del cortocircuito de la "memoria involuntaria", salta la revelación de una proximidad entre los acontecimientos de nuestra vida, que la base del recuerdo mantiene juntos otorgándoles su unidad. Pero también en este caso es la experiencia privilegiada de estos momentos la que da sentido a la vida como persecución de la belleza, y estos momentos solo se consiguen si somos capaces de penetrar de forma extasiada en el corazón de las cosas que nos rodean. **3.** Umberto Eco, *Historia de la Belleza*. Ed. Debolsillo. 2010. pag 354-355

Sólo aparentemente paradójico, la formulación de la experiencia estética como una forma de inmanencia más bien que la transcendencia (que se encuentran dentro de las mismas cosas en contraposición hasta más allá de ellos) fue de la mano con la distinción entre la naturaleza bella y la naturaleza artística. Para Clive Bell, que escribió en 1914 "el significado de la forma" la cualidad peculiar a todo objeto artístico es que agita las emociones estéticas. Son creados intencionalmente y transmite las emociones de la "última realidad" que sus creadores, artistas, sintieron. No son elementos de la naturaleza bella, son intemporales. De acuerdo con esta perspectiva el arte moderno, como el arte primitivo, se focaliza en la forma significativa, acabando con o ignorando la descripción y representación superflua. Bell escribió en unos términos casi religiosos sobre esta emoción:

El arte nos transporta del mundo de la actividad humana al mundo de la exaltación estética. Por un momento, se suspenden nuestros intereses, y se detienen nuestras anticipaciones y nuestra memoria, somos transportados por encima de la corriente de la vida... Clive Bell, (op. cit.:73).

La experiencia estética, como una forma de emoción estática, se pensaba que se basaba en la contemplación gratuita. La pintura en sí misma fue la cosa real y concreta en el que la belleza se encontraba inmanente, la última realidad material. El arte moderno en su búsqueda de una experiencia de estética final fue por lo tanto, relacionada con la transcendencia visionaria y la epifanía inmediatamente. - como fue expresado más notablemente por el artista del Expresionismo abstracto Barnett Newman, Franz Kline, Jackson Pollock, y Mark Rothko entre otros poco después de la Segunda Guerra Mundial. Sus trabajos artísticos se convirtieron en una prueba tangible de la estética pura, autónoma, y experiencia estética en el aquí y ahora.

Para la mente de mediados del s.XX, sin embargo, la noción del arte como una forma de transcendencia estética, donde los laicos contemplan la experiencia extática por los propios artistas (Pollock, por ejemplo), disminuyó en favor de la búsqueda de epifanías por y descubrir una vez más en el mundo real. El Pop Art, el Arte Povera, Conceptualismo, Land Art y Minimalismo emergieron. Comenzando en los años 60, la estética contemporánea volvió a proponer la experiencia de la inmanencia de una manera novedosa. La contemplación independiente fue cuestionada y las formas de participación del espectador en los trabajos artísticos a través de los ambientes y los diversos grados que se desarrollaron de interacción mental y física. Los artistas empezaron a construir situaciones donde los espectadores podían experimentar epifanías y de repente descubrir la belleza y el conocimiento dentro de la simple realidad.

Sus trabajos artísticos se convirtieron en ejercicios a través de los cuales los espectadores/agentes podían redescubrir la habilidad para vivir momentos visionarios o extáticos dentro de la vida real, rompiendo así la separación del éxtasis de la realidad que la noción moderna de lo visionario había instituido como una forma de orden social y de racionalización de la irracionalidad durante la era del pre-romanticismo.

Este cuestionamiento coincide con una sospecha y rechazo de que eran vistos como una estética modernista -aquella basada en la contemplación individual de obras de arte alcanzando la última experiencia, la experiencia esencial, el borde sublime más allá del cual no había más arte. Esta sospecha se basaba principalmente en la radicalidad política. Los medios de comunicación y la publicidad estaban por entonces usando profusamente mensajes subliminales, y creando una manipulación sin argumentación racional con el fin de fomentar la sociedad de consumo de un modo sutilmente autoritario. El papel de la cultura se convirtió en la crítica de las estrategias.³³

La cultura tenía que tratar de promover un sentido de autonomía de individuos en oposición a la creación emblemática y los significados metafóricos para otros, como la publicidad estaba haciendo.

El Arte Postmoderno y la cultura, comenzando aproximadamente en los años 60 del s.XX y encumbrándose en los años 80, podía ser visto también tan extrañamente paradójico desde la perspectiva del tema que nos atañe: mientras se cuestionaban las estructuras del orden racional (que quizás erróneamente se asoció con el alto modernismo) y se abrían pensado para múltiples posibilidades e infinitas interpretaciones,

³³ Como ejemplificó la escuela de Frankfurt en los escritos de Theodor Adorno, Herbert Marcuse, y Max Horkheime, también como los escritos de Walter Benjamin y después Michel Foucault

fue sin embargo también una de los movimientos más hermenéuticos (y por lo tanto elaboradamente racionalista). Fundamentada en la conciencia de sí mismo y el pensamiento crítico, los principios estrictos y cierres interpretativos y certezas, y una profunda autoconsciencia del periodo de la historia, el postmodernismo fue ciertamente no muy abierto a múltiples posibilidades e infinitas interpretaciones. El reinado de la teoría crítica no fue un periodo caracterizado por una falta de pensamiento racional; en su esfuerzo por evitar cualquier arbitrariedad, algunos postmodernistas basaron sus perspectivas en lo que para ellos sentían que eran campos verificables de conocimiento, desde la sociología y la lingüística hasta el psicoanálisis. A favor de unas rigurosas interpretaciones contextuales, denegaron lo visionario, lo autónomo, la "auténtica" experiencia atemporal de la creación artística y del arte el cual vio regresivamente romántica y atiende a una perspectiva autoritaria de conocimiento y política. Artistas, como ellos "deconstruyen" los "textos" alrededor de ellos, repudiaron las nociones de la autenticidad de la originalidad (esencial a cualquier vista del arte como éxtasis, tanto si es trascendente o inmanente) y adoptado unifamiliar y actitudes desencantadas, incluyendo la ironía, y sus principales estrategias comunicativas. Estas perspectivas fueron antiéticas a los estados de intensa emoción tradicionalmente asociados con la epifanía y la experiencia visionaria, por no mencionar el éxtasis. El Postmodernismo criticó el racionalismo autoritario del modernismo, sin embargo, también eliminó desde su estética el único aspecto no racional del modernismo: la experiencia mística y sublime de lo "esencial" en el arte, el último cuadro negro de Kasimir Malevich. Y al final, la teoría cultural se hizo cargo.

Hoy en día, tales perspectivas parecen mucho menos radicales, la sociedad de consumo ha interiorizado incluso el relativismo cultural y la teoría crítica (como la espectacularización de los medios de comunicación, documentales, programas televisivos, y debates políticos nos han demostrado). Las pensadoras post-feministas, sin embargo, recuperaron espacios para las posibilidades emocionales a través del postmodernismo, por ejemplo el concepto de Julia Kristeva de *jouissance*, que nos informa sobre el trabajo de un número de artistas que hoy están explorando una tradición no analítica del arte basada en las emociones intensas y directas tan bien como una re-apreciación de la subjetividad personal y privada.

Vale la pena señalar que el comienzo del s.XXI está marcado por una intensificación de creencias religiosas en la sociedad en general y el crecimiento generalmente de impulsos espirituales que parecen que ha evolucionado como una manera de contrarrestar el vacío de los valores engendrados por la sociedad de consumo. En este contexto el arte

parcialmente pacífica el incremento de inseguridad y fragilidad del cuerpo en la sociedad globalizada.

En consecuencia, la pregunta que nos planteamos no es si, como el arte está explorando la ideológica ambigua y los fundamentos estéticos de estas nuevas creencias e impulsos- como se lo están cuestionando ellos, amplificándolos, abriéndolos, y dudando de ellos.

Uno de los aspectos más peculiares de los artistas contemporáneos actuales que están trabajando con una emoción estética intensa es el hecho de su intención para crear trabajos artísticos que pueden desencadenar en el espectador lo que se logra a través de la contemplación en el pasado, a pesar de que hacer esto, sin negar la naturaleza empírica y participativa del arte contemporáneo como se definió en los años 60. En el trabajo *Muriel Lake Incident* (1999) de Janet Cardiff y George Miller, también como en la obra *Playhouse* de Cardiff (1997) y *Forty-Part Motet* (2001), uno está colocado dentro de la escena (a través de una grabación binaural) y la observa desde fuera. En la obra del artista francés Pierre Huyghe *L'expédition scintillante, Acte I* (2002), el espectador está situado en medio de los elementos de un viaje extraño, consciente del clima, pero al mismo tiempo transportado a una tierra ficticia reminiscente de la Antártica blanca. Similarmente ocurre lo mismo en la obra *The weather project* (2003) de Olafur Eliasson, en el Teste de Massimo Bartolini (Heads, 1997-presente), en los bancos móviles de Jeppe Hein y otras **modificaciones interactivas del espacio arquitectural** (2000-presente), uno se ve a sí mismo observando algo completamente ajeno desde el lugar que uno realmente se encuentra, sin embargo lo que se está viendo se convierte como parte natural de ese espacio, algo normal, como si estuvieras en el salón de casa, por lo que el cuerpo de uno se siente totalmente inscrito en su espacio.



CARDIFF & MILLER *The Muriel Lake Incident* 1999 Materiales: Construcción Multimedia con video proyección y audio binaural. Duración: 5 min. Dimensiones: 231,14 cm x 157,5 cm x 185 cm

3.1.2 Instalaciones multisensoriales.

Janet Cardiff y Miller

Hay una relación particular entre la música y el éxtasis, una relación que ha sido evocada y usada en la mayoría de las culturas desde los primeros rituales que se hicieron en la historia. La música y el sonido afecta a nuestro cuerpo y emociones directamente en un nivel primario e inmediato, quizás porque están relacionados a la experiencia oscura y ciega de la matriz, modulada sólo por el ritmo de la respiración de una madre y los sonidos filtrándose desde fuera. Janet Cardiff comunica los sonidos a través de "espacialización" y crea formas para intimar con su audiencia. Para experimentar uno de sus seminales "paseos auditivos", que, primero realizó Janet Cardiff en solitario y después ya ambos como pareja de artistas, llevaron a cabo en la década de los ochenta y noventa del siglo pasado, hay que ponerse los auriculares del Walkman (y de vez en cuando visualizar los videos también) y seguir las instrucciones pregrabadas. Reproducidas en voz baja por su auto sustituto, sus instrucciones ofertan al espectador a seguir la misma ruta que ella hizo cuando la grabación se realizó - a través de las oscuras calles y valles (*The Missin Voice (Cas Study B)*, 1999;) túneles o grandes campos de hierba (*Villa Medici Walk and Wanas Walk*, ambas de 1998) a lo largo de la costa (*Lousiana Walk #14*, 1996); sótanos de museos (*P.S.1 Walk*, 2001); entre el olor a moho de los libros (*Carneige Walk*, 1999); o en pequeños refugios antiaéreos de la Segunda Guerra Mundial (*Walk Münster*, 1997). Editando en otras voces, música, fragmentos de sonido de películas de serie B, y sonidos de ambientes, con todo esto Cardiff da forma a

la experiencia emocional de su audiencia. Nos sugiere narrativas abiertas, cine negro, el placer de escapar dentro de un mundo de fantasía, de la pérdida del auto control, tan bien como la tristeza de la pérdida y la memoria. Sus voces parecen venir del propio cerebro de uno mismo, como si uno se sintiera a la vez encarnado y desplazado en el aquí y ahora, y más allá.

Cuando comenzaron Cardiff y Miller a trabajar en sus obras para espacios dentro de las galerías, centraron su atención en el funcionamiento de otros tipos de espacio de espectáculo, lugares donde las personas se podían congregarse físicamente y experimentar colectivamente la transportación a otros universos distantes, como ir al cine sólo para ser interrumpido por la tos de alguien o el susurro de un vecino desconocido sentado cerca. El cubo blanco de la exposición se convierte por tanto en un lugar que parece un teatro, una ópera, o incluso un enorme dispositivo óptico. En la obra *Muriel Lake Incident*, que parece una gran cámara oscura es en realidad un teatro en miniatura: uno se inclina hacia una pequeña abertura cuadrada que hay en un lado, se pone los auriculares, y mira con atención dentro del espacio hiper-perspectivo (con las butacas en miniatura y el proscenio), se puede observar primero los fragmentos de un video reminiscente en blanco y negro de una película del Oeste, nos encontramos con un cowboy sentado alrededor de una hoguera, y más tarde se pasa a una película de Orson Welles. Una mujer con un slip negro y tacones altos baila sola mientras suena música de Andonis Dalgas, un cantante de música folk de Bosphorus. Los acontecimientos de la película parecen extenderse dentro del espacio del espectador; los sonidos de los disparos, las personas que huyen parecen provenir del público, de entre los pequeños asientos esculpidos en madera que pueblan el espacio transicional donde lo real y lo imaginario ya no son independientes, pero negociado en el borde de la locura, la pasión, la memoria, y quizás, el éxtasis.

En el teatro, el peligro, la anormalidad, la pasión, la catarsis y la poesía están interrelacionados, como es evidente en la obra de Cardiff y podemos observar en otros dos modelos de teatro. *Playhouse* y *The Paradise Institute* (creados con Miller, 2001).

Entre las obras individuales de Cardiff más conmovedoras, en las cuales el sonido, la música, la emoción estética y el éxtasis religioso está entrelazada la cruda *Forty Part Motet*, que explora la estructura polifónica. Un total de cuarenta altavoces en el que cada uno de ellos emite las secciones de la música del compositor Thomas Tallis *Spem in Alium nunquam habui* (alrededor de 1575) que fue grabada individualmente en la catedral Salisbury de Londres.



JANET CARDIFF *The Forty Part Motet* | *MoMA, New York* 2001. Materiales: 40 altavoces montados en soportes, colocados en un óvalo, amplificadores, equipo de reproducción. Duración: 14 min. bucle cada 11 min. de música y 3 min. de pausa. Cuarenta voces grabadas por separado se reproducen a través de cuarenta altavoces colocados estratégicamente en todo el espacio. Imágenes y texto: <http://www.cardiffmiller.com/>

Uno serpentea a través del espacio, las voces disminuyen y aumentan dependiendo de la aproximación del espectador a los altavoces en un concierto siempre cambiante. Siendo parte de la audiencia te sientes como parte de la obra pero siendo una presencia invisible, tejiendo entre una multitud de cantantes, en contraposición a los cantantes siendo invisibles (que de hecho lo son). Uno espía a cada uno de ellos de manera individual, sin embargo siempre lo eluden: el resultado de Talli está estructurado de manera que los cantos balancean rápidamente por todo el espacio, nunca descansando un sólo punto por mucho tiempo. En vez de caminar en la pieza o alrededor de ella, es como si la obra caminara alrededor del espectador, en una inversión curiosa a pesar de la reafirmación de la participación en el arte donde la participación y la contemplación se hacen una.



JANET CARDIFF *The Forty Part Motet* | *Sesión de grabación, Salisbury Cathedral Choir* 2001.

Comentario del artista:

"Mientras se escucha un concierto, normalmente se está sentado en frente del coro, el público permanece en la posición tradicional. Con esta pieza quiero que el público pueda experimentar una pieza de música desde el punto de vista de los cantantes. Cada intérprete escucha una mezcla única de la pieza musical. De esta manera el espectador se puede mover a través del espacio, lo que le permite estar íntimamente conectado con las voces. Esto también revela la pieza musical como una construcción cambiante, además estoy interesado en cómo el sonido puede construir físicamente un espacio en una forma escultórica y cómo un espectador puede elegir un camino a través de este espacio físico todavía virtual.

Puse los altavoces alrededor de la habitación en un óvalo para que el oyente pudiera realmente sentir la construcción escultórica de la pieza realizada por Tallis. El público puede escuchar como el sonido se mueve de un coro a otro, saltando hacia atrás y hacia adelante, haciendo eco entre sí y luego experimentar la sensación abrumadora como las ondas de sonido que te golpean cuando todos los cantantes cantan". <http://www.cardiffmiller.com/>



Janet Cardiff & George Bures Miller. *El hacedor de marionetas*, 2014 / 2015Palacio de Cristal, Parque del Retiro. Madrid



Imagen superior izquierda/derecha:**Janet Cardiff & George Bures Miller.** *El hacedor de marionetas*, 2014 / 2015Palacio de Cristal, Parque del Retiro. Madrid

En los últimos años han creado obras e instalaciones multimedia cada vez más sofisticadas, la tecnología siempre ha jugado un papel clave e importante en los propuestas que nos han presentado, pero concibiéndola como un medio y no como un fin, evitando de esa manera tanto el virtuosismo efectista como la tendencia al ensimismamiento estético que su uso crítico provoca, (Sofía, 2015) 7 de tal manera que el verdadero foco de atención sea la experiencia producida y no la artificialidad con la que está hecha.

Desde el pasado noviembre de 2014 hasta marzo de 2015 podemos ver la instalación *El hacedor de marionetas* en el Palacio de Cristal, en el Parque del Retiro de Madrid. Una instalación que de la misma manera que en sus anteriores obras *The Dark Pool* (1995) u *Opera for Small Room* (2005) Cardiff y Miller recurren a nuestra condición de voyeur, inmiscuirse en una escena privada, escuchar una conversación, observar por la ventana,



Imágenes superiores: **Janet Cardiff & George Bures Miller**. *El hacedor de marionetas*, 2014 / 2015 Palacio de Cristal, Parque del Retiro. Madrid. Fotos: Museo Nacional centro de Arte Reina Sofia

en definitiva, el placer de ver sin ser visto, algo que es innato y compartido por la mayoría de los seres humanos. De esta manera nos instan a que miremos y curioseemos a través de la ventana de una *roulotte* desolada en todo el espacio sobre la que se han colocado una serie de altavoces, que emiten diferentes sonidos, entre los que destaca el susurro de una mujer. Al mirar por la ventana nos encontramos con una mujer que parece que está dormida, o quizás no, parece que está inmersa en un profundo estado de trance hipnótico, del mismo modo que una serie de marionetas que parecen estar en proceso de concepción, y la figura de un anciano dibujando sobre un escritorio que nos alerta y parece pensar como darles la vida en su último aliento.

Nos encontramos con una escena llena de connotaciones metafóricas que nos incita a reflexionar sobre aspectos como el paso del tiempo, el poder edificante que tiene la imaginación o las servidumbres y limitaciones de la pulsión creadora. (marionetas, 2014)

3.1.3 El pliegue miriado de Pierre Huyghe



Pierre Huyghe. Detalle de *L'expédition scintillante, Acte 1*, 2002. Instalación en la Kunsthhaus, Bregenz, Austria, 2002



Pierre Huyghe. Detalle de *L'expédition scintillante, Acte 3*, 2002. Instalación en la Kunsthhaus, Bregenz, Austria, 2002

A principios de los 90 del pasado siglo un grupo de artistas franceses alcanzó su madurez y demostró su enérgico rechazo al objeto *per se* y centraron su búsqueda en la estela que había dejado ese objeto, que dejaba tras de sí o en las expectativas que podía generar. (Hontoria, 2013).

Se puede decir que Pierre Huyghe explora un arte de situaciones en curso, atrincherados en ficciones que están dentro de ficciones, deslizándose a través de referencias procedentes del cine, literatura o la ciencia en la experiencia del espectador. Es un creador profundamente anti-autoritario cuya estética está basada en la celebración del potencial poético y visionario en todos los individuos. Explora las posibilidades de las interpretaciones infinitas, transformaciones, recreaciones, inflexiones o traducciones y no cree que el poder de los medios de comunicación sobre los individuos es en definitiva sea tan grande.

Evitando declaraciones fuertes o permanentes, ha creado un número de instalaciones, películas, libros, y ha colaborado en diversos proyectos desde 1990 hasta el presente que subraya la habilidad humana para encarnar las visiones y epifanías del mundo real, denegando cualquier noción de transcendencia y afirmando el placer del éxtasis y el romanticismo extremo. Uno de los artistas favoritos del pasado y que tiene como referente es Fra Angelico, monje dominicano del s.XV que vivió en el convento San Marco de Florencia, donde pintó las escenas del nuevo testamento en su celda. Fra Angelico pertenece a la primera generación de pintores del Renacimiento de principio de 1400 (quienes habían roto con la tradición medieval a través de una intensa y representación moderna de la vida real, como hizo Masaccio), ni al Renacimiento floreciente de finales de 1400 y principios de 1500 (con artistas que incluyen a Sandro Botticelli, y Leonardo



Pierre Huyghe. Detalle de *L'expédition scintillante, Acte 2*, 2002. Instalación en la Kunsthau, Bregenz, Austria, 2002

Da Vinci). Su temperamento místico le llevó a unir realismo con un rasgo espiritual y visionario. Usó el color como la sustancia del espacio en sí mismo, una forma de material sublimado dentro de la luz. Percibió lo divino en todas las cosas y manifestó esto bañando sus figuras en la luz. Para Fra Angelico - y de manera lacia y contemporánea, quizás también para Huyghe- todo lo que está creado es divino y, desde lo divino es por tanto perfecto, se deduce que la realidad, también es perfecta, si se mira con una mente abierta.

En 2002, Huyghe creó una obra llamada *L'expédition scintillante. A musical.*, una trilogía que formaba un trabajo denso organizado alrededor del deseo de la otredad, en el edificio futurista de cuatro plantas hecho de vidrio y cemento de Kunsthau en Bregenz, Austria. En la planta baja, una caja negra llamada Hal constituyó el prólogo de la obra: un misterioso objeto que había estado incluido en su pantalla del Pabellón Francés en la Biennale de Venecia un año antes, este contenía un programa de ordenador que regulaba la exposición, revelando su naturaleza mecánica como algo casi mágico.

La segunda planta mostraba *Acte 1*, un espacio galerístico que se convertía en un paisaje natural, con un gran barco esculpido en hielo inclinado hacia un lado en el centro de la galería, parecía como si estuviera perdido en el mar. El barco lentamente se derrite, literalmente va desapareciendo poco a poco sobre la sala. En una esquina de la sala, artificialmente se produce nieve que suavemente va cayendo dentro de una pila desde otra ubicación en el techo, en una pista sobre el suelo. En el medio de toda esta precipitación, nos encontramos con sonidos y retransmisiones de onda corta de un barco que se ha perdido en el océano, voces crepitantes, y música del pop de los años 60 de estaciones de radio francesa. *Radio Music* (1956) de John Cage suena en la radio en uno de las salas cercanas (tanto el bote de hielo como la música de Cage nos sugiere la radio libre que está alejada de la costa, del mar de los utópicos años 70), y la nieve real y la lluvia cayendo desde el techo.

El *Acto 2 (Light Show)*, en la tercera planta, nos presentaba una sala amplia y en el medio un baile de sonidos y luces sobre un escenario en miniatura hecho con dos cubos. Un cubo sobre el suelo y otro justo encima dejando entre los dos un espacio intermedio. La música de *Erik Satie's Trois Gymnopédies* (1888) reorquestada por Claude Debussy, flitrando a través del espacio expositivo como si fueran suaves pulsaciones de luces coloreadas y un morphing de nubes de niebla emanaba de una escultura caracterizada por un ambiente sutil de un concierto psicodélico, eso sí, sin la multitud y la música rock. La caja blanca que forma el escenario permanece sobre el suelo de una sala vacía mientras una caja con unas dimensiones exactas flota por encima a unos cuantos centímetros, paralelamente al escenario y suspendida desde el techo con unos cables. Como parte de una cuidadosa coreografía de un light show, geles de color pastel bañan el escenario vacío con ondas de color; estos pequeños artefactos lumínicos, los cuales están sobre el escenario, están preparados para moverse y cambiar de dirección con unos patrones diseñados. No obstante, los efectos de luces sobre la niebla crea una atmósfera abstracta hipnotizante en lugar de sincronizar directamente con la orquesta de Satie. El vapor que emana de una máquina de humo crea un ambiente relajante y altamente pictórico de pura contemplación.

El escenario vacío de las luces de colores bailando y la niebla fueron intencionadas por el artista para ser una modelo para un concierto. Vigas de luces coloreadas bailan con la música en un trabajo que elude el análisis, excepto por el análisis puramente estético de la forma, color, luz y movimiento. Ambos materiales (su gran luz y caja de sonido) e inmaterial (escenario con la nebulosa de color para un concierto que sólo puede ser imaginado) Cuando la música finaliza, las luces que están por encima del escenario se apagan, la niebla desaparece, y la iluminación de la sala se enciende, el ensueño es roto por unos instantes antes de que el show comience de nuevo.



Pierre Huyghe. *L'expédition scintillante, Acte 2*, 2002. Act 2 (light show), 2002 Museo de Arte Contemporáneo de Castilla y León (MUSAC) Photograph by Marcus J. Leith



Pierre Huyghe. *L'expédition scintillante, Acte 2*, 2002. Act 2 (light show), 2002 Museo de Arte Contemporáneo de Castilla y León (MUSAC) Photograph by Marcus J. Leith

El *Acte 2* tiene una cualidad enigmática entre entidad con una calidad fantasmagórica. El viaje termina escaleras arriba en la última planta de la exposición con el *Acte 3*, el elemento dominante de este *Acte* es una pista de patinaje sobre hielo negro donde se había celebrado el día de la inauguración una actuación, las huellas dejadas en la pista crearon una figura con ocho formas hechas por las cuchillas de los patines, lo cual era prominentemente evidentes. En los bancos que rodeaban la pista se encontraba un libro de pasta dura en el Huyghe detallaba las ideas para un musical y una expedición al ártico.



Imágenes superiores. **Pierre Huyghe.** *Float.* Castello di Rivoli, Museo d'Arte Contemporanea, Rivoli (TO), 2004. Foto di marcodelatorre.studio.

Una vez que habrías el libro, te encontrabas con una reproducción en blanco y negro del fresco *Saint Francis's Sermon to the Birds* (1297-1300) de Giotto seguido de una declaración: “La invención de una zona desconocida. El significado real para descubrirlo. La llamada de los pájaros de Saint Francis. La expedición poética” El libro también lleva un set de textos e imágenes referentes para tres instalaciones – fotos de un barco navegando a aguas remotas del polo, un sombrío paisaje ártico lleno de pingüinos y líneas como “Una psicodélica (sic) experiencia. Un arco iris de noche.”

El libro y los tres actos no son una grabación de una expedición que ha tenido lugar pero funciona como establecer un proyecto para una expedición poética colectiva que está por venir. El *Acte 2* en particular, da

forma a la experiencia de pérdida de uno mismo en un concierto – conjugando la paradoja de permanecer en la multitud de personas cuya atención colectiva está fijada sobre el escenario mientras que los pensamientos individuales derivan hacia tiempo y lugares

lejanos. Esta obra demuestra como el interés de Huyghe no trata sobre las celebraciones y festivales de estadificación, no se trata de volver a representar los eventos vividos, sino sobre “la creación de una plataforma, creando unos personajes –o elementos...- para que otros la usen” (Sutton, 2005).

Informado por el teatro y la experiencia cinematográfica, el diseño de la exposición fue en si mismo lo material y el significado del arte sobre la pantalla. Huyghe repitió su estrategia de las pantallas unificadas y el trabajo artístico en *Float* (2004) en el Castello di Rivoli en Turín, Italia. Para su exposición individual en un museo que antes era una residencia real del s.XVIII, Huyghe mapeó y recreó el aspecto del espacio de la galería en la forma de un gran balón blanco hecho de Tyvek a escala de uno a uno.

Durante una procesión, el inflado y extraño objeto "flotador" fue llevado por un grupo de niños al castillo sobre la cima de la colina, y entonces fue sepultado dentro de la misma galería que había generado su forma, transformando el interior en una nebulosa, que fluye, por el espacio flexible a través del cual los espectadores podían caminar. Se convierte en un espacio de un pliegue miriado -de multiplicación infinita y transformación, como si se tratara de un espacio Barroco.

A pesar de todos los proyectos en los que colabora con otros artistas, y de los que muchas veces es difícil saber de quién es cada obra, en la gran retrospectiva que le dedicaron en el 2013 en el Centre Pompidou de París se puede escuchar en la lejanía el susurro de colegas suyos.



Imágenes superiores. **Pierre Huyghe**. *Float*. Vista de la instalación en el centro Pompidou, París, 2013. *Images courtesy of Centre Pompidou, Paris*



Hablamos de un artista que trabaja incansablemente desde hace más de veinte años, es uno de los artistas franceses junto con a Parreno con una trayectoria imparable. Después de un enorme éxito en la Documenta (13), vive un momento mágico y desde luego veinte años de carrera en lo más alto hoy en día es poco común.

Como hemos mencionado antes, en 2013 el centro de arte Pompidou de París le dedicó una retrospectiva individual, las muestra abarcaba obras entre 1986 y nuestros días, aunque no obstante no fue una exposición extensa y abundante en cuanto a obras. Se caracterizaba

por su cercanía a la idea de deriva, favoreciendo un recorrido libre y abierto en el que no se observase un hilo conductor que no sea otro que la libre asociación de trabajos realizados en momentos y contextos diversos, desvaneciendo de esta forma toda posibilidad de aferrarse a un discurso cronológico o temático.



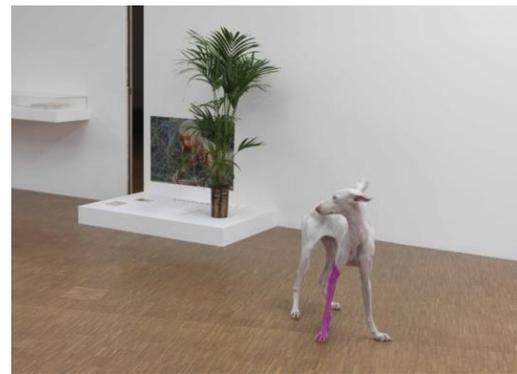
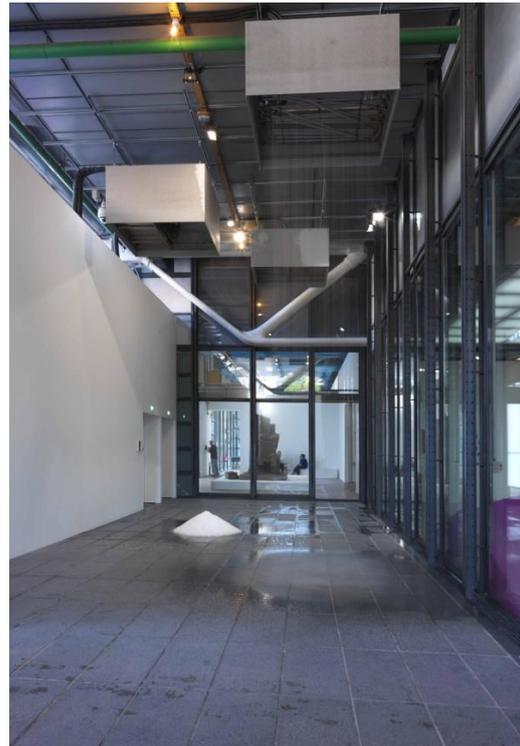
Imágenes superiores. **Pierre Huyghe.** *Float*. Vista de la instalación en el centro Pompidou, París, 2013. *Images courtesy of Centre Pompidou, Paris*

No obstante, lo que de verdad vertebraba el proyecto y daba consonancia y armonía a toda la exposición, era la sensibilidad con la que el artista había compuesto el espacio. La exposición tiene lugar en el mismo espacio donde el artista Norteamericano Mike Kelley la realizó anteriormente, donde algunos de los muros de entonces siguen igual, sin repintar, dejando entre ver en las planchas de pladur las puntadas, restos de carteles, y el polvo acumulado. Esto lo utiliza Pierre para recordar a Kelley colocando su *School Spirit* donde se había mostrado la mítica obra *Educational Complex* del americano. Así nos lo hacía ver un antiguo rótulo ya roído.

En esta exposición Huyghe creó un ambiente más cercano a lo alternativo que a lo institucional, apartó esa pompa de aura que rodea las grandes exposiciones y no quiso convertir su muestra en la típica antológica. Desde luego, esto se transfiere de forma

excepcional a la muestra, ya que tenía un marcado perfil analógico, dejando de lado toda espectacularidad de la experiencia, algo contradictorio si tenemos en cuenta que muchos trabajos suyos tienen como tema central lo espectacular, y algunos de ellos se encontraban en la muestra.

Según se entraba en la sala, un chico joven te preguntaba tu nombre, y seguidamente lo desvelaba en voz alta para que toda la sala se hiciera eco de tu llegada. Al momento te dabas cuenta que ya no eras un espectador corriente, y según ibas recorriendo el pavimento centímetro a centímetro te invadía la enorme sensación de ser parte de la exposición. En la primera parte, nos encontramos con un espacio grande y abierto, con un aspecto de patio de recreo de colegio, en un lado nos encontramos una pista de hielo que una patinadora surca de vez en cuando dejando sus marcas en el suelo (*Atary Light*) peceras con micromundos naturales, zonas con vegetación. Se advierte que la luz es natural, al igual que en otras salas, aunque hay una sala donde apenas hay iluminación y eso que hay una serie de fotografías en la misma, parece que están alojadas con una discreción mística. Pronto nos dimos cuenta de la forma en colocar la exposición, la distribución de los contenidos muy lejos de toda convención. Antes mencionamos la obra “pista de patinaje” (*Atary Light*) pertenece a la trilogía *L'Expédition Scintillante*, que data de 2002, a la que también pertenece la psicodélica caja de luz de la que emana la bellísima música de Satie. La caja de luz se encuentra en otro lugar, compartiendo sala junto al vídeo *A journey that wasn't*, y ambas se alternan en un montaje tan desacomplejado y aparentemente despreocupado como insólito. (Hontoria, 2013).



Imágenes superiores. **Pierre Huyghe**. *Float*. Vista de la instalación en el centro Pompidou, París, 2013. *Images courtesy of Centre Pompidou, Paris*

Esta distribución del espacio no es algo nuevo en las exposiciones de Huyghe, responde al modo en que el artista cuestiona los lugares que pueden acoger arte, siempre

tangenciales a la norma. Uno de esos ecosistemas los encontramos en el vídeo *The Host and the Cloud* (2010), container de casi todos los argumentos que dan forma a la exposición. Casi dos horas filmadas en el Museo de Arte y Tradiciones Populares de París, es decir, en los lugares menos expositivos de dicha institución (escaleras, pasillos, almacenes y salas abandonadas). La atmósfera es opaca. Se suceden microhistorias cimentadas en guiños, solapamientos y repeticiones que no solo funcionan como nexo entre las historias en el propio video sino que saltan al espacio del espectador, deslizándose en la exposición. (Hontoria, 2013).

En consecuencia, la obra tiene momentos esplendidos. En ciertas historias aparecen personas con máscaras, una suerte de libro luminoso que cubre sus rostros. De repente, un hombre que lleva esa misma máscara pasaba junto a los visitantes y recorría junto a ellos las diferentes salas de la exposición. Veías como algo pequeño se le acercaba y se quedaba a su lado, se trataba de Human, el archiconocido galgo español con su pata pintada de rosa que pobló aquel enigmático espacio en el *Auepark* de Kassel. El principal protagonista de la exposición es por supuesto Human. Al recorrer junto a ti los espacios ponía de manifiesto la poderosa vitalidad del presente. Huyghe habla a menudo de la exposición como formato, algo que comparte con Parreno, un formato que es una herramienta para intensificar el presente y la literalidad abrumadora de las cosas.

Toda la exposición se cifra en una rotunda temporalidad común: nada más entrar en la exposición -y al salir de ella- llueve y nieva al mismo tiempo.

Volviendo al vídeo anterior, vemos ciertos personajes con cabezas de pájaro. De repente, vemos en la sala un hombre con la misma máscara de pájaro, aparece y se mezcla entre los visitantes para visualizar el vídeo. El galgo se sienta a su lado como fiel dueño. Fijamos nuestra mirada en el video y aparece un tipo haciendo de Michael Jackson mientras suenan los primeros compases de Thriller. El hombre mezclado entre los visitantes rompe a bailar, pero algo pasa con la música, el sonido no viene de ningún altavoz alojado cerca del video, sino de un transistor que tiene el hombre con la cabeza de pájaro en su bolsillo. Desde luego, todo está hecho con la máxima precisión. Recuerda al cine de Dogma, que huía del artificio y de la mentira, que rechazaba la perversión de la realidad del cine de Hollywood denostando todo lo que pudiera restarle verosimilitud a lo narrado. Son argumentos que Pierre Huyghe hace suyos en esta exposición. (Hontoria, 2013).

En estos proyectos Huyghe no deniega nuestro impulso hacia la transcendencia y la separación del alma: lo revierte. En su universo, no hay necesidad de escape -el éxtasis, la visión, y la epifanía son todo lo posible aquí y ahora, en nuestro mundo, sobre la tierra. Es, paradójicamente, a la vez transcendente e inmanente.

3.1.4 MASSIMO

BARTOLINI

El parapente es la forma pura que se manifiesta en la acción. El piloto es motor (por su propio peso) y la mente, él mismo una máquina, como una vela, como el viento y las corrientes ascendentes. Es esta, una imagen maravillosa de la unión entre el hombre como habitante y la naturaleza como una residencia, en una palabra: Justicia. (Bartolini & Rossi, Light as a bird not as a feather)

“El arte habla en privado al público” (en contraposición a los medios de comunicación, los cuales hablan en público a lo privado), Massimo Bartolini declaró una vez (Bartolini, Bartolini, 2002/2003). Los trabajos artísticos, a veces sensuales de Bartolini inducen al espectador a un estado meditativo que sigue siendo aun altamente experiencial. Haciéndonos reflexionar sobre la relatividad de lo que es estable e inmutable, sus obras interrumpen el flujo febril del tiempo. Se le reconoce al artista internacionalmente por su inmersión en el arte experimental, a menudo habla en sus obras en términos de metamorfosis y de experimentación. En sus instalaciones, Bartolini crea lugares extraños y con una apariencia, donde la gente puede experimentar dimensiones metafísicas: soledad, tranquilidad, visiones, y sorpresas son todos los estados y emociones suscitadas por su arte, que trata sobre como algo muy abstracto se puede traducir dentro de algo muy tangible –“para sentir con la mente y pensar con el cuerpo.” (Bartolini, Bartolini, 2002/2003)



Massimo Bartolini, *Tamburo*, 2002
legno, ferro, nubes, instalación de
ubicación específica. Magazzino, Roma
dimensiones variables

Sus ambientes son inusuales, sesgados e improbables. Levanta el suelo de la planta e incluso el sumidero de la habitación en ellas; suaviza todas las esquinas y bordes (donde el muro conecta con el suelo o el techo) de una habitación blanca en el cual una flecha de luz baila al sonido de tambores; o eleva el suelo a la altura del pecho, creando una vertiginosa vista sobre el exterior. Todos están destinados a remover el espacio y los puntos de referencia temporal, justo como hizo el pintor Giorgio de Chirico antes, con el



Imágenes superiores: **Massimo Bartolini**
Untitled (Wave) 2012. Documenta (13)

fin de suspender un sentido del aquí y del ahora y aumentar un sentido de espiritualidad. Al mismo tiempo, creando ambientes para ser experimentado por sus espectadores, Bartolini hace posible caminar verdaderamente a través de un universo paralelo de la mente -de nuevo, un espacio "real" y un "espacio" mental a la misma vez, un espacio de separación del alma del cuerpo, un espacio de transcendencia e inmanencia.

En sus primeras series de trabajos llamados *Teste* (Cabezas), compuesta de habitaciones blancas las cuales tienen las esquinas curvadas. En *Teste n1* (1996-1997), unas pequeñas flecha de luz (la misma forma como las que están en las pantallas de ordenador) dispara alrededor de una sala redonda con el sonido cambiando de una grabación de tambores y los imprevisibles ruidos de dentro de la audiencia, provocando un sentimiento como estar dentro de la cabeza de alguien o dentro de la "mente" del ordenador. *Tamburo* (Drum, 1990-2002) se desarrolló a partir del *Teste*: una habitación blanca prístina en la cual el suelo se gira mientras el espectador se mueve a través de ella. Reactiva el peso de las personas y los movimientos alrededor del

espacio, los cambios que se producen en el suelo ligeramente hacia arriba y abajo, al igual que un barco meciéndose suavemente en un mar en calma. Sin embargo, en este vacío, un espacio suavemente inestable, Bartolini coloca algunas nueces en el suelo, las cuales ruedan con los cambios de su inclinación. Como en todos sus ambientes, *Tamburo* parece un lugar que se ha materializado aquí desde otro universo uno que ha caído en su lugar.

No obstante Bartolini también ha creado un número de obras en el espacio exterior. Su *Untitled (Wave)* 1997-2001 se trataba de una piscina con forma rectangular con una ola que no paraba de oscilar, como si la marea no cesara nunca (la ola estaba generada por una mecanismo que se encontraba debajo de la estructura de la piscina) instalada en los jardines de la Villa Medici de Roma y después en un patio exterior en la ciudad de Long

Island cerca de New York -una visión altamente inusual en el medio de la ciudad. Esta obra ha estado expuesta en varios espacios, muy distintos unos de otros, cambiando de esta forma el contexto expositivo: 9Untitled (Wave), P.S.1 Contemporary Art Center, Long Island City, New York, 2001. Por otra parte la hemos podiod ver en la Documenta (13): The Uncommodifiable Quinquennial en el 2012. La ola hacía mover el agua de una extremo a otro de la piscina, a su alrededor un rico suelo circundante alimentando un círculo de plantas comestibles. Para el artista, el agua es un material para esculpir que crea formas sin ningún control. La ola solitaria que parece propulsarse sin fin hasta que alcanza la línea de costa, una metáfora para el perfecto *perpetuum mobile*.



Massimo Bartolini *Finestra su finestra* 2002. stanza in cartongesso, scala in legno, pavimento in piastrelle, lavandino, rubinetto, acqua, Plexiglas 426 x 400 x 224 cm. Castello di Rivoli Museo d'Arte Contemporanea

En la instalación llamada *Finestra su finestra* (2002-2003), trajo el espacio exterior, el aire libre dentro de la sala creando una pequeña habitación con una vista, construyendo un espacio alrededor de una existente ventana y elevando el suelo dentro de ella de modo que se alinearon con la parte baja de la ventana. Rectángulos de cristal fueron cortados desde la ventana hasta que el aire fresco podía penetrar este espacio "intermedio", ni en el interior ni en el exterior. Un fregadero situado en la habitación ofrecía agua que fluía hacia el interior del grifo en lugar de verterlo fuera. Este nuevo lugar sugería un lugar alejado de la vida real, a pesar de todo el interés de Bartolini en los fenómenos naturales, materiales y energía también ha acentuado un sentido de presencia en un aquí y ahora expandido. El trabajo poético de Bartolini, de hecho, intenta reconciliar lo contrario: el deseo de crear espacios alternativos de otro mundo para la mente y el cuerpo, mientras que también la conexión del arte con la tierra en la experiencia real de la naturaleza es su fuerza. Como hizo James Turrel mucho antes, el arte de Bartolini es sobre la percepción y meditación. Pero hay



Massimo Bartolini. *Fountain*, 2002. Castello di Rivoli Museo d'Arte Contemporanea



Massimo Bartolini – *La strada di sotto* 2011, Vista de la instalación, The Fruitmarket Gallery, Edinburgh (Courtesy the artist and Massimo de Carlo Gallery, Milan, London, foto Alan Dimmick)



Massimo Bartolini. *La strada di sotto* 2011, Vista de la instalación, The Fruitmarket Gallery, Edinburgh (Courtesy the artist and Massimo de Carlo Gallery, Milan, London, foto Alan Dimmick)

siempre una cualidad narrativa o un momento que involucra esos motivos en cada instalación en un sentido de contingente y el específico (como lo contrario a lo universal), el cual presta trasfondo surreal a su obra.

En el 2013 hizo varias exposiciones individuales a lo largo del año, la exposición *Studio Matters + 1* se pudo ver en Belgica y Edimburgo, su contenido estaba englobado por una instalación lumínica de gran formato, y una colección de pequeñas esculturas e imágenes. Los asistentes desde luego se vieron conmocionados por la instalación *La Strada di Sotto*, la instalación de estilo Toytown que traza la totalidad de la sala principal de la planta baja de la Fruitmarket en la primera exposición individual que hacía el artista italiano en Escocia.



Massimo Bartolini – *Studio Matters + 1*, Vista de la instalación, The Fruitmarket Gallery, Edinburgh (Courtesy the artist and Massimo de Carlo Gallery, Milan, London)



Massimo Bartolini. *Airplane*, 1994–2002 (Courtesy the artist and Massimo de Carlo Gallery, Milan, London, foto Mariangela Insana)

El mágico mar de luces en *La Strada di Sotto* se activa mediante el enfoque del

espectador, con el nivel de iluminación controlado por las voces de la película que se proyecta en la habitación contigua. El modelo de trabajo está sacado de los marcos de las luces utilizadas durante las celebraciones de las calles sicilianas, esta compleja red de tracklines entrecruzadas. El personaje que nos encontramos en la proyección no es nada menos que Don Valentino, el hombre que está detrás de la iluminación masiva de Sicilia, en el vídeo habla contundentemente sobre la intensidad de las luces y las sombras, unas veces aparecen más densas, y otras con menos intensidad, es la versión del tiempo insignificante de Michael Bentine de Blackpool en todo su esplendor después de la oscuridad. Aquí Bartolini ha conseguido que un hombre que se dedica a la iluminación a gran escala, en este caso el responsable de la iluminación de Sicilia, un hombre común que suele estar detrás de las órdenes de personas con más importancia (políticos) merezca atención y notoriedad. Y en este caso, es el que se encarga de animar la iluminación de la instalación con la intensidad de su voz, decidiendo cuando se enciende o se apaga sólo con elevar el volumen o bajarlo, algo que además hace como hemos dicho antes con partes que ha utilizado para iluminar las calles de Sicilia en fechas tan dispares como navidad, u otras fechas festivas. Algo que bajo el mandato de políticos no tiene la potestad de decidir. El trabajo tiene su origen en un lugar y tiempo determinado, pero habla a los recuerdos más universales de iluminaciones festivas tradicionales y a los aspectos más amplios de la actividad humana, así como a la idea de la tradición en sí.

Siguiendo escaleras arriba, nos encontramos con los eclécticos *studioworks*, un total de 24 objetos sobre una gran mesa blanca, cubierta por un vinilo que simula una mesa de dibujo de arquitectura y 38 objetos sobre las paredes, entre las que se incluyen, imágenes, esculturas, objetos y fotografías que ha realizado el artista en su estudio, los objetos parecen que están fuera de contexto, miniaturas que ha seleccionado expresamente



Massimo Bartolini – *The Sheep Smile*, 2012 (Courtesy the artist and Massimo de Carlo Gallery, Milan, London, foto Mariangela Insana)

Bartolini. Estas obras se resisten a la clasificación en grupos o taxonomías, a primera vista son objetos que no tienen ninguna relación aparente entre sí, aunque forman una colección interesante. Algunos están hechos a partir de objetos que se han roto, se han perdido o han sufrido algún deterioro. Se podrían en categorías tales como “cosas que se parecen a otras cosas”, “cosas rotas rehechas”, “fragmentos /recuerdos”, pero estas categorías no son excluyentes. Muchas de las esculturas comparten materiales u otras características; otros no lo hacen.

Cada *studiowork* se puede ver sin ningún tipo de interpretación externa, pero las palabras que acompañan al artista en el catálogo de la exposición proporcionan un enfoque poético de cómo podría ser encontrado, a veces haciendo alusión a una historia detrás de sus orígenes, otras veces señalando su estado. Por ejemplo, de las baldosas de mármol azul de Macauba de la obra *Searching Skies* (2010) comenta “un proyecto que estoy haciendo con Joseph Dalle Nogare. Buscamos dentro de un bloque de mármol de un patrón que recuerda el cielo”.



Massimo Bartolini – *Cameo* 2008–12 (Courtesy the artist and Massimo de Carlo Gallery, Milan, London, foto Mariangela Insana)

Sobre la obra *Time to unroll* (2011), Bartolini expone, “Una hoja de papel que se había enrollado durante muchos años tarda mucho tiempo para relajarse por completo”. En otras obras, como *Double Spread* (1997-2012), donde una página de un catálogo se separa del resto de las páginas, Bartolini toma las cosas fuera de su contexto, lo que aumenta el enfoque. La acción opuesta también concentra la visión - cuando Bartolini añade algo que ofrece un nuevo contexto, un nuevo propósito para el elemento, transformándolo en un nuevo trabajo, como en *Cameo* (2008-12), donde nos encontramos con “Una grieta en un bloque de arcilla seca que forma el dibujo de perfil de una mujer”.

Bartolini se encuentra en la vida cotidiana y en los materiales preciosos posibilidades para su transformación, tanto en términos de cómo los vemos y lo que vemos en ellos. En obras como la *Turtle* (2012), *Torso* (2003) y *Chinese Landscape* (2003), la piedra, la madera y la cera se convierten en una tortuga, un torso y una montaña en una distancia brumosa. Manipula materiales para que tengan las características de otros materiales, lo que hace posible lo improbable. En *Airplane* (1994-2002), Bartolini propone que el

alabastro se puede doblar como el papel; *Dew* (2004) es una pintura que está siempre mojada, nunca seco. *Invovelment Figures* (2001) consta de cuatro esculturas de alabastro pintado de piedras de albaricoque que Bartolini describe como "... el mismo color y tamaño que un albaricoque...Un malentendido”.

Muchas de las obras están hechas de objetos perdidos, rotos o cosas transformadas que ganan intensidad cuando se convierten en un tema por derecho propio, como *Broken Sword de Wood* (2005) y *Good Ashes* (2011); en otras obras, como *Until it Breaks* (2008) la rotura es parte del proceso de hacerlo. Bartolini habla de cómo todos los *Studioworks* “tratan con el antes” del trabajo posterior, con el estado de poca felicidad antes de hacer un trabajo. Obras como *The Sheep Smile* (2012) - que Bartolini describe como le inspiró “De una historia que me llamó la atención en la escuela primaria. Un cadáver de una oveja con hermosos dientes”- son testimonio de estos pequeños momentos de felicidad.



Imágenes superiores. **Jeppe Hein.** *Moving Bench #2* Año: 2000 Materials: Madera, motor electric, contacto, ruedas, almuada. Dimensiones: 40 x 200 x 70 cm

3.1.5 LA OBRA DE ARTE

COMO REACTOR DE JEPPE HEIN

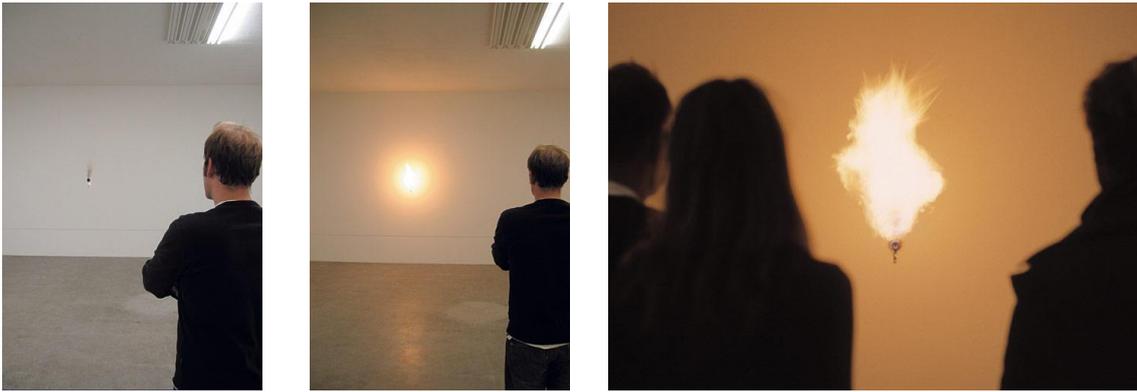
A pesar de lo joven que es, el danés Jeppe Hein (1974) tiene una sólida trayectoria que ha ido construyendo desde principios de la década pasada. Después de estudiar en Städelschule, Hochschule für Bildende Künste en Frankfurt, Alemania, en 1999, Hein comenzó a hacer piezas de construcciones arquitectónicas que juegan con la comprensión de los cambios en la escala y el movimiento. Su práctica nos ofrece un comentario directo sobre la naturaleza cambiante de la práctica escultórica cinética contundente hacia la transformación de la percepción del espacio construido.



Imágenes superiores. **Jeppe Hein.** *Smoking Bench* Año: 2002. Materiales: máquina de humo, acero inoxidable, aparatos técnicos, cojín, espejo. Dimensiones: bench 45 x 50 x 50 cm, espejo: variable

En un artículo publicado en mayo de 2013 en la revista Neo2, su compatriota y arquitecto Bjarke Ingels dice respecto a su obra “las grandes piezas de arte te abren los ojos a cosas que de otra manera no tomarías en cuenta, y lo mismo pasa con la arquitectura, que responde a una situación o unas condiciones que puedes haber ignorado previamente. Con los proyectos de arquitectura respondes o manifiestas ciertos aspectos de la vida en los que realmente no sueles pensar, pero que están ahí, son una forma de ver el mundo particular y diferente” (creative, 2013). Desde luego no le faltan palabras a Bjarke para describir el arte que está en su entorno, y habla con entusiasmo del artista danés con el que realizó un proyecto diseñando los bancos del pabellón de Dinamarca en la Exposición Universal de Shanghai (2010). Las obras experienciales de Jeppe Hein, cuya interacción despiertan en el espectador emociones estados de convivencia lúdicos y emocionales, tiene en cuenta las situaciones que es capaz de producir la arquitectura en un espacio en particular. Sin utilizar muchos medios, aunque a veces utilizando recursos tecnológicos sin dar la sensación de ello, las piezas de Hein cautivan y crea instalaciones que parecen ser visiones contemplativas de eventos maravillosos, a pesar de estar basadas en realidad en la sutil interacción con sus espectadores en la que basa su núcleo central. Todo esto es producto de una profunda observación de la forma y de sus usos, de manera que el espectador al experimentar estas obras lo hace también junto con el espacio que le rodea, a través de una serie de capas informativas. La forma que tiene de conectar con el espectador es a través del elemento sorpresa sensorial, para ello hace que el cuerpo sea un elemento más, haciendo de este un conducto plástico como un receptáculo de imaginación lúdica.

Sugestivo del Minimal "objetos específicos" en su forma, no son específicos para ellos mismos o para su localización en absoluto, pero son de hecho construcciones altamente volubles que se reactivan a la presencia individual. Como Bartolini, Hein materializa un aspecto del éxtasis en el aquí y ahora, denegando ambos la visión medieval del éxtasis como una salida del cuerpo, tal y como ocurría con la estética del Romántico de lo

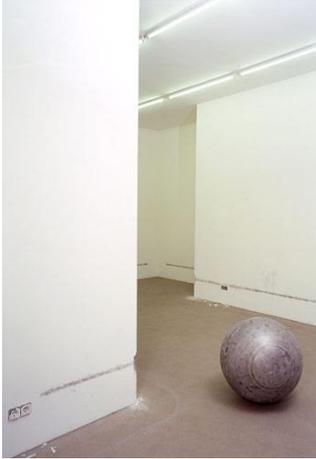


Jeppe Hein. *Bear The Consequences* Año: 2003 Materiales: gas propano, llama, sensor, aparatos técnicos.
Dimensiones variables

visionario como privado a un universo que vas más allá de la realidad que la sensibilidad aumentada que nosotros somos capaces de vislumbrar. Por el colapso de las visiones dentro de la fábrica de lo real, para Hein lo contemplativo y lo activo son uno y lo mismo. Si pensamos que podemos imaginar sólo ciertos efectos físicos cuando nuestra mente se obsesiona, aislados del flujo de la realidad, intentar no obsesionarse percibiendo los simples eventos y movimientos, Hein trabaja con la física simple y con las soluciones de ingeniería para conectar a esa capa una visión en la percepción actual, así produciendo un empoderamiento y liberando efectos en el espectador, que ya no son pasivos de tales efectos en la realidad virtual, en la televisión o en las películas de animación.

Algunos de sus proyectos que realiza desde el comienzo de la década pasada involucran a bancos -lugares para sentarse y contemplar la obra, espacios, lugares para descansar y tener tranquilidad, intervalos en el espacio museístico en el flujo temporal de los eventos del día a día. En su obra *Moving Bench #2*(2000) un para inocuos bancos se mueven lentamente por la galería cuando uno se sienta, los típicos bancos que encontramos en los museos y en las galerías están posicionados en frente de otras obras, parecen cumplir su función como lugares de descanso y estudio de las obras. Sin embargo, en lugar de ofrecerse a si mismos para la contemplación silenciosa, los bancos de Hein producen una respuesta inesperada cuando se sienta sobre ellos. En cada banco en el que se sienta una persona, el peso del cuerpo activa un motor, cuasando que este rueda sobre el suelo de la sala en un sorprendente viaje que se detiene unos pocos metros más adelante.

En *The smoking Bench* (2003) nos encontramos con un gran espejo colgado en una pared, y un banco justo en frente suya, los que se sientan de repente se ven inundados y rodeados de humo. Al sentarse la persona puede observar sus propias reflexiones, sólo has que poco tiempo después se ve envuelto en humo. Al sentarse la persona, un pequeño gatillo activa una máquina de humo que hay dentro del banco, liberando humo que sale al exterior a través de unos pequeños orificios que rodean el asiento. De esta forma,



Jepe Hein. *360° Presence.*
 Año: 2002 Materiales: Acero,
 motor eléctrico, batería,
 sensor Dimensiones: ø 70 cm

mientras el visitante observa su reflejo en el espejo, ve desaparecer su cuerpo en una nube de humo, para poco a poco reaparecer cuando la niebla se disipa.

Otros trabajos actúan en la arquitectura del espacio expositivo, estructuras de pensamiento de lo más estables y constrictivas. En *Moving Wall* (2000), cuando una persona se sienta en el banco que está cerca de un muro situado en una galería abierta, otro muro perpendicular y oculto se activa, se desliza fuera de la construcción provisionalmente, aislando y creando un espacio privado para el espectador. Cuando la persona que se ha sentado se levanta, el muro se retrae y desaparece. Hein desarrolló esta idea dentro de la obra *Invisible Moving Wall* (2001) donde tres muros independientes de la galería se movían lentamente (cuatro pulgadas por

minuto) así que para crear un cambio imperceptible en la arquitectura, alteró en última instancia la percepción del espacio en conjunto: el espectador no sólo se mueve alrededor del espacio, sino que el espacio se mueve alrededor del espectador.



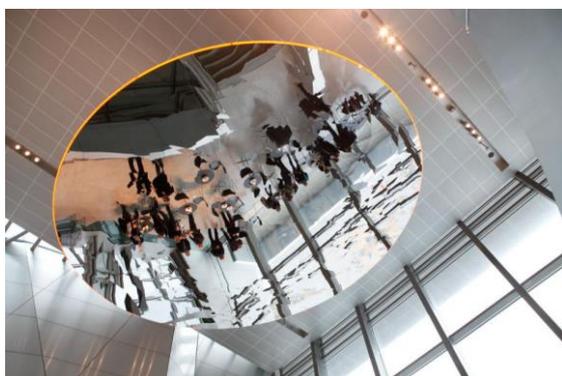
Jepe Hein *ARE YOU REALLY HERE* Año: 2014
 Materiales: powder-coated aluminium, neon tubes,
 two-way mirror, powder-coated steel, transformers
 Dimensiones: 100 x 100 x 10 cm

Algunos trabajos hechos por Hein son incluso más radicalmente visionarios, como *Bear the Consequences* (2003), en el cual una llama de fuego estalla desde un muro cuando la persona está cerca, y *360° Presence* (2002), una pelota de acero de 70 cm de diámetro que cuando el espectador está presente, se mueve alrededor del espacio expositivo golpeando dentro de los muros y desgastando poco a poco la pintura y el plástico, pero se queda quieta cuando el espacio está vacío. Gracias al simple sensor de movimiento, el acto de mirar se vuelve tan productivo como tocar. Aquí juega con la atracción y la repulsión, la coincidencia y la consecuencia. Esta obra juega fuera de la fascinación con mecanismos de dominación tan bien como la atracción simultánea y la repulsión

del mismo peligro.

Desde luego es un artista que no ha parado de trabajar, en 2008 hizo una exposición conjunta con el artista norteamericano Dan Graham *From Seriousness to Silliness* en la

Galerie Rüdiger Schöttle de Munich. Aunque ya antes habían colaborado juntos – Graham hizo una escultura para “Karriere”, un bar del que es propietario Hein en Copenhague- desde esa última vez decidieron que tenían que hacer una exposición conjunta. En la exposición se podían ver obras que tenían una gran similitud y otras que no obstante tenían bastantes diferencias, teniendo en cuenta que pertenecen a diferentes generaciones el punto de vista de uno y de otro difiere en cuanto al contexto social del arte. No obstante, si comparten conceptos similares aunque tengan unas perspectivas generacionales distintas. Dan Graham es conocido por sus esculturas arquitectónicas hechas con una especie de cristal, que forma complejos pabellones basados en formas geométricas simples y hechos de metal y de dos paneles de cristal/espejo. Sin embargo las obras que presentaba el artista danés Jeppe Hein cuestionaban las estructuras espaciales e institucionales de arte, los dos presentaban sus diferentes enfoques en una exposición colectiva.



Jeppe Hein *Reflecting Frequencies* Año: 2014 Materiales: High polished stainless steel, aluminium, neon tubes, transformers, electrical motor. Dimensión: ø760 cm. Instalación permanente en el House of Music, Aalborg, Denmark

Por otra parte, en sus últimos trabajos, como *ARE YOU REALLY HERE* (2014) vuelve a usar espejos, o eso parecen a simple vista. UN espejo colgado en una pared nos invita a mirar, pero al acercarnos vemos el texto ARE YOU REALLY HERE, lo que nos choca y nos hace reflexionar sobre nuestra imagen reflejada y el texto que la circunscribe. La obra está hecha con un espejo de dos caras, y ha introducido en el interior letras hechas con luces de neón, superponiendo el reflejo del

visitante y el espacio circundante. Combinado con el espejo de dos capas en frente de la persona, el mensaje apelativo parece despertar a los espectadores al momento presente y cuestionar su posición en el espacio y el tiempo.

El uso de espejos y su acción de reflejar al espectador y el espacio circundante es algo en lo que ha reiterado varias veces Hein, lo podemos ver en los últimos proyectos públicos como *Reflecting Frequencies* (2014), *Double Reflection* (2014) y *Semicircular Mirror Labyrinth II* (2013), esta última es una instalación permanente en Ordrupgaard, Charlottenlund, Dinamarca. La obra está realizada con seis semi círculos de láminas equidistantes de espejo que se encuentran una frente al otro en una posición invertida. La curva de los arcos espejados está alejada de un espacio central creado entre ellos. La superficie de los espejos refleja no sólo los espectadores y su entorno, sino también los espejos adyacentes. El espacio físico es visible en la brecha entre las láminas verticales, y se inserta entre las imágenes de espejo. Por tanto, la reflexión multifacética produce





Imágenes superiores: **Jeppe Hein** *Semicircular Mirror Labyrinth II*: 2013 Dimensiones: 6 semicircular elements, 220 x 830 x 875 cm. Materiales: high polished stainless steel, aluminium. Instalación permanente en Ordrupgaard, Charlottenlund, Denmark

una vista fragmentada del espacio, que rodea el espectador con un entorno desconocido y desorientador similar a la de un laberinto y parecida a una experiencia psicodélica.

En consecuencia las piezas y estructuras que instala Jeppe Hein tanto en el interior como en el exterior de los ámbitos expositivos son un terreno de juego donde funcionalidades y realidades han sido modificadas del mismo modo que la realidad del propio individuo.



Olafur Eliasson. *The Weather Project.* 2003. Monofrequency lights, projection foil, haze machines, mirror foil, aluminium, and scaffolding 26.7 m x 22.3 m x 155.4 m. Installation in Turbine Hall, Tate Modern, London. Photo: Studio Olafur Eliasson. Courtesy the artist: neugerriemschneider, Berlin; and Tanya Bonakdar, New York. © Olafur Eliasson 2003



Olafur Eliasson y Ma Yangson. *Feelings are Facts*, 2010. en Beijing, China.

3.1.6 Olafur Eliasson.

Experiencias y percepciones

Realizó sus estudios en la Real Academia de Bellas Artes Danesa, y unos años después funda su Studio Olafur Eliasson –un laboratorio de investigación espacial en el barrio Prenzlauer Berg de Berlín- conocido por la realización de mega proyectos artísticos de gran escala realizados con materiales efímeros como la luz, el agua, el sonido, la niebla, el hielo y la tierra, la temperatura del aire, el olor, y materiales industriales como el espejo, acero, aluminio, y los filtros de colores, donde explora la relación de la naturaleza, con las nuevas tecnologías y todo nuestro entorno. Así son los comienzos de uno de los artistas internacionales del momento, en la actualidad tiene un equipo formado por más de más cincuenta personas en su estudio, entre los que se encuentran arquitectos, diseñadores, ingenieros, artesanos, historiadores del arte, artistas, etc.

Desde los años 90, el artista Olafur Eliasson ha estado explorando las relaciones entre el fenómeno natural, la cultura -la belleza natural y el arte-, el contexto de la galería, el museo, o el espacio público a través de fotografías, videos, o instalaciones. Sus obras transforman el espacio museístico, la galería, o un espacio determinado para crear un espacio híbrido en el que la naturaleza y arte se mezcle homogéneamente. A través de la conciencia del espectador y la experimentación física hacia la obra, Olafur investiga sobre la experiencia sensorial que la obra genera en el espectador y en su entorno. Para ello se sirve de todo lo que la naturaleza nos brinda: agua, tierra, aire y luz, son algunos de los elementos primordiales que nos rodean y que conforman nuestro espacio, espacio físico que se convierte en parte fundamental de lo que somos. En sus proyectos nos deleita con destellos de luz, colores reflejados de variedad cromática y movilidad, estos son algunos de los aspectos del universo de su obra, que nos transporta a un nuevo horizonte de la experiencia artística dentro de estructuras ya establecidas.

A través del uso de espejos, prismas, algunas veces caleidoscopios, estructuras reflectantes, filtros de colores, diversidad de materiales, etc. explora los espectros cromáticos, los fenómenos naturales, las sombras y los reflejos para hacerlos visibles, estos efectos que provoca invitan al espectador a introducirse entre las obras, caminar por ellas, compartir las emociones; los colores, las texturas, el olor, para así a través de su trabajo, realizar una “*investigación simultánea de los mundos de los fenómenos naturales y de la expresión artística*” acercando a ambos mundos al espectador. Se deleita en construcciones maravillosas y experiencias visuales mágicas tan bien como revelando los mecanismos físicos por el cual la visión y el pensamiento son construidos y formados por cada uno de nosotros. Sus piezas conquistan al espectador, fomentan emociones, el deleite y la voluptuosidad de las fantasías oníricas que provocan son dadas por el uso correcto del espacio. Es un artista que ha trabajado también con la arquitectura, y ha aplicado muchos de sus proyectos a enlazar la instalación con la arquitectura, podemos encontrar piezas suyas en lo alto de edificios, en túneles, fachadas, diseños de corredores, etc.

Desde luego es un artista multidisciplinar que trabaja con todo lo que está a su alcance, desde la luz como hicieron en el arte cinético-lumínico, la naturaleza, los efectos ópticos, y la percepción.

Sus instalaciones resultan un acto sublime de la imaginación poética, son un organismo vivo que siente y brilla a cada paso; obras que crean situaciones especiales que alteran la percepción del espectador en relación al espacio y a sí mismo, pues rompen con el concepto de los lugares tradicionales, el tiempo y las nociones arquitectónicas. Trabajando en la gran mayoría de las veces a gran escala, rompen con la norma convencional y los espacios pierden su representación estricta para adquirir un significado

más profundo, así, como rodeados de un aura luminosa, las construcciones envuelven al espectador en una atmósfera distinta.

Usando como no puede ser de otra manera y lo ha demostrado en los libros que ha publicado, y en las entrevistas, el lenguaje que utiliza Eliason es el vocabulario del arte, la arquitectura y la ciencia, crea obras que son experimentadas por el espectador no meramente como objetos, sino como actualizaciones. Como aquellos que estaban asociados con el Minimalismo y el movimiento Light and Space, él está preocupado por la percepción. Las palabras de A. Leepa nos dan a entender las pretensiones semánticas que tenía la obra del minimal art, y que en ciertos aspectos se asemejan a las de Olafur:

“El arte mínimo es considerado como un esfuerzo por tratar tan directamente como sea posible con la naturaleza de la experiencia y su percepción a través de las reacciones visuales” (Leepa, 1995).

Para los artistas del arte minimal el papel del espectador empezó a tener relevancia y la experiencia corporal empieza a desempeñar un papel importante en el arte óptico y su relación con el movimiento. Del mismo modo que en el minimal art donde las formas penetran en el espacio circundante, invitando al espectador a unirse a ellas, y a confrontar su implicación de movimiento y desarrollo por medios visuales, las piezas de Olafur emplean en cierto sentido lo mismo, aunque implementando todos los medios que tiene a su alcance. Desde luego no cabe duda que los antecedentes de la obra de Olafur los encontramos en el minimal art, el arte cinético-lumínico, el land-art, los ambientes y el movimiento real. Por tanto y de igual forma que en el minimal la obra no es un sistema cerrado de relaciones cerradas sino un elemento en el sistema exterior relacional.: obra-medio ambiente-espectador. (Marchán Fiz, 2012, pág. 106)



Olafur Eliasson. *Vortex*, 2012. Courtesy Städtische Galerie im Lenbachhaus und Kunstbau, München

No obstante, Eliasson pone especial énfasis en revelar los mecanismos a través de los cuales sus trabajos crean efectos perceptuales : “*Considero las obras como una especie de “productores de fenómenos”, como máquinas, o escenografías, produciendo una cierta cosa de una manera más o menos ilusoria.* Entonces la pregunta que nos hacemos, ¿Cuándo se revela la ilusión? (Eliasson, 2002)

No oculta nada en cada pieza, en cada instalación, todo lo deja entrever y es transparente. No existen los secretos para los visitantes, estos pueden observar los mecanismos, los soportes, tubos, etc. que la obra tiene en su interior. En todas sus instalaciones y en sus obras podemos

conocer el interior de su creación. La pieza *Vortex*, fue realizada para un vestíbulo de un edificio de Munich, según Eliasson, la pieza es muy conocida y recibe muchas visitas, y a pesar de que puede pesar toneladas, no obstante parece liviana, transparente, soft, con triángulos de colores y remolinos que recuerdan las composiciones geométricas de Vassily Kandinsky (1866-1944).

“En tiempos de Kandinsky – explica Olafur en una entrevista – había una fuerte convicción de que el arte podía cambiar el mundo de una manera radical. Yo admiro eso, porque lo que tú haces en una obra es significativo. Es bueno que volvamos a esa convicción. Creo que Kandinsky estaba en lo cierto”.

Los efectos multisensoriales que produce la obra *Your strange certainly still kept* (1996) son efectos experienciales, que sin embargo aunque el espectador esté bajo el influjo de tales, sigue siendo plenamente consciente de la puesta en escena que está presenciando. El espectador entra una sala completamente oscura, y se encuentra con una cortina de agua cayendo desde el techo hasta el suelo, gota a gota. Las gotas son intermitentemente iluminadas por luces estroboscópicas que se encuentran en una estructura del techo, estas luces hacen que las gotas aparezcan momentáneamente suspendidas en medio del aire



Olafur Eliasson. *Your strange certainty still kept* 1996 water, strobe lights, acrylic, foil

como una cortina de preciosas piedras, brillando como diamantes en bruto. Para poder capturar esta imposible quietud, la obra referencia el momento decisivo de la fotografía mientras también sugiere la proyección cinematográfica de la luz sobre la pantalla, aunque hay uno que es fluido (en ambos sentidos). Se puede percibir el sutil cambio en el olor, el sonido y la humedad como se va apoderando de la habitación; sin embargo como las luces estroboscópicas, uno se da cuenta del metal perforado que se encuentra en la parte superior de donde caen las gotas de agua. La ilusión es revelada al mismo tiempo que es creada.

Esta obra ejemplifica la práctica continua de Eliasson del desdibujamiento de los límites entre el interior y exterior, a menudo simulando los efectos del tiempo. En la obra *Beauty* (1993), un arcoíris aparece dentro de una habitación, suspendida en una fina niebla dentro del pequeño espacio galerístico. El agua es pulverizada desde un inyector que se encuentra instalado en el techo de una habitación oscura que pasa a través de una luz, creando un espectacular arcoíris. Diferentes colores del espectro son revelados a los espectadores mientras estos se mueven por la sala.

La crítica institucional implícita que tales trabajos recuerdan a la escultura Nonsite de Robert Smithson, en las cuales el material del paisaje es transpuesto al espacio galerístico o al espacio museístico. Similarmente, Eliasson enfatiza el artificio involucrado en el acto



Olafur Eliasson. *Beauty*. 1993 installation view at Museum of Contemporary Art, Los Angeles; Collection Museum of Contemporary Art, Los Angeles with funds provided by Paul Frankel; © 2009 Olafur Eliasson.

cultural de percibir el fenómeno natural: “Mirando a la naturaleza, no encuentro nada... sólo mi propia relación con el espacio, o aspectos de mi relación con ellos... Sólo mirando la naturaleza, cultivamos dentro una imagen.” (Eliasson, 2002, pág. 127)

De este modo, Eliasson no altera la realidad, sino que nos permite reflejar más profundamente sobre nuestra experiencia de ella.

Como parte de un proyecto sin título para la Villa Medici en Roma en 1998, construyó una "fuente" en los formales jardines del Renacimiento. Cuando uno miraba la fuente, parte de ver el agua, veía un espacio vertiginosamente profundo creado por espejos hexagonales que reflejaban e incorporaban al espectador, los árboles y el cielo. La perspectiva del Renacimiento tradicional fue rota y multiplicada dentro de unas miríadas fragmentadas, y del mismo modo cambia el espectador completamente cuando se mueve incluso suavemente alrededor de la fuente. En el catálogo de la exposición, el artista declara al espectador:

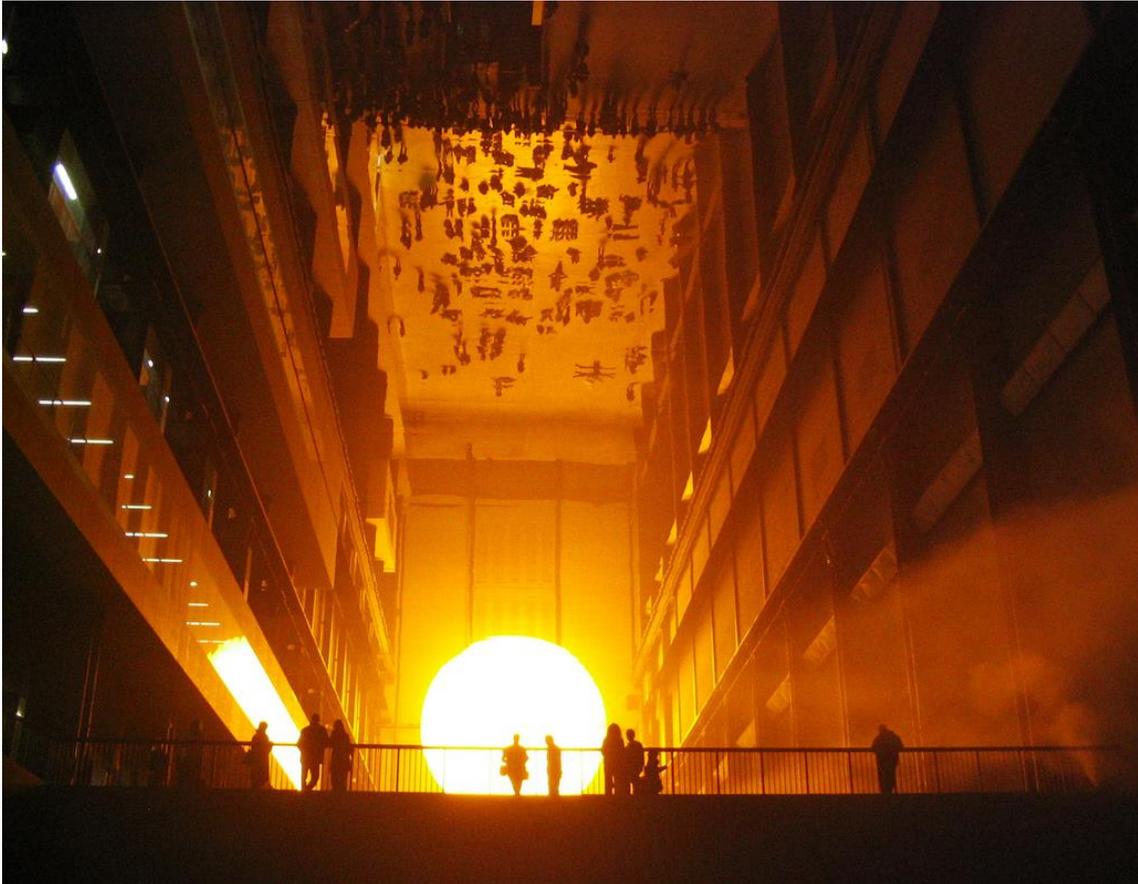
*Join me in establishing a third way of seeing not
based on perspective. See your world as a dimension
in contrast movement and change, totally depending*

on how you move around it, but still known by familiar structures and recognizable elements used for orientation. With this perception-psychological and phenomenological way of seeing, we will try for a moment to understand landscape. (Bossé, Carolyn Christov Bakargiev, & Ulrich Obrist, 1998)

Para el pabellón danés en 2003 en la Bienal de Venecia, la simple fuente se había multiplicado y crecido exponencialmente dentro de un complejo laberinto de máquinas de visión, recolectando las utopías de la naturaleza y la arquitectura orgánica algo reminiscente de Buckminster Fuller. Los visitantes caminaban escaleras arriba y volvían a bajar, disfrutando diferentes vistas también tanto dentro como fuera del prisma. Las instalaciones en el exterior de Olafur Eliason a menudo han participado en la inserción de elementos artificiales tales como las superficies de espejos, mientras sus instalaciones en el interior a menudo han incluido luces naturales, agua, hielo, niebla, y otros elementos ambientales. Para *The Mediated Motion* (2001) en la Kunthaus en Bregenz, Austria, creó un viaje sensorial a través de una serie de espacios llenos con materiales naturales como tierra, plantas, agua, humo, y madera.

A través del estudio de las mecánicas de visión y exponiendo como nosotros percibimos la belleza natural, Eliasson busca por lo tanto maneras de crear obras artísticas que son visionarias y científicas a la vez. Está interesado en el viaje de la dimensión contemplativa del arte con el que participa cada uno -porque la contemplación en sí misma es un acto de compromiso y permite un entendimiento fenomenológico de la experiencia.

En el 2003 Olafur llegó al Olimpo del arte contemporáneo. Por entonces, y ahora también, no hay lugar tan deseado para exponer como la Tate Modern y su sala de Turbinas. Desde luego se trata de un espacio inmenso que desafía las posibilidades del artista. Aquí se pudieron ver los proyectos de Louis Burgoise, Juan Muñoz, Anish Kapoor y años más tarde proyectos como el del artista Ai WEi-wei. Por entonces el artista danés ya había realizado grandes exposiciones internacionales y proyectos de gran envergadura, como las exposiciones en el Moma de New York, el Palacio de Cristal del Reina Sofía o el Pabellón de su país en la bienal de Venecia con una obra que gira en torno a los sistemas de percepción relacionadas con la naturaleza. Introduce fenómenos naturales dentro del espacio expositivo, como la cascada en su intervención del Palacio de Cristal, o en otras exposiciones creó nubes por medio de vapor o incluso tormentas dentro del espacio expositivo. Los elementos que utiliza en algunas ocasiones son efímeros, elementales, y la intención que tienes es dirigirlos a un ámbito estético.



Olafur Eliasson. *The Weather Project.* 2003. Monofrequency lights, projection foil, haze machines, mirror foil, aluminium, and scaffolding 26.7 m x 22.3 m x 155.4 m. Installation in Turbine Hall, Tate Modern, London. Photo: Studio Olafur Eliasson. Courtesy the artist: neugerriemschneider, Berlin; and Tanya Bonakdar, New York. © Olafur Eliasson 2003

Su proyecto para la sala de turbinas de la Tate Modern de Londres, era de un carácter descomunal, una pieza monumental de grandísima manufactura. El artista transformó radicalmente el gigantesco espacio del hall de la planta baja mediante la introducción del tiempo en el interior y doblando virtualmente el tamaño del espacio. *The weather project* (2003) rayaba lo sublime y era sugestivo la gran escala del fenómeno natural que producía en relación a la pequeña escala del cuerpo humano. Al final de la sala se ubicaba una gran puesta de sol, realizado por un número ingente de pequeñas lámparas, con lo que el danés crea una gran estructura circular formando un sol que ocupa gran parte del muro del fondo de la sala de turbinas inundando todo el espacio circundante con una luz anaranjada. Caminado a través de la extensión del espacio hacia ese sol, la niebla se condensada y disipaba, tal y como cambia el tiempo a lo largo del día. Para crear este efecto usó máquinas de humo que generaban una niebla para intensificar la atmósfera trasladándola de esta manera a una irrealidad. Un gigantesco espejo cubría todo el techo, dando la impresión que el techo había sido removido del espacio. Para ello cubrió la totalidad de la superficie – un espacio de unos 250 metros de longitud- de esta forma consigue duplicar el espacio que ya de por sí parece inabarcable. El sol de hecho estaba realizado "por

completo" por el espejo, el cual duplicaba el hemisferio hecho de cientos de lámparas mono frecuenciadas (transformando así dentro de un globo de radiante luz solar).

El proyecto, giraba en torno a la percepción que tienen los británicos del tiempo, según el artista el tiempo es la conversación más frecuente entre los ingleses, y por ello al hilo del proyecto se realizó un intenso estudio sociológico sobre este tema. No obstante, con la magnitud y la incidencia que tuvo tal proyecto, la cuestión del tiempo parece algo lateral y banal como para darle sólo este sentido. Más bien, nos trata de remitir a una suerte de romanticismo, a la idea de sublime, al paisaje, a la situación ínfima del hombre respecto a la naturaleza. (EL CULTURAL, 2003) En este sentido el artista trata de situar al espectador en el plano de la contemplación extática. Eliasson creó el sentimiento del espacio sin límites -un lugar para descansar tumbado y mirar la multitud de gente que se reflejaba arriba, en el universo de ensueño del espejo. La obra impartía un sentido de temor y espiritualidad, un sentimiento de paz rayando lo religioso y lo místico. A pesar de que el sol estaba hecho de lámparas eléctricas, los vapores eran el resultado de una serie de máquinas de humo como dijimos antes, y el espacio ilimitado era el efecto de los espejos.

“Todo el mundo quería ver el sol en la enorme sala. Se trataba de recrear un fenómeno natural por todos conocido: el sol, el cielo. Las personas se acostaban en el suelo, observaban el techo, hacían cualquier cosa. De pronto ese lugar frío se transformaba en un lugar acogedor. Eso fue muy interesante”.

El espectador era transportado a otra dimensión sólo sobre la condición de una suspensión voluntaria de incredulidad, no por engaño, se encuentra en un espacio abismal, imperceptible a primera vista. Olafur manipula la percepción del espectador con una gran maestría, uno de los recursos que tiene el artista en sus experimentos relacionados con el espacio. Se vale de la luz, de las proyecciones, la creación de niebla, sonidos, etc. para anular o modificar los puntos referenciales del espectador y provocar de esta manera sensaciones y emociones que en algunos casos podemos denominar oníricas. Por lo que el espectador tardará en entrar en razón, en comprender la inmensidad del espacio. Anclado en una epifanía y emoción estética en nuestra experiencia del mundo físico (como en los trabajos de Bartolini, Eliason y Hein) poniendo por tierra la ficción en lo real y argumentando el sentido de nuestro propio cuerpo jugando con narrativas (como en el trabajo de Cardiff, Miller y Hughe) artistas que están complaciendo y explorando extrañas reacciones a la descorporeización y el éxtasis o la experiencia visionaria. Sin embargo están confirmando también la importancia de ser consciente de los mecanismos que permite esas experiencias, cuestionando el deseo de desapego. Mientras ellos van a



Olafur Eliasson. *Your Split Second House*, 2012. Instalación en la Biennale di Venezia

lo largo con nuestro deseo de trascender y escapar de la realidad, ellos también contrarrestan ese impulso por tierra nuestra experiencia de sus trabajos artísticos en el mundo físico, celebrando el aquí y el ahora.

Cuatro cascadas gigantescas que salen de debajo de los puentes de Brooklyn *New York Waterfalls* (2008), tintes que convierten de color verde el mar de Estocolmo y de distintas localizaciones del mundo *Green River* (1997), una puesta de sol en la Tate Modern *The Weather Project* (2003), el agua como punto de partida y unificación de todo en la Biennale di Venezia *Your Split Second House* (2012), la parte superior del Museo de Arte de Aarhus en Dinamarca se convierte en una visión panorámica de toda la ciudad, de carácter introspectivo multicolor *Your rainbow panorama* (2011) y así numerosas instalaciones y proyectos para el espacio público y para la arquitectura son las que ha realizado el artista danés-islandés desde su gran obra en la sala de turbinas de la Tate. Olafur crea “máquinas”, objetos e instalaciones *site specific* que invitan a experimentar el tiempo y el espacio, a explorar los límites de la realidad como cuando uno se encuentra bajo los efectos de una droga, y el ejercicio de nuestros sentidos, a vivir la experiencia de los fenómenos naturales tanto en el espacio público como en el interior de una sala.



Olafur Eliasson. *Riverbed*, 2014. Imagen de la instalación *Riverbed*, 2014. Fotografía © Anders Sune Berg. Cortesía del Museo de Arte Moderno de Louisiana, Humlebæk.

Como hemos dicho antes, sus instalaciones están hechas no sólo para ser observadas, sino que invitan a participar. “La obra cobra vida sólo con la gente, en un diálogo con los visitantes. No es que ofrece una nueva visión de la realidad – explica el artista –. Es que cada uno construye su propia visión. La percepción se vuelve acto consciente y creativo. Las obras tienen que ser vividas, experimentadas. Cada uno se mueve en ellas.

Casi mil metros cuadrados, repartidos entre cuatro salas, e incluyendo la salida del museo Louisiana Modern Art Museum de Copenhague es lo que abarcaba la nueva instalación que se abrió al público en agosto de 2014 y ha finalizado en enero de 2015. Son las dimensiones descomunales de su instalación *Riverbed*, un insólito proyecto que transformó por completo el museo, convirtiéndolo en un paisaje fluvial, con toneladas de piedra y tierra, riachuelos serpenteando entre sala y sala, y espectadores creando caminos a su paso por el espacio.

Así fue como el artista lo quiso, y lo exigió, hasta la iluminación del interior tenía que ser natural, del mismo modo que el murmullo del agua que se creaba por una bomba no podía parecer artificial. En declaraciones a un programa de una cadena de televisión alemana declaraba “No importa cuántas toneladas de piedras y de tierra hayan sido



Olafur Eliasson. *Riverbed*, 2014. Imagen de la instalación *Riverbed*, 2014. Fotografía © Anders Sune Berg. Cortesía del Museo de Arte Moderno de Louisiana, Humlebæk.

empleadas. Es importante lo que no se puede cuantificar”, declaró al programa Euromaxx Vida y Cultura en Europa transmitido por la Televisión Alemana Deutsche Welle, el 22 de agosto de 2014, con motivo de la pedregosa instalación.

Aquí el artista islandés vuelve a recrear la naturaleza –literalmente- El espectador se encuentra visitando un espacio por un terreno inconsciente, lleno de olores, ruidos, humedad, se siente el ambiente sosegado igual que cuando uno se encuentra en el espacio abierto, en definitiva, estamos ante una experiencia sensorial. La instalación se ha llevado a cabo en un edificio con el que contrasta fuertemente por su arquitectura de carácter abstracto. El edificio se construyó hace más de medio siglo, y es uno de los ejemplos de la arquitectura de Dinamarca, en 1982 se llevó a cabo una serie de ampliaciones con la idea de ubicar obras de gran tamaño, pero para no modificar las dimensiones exteriores recurrieron a excavar en el terreno para poder albergar obras de gran formato.

La instalación *Riverbed* nos remite a la topografía original para ofrecernos una experiencia de laboratorio, un paisaje comprimido en un entorno totalmente artificial, y para más inri en un espacio cerrado. La instalación la han definido como “stress test”, es decir, una prueba a la capacidad del edificio para asumir lo físico, la materialidad de lo real. La instalación no busca más allá de los confines de nuestra memoria, ni busca

imágenes que activen nuestro inconsciente colectivo. Todo está en lo que rodea al espectador nada más adentrarse en el universo natural; la tierra y su textura, el ruido del agua y la humedad que provoca, el aire y los olores se incorporan a la experiencia del espacio. Se trata de una instalación para recorrerla, deleitarse en cada pisada, en cada susurro del agua fluyendo por el riachuelo que nos avisa para que no metamos el pie o nos empapemos, la obra se completa con la interacción del espectador. Para ello, se le añade la dificultad del terreno, lleno de desniveles y recovecos, lo que crea que además el espectador haga un esfuerzo físico y que este forme parte de la experiencia sensorial del espacio.

En los años 70, el artista pionero en el happening y las performances *Allan Kaprow*, decía que los artistas no tenían que expresar la naturaleza en su morfología, sino en sus fenómenos, en sus procesos, y esto es precisamente lo que hace Olafur, recrear la naturaleza en sus fenómenos y en sus procesos.

Aunque parezca un escenario frío, nos invita a la tranquilidad y a la reflexión. “Estamos en el mundo – comenta el artista con firmeza – y eso trae la responsabilidad de conocer el mundo. Si yo puedo acercarme al mundo mediante esta situación, me siento bastante bien. Tengo una gran confianza en el idioma que habla mi obra”. “*Olafur Eliasson el artista de lo imposible*”, reportaje de Angelika Lizius, en *Prisma*, por DW Deutsche Welle, 2 de septiembre de 2014.

No obstante, esta no es la primera vez que Olafur introduce/recrea un espacio natural dentro de un espacio museístico. En su obra de *Mediated Motion* un proyecto que realizó en el Museo Kunsthhaus de Bregenz en 2001, hizo algo parecido al recrear un entorno natural. Eliasson cubrió el techo de las salas con un falso techo de vidrio esmerilado que dejaba pasar la luz. Bajo ese cielo artificial, el gélido edificio del arquitecto Peter Zumthor se llenó de olores, texturas, color, temperatura, humedad y aire. Con todo ello, el artista danés planteó de forma radical reflexiones recurrentes en su trayectoria como la naturaleza como sistema en evolución o la experiencia que se produce a partir del movimiento.

Los antecedentes de estas instalaciones las encontramos en los años setenta, cuando los artistas empezaron a intervenir la naturaleza alterando paisajes, creando conciencia ambiental y planetaria. Antes también hacían trabajos con “paisaje en el paisaje” (*Walter de María, Michael Heizer, Robert Morris*). Obras ciclópeas, trasladando piedras que pesaban 61 toneladas. Se llamaban *earthworks, land art, environmental art, arte ecológico*.

Con rocas calizas, basalto negro y tierra, *Robert Smithson* (1938 – 1973) creó la *Spiral Jetty*, sobre el Gran Lago Salado de Utah, en 1970. Creatividad nómada, una aventura extraurbana de este pionero de *land art*, que murió en un accidente de aviación cuando iba a inspeccionar la obra. El artista conceptual *Dennis Oppenheim* escribió con piedras, en plena naturaleza, la palabra *poison* que se distinguía desde muy lejos como la palabra “Hollywood”.

Christo (1935) quiso empaquetar la meseta del Auyantepuy en Venezuela, pero el proyecto finalmente no se dio. Empaquetó rocas, costas, murallas, puentes, parques. Hizo la cortina más larga del mundo (11,3 Km) *Running Fence* (1972 – 76) atravesando dos condados en el estado de California.

El argentino *Nicolás Uriburi* pintó de verde los canales de Venecia, el Sena, el Hudson, el Río de la Plata. Treinta kilos de sodio fluorescente lanzados al agua producían tres kilómetros de pintura efímera.

Con respecto al empleo de la luz, efectos ópticos y participación de los espectadores en las obras, el aporte latinoamericano ha sido significativo. No sólo está el argentino *Le Parc* que llegó a ganar la Bienal de Venecia, sino también los venezolanos *Jesús Soto*, *Alejandro Otero*, *Carlos Cruz-Diez* (que a los 91 años en 2014 sigue trabajando), *Rubén Núñez*, *Juvenal Ravelo*, *Víctor Lucena*, entre otros. Ellos calzan perfectamente con el tercer nuevo paradigma para la comprensión del arte contemporáneo y las estéticas espaciales.

Hoy por hoy los artistas lumínicos están realizando instalaciones fantásticas. *Maurizio Nannucci*, por ejemplo, ha hecho poesía concreta con la luz, instalaciones permanentes de 90 metros de alto en el parlamento alemán. Usa tubos de neón y no diodos de plástico. En cambio, los *Points of light* de *Leo Villareal* son generados a punta de Led (Light Emitting Diodes) y computadora.

Uno de los artistas de la luz, relevante, y que debemos destacar es *James Turrell*, quien al parecer ha tenido influencia en el trabajo de *Olafur Eliasson*. ¿Será por la experiencia de los cráteres?

Actualmente se realizan festivales de luz, como *Luminale* en Frankfurt, con instalaciones ópticas y acústicas en busca de la luz del futuro, que generan sensaciones y realzan la arquitectura.

Obras de grandes diseñadores lumínicos que hacen juegos de sombras proyectadas sobre los visitantes están presentes en bienales, trienales (como la del Ruhr, en la que también estuvo Olafur Eliasson en julio – agosto 2014), cuatrienal de Dusseldorf y otras.

En consecuencia, hay que destacar la gran estrella mediática del arte en la que se ha convertido Olafur Eliasson, un meteoro a la hora de crear arte experiencial, emocionar al espectador y llevarlo a mundos oníricos, transportarlos a universos paralelos donde se entremezcla el aquí y ahora del arte. Del mismo modo, en los últimos años estamos asistiendo al surgimiento de artistas que crean instalaciones de una empresa parecida y que no por ser menos conocidos tienen menor reconocimiento. Artistas que crean experiencias en el espectador análogas a las que se tienen bajo el consumo de sustancias psicoactivas. Transportan a la realidad la experiencia trascendental que se tiene bajo los efectos de algunas sustancias psicotrópicas, haciendo que el espectador pueda alterar su percepción y conciencia.

Han destacado, entre otras, la obra *Refusal of time*, del sudafricano William Kentridge, uno de los artistas contemporáneos más importantes, quien en Documenta 2012 reconstruyó la historia de su país en un despliegue de pantallas, de un recio dinamismo. Kentridge dice que hay que entender el mundo como un proceso y no como un hecho, comprender la gramática de la transformación. Doris Salcedo, artista colombiana, comprometida con la responsabilidad social del arte contemporáneo, partió por la mitad la inmensa sala Turbin Hall de la Tate Modern de Londres (la misma del “sol” de Eliasson) con una fractura de 167 metros de largo, que comenzaba con una fisura y se ensanchaba hasta transformarse en un abismo. Buscaba testimonios y símbolos en cosas de desaparecidos. Muebles, sillas que se transformaban en sus memorias. Programa *Art: 21, Film & Arts*.

3.2 CAMBIOS PERCEPTUALES DE LA EXPERIENCIA

ÓPTICA Y LA ESCULTURA ELÁSTICA

La visión descentrada es una experiencia del tiempo de transición en el que vivimos. Hoy en día el mundo carece de un centro dominante y de hecho está sostenido por una red de influencias y efectos que conectan regiones muy dispares mientras forman un sistema total de interdependencia. Se trata de un sentido de estar separados pero enlazados por algún efecto físico compartido.

La experiencia visual del descentrismo global es el mareo en una conectividad global que carece de enfoque pero aún transmite intensidad física. La paradoja de tal experiencia óptica es que la fragmentación de la perspectiva, aunque desconcertante, permite a los espectadores refinar su percepción y desarrollar una mayor conciencia del mundo, mejorando así su sentido de acción individual.

Los artistas contemporáneos actuales han hecho un uso frecuente de los dispositivos de fragmentación basados en las nuevas tecnologías sin la necesidad de pulverizar la creencia convencional en el *ego* cognitivo y buscar maneras más inmediatas de encarnar un sentido de la vida en un mundo cambiante.

¿Existe una crisis entre cuerpo y mente con nuestro alrededor?

Los actuales artistas que exploran la experiencia óptica quizás pueden indicarnos la existencia de una crisis en las relaciones propias de nuestro cuerpo y mente con el otro y el espacio. La declaración más explícita de dicha crisis nos la ofreció el filósofo Marshall McLuhan, que sentenció la famosa frase "el medio es el mensaje". Fue el creador de numerosos conceptos, como "*Galaxia gutenberg*", "*Aldea global*", y describió los medios de comunicación como *extensión* de la persona.

En uno de sus libros más importantes *Understanding Media: The extension of a Man* de 1967, declaró que la implosión del mundo desarrollado fue debida al desarrollo de la tecnología electrónica.

Redefinió los medios y el mensaje, advirtiendo del poderoso potencial de los nuevos medios, que podemos entenderlos como una herramienta que extiende las habilidades

humanas, amplía nuestros horizontes mediante la extensión de nuestra piel, manos, piernas, afectando a nuestra complejidad física y mental. El ordenador sería una extensión de nuestro sistema nervioso central, tal y como son hoy en día todos los aparatos tecnológicos.

Como sostiene *Umberto Eco* “La tecnología eléctrica extiende el proceso instantáneo del conocimiento mediante la relación entre sus componentes, de manera análoga a como se desarrolla en el interior de nuestro sistema nervioso central” (Eco, *La estrategia de la ilusión*, 1996)

En este escenario, el punto de vista que ha dominado la epistemología occidental moderna pierde su control de realidad y es sustituido por una “imagen inclusiva”. Aquí McLuhan nos dice que el arte de la televisión pretende crear la imagen de la televisión, la cual es una extensión del sentido del tacto, por lo tanto teniendo en cuenta esto, el arte de la televisión lo que pretende es crear una imagen inclusiva “*hecha de varios momentos, de varias fases y de varios aspectos de la persona o del objeto en cuestión. El modo icónico, por consiguiente, no es una representación visual en función de un punto de observación especial. El modo táctil de percepción es repentino, pero no está especializado*” (MCLUHAN, 2009)

Por otra parte, *Umberto Eco* entrados los años 70 sostenía que podía haber un regreso a una Nueva Edad Media, y nos ponía la teoría de *Roberto Bacca* como ejemplo de su tesis. Se basa esta en la degradación de los sistemas típicos más importantes de la era tecnológica, que son demasiado vastos y complejos para que puedan ser coordinados por una autoridad central y también para ser controlados individualmente por un aparato directivo eficiente, están condenados al colapso y, por interacciones recíprocas, a producir un retroceso de toda la civilización industrial. (Eco, *La estrategia de la ilusión*, 1996)

Evidentemente esta hipótesis tiene todos los tintes de ser una teoría conspiratoria que tanto le gusta a ciertos medios de comunicación. Sin embargo, ciertos científicos y personalidades de la cultura, economía y tecnología sí se han hecho eco de estas hipótesis y parecen coincidir en que algo pueda ocurrir, magnates como Bill Gates, etc.

No obstante, para otros, como Gilbert Salachas, el arte es provocación y el espectador tiene que tener una actitud viva ante esta nueva forma de expresión y las venideras. Es evidente que el desarrollo de la televisión y otros modos de transmisión de imágenes que se empezaron a desarrollar a mediados de siglo XX, supusieron una evolución en el

desarrollo técnico y artístico que incitó a numerosos artistas a usarlos para crear sus obras de manera experimental.

Del mismo modo, la fotografía tuvo un papel importante en los albores del cinetismo, como *Étienne-Bertram Weill*, en el Mechanical Art con sus exponentes *Yehuda Neiman* y *Alain Jacquet*, así como en la totalidad de sus expresiones “conceptuales” (Popper, 1989).

McLuhan argumentó que el socavamiento de la razón mecánica está basada en los puntos de vista y la conciencia, por la inmediata e influencia inclusiva de los medios electrónicos que reflejaron “la aspiración de nuestro tiempo para la integridad, empatía y profundidad de la conciencia” inspirando su “revulsión contra los patrones impuestos” y “una profunda fe” en la “armonía última de todo ser” (MCLUHAN, 2009, págs. 4-6).

La destrucción de un coordinador especial en favor de una imagen inclusiva fue precisamente el efecto *all-over* o el *action painting* de *Jackson Pollock*, que fue descrito en 1965 por *Michael Fried* como la repetición de un simple patrón de un borde a otro, creando muchos “puntos momentáneos de enfoque para nuestra atención” y renderizando los lienzos como un tramo de una textura lisa y reluciente; sugirió un nuevo tipo de espacio en el cual las “condiciones de ver prevalecen/prevalecieron más aun que uno en el cual los objetos existen/existieron” (Fried, 1998)

El sentido simultáneo de inmersión y fragmentación de la visión inducida por los efectos de tales superficies anticipó la “experiencia psicodélica” del Op art, cuyos aspectos fenomenológicos fueron defendidos por Anton Ehrenzweig, autor del libro “*El orden oculto del Arte*”(1967)

En este libro póstumo, Ehrenzweig enfatizó la importancia de un “tipo de atención dispersa y difusa” que sin embargo permite que el espectador capture la estructura polifónica de la imaginación artística. Los trabajos complejos del inconsciente, que “se ramifican en direcciones ilimitadas” y aparecen caóticos, pueden ser penetrados solo por una manera de ver que se niega a reducir la experiencia de una visión multi-centrada para categorías racionales. Ehrenzweig llamó a este rechazo de la racionalización visual “desdiferenciación” y argumentó que sólo el “bajo-nivel de visión” inspirado por estas actitudes pueden restaurar “el orden que falta” -el inconsciente como un mecanismo de impresiones mezcladas- en la percepción de la realidad de cada uno (Ehrenzweig, 1973).

Esta desdiferenciación de la visión la podemos encontrar en la obra de *Richard Serra* y *Morris*, en su cancelación minimalista del ilusionismo espacial que se convirtió en una “desdiferenciación” minimalista de la visión, en un “rasgo estructural de la obra”.

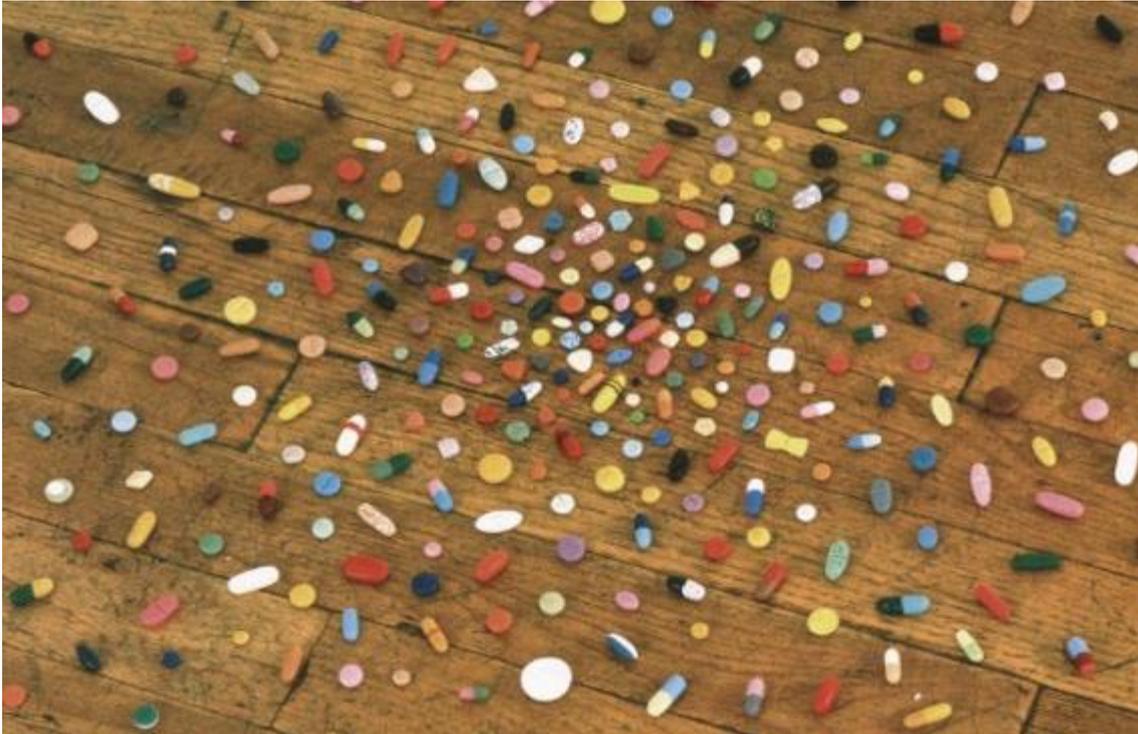
El término de Ehtenzweig fue muy sugestivo para *Morris*, *Robert Smithson* y otros tantos. Para ellos el proceso concierne a una visualidad que transforma y se materializa en los objetos y se fragmenta en el espacio apartado de cualquier sujeto circundante. Estas implicaciones coinciden con la “fenomenología de la percepción” de Maurice Merleau-Ponty y con “el psicoanálisis de la mirada” de Jacques Lacan (E.Krauss, Buchloh, & I.D., 2006)



Olafur Eliasson, *La situazione antispettiva* 2003
stainless steel and mirrors 240 x 100 x 100 cm
installation at The blind pavilion, Danish Pavilion, 50th
Venice Biennale, 2003 Photo: Giorgio Boato 2003

Mientras afirman nuevos modelos para la experiencia óptica del arte, Fried y Ehrenzweig respondieron al mismo cambio epistemológico que concernía a la relación del hombre con el mundo del que habla McLuhan.

Este cambio de paradigma está reafirmando su significación en la sociedad globalizada de hoy en día. Gran parte del arte contemporáneo y el diseño alientan el doble proceso de ir más allá de los límites epistemológicos y la obtención de una mayor percepción de la realidad. Por ejemplo, el arquitecto *Jean Nouvel* transmite un sentido de estratificación en el espacio urbano a través de planos transparentes que rompen los límites entre el interior y el exterior mientras se multiplican las rejillas geométricas y los pliegues. De manera similar, la obra de Olafur Eliasson *La situazione antispettiva* (2003), es una gigantesca escultura que consiste en una serie de numerosos conos metálicos con capas reflectantes, las cuales fragmentan la visión del espectador, desestabilizando su perspectiva central. El efecto tangible de la desestabilización sobre sus cuerpos y el resultado de la pérdida de impulsos, les insta a reconstituir su percepción del mundo de los fenómenos.



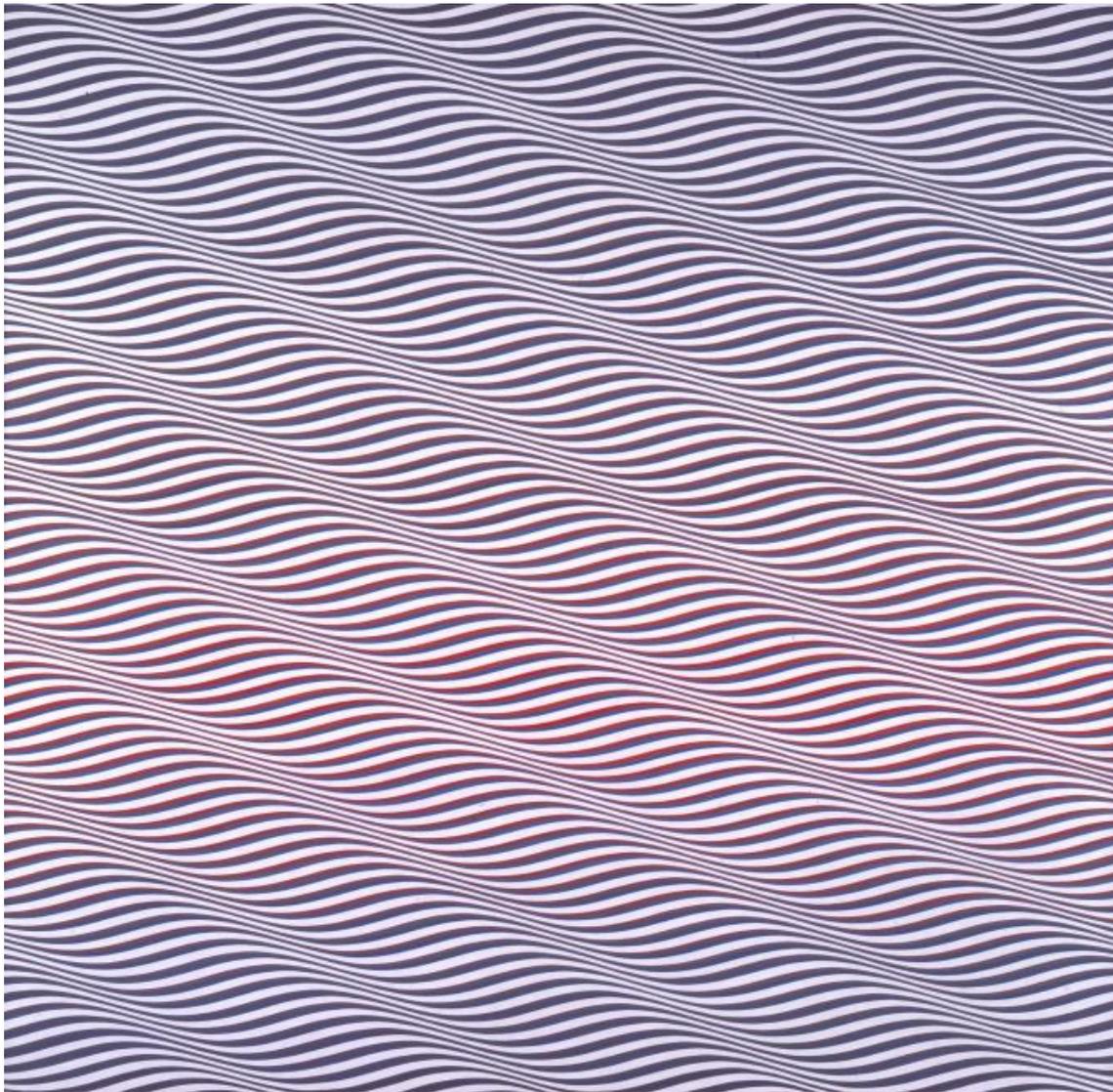
Tom Friedman, *Untitled*, 1997

En el arte contemporáneo actual, la dislocación epistemológica que da lugar a una nueva percepción del cuerpo, mente y mundo es realizado de dos maneras: a través de la experiencia óptica que la crítica de arte *Midori Matsui* llama "escultura flexible".

Además de Eliasson, artistas como *Pierre Huyghe* y *Takashi Murakami* reinventan la experiencia óptica en un contexto contemporáneo. Sus prácticas pueden explicarse por la complementación de la idea de Ehrenzweig del bajo-nivel de visión como un significado de capturar un proceso inclusivo de imaginación con la teoría de Gilles Deleuze del "pliegue" -uno de los componentes más representativos del arte barroco y de su estructura filosófica. Esto parece simple, pero el pliegue es una unidad formal que se acumula infinitamente sin ningún centro o jerarquía y de ese modo proporciona un modelo filosófico de un mundo elástico cuya construcción y disolución es mantenida por los efectos de las partes que interactúan.

Alternativamente, la escultura flexible induce una percepción alterada del espacio y el cuerpo en el espectador a través de pequeños cambios en el tamaño, movimiento, material o relaciones dentro de formas banales o íntimas. Las simulaciones misteriosas del artista

Charles Ray de lo familiar y las esculturas geométricas de *Tom Friedman* realizadas con materiales frágiles y reemplazables son algunos ejemplos.



Bridget Riley, *Catarata 3*, 1967

3.2.1 EL ÉXTASIS DE LA DESINTEGRACIÓN Y LA INMERSIÓN

La artista Bridget Riley, que en los anteriores capítulos hemos analizado algunas de sus obras, es una artista que a mediados de los años 60 destacó por sus abstracciones geométricas en las que, a través de efectos ópticos, logró desafiar al espectador al hacerlo transitar por experiencias visuales complejas en su forma. Y que tras pasar por una etapa de utilización del color como parte de la obra artística (años 70) buscó generar en los 80 una respuesta más perceptual dejando atrás la construcción de sensaciones para enfocarse en los efectos visuales, involucrando en su trabajo conceptos como ritmo, espacio y profundidad...

El ojo puede viajar sobre la superficie, decía, de un modo paralelo a la forma en que se mueve sobre la naturaleza. Debe sentirse acariciado y calmado, experimentar fricciones, experiencias y rupturas, deslizamiento y deriva. En un momento no habrá nada a la vista y al segundo siguiente, el lienzo se llena con efectos visuales.

El trabajo de Riley atrajo la mirada internacional cuando en 1965 expuso sus pinturas junto a Victor Vasarely y otros artistas en el Museo de Arte Moderno de Nueva York, como parte de la exposición: *The Responsive Eye*, una muestra que le valió el reconocimiento del público y la portada del catálogo de dicha exposición.

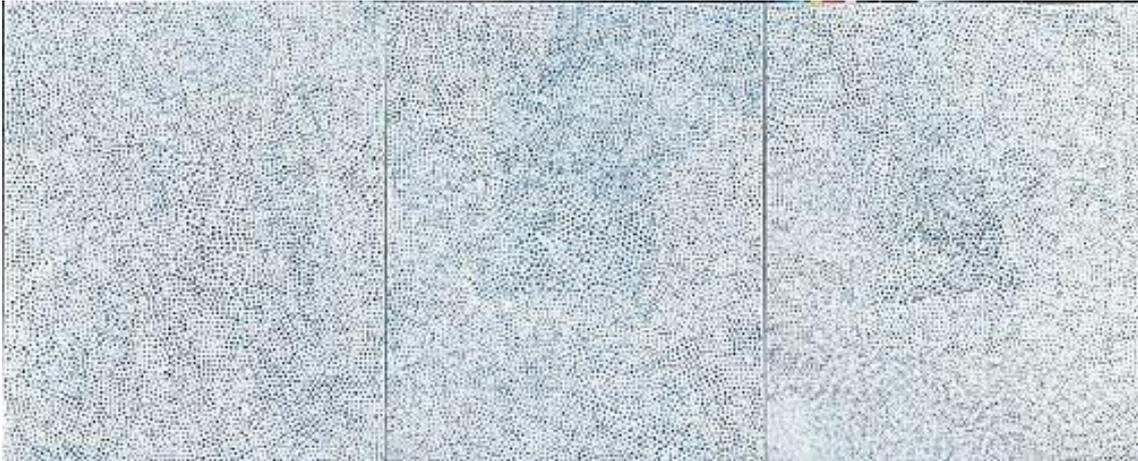
Uno de los principales objetivos de la llamada pintura óptica era sobrecargar nuestro sistema perceptivo, provocar la sensación de inestabilidad y movimiento a través de las tensiones y ambigüedades de sus diseños formales. En una ocasión un crítico sugirió que una pintura de Bridget Riley que se conserva en la Tate Gallery solo podría soportarse en un ámbito doméstico si se la escondía detrás de unas cortinas.

Ehrenzweig, que explica esta anécdota, ha señalado el ataque frontal que la pintura óptica supone para los modelos de la *gestalt*, tan amantes de la simplicidad, del control y del equilibrio

“los distintos elementos de una composición óptica están seriados en una gradación tan imperceptible que el ojo no puede apreciar ningún modelo gestáltico estable. Cualquier intento de enfoque es castigado por un retorcimiento de la mirada y con un destello con frecuencia ofuscador e ingrato [...] Hemos de atender a la vez a unos tipos de espacio pictórico sumamente móviles e inestables y a su continua agitación. De este modo, el control inicial, total e intelectual de la seriación óptica lleva directamente, sin transición, a la experiencia de un espacio pictórico incontrolable” (Ehrenzweig, 1973, pág. 103).

Los lienzos de Riley capturan el desconcierto y el éxtasis, nos ofrecen una experiencia sensorial tan poderosa que no se puede encontrar ningún correlativo racional. El movimiento pulsátil en sus imágenes planas deja áreas al azar para formar "un patrón fugaz y que rápidamente se puede desmoronar" sin tener "cualquier correlación en el objetivo de la composición" (Ehrenzweig, 1973, pág. 85).

La experiencia óptica que suspende el juicio racional y causa un sentimiento alucinatorio se encarna también o se personifica en algunas instalaciones de Olafur Eliason, como por ejemplo *Your strange certainty still kept* (1996). Como escenario, una habitación oscura: la obra crea una ilusión psicodélica en la que gotas de agua caen desde



Yayoi Kusama, *Net Accumulation*, 1958, The National Museum of Art, Osaka

el techo al suelo, iluminadas por una serie de luces estroboscópicas. Mirándolo desde una perspectiva, la proyección estroboscópica produce parpadeos de luz que hacen que las gotas de agua parezcan estar suspendidas en el espacio y el tiempo; otro punto de vista, sin embargo, presenta una cortina de agua que cae y se asemeja a un plano brillante, desafiando a la centralidad de la visión. El aspecto físico mejorado de la percepción visual subvierte las facultades analíticas del espectador mientras provee un sentido de contacto con lo inconmensurable, una hiper percepción física de la realidad. (Deleuze, *El pliegue*, 1989)

La noción de Deleuze del "pliegue" fue concebida también como un modelo para interpretar el espacio alterado del arte después de 1960. A través de su forma curvada, cada pliegue lleva a la inflexión del mundo fluido; se puede combinar con formas similares en una expansión infinita o crear divisiones delgadas dentro de su propio sistema.

Aunque Deleuze se refiere a las serigrafías de *Robert Rauschenberg* para explicar sus ideas, el universo plegado encuentra su más perfecta encarnación en la obra de *Yayoi Kusama*, las pinturas "Infinity net" de finales de 1950 y principios de los años 60. Estas pinturas presentan numerosas pequeñas esferas rotas que combinan unas con las otras para formar pequeños vórtices, produciendo una ola que parece moverse y que late más allá del plano pictórico al espacio exterior del marco.

Un mundo constituido por una disposición en serie de pliegues que prescinde de la jerarquía entre Dios y el hombre, aniquilando la autoridad del *cogito* Cartesiano. En estos universos, el alma retiene una estructura similar al problema, y la estructura paralela de lo físico y lo espiritual son sostenidos por la percepción. Micropercepciones de cosas

conducen a "macropercepciones" que forman ideas y emociones. Al mismo tiempo, una percepción consciente de cualquier cosa está destinada a ser alucinatoria, ya que es sólo una aproximación de una experiencia física. Deleuze señala acertadamente que son las pequeñas percepciones las que componen las macropercepciones distintas, de tal modo que toda percepción consciente se produce a partir de un conjunto infinito de micropercepciones, que marcan el paso sucesivo de tal macropercepción con respecto a la macropercepción que le sigue (Deleuze, 1988, p. 115). En virtud de la ley de la continuidad, y según la analogía con el cálculo diferencial, la percepción consciente se origina a partir de las micropercepciones infinitesimales contenidas en la oscuridad de la mente racional (1988, pp. 116s.). Ahora bien, sobre la base de esta explicación de la pneumatología leibniziana, Deleuze concluye que debemos considerar las pequeñas percepciones en tanto que requisitos o condiciones genéticas, no meramente de las macropercepciones conscientes, sino de la misma conciencia (1988, p. 118).

Deleuze mantiene que la percepción -capturando una cosa a través de los pliegues de sus impresiones múltiples- no puede propiamente plantear esa cosa como un objeto. En su lugar lo que uno ve "a través de la bruma de polvo" son figuras quiméricas que se mezclan con los pensamientos de cada uno, fantasmas evocados por la mente para armonizar un evento que recuerda lo inconmensurable. (Deleuze, *El pliegue*, 1989, págs. 93-95).

La instalación de Pierre Huyghe *L'expédito scintillante, Acte 2 (Light Box)* (2002) combina mente y materia, pensamientos internos y fenómenos externos. Entre dos mitades de un bloque, como una escenografía que está bañada con niebla y los sonidos de Erik Satie *Trois Gymnopédies* (1888), re-orquestada por Claude Debussy. El sentido de la serialidad creada por las luces de colores que pulsan en la niebla redobla el efecto de la música, cuyas notas monádicas perpetuamente se pliegan sobre sí mismas en una extraña melodía estacionaria. La asimilación sinestésica de la experiencia óptica con un homólogo acústico induce a un sentimiento alucinatorio, cambiando las relaciones usuales de la mente y el cuerpo suspendidos en la realidad de la pura aparición. La disolución del límite entre dentro y fuera en la obra de Huyghe se hace eco precisamente de la condición del arte a lo que Deleuze llama la era de un "nuevo barroco" (Deleuze, *El pliegue*, 1989, pág. 136).

Deleuze mantiene que la expresión artística después de *Jean Dubuffet* y *Karlheinz Stockhausen* cesó para emular la mónada, la cual está cerrada al reflexionar sobre su propio principio compositivo, y se convirtió en "nómada".



Takashi Murakami, *Supernova* 1999 Acrylic on canvas mounted to board 118 x 413 inches (7 panels)

La definición deleuziniana del espacio plegado encuentra su extraña variación en las pinturas super planas de *Takashi Murakami*. La estética de lo super plano combina las excentricidades estilísticas del siglo XIX y de las clásicas pinturas japonesas con los de la animación japonesa, enfatizando la distorsión lúdica de figuras a lo largo del plano y la presentación del espacio pictórico. En cualquiera de sus pinturas, las áreas ornamentales de color del plano, delimitadas por líneas nítidas dibujadas con el programa informático Adobe Illustrator, crean múltiples puntos focales. Un motivo frecuente es el ojo *anime*, que contiene pequeños círculos concéntricos de colores dentro de su pupila y se dispersa por todo el plano pictórico.

La obra *Magic Ball II* (1999) contiene cuerpos de características flotantes repartidos por todo el espacio pictórico. Dentro de cada cuerpo, los "ojos" viven en diminutos círculos concéntricos de colores que inducen un serpenteante movimiento de los ojos del espectador como si buscara un punto focal.

A pesar de su evocación de la pintura *all-over* y patrones del *Op art*, el espacio pictórico de Murakami usa estructuras dentro de las estructuras para insinuar la posibilidad de



Takashi Murakami, *Supernova* 1999 Acrylic on canvas mounted to board 118 x 413 inches (7 panels)

números infinitos y variaciones. En *Super Nova* (1999), los innumerables ojos *anime* abren hacia fuera el espacio pictórico plano del espectador, mientras la disposición horizontal de los ojos con forma de setas varían de tamaño y presentan al espectador numerosos puntos de entrada al trabajo.

3.2.2 ELEMENTO/SUSTANCIA

EN MOVIMIENTO O REPOSO

Deleuze en su libro *Spinoza: Filosofía práctica* (1981) esclarece una filosofía en la que el mundo es comprendido a través de la percepción sin depender del consciente cartesiano o voluntad. Deleuze mantiene que en la filosofía de Spinoza, el cuerpo es el principal *locus* (lugar) del conocimiento, apariciones fenoménicas del mundo, y que el "paralelismo" entre la mente y cuerpo -lo que afecta al cuerpo afecta a la mente- determina respectivamente su individualidad y libertad.

Como el cuerpo está "compuesto de un infinito número de partículas", su individualidad es determinada de dos maneras: definido a través de "las relaciones del movimiento y descanso, de la velocidad y la pausa entra las partículas", y a través de su "capacidad para afectar y ser afectado por otros cuerpos" (Deleuze, *Spinoza: Filosofía práctica*, 2006)

Por esta razón, la filosofía de Spinoza no hace distinción entre cuerpo, ya sea humano o animal, orgánico o sintético. Todos pertenecen a la misma ley de la composición que gobierna la naturaleza, el plano flexible de la inmanencia y los procesos de conversión.



Tom Friedman, *Untitled*, 1990. A partially used bar of soap inlaid with a spiral of pubic hair 7.6 x 10.2 x 3.8 cm 3 x 4 x 1½"

La geometría tiene un especial papel en el mundo. Aunque producto del pensamiento abstracto, las formas geométricas se encuentran paralelas en la naturaleza - de hecho, en la forma de un vórtice, o en los procesos de la naturaleza cíclica. La geometría puede funcionar como un "plan o diagrama sobre el que trazar los trabajos de la naturaleza, permitiendo a los individuos medir su posición sobre el plano "plan" de la inmanencia.

Esta vista de un universo flexible está exquisitamente plasmada en la escultura de *Tom Friedman*. Su composición de formas geométricas, usando materiales frágiles y de consumo, como detergente, tazas de café de plástico, nos sugieren una perpetuación del universo mutado. Un círculo hecho de virutas de goma de borrar o una galaxia que forma un patrón en espiral en el suelo dibujado por la trayectoria de un péndulo con una bolsa de detergente, indica la continuidad entre lo natural y la creación artificial.

Friedman emplea con frecuencia materiales sintéticos para indicar su reducción y evolución desde las partículas. También usa su cuerpo para crear metonimias que indican su propia implicación en un mundo inmanente: una bola creada con un chicle masticado o un patrón intrincado de círculos concéntricos hechos de pelo púbico del artista



Tom Friedman, *1000 Hours of Staring*, 1992-97. Courtesy of the Hayward Gallery. Photo by Linda Nylind.

incrustados en jabón. La elasticidad del universo se muestra en la obra *Untitled* de 1997, una instalación en el suelo con caramelos pequeños, tabletas de plastilina libremente dispuestas para sugerir el Big Bang o la formación de la vida desde fragmentos dispersos. La obra “The Physician's Desk Reference”, incluye réplicas exactas de píldoras y contienen en su interior el título de una obra de 1997 que alude a la expansión potencial de las influencias de categorizar rígidamente la medicina a través de sus efectos sobre los cuerpos humanos individuales.

Su obra *1000 Hours of Staring* (1997), una hoja en blanco de papel que el artista ha observado durante mil horas desde 1992 a 1997, es una alegoría sobre la paradoja del inmenso esfuerzo que supone crear una obra de arte cada vez más desmaterializada.

Los trabajos de Charles Ray revelan también la flexibilidad de la materia para poner en duda la singularidad de la existencia, como en su obra *No* (1991) que representa un conjunto realista hecho en fibra de vidrio de la cabeza y los pies del artista. Conservando su misteriosa familiaridad con el original, los simulacros escultóricos de Ray han alcanzado una realidad independiente y por esta razón, interrumpen la seguridad y el equilibrio del espectador en el mundo indicando la posibilidad de una existencia alternativa en otro tiempo y espacio.



Tom Friedman, *Tabletop*, 1989. Mixed Media 44 x 44 x 30 inches

La obra *Tabletop* (1989) una mesa con objetos cotidianos rotando lentamente, realza la sensación de dislocación de la realidad. Los objetos en movimiento evocan su existencia en una miríada de momentos diferentes - recordando a los espectadores que, como *Maurice Merleau-Ponty* argumentó “si debe haber un objeto absoluto, es menester que se dé una infinidad de perspectivas diferentes concentradas en una rigurosa coexistencia” (Merleau-Ponty, 1957)

Gracias a una “síntesis de los horizontes” es como pretendo constituir el objeto mismo, en el espacio y en el tiempo: “La posición del objeto nos hace pasar los límites de nuestra experiencia efectiva que se estrella en un ser extraño, de suerte que cree sacar de él todo lo que nos enseña.” (Merleau-Ponty, 1957, págs. 84-85)

La experiencia perceptiva se desborda en un proceso que Merleau Ponty llama “éxtasis de la experiencia”



Chiho Aashima, *Shinko*, 2004. / CHIHO AOSHIMA / KAIKAI KIKI CO.

3.2.3 LA EXPERIENCIA ÓPTICA EN EL ESPACIO HUMANO

Una discusión del arte contemporáneo dentro de los marcos teóricos de Deleuze, Ehrenzweig y Merleau-Ponty demuestra que al desfamiliarizar el acto de percepción uno realmente puede hacer esta más aguda. Muchas de sus ideas también corresponden con la visión de McLuhan “decentrado pero inclusivo” visión de un mundo en el cual “las relaciones de sentidos y los patrones de percepción” son constantemente alterados por tecnologías emergentes. (MCLUHAN, 2009, pág. 15)

Hoy, la propagación mundial de los medios electrónicos nos hacen nuestra experiencia del día a día una amalgama de diversos e inmediatos efectos que dan lugar a la ansiedad por no obtener una visión clara del mundo, mientras demandan que los individuos sean programadores independientes de datos difusos. Debido a esto, los trabajos que median una visión de-centrada y una percepción surreal del espacio y el cuerpo proporcionan un significado efectivo de restaurar un sentido de la realidad. Un horquillado juicio racionalista, la percepción de los fragmentos tangibles y los movimientos que constituyen cosas más grandes y acciones que permiten a las personas reconstruir su sentido del mundo como algo vitalmente relacionado con ellos mismos.

Esta reclamación de la experiencia óptica dentro de un contexto humano se encuentra en el trabajo de muchos jóvenes artistas de Japón., incluyendo *Chiho Aoshima* y *Koki Tanaka*. En *Shinko* (2004), una impresión digital de tamaño mural, Aoshima nos trae el vocabulario del mito al canon *Super Flat*. Dividiendo el plano pictórico dentro de dos áreas contrastadas - una madera pastoral, un cementerio flanqueado por el distorsionado muro de una ciudad desierto- la figura central de *Shinko* es un zombie gigante exhalando hojas muertas, como el pelo de Medusa en un colorido enredo. Las brillantes imágenes de la superficie están compuestas de campos de color iridiscente y puntos que conducen movimientos rebeldes de la mirada, abarcando momentos antes y después el apocalipsis e intensificando la imagen del mensaje alegórico, tan bien como su evocación trágica de Sandro Botticelli en la *Alegoría de la primavera* (1477-78).



Chiho Aoshima, *CITY GLOW*, 2005, CHROMOGENIC PRINT, 66 15/16 × 66 15/16 IN., COURTESY BLUM & POE, LOS ANGELES/GALERIE PERROTIN, © 2005 CHIHO AOSHIMA/KAIKAI KIKI CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

En contraste a la orientación narrativa de Aoshima, la video instalación de Tanaka *Floater* (2004) converge un sentido de éxtasis encontrado en el mayor incidente banal del día a día. Proyectado sobre un muro y flanqueado por una pared de cristal como si fuera un espejo, la pieza característica el movimiento del agua corriendo en el fregadero de la cocina. Mientras que las ondas del agua, están acentuadas por una luz parpadeante, generando patrones de brillantes plegados, el despliegue simétrico de su trayectoria evoca la creación de una pintura all-over. La repetición de formas curvadas acompañadas por



los sonidos del agua corriente ligeramente capturan el ritmo de la percepción en tándem con el fluir del pensamiento, haciéndose eco de lo paralelo entre mente y cuerpo.

Estas exploraciones contemporáneas de la experiencia óptica o alucinatoria, significa el regreso del arte en el plano de la inmanencia, volviendo la crisis de una edad de-centrada en una oportunidad de la libertad personal



Eija-Liisa Ahtila, *Talo/The House*, 2002. Super 16mm color film transferred to three-channel video (projection, 5:1 surround sound); 14 min. Loop Edition number five of five Courtesy of Marian Goodman Gallery, New York and Paris. © Crystal Eye Ltd, Helsinki

3.4 VISION

DOBLE

Desde las narrativas alucinatorias de Hieronymus Bosch (El Bosco), el dialogo artístico entre el mundo externo y la percepción interna ha girado en torno al funcionamiento interno del inconsciente en relación a la percepción visual del espacio tridimensional. La revolución psicodélica de los años 60, se hizo eco de la radicalidad de la literatura alucinatoria que se hizo un siglo antes, lo que marcó un momento clave en este diálogo, ya que reactivaron las fuerzas liberadoras desatadas por el psicoanálisis naciente del siglo XIX y reprimidas por dos guerras mundiales. Por tanto, las olas de la psicodelia han seguido ondeando hacia fuera mucho después de finales de los años 60, re emergiendo en la cultura del Éxtasis de los años 80 , 90 y más adelante, lo que pone de relieve el poder de la profunda carga que este capítulo de la modernidad liberó en la psique colectiva.

Simon Reynolds describió la psicodelia como “un culto a la pasividad, la indolencia y al sueño...con la psicodelia, la disolución del ego reemplaza a la ego-manía...la LSD rompe las defensas, desdibuja las fronteras entre el yo y el mundo... y creía que la

existencia industrial/urbana era sinónimo de estar muerto en vida” (Reynolds, 1997) A finales de los años 80, esta sensibilidad psicodélica re-emergió en bandas sobre todo americanas como “Shoe-gazers” cuya música era conocida como “dreampop” y “Acid House”, lo que Reynolds llamó “una cultura techno rave alimentada por una nueva droga, lo que hoy se conoce como Éxtasis” (Reynolds, 1997)

El *acid house*, a mediados de los 80, se propagó como la pólvora por media Europa, dando lugar a las primeras fiestas **raves** y la estética chillona de los *smileys*, esos monigotes amarillos y sonrientes, en alusión a los efectos empáticos del éxtasis.

Como sus predecesores psiquedélicos, los raveros participaban en sesiones colectivas llamadas “trance dances” balanceándose alrededor de la pista de baile, o de cualquier lugar inducidos por el consumo de drogas en un estado hipnótico completamente envolvente con el ambiente musical. El insistente golpe de la música House es una de las características de las raves. Tal y como Stuart Metcalfe observó “Los músicos que consumen éxtasis comienzan a prestar mucha atención a una propiedad específica del éxtasis, su capacidad para estimular el comportamiento repetitivo estimulando el receptor IB en el cerebro. De acuerdo con esto, el Acid House y la cultura rave marcaron una nueva era post-capitalista de la co-operación comunal, o alternativamente el renacimiento de un orden prehistórico chamánico”. (Metcalfe, 1997) La música psicodélica de nuevo entró en juego, y el Éxtasis se mezclaba con otras drogas alucinógenas, incluyendo la LSD y los hongos psilocibes.

Este rescate de la neo-psicodelia de finales de 1980 y principios de los 90 coincidió con un cambio dramático en el lenguaje de la creación artística tanto en Europa como en Estados Unidos. La cultura *Rave* generada por los jóvenes turistas británicos de clase media que trabajaban en las islas de Ibiza se convierte en un símbolo de frustración con la decadencia de Gran Bretaña después de una generación de reglas y leyes encabezadas por la poderosísima Margaret Thatcher y el *Tory Party*. El optimismo generado por Bill Clinton en las elecciones de 1993 en los Estados Unidos no llegaría a Inglaterra hasta el final de la década de 1990.

En el resto de Europa el cambio sísmico impactó después de la caída del muro de Berlín y el Comunismo en 1989 provocó una mezcla de exaltación y profunda ansiedad.

Esta ansiedad y cambio, chocó con la emergencia de Internet, produciendo un profundo cambio en el arte que se fusionó alrededor de la percepción filosófica y el espacio físico. Como Anthony Vidler observó, “Miedo, ansiedad, extrañeza y las contrapartes psicológicas, la neurosis de ansiedad y las fobias han estado íntimamente enlazadas a la estética del espacio durante todo el período moderno... alabeos de lo normal para expresar lo patológico se convirtieron en los *leitmotifs* del arte de vanguardia.” (Vidler, 2000)

Buen ejemplo de ello son algunos de los artistas que participaron en la exposición *Ecstasy: In and About Altered States* que se realizó entre 2005/2006 en el MOCA (Museum of Contemporary Art) de Los Angeles: Eija-Liisa Ahtila, Janet Cardiff y George Bures Miller, Rodney Graham, Jeppe Hein, Carsten Höller y Paul Sietsema manifiestan este desmantelamiento de las convenciones de la percepción.



Eija-Liisa Ahtila, *Talo/The House*, 2002. Super 16mm color film transferred to three-channel video (projection, 5:1 surround sound); 14 min. Loop Edition number five of five Courtesy of Marian Goodman Gallery, New York and Paris. © Crystal Eye Ltd, Helsinki

3.4.1 EIJA-LIISA AHTILA,

DISOLUCIÓN DE LOS LÍMITES

La instalación *Talo/The House* a la que tuvimos la oportunidad de ver cuando The Art Institute de Chicago la adquirió en 2011, es una instalación de triple pantalla realizada por Eija-Liisa Ahtila (1959) en 2002. Una joven vive en una cabaña en el bosque, comienza a escuchar voces y a ver sorprendentes apariciones en su casa: de repente un pequeño coche de juguete gatea por la pared como si se tratara de un insecto que se ha colado en casa, con esto la artista representa un objeto miniaturizado del espacio urbano dentro de un entorno doméstico rural. Una vaca con algo de indiferencia se pasea por la casa, su perturbadora presencia nos da otra indicación del desplazamiento y del potencial para la pérdida de control.

En un intento de excluir a estos intrusos no deseados del mundo exterior, la protagonista cuelga de las ventanas telas negras, al final escapa de la casa flotando con los brazos extendidos entre los árboles del bosque.

La psicosis que está implícita en la narrativa desorientadora emerge a finales del siglo XIX al tiempo que se incrementa el número de trastornos psicológicos debido a la alienación del individuo en una ciudad transformada en un entorno urbano complejo.

Algunos de estos desórdenes, incluyendo el vértigo y la agorafobia fueron considerados intrínsecamente femeninos. El interior doméstico, como Vidler observó, era el foco de estas psicosis:

“Sin embargo es el apartamento, la ventana, la calle, el espacio en sí mismo lo que es identificado como el instigador de los ataques iniciales; y estos son o no símbolos de otra cosa...este espacio permanece unido al primer miedo que se produjo. Al fin y al cabo, las ventanas...representan los marcos físicos, como Lacan lo entendería, una ansiedad que era causada por el entonces figurado espacio público y privado y sus límites inciertos.” (Vidler, 2000, págs. 40-41)

La argumentación de Vidler coincide con Freud al reconocer estos límites estaban sexualmente cargados: la ventana, a través de la que la prostituta manejaba sus mercancías (lo que el escritor francés Guy de Maupassant describió como *faire la fenêtre*), se convierte en un espacio de ansiedad, una zona de fantasía desplazada y peligro cuyo potencial para enmarcar eróticamente a la ocupante femenina de la habitación era igualado solo por la posibilidad vertiginosa de caerse al suelo mientras estaba flotando.

Ante la disolución de estos límites, la mujer pone telas negras en las ventanas con clavos produciendo un cierre simbólico de los ojos ante la tentación erótica. La luz en la habitación disminuye con el ennegrecimiento de las ventanas que están tapadas hasta que el interior se convierte en un lugar oscuro que recuerda al vientre materno, dando la sensación de estar en un espacio infantil. Aún así, teniendo neutralizado los peligros de las ventanas, la habitación se convierte en un espacio cerrado y claustrofóbico –el olvido del inconsciente- del que ella debe escapar. Flotando entre los árboles fuera de la casa, la mujer liberada de la habitación invadida evoca la imagen de un clásico sueño en el que ella misma emerge de un nivel del inconsciente a través de un compromiso con otro.



Eija-Liisa Ahtila, frame de *Talo/The House*, 2002., New York and Paris. © Crystal Eye Ltd, Helsinki

El viaje de la mujer a través de la conciencia ocasionada por una distorsión de la percepción y la escala nos evoca la novela *Alicia en el país de las maravillas* (1865) de Lewis Carroll. En ambos casos, jóvenes mujeres experimentan cambios en la perspectiva y en el tamaño que implican el dolor del crecimiento y de la transformación psicológica.

Alicia abrió la puerta y encontró que conducía a un pequeño pasillo, que no era más grande que una cueva de ratones. Se arrodilló, y, mirando a través del corredor, vio el jardín más hermoso que es posible imaginar.

¡Cuánto desearía salir de aquel sitio oscuro para pasearse en medio de esas lindas flores y junto a las frescas fuentes! Pero ni siquiera podía pasar la cabeza a través de la puerta.

"¿Qué sacaré con lograr pasar la cabeza si no me caben los hombros? — pensó la pobre Alicia—. ¡Qué no daría yo por poder plegarme igual que un telescopio! Creo que podría hacerlo si sólo supiera cómo empezar"... (Carroll, Alicia en el país de las maravillas, 2006)

El escape de la mujer de la casa hacia los bosques se hace eco de la caída sin gravedad de Alicia hacia el jardín, sugiriendo un deseo de trascender la presión de la edad adulta, justo como el coche en miniatura que trepaba por las paredes representando a la mujer como una aparente gigante o el deseo de Alicia que se frustró al cambiar de tamaño.

En la obra de Ahtila, los cuentos de hadas alucinatorios de Carroll encuentran una moderna iteración como un episodio psicótico, en el que el desmantelamiento de la realidad ocurre dentro de la desestabilización del espacio arquitectónico.

3.4.2 EL TEATRO DE JANET CARDIFF

Y GEORGE MILLER

La obra de Janet Cardiff y George Bures Miller ya la comentamos en el capítulo “Transcendencia en el arte actual y una aproximación al plano de la inmanencia” por la relación de la música y el éxtasis en algunas de sus obras. En *Muriel Lake Incident* (1999) la realidad desmontada creada por la desestabilización del espacio arquitectónico se hace literal en esta pieza. Una caja en perspectiva en cuyo interior un cine antiguo proyecta una película. El espectador puede ver en el interior la proyección en una pantalla en miniatura, los cuerpos de los espectadores parecen gigantes respecto a la pequeña escala del interior. Esta relación *liliputiense* con el espacio es subrayada por la banda sonora de la película, que solo puede ser escuchada por unos auriculares que están en el exterior de la caja. A pesar de contener al espectador dentro de una envolvente oscuridad, las películas de Cardiff y Miller se comportan como un dispositivo de sombra precinematográfica, relacionada con la anticipación del peligro y la sorpresa fantasmagórica. La caja es menos una habitación física que una imaginada, su perspectiva y escala achata y colapsa el espacio en una lógica más parecida a los sueños que a la realidad.

La habitación o el espacio como un sueño fue articulado por Charles Baudelaire como “El cuarto doble”, incorporando tanto fantasía como realidad. Su novela opio-infusa del mismo nombre describe así la experiencia:

Un cuarto que parece un desvarío, un cuarto verdaderamente espiritual, donde la atmósfera estancada está ligeramente teñida de rosa y de azul.

El alma allí toma un baño de pereza, aromatizado por el remordimiento y el deseo. Hay algo de crepuscular, de azulado y de rosado, un delirio de deleite durante un eclipse.

Los muebles tienen formas alargadas, postradas, lánguidas. Los muebles tienen aire de soñar; se dirá dotados de una vida sonámbula, como lo vegetal y lo mineral. Las materias hablan una lengua muerta como las flores, como los cielos, como los soles ponientes.

Sobre los muros ninguna abominación artística. Relativamente al sueño puro, a la impresión sin analizar, el arte definido, el arte positivo es una blasfemia. Así, todo tiene la suficiente claridad y la deliciosa obscuridad de la armonía. (Baudelaire, 2006)

Este espacio baudelairiano³⁴ evoca la construcción de la percepción que se encuentra en la obra del artista Paul Sietsema. El creador nacido en 1968 en Los Angeles es uno de los artistas más importantes de su generación, consagrado por una gran trayectoria artística. Después de participar en la exposición colectiva “*Ecstasy...*” en 2003, el Whitney Museum de New York le dedicó una exposición, a la que siguieron otras en el Museum of San Francisco en 2008, el Museo Reina Sofía, y en 2012 en la Kunsthalle de Basilea.



Paul Sietsema, maqueta de *Clement Greenberg Room*, 2002. Scale model for film *Empire*. Mixed media; 65 x 73 x 103 inches. Installation, Whitney Museum of American Art, New York. Courtesy of the artist and Regen Projects, Los Angeles.

3.4.3 SIETSEMA Y

LA EXPERIENCIA PERCEPTUAL HÍBRIDA

Con similitudes al *quasi-cinema* narrativo de Cardiff y Miller, el californiano Sietsema utiliza el cine como material físico y perceptual, a través del cual el espacio fílmico se convierte en parte de la estructura de la forma escultural y espacial. El espacio tridimensional se transforma en una imagen percibida a través de la cuarta dimensión del

³⁴ Parece paradójico, pero Baudelaire recurría al opio para sus dolores de estómago, los ahogos y los cólicos provocados por las enfermedades gástricas derivadas del alcohol, [...] Varios poemas de *Las flores del mal* mencionan el opio, y algunos *Pequeños poemas en prosa*, como “La habitación doble”, describen la experiencia completa. Fuente especificada no válida..



Paul Sietsema, fotograma de *Empire*, 2002. Película de 16mm en blanco y negro y en color, 24 minutos. Image courtesy of Regen Projects, Los Angeles. Instalación en el Regen Projects, Los Angeles, 2002

tiempo. En este sentido, la imagen de Sietsema podría ser leída como “pantallas” a través de las que la visión es refractada. Las propiedades perceptuales de estas reflectoras “pantallas” están articuladas en uno de los cuentos cortos de Truman Capote “Música para camaleones” (1975), en el que el autor describe un cristal de Poussin, o “espejo negro”:

Tiene siete pulgadas de alto y seis de ancho. Está enmarcado en una caja de gastado cuero negro en forma de libro. De hecho, la caja yace abierta encima de una mesa, igual que si fuera una edición de lujo puesta para cogerla y hojearla, pero en ella no hay nada que leer ni que ver, salvo el misterio de la misma imagen de uno proyectada por la superficie del espejo negro antes de alejarse hacia sus profundidades sin fin, hacia sus corredores de oscuridad.

—Pertenebió a Gauguin —explica ella—. Ya sabe usted, por supuesto, que vivió y pintó aquí antes de establecerse entre los polinesios. Este era su espejo negro. Eran artefactos bastante comunes entre artistas del siglo pasado. Van Gogh usó uno. Igual que Renoir.

—No logro entenderlo. ¿Para qué los usaban?

—Para refrescar su visión. Para renovar su reacción al color, las variaciones tonales. Tras una sesión de trabajo, con los ojos fatigados, descansaban mirando al interior de esos espejos oscuros. Igual que en un

banquete los gourmets vuelven a despertarse el paladar entre platos complicados, con un sombat de citron —levanta de la mesa el pequeño volumen que contiene el espejo y me lo tiende—. Lo usé a menudo, cuando tengo los ojos debilitados por tomar demasiado sol. Es sedante.

Sedante, y también inquietante. La oscuridad, a medida que uno mira dentro de ella, deja de ser negra, pero se convierte en un extraño azul plateado: el umbral de visiones secretas. Como Alicia, me siento al comienzo de un viaje a través de un espejo, recorrido que vacilo en emprender. (Capote, 1994)

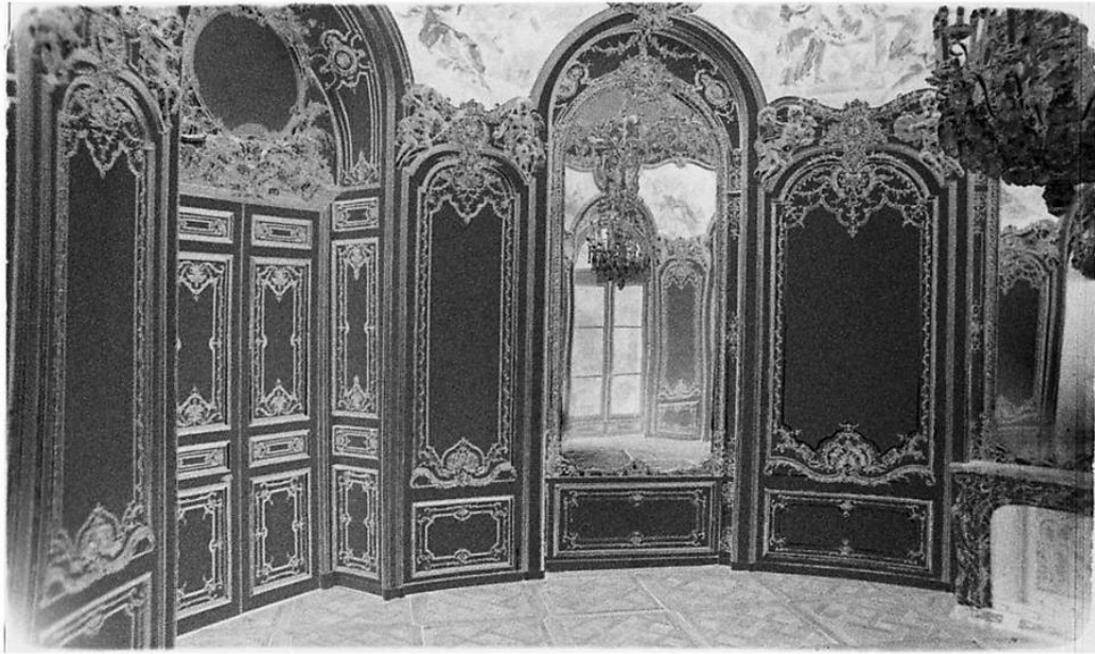
La descripción de Capote evoca el umbral de las puertas de la percepción de Aldous Huxley – en el borde de la experiencia alucinatoria en la que las coordenadas de la realidad (espacio, tiempo, perspectiva, objetos físicos,.) desaparecen. La transformación de los objetos y las imágenes desde su otro estado “real” produjeron formas de percepciones alteradas, en la obra de Sietsema esto ocurre mirando a través del cristal de la película.

El film de Sietsema *Untitled* (Beautiful Place) (1998), es un estudio de ocho flores distintas, setos y plantas, orquídeas, margaritas naranjas y amarillas –los cuales aparecen como apariciones de sus “yo” naturales. Reconstruido a partir de un estudio actual o fotografías con papel, cinta y pintura con un fondo coloreado, están tomadas de diferentes fuentes –natural, literaria y fílmica- y filtrada a través de las capas de la cámara de Sietsema.

El trabajo de Paul Sietsema debe inscribirse en las revisiones en torno al arte conceptual y se sirve en todo momento de su agudeza. Su labor es fundamentalmente escultórica si bien utiliza también el vídeo para investigar las relaciones entre el objeto tridimensional y la fotografía, pues sus esculturas, que realiza a mano prestando mucha atención al detalle, nacen de imágenes fotográficas preexistentes. El proceso de trabajo es bien sencillo: la imagen fotográfica deviene un objeto escultórico que después es filmado en 16 milímetros introduciendo así el factor tiempo en escena. Sietsema reflexiona sobre cómo las diferentes formas de representación afectan sensiblemente a nuestra comprensión de las cosas. (Cultural, 2008)

Este método de trabajo complejo de Sietsema refleja su creencia de que el propósito de una obra de arte no es transmitir sino mediar en la información o el significado de una manera que coincida con su contexto cultural y temporal. Este aplanamiento de la historia hace que los temas de su trabajo se vuelvan accesibles para el espectador de manera inesperada, lo que sugiere nuevas historias y conexiones a través del tiempo.

El resultado de la percepción alterada está parcialmente compuesto de una reconsideración de la imagen, que sucesivamente es proyectada de nuevo en el film. Esta experiencia perceptual híbrida forma un tipo de alucinación colectiva, cuya composición cognitiva es similar a la fisiología de la visión en sí misma. En la obra *Empire* (2002) esto se consigue a través de los espacios de las dos maquetas construidas por Sietsema – el apartamento de Clement Greenberg de New York y el interior rococó del Salon de la Princesse del Hôtel Soubise de París. Ambos son escudriñados por la cámara que escanea



Paul Sietsema, fotograma de *Empire*, 2002. Película de 16mm en blanco y negro y en color, 24 minutos. Image courtesy of Regen Projects, Los Angeles. Instalación en el Regen Projects, Los Angeles, 2002

vertiginosamente los muros y los techos de cada habitación y se centra sobre todo en la maqueta de Greenberg, a la que invierte completamente. Esta obra fue la que le catapultó a la fama internacional, aquí se visionan las maquetas y dibujos que están rodados en blanco y negro o con negativos de color rojo y negro. Estos funcionan también como piezas autónomas, más allá de la condición de modelos para el vídeo. La obra versa sobre el poder y los sistemas que lo originan.

Imperio 2002 se muestra como una proyección en bucle en una habitación *oscura*. Es una película muda de 16 mm que se divide en seis secciones distintas: cuatro secuencias de diferentes longitudes que exploran objetos y formas, y dos piezas más largas (cada una de alrededor de siete minutos) se centran en habitaciones individuales.

Las imágenes están basadas en unas fotografías publicadas por *Vogue* en 1964, cuando el Pop y el Minimal ya habían condenado a Greenberg al ostracismo. *Empire*, uno de los grandes trabajos realizados en Estados Unidos en esta década, tiene mucho de cine experimental y en él pueden verse las influencias de cineastas como Michael Snow o Paul Sharits que vimos en el anterior capítulo. (Paul Sietsema, 2008)

En el proyecto *Oceania* (2005), esta fisiología adquiere una forma compleja en una película que el artista describió como “un ambiente fenomenológico total...conceptualmente se asemeja a la forma de un arrecife, una “exposición” o de hecho una isla” (Sietsema, 2005) Como en los trabajos previos de Sietsema, *Oceania* es un proyecto construido alrededor de la pérdida, en una cultura geográficamente remota de Oceanía, lo imaginario y lo perceptual están unidos a través de las formas cuyas identidades se convierten en lo material y lo físico en lugar de visual. Como las experiencias alucinógenas de Huxley, en las que describe cómo el espacio tridimensional y la perspectiva se convierten en algo irrelevante por completo, el proyecto de Sietsema

utiliza las propiedades inmateriales del film para redefinir al espacio como una idea construida desde nuestra percepción subjetiva de la forma material.

El artista muestra sus reflexiones sobre las prácticas y el entorno discursivo e ideológico del arte moderno occidental, alentando sugerencias en torno a la expansión comercial y colonial de occidente. Sietsema ha documentado la elaboración de varios artefactos procedentes de culturas antiguas, los cuales ha reconstruido en tres dimensiones a partir de reproducciones fotográficas y creado en materiales distintos a los originales, con el deseo de estructurar un tipo de pérdida causada por su representación. Lejos de querer suplantar las piezas originales con sus obras, el interés de Sietsema es ilustrar el paso del tiempo.

Así se presenta a este artista en la exposición del Museo Nacional de Arte Reina Sofía celebrada entre el 20 de mayo al 21 de septiembre de 2009:

Al filmar dichos objetos, el artista ha empleado como soporte el formato de 16mm y somete a los objetos a experimentos con la luz, el color o los materiales, con el fin de provocar efectos táctiles. Con ello logra imprimir una nueva distancia, la de la representación y la traducción que implica dicho formato, además de elementos propios del documental antropológico, la fotografía científica y el cine experimental. Con estas imágenes construye un mundo que fluctúa entre periodos históricos, documentación y ensueño. En el centro de su producción está la cuestión de la representación y su carácter fugitivo y cambiante, la última huida del sujeto hacia la abstracción como resultado de la mediación cultural.

El propio Sietsema ha declarado frecuentemente que su trabajo tiene mucho de pérdida, una pérdida producida por la propia representación. "Tratar de registrar y representar motivos de diferentes culturas hace que cambie nuestra manera de percibirlos". A través de sus imágenes, dibujos y objetos, filtrados por la fotografía, Sietsema explora el modo en que los medios afectan a la percepción que tiene el espectador de un sujeto cuya identidad se construye a través de una progresiva ausencia y la consiguiente pérdida en la manera de representarlo.

Como explica Sietsema, la materialidad de los objetos filmados disminuye cuando se presenta en este medio, y el valor simbólico aumenta; el propio Paul Sietsema ha explicado ante algunas de sus piezas que su objetivo es "jugar con los clichés y los tópicos del arte contemporáneo" creando "artefactos" para confundir al espectador sobre los límites de la fotografía y el espacio. **"Parte de mi trabajo es ensalzar la materialidad física de la imagen"**, señaló Sietsema frente a la imagen trasera y delantera de un barco de dos mástiles, que alude a de manera directa a la idea de la expansión comercial y el colonialismo.



Carsten Höller, *Upside Down Mushroom Room*, 2000. Mushrooms: polystyrol, polyester, wood, paint, metal construction, electrical motors; ca. 4 revolutions per minute; length: 2-10 ft, cap diameter: 2-9 1/2 ft; Room: plasterboard, wood, neon light, glass, acrylic paint, iron structure: 40 1/4 x 24 x 15 3/4 ft; 14 3/4 x 19 3/4 x 41 ft. Collection of Fondazione Prada. Photo © Attilio Maranzano

3.4.4 CARSTEN HÖLLER,

ENTRETENIMIENTO Y PERCEPCIÓN

Si los múltiples espacios de Sietsema evocan “El cuarto doble” de Baudelaire, el sonambulismo de las formas orgánicas de Baudelaire parecen cobrar vida en alguna de las obras de Carsten Höller *Upside-Down Mushroom Room* (2000), en la que unas gigantes setas de amanita muscaria giran boca abajo desde el techo, rotan lentamente, con iluminación desde el suelo. Las setas, tanto en la literatura como en el arte, han sostenido durante mucho tiempo la clave de la percepción alterada. En la pintura *Dark Landscape* (1944-45) del artista inglés John Craxton, realizada en el contexto de la segunda guerra mundial, un hombre joven está sentado en un árbol muerto bajo una luna plateada en medio de un paisaje melancólico, en su mano sostiene lo que parece ser una seta. La seta brilla como un faro en la oscuridad, iluminado por la luna, ofreciendo la posibilidad de ser transportado a un mundo diferente.

En la instalación de Höller, los espectadores parecen encontrarse en otro mundo como si ellos se movieran por un bosque de gigantes setas invertidas. Sin embargo, se hace evidente que no es la seta la que está al revés, sino la habitación. El espacio que crea Höller es como lo que la retina captura, antes que el cerebro lo corrija y vuelva la imagen a su lado correcto.

La habitación al revés se refiere directamente al experimento de retina que hizo el científico George Malcolm Stratton en 1896, para el que llevaba puestas unas gafas adaptadas que daban la vuelta a todo aquello que visualizaba, esto lo conseguía usando un sistema de lentes que conseguían retornar a su origen la imagen retiniana. Como explica Höller: “después de pasar por etapas intermedias en la que vio, por ejemplo, un candelabro boca abajo cuando estaba apagado y en la posición correcta cuando estaba encendido, en el octavo día vio todo como lo hizo antes de llevar las gafas puestas. Se había adaptado una vez más al continuo proceso de ajuste que es parte de la vista” (Höller, Carsten Höller: Register, 2000)

De acuerdo a esta lógica, la habitación boca abajo es un mundo tal como lo percibimos retinariamente. Si el espectador pasa mucho tiempo en la instalación de Höller, lo que el espectador ve podría eventualmente invertirse, ya que el cerebro corrige la imagen percibida de nuevo. En este caso las setas deberían permanecer sobre el suelo como si fueran árboles, encima de la cual otros espectadores serían percibidos como diminutas figuras que cuelgan del techo, creando un Baudelariano “cuarto doble”.

Este enigma perceptual una vez más nos evoca *Alicia en el país de las maravillas*, en el momento en que Alicia encuentra una oruga sentada, con los brazos cruzados sobre un gran hongo psilocibe (seta alucinógena) fumando de una pipa de agua. La seta alucinógena aparece aquí tan grande como las de la instalación de Höller. La oruga le



John Craxton, *Dark Landscape* (1944-45). Óleo sobre madera. Tamaño: 546 x 705 x 4 mm. Collection Tate Acquisition Purchased 1984

cuenta a Alicia que comiendo uno de los dos lados de la seta le puede hacer crecer y hacer más grande o más pequeña. Una vez más, la escala se convierte en el punto de referencia en la negociación con la realidad, interpretada, por implicación, a través de la ingestión de la seta mágica. El interés de Carroll en la inversión es evidente en el intercambio de Alicia con la oruga, que le pide a Alicia que le recite un poema comúnmente aprendido de memoria por los escolares ingleses, “Eres viejo, padre William”:

*Eres viejo, padre William -dijo el joven-,
los cabellos se te han puesto blancos;
pero aún de cabeza te paras,
¿te parece correcto a tus años?*

*Hace tiempo –habló el padre William-
creía que eso dañaba el cerebro;
cuando vi que cerebro no había
no tuve más empacho en hacerlo.* (Carroll, Alicia en el país de las maravillas, 2006, pág. 33)

La habitación al revés evoca este estado de percepción invertida, que imita la estructura de la cámara oscura. Se convierte en una gigantesca cámara oscura, una representación del ojo humano, un renderizado psicodélico por la rotación de un gigante hongo psilocibe cuyo giro distorsiona cada vez más la orientación del espectador en el espacio, convirtiéndose en una alucinación de ensueño.

La percepción al revés de Carroll del mundo se hizo eco por su interés en los reflejos producidos por el espejo y la caligrafía al revés. Su segunda novela *A través del espejo* (1872) estaba inspirada por su joven prima de Londres, Alice Raikes, a quién invitó a sostener una naranja en su mano derecha mientras se miraba en un espejo. Cuando le preguntó en qué mano tenía la naranja, la joven respondió “la izquierda”, y entonces le informó que la naranja estaría todavía en su mano derecha si ella estuviera en el otro lado del espejo.

En la novela, Alicia habla a su gato sobre el mundo que se encuentra al otro lado del espejo:

Juguemos a que existe una manera de atravesar el espejo; juguemos a que el cristal se hace blando como si fuera una gasa de forma que pudiéramos pasar a través. ¡¿Pero cómo?! ¡¡Si parece que se está empañando ahora mismo y convirtiéndose en una especie de niebla!!...Y en efecto, el cristal



Carsten Höller, *Test Site* (2006). Tate © Carsten Höller



Carsten Höller, *Two Flying Machines*, 2015 © Carsten Höller. Installation View *Carsten Höller: Decision*, Hayward Gallery, London 2015. Courtesy of the artist and Gagosian Gallery. Photo © Ela Bialkowska, OKNO studio

del espejo se estaba disolviendo, deshaciéndose en las manos de Alicia, como si fuera una bruma plateada y brillante. (Carrol, La casa del espejo, 2004)

Höller consigue con este tipo de obras jugar con los sentidos del espectador y cuestionar su cultura sensorial. Es un artista que crea instalaciones de gran formato abiertas a la interacción. El artista está fascinado por lo que ofrecen los parques temáticos, como pone en evidencia en obras donde aparecen túneles, toboganes y carruseles, tal es el caso de la obra *Test site* (2006) realizada en la sala de turbinas de la Tate Gallery. Ya en obras anteriores como *Flying machine* (1996), una máquina “para volar” dando vueltas en torno a un eje, quedaba patente este interés, que se repite en la segunda edición *Two Flying Machine* (2015). Respecto a estas obras de “entretenimiento” en las que interactúa el espectador, el artista dice:

“Me veo como una especie de animador. La gente viene a ver el espectáculo, porque saben que voy a entretenerles de una manera especial, que no es comparable a otras formas de entretenimiento.

Personalmente creo que es un error condenar el entretenimiento en el arte, porque eso significa tirar por la borda al enemigo. Esto es el capital común que tenemos y no hay razón por la que tenemos que tirarlo a la basura y criticarlo. Creo que un espectáculo como son las obras de Rothko es en última instancia tan entretenido como un espectáculo basado en la experiencia. En realidad no hay diferencia, por lo que ya es hora de que pensemos en nuevas formas sobre las variadas cualidades de experiencia.



Carsten Höller, *The Forests*, 2002/2015 © Carsten Höller. Installation View *Carsten Höller: Decision*, Hayward Gallery, London 2015. Courtesy of the artist and Air de Paris. Photo © Linda Ny Lind

Queremos producir experiencias únicas con el arte que la economía de la experiencia no puede producir”. (Höller, Carsten Höller: DECISION, 2015)

Sus piezas más llamativas se presentan al espectador como un reto a la percepción como sucede con otra de sus obras *Upside-Down Goggles* (1994-2001), unas gafas que muestran la realidad invertida, tal y como la ve el ojo humano en realidad, previa a la corrección que efectúa el cerebro. El artista lleva dos décadas creando herramientas y dispositivos que alteran nuestra manera de percibir el mundo, la actualización de *Upside-Down Goggles* la encontramos en la obra en *The Forest* (2002-2015) un video de doble pantalla que los visitantes ven con unas gafas 3D. Así lo explica el artista en una entrevista para una de sus últimas exposiciones *Carsten Höller: Decision* (2015) en la galería Hayward Gallery en Southbank Centre:

“Siempre hay más de una imagen en nuestro campo visual si ambos ojos están abiertos y funcionando, pero siempre vemos una sola imagen. Con The Forest estaba tratando de romper esa jerarquía, o incluso la dictadura si se quiere llamar así, de una sola imagen. Quería ver si se podía ver con los ojos lo que se hace muy bien con los oídos. Experimentamos en estéreo lo que suena todo el tiempo, lo usamos en la música y nos ayuda a orientarnos. Entonces, ¿cómo podemos utilizar estos instrumentos, nuestros dos ojos, para permitir algún tipo de visión doble?”

Creo que una de las cosas más gratificantes sobre The Forest es el tiempo que se tarda en empezar a ver cosas diferentes con los dos ojos. Casi se puede sentir cómo el cerebro se estira como un chicle, ya que trata de aferrarse a la percepción de una sola imagen. El espectador sabe que son dos imágenes

diferentes las que está viendo, pero la mecánica conservadora en el cerebro la intenta tratar como si fuera una sola". (Höller, Carsten Höller: DECISION, 2015)

Este interés del artista en el campo sensorial ha tomado una forma alegórica en la serie *Triple Giant Mushroom* (2009-2010), enormes réplicas de hongos alucinógenos que retoman el motivo de *Upside Down Mushroom Room* (2000). Los hongos forman parte esencial de la creación de Höller y son numerosas las piezas con el mismo motivo que se han visto en exposiciones colectivas relacionadas con las drogas y la creación artística, como *Ecstasy: In and About Altered States* (2005) y *Sous influences: Artistes et psychotropes* (2013). Referente a las setas en su obra, Höller ha declarado:

"Vengo de un fondo de la biología evolutiva - así es como me fui entrenado para ver el mundo - y creo que la teoría evolutiva es un poderoso modelo explicativo, pero yo siempre estoy buscando fallos en esta teoría. Me gustaría disputar su supremacía explicativa. Estoy buscando algo que no encaja.

Las setas me parecen atractivas de muchas maneras, porque son muy poderosas en cuanto a las formas, colores, sabor y toxicidad, y son tan innecesarias. Por lo general, la evolución es adaptativa, pero yo no veo ninguna adaptación allí. La mayoría de los hongos ni siquiera atraen insectos para polinizar. Entonces, ¿por qué tienen todos estos diversos colores, formas y sabores? Y, por supuesto, algunos son alucinógenos, como la amanita muscaria, algunos son sólo muy amargos y algunos son letales.

La humanidad tiene una relación especial con la amanita muscaria, que no es comparable con otras setas. Probablemente ha influido en nuestra cultura. No sabemos hasta qué punto, porque no podemos rastrearla muy lejos en la historia, pero es una idea atractiva que ha afectado a nuestro desarrollo cultural, abriendo la posibilidad de ver el mundo de una manera diferente". (Höller, Carsten Höller: DECISION, 2015)

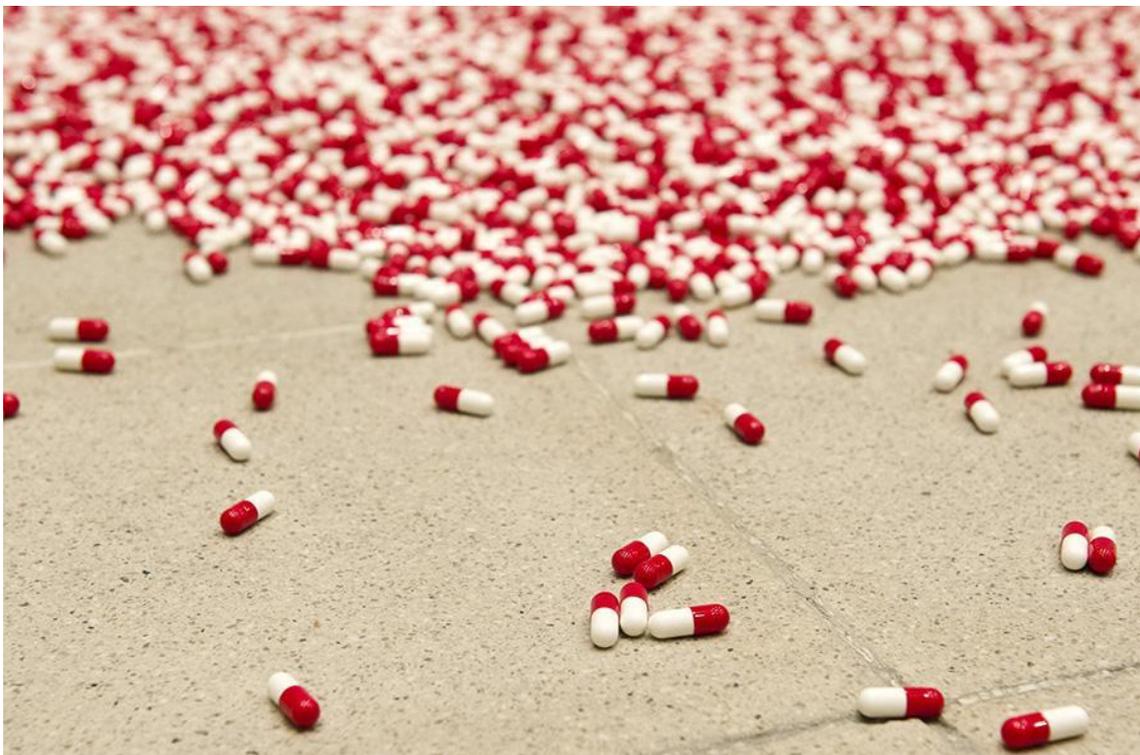
Estas son algunas de las últimas obras que se han mostrado en la última gran exposición individual que ha realizado el artista en la Galería Hayward de Londres y que ha permanecido en la gran mole de hormigón londinense hasta finales de septiembre de 2015. Una exposición enloquecida donde pastillas caían del techo, atracciones que parecen de feria, gafas que alteran la percepción de la realidad, sólo faltaba que todas las instalaciones y máquinas de la exposición estuvieran al aire libre para que pareciera un parque de atracciones y eso que tres de ellas estaban en el exterior.

"En el marco de este edificio es una feria con una nueva dimensión y otro valor que le otorga la industria al entretenimiento. La experiencia del miedo, del gozo, del vértigo, de lo juguetón o del impacto adquieren nuevas formas en este contexto", explica Höller, reconocido hacedor de arte experimental, en la inauguración de la muestra 'Decision' en la galería Hayward de Londres. (Rodríguez, 2015)

Un enorme túnel sube y bajo haciendo zig-zag para dar paso a una sala enorme donde nos esperan unas *setas voladoras* (2015), una instalación mecánica de tamaño colosal donde una enorme seta dividida en partes como si se tratara de una clase de micología nos espera para unir todas las partes de su cuerpo, girando con una manivela el espectador tratará de unir siete setas enteras a partir de catorce mitades. De aquí pasamos a una sala que parece que está completamente vacía si no fuera por las capsulas medicinales blancas y rojas que caen del techo. Prácticamente vacío estaba el primer día porque los siguientes que duró la exposición había caído del techo más de un millón de cápsulas para formar “pill clock”. Cada tres segundos caía una cápsula sobre las que estaban en el suelo, tres segundos que según el artista, es lo que tarda en crear una nueva presencia, Y si hay algún espectador que deseara tomarse alguna, facilitaron un grifo para que les fuera más fácil consumir la pastilla.

El título de la exposición, “Decision”, alude precisamente a eso: al poder de decisión de qué hacer ante el reto que plantean las obras, desde la entrada a la exposición, donde el visitante tiene que decidir si toma uno de los dos túneles que se presentan delante del visitante hasta el final en el que hay dos toboganes: uno o el otro para deslizarse hasta la calle o regresar por alguna de las escaleras que ascienden. Por el recorrido ferial han quedado máquinas voladoras o un gigantesco dado en el que se entra por un agujero y se sale por el otro a una sala de espejos. Las gafas del revés permiten ver patas arriba lo expuesto. El “efecto Pinocho” observa el cuerpo en relación a los objetos que lo rodean y a las otras personas alrededor y genera la sensación de que crece la nariz. (Rodríguez, 2015)

Mirar a las personas de alrededor (o a los más atrevidos a darles a las máquinas, echarse a dormir, probar las gafas que ven del revés o tragarse una cápsula) y hacer de la



Carsten Höller, *Pill Clock*, 2011/2015 © Carsten Höller. Installation view *Carsten Höller: Decision*, Hayward Gallery, London, 2015. Courtesy the artist and Galerie Micheline Szwajcer, Brussels. Produced with Fundación Botin. Photo © Linda Nyland

exposición una experiencia interactiva es uno de los objetivos que quiere conseguir el artista nacido y crecido en Bélgica, de padres y lengua alemanes y residente en Estocolmo. "Con el arte se establece una relación entre el objeto y el observador, pero aquí hay una relación triangular entre el que mira, el objeto y los que están alrededor. Hay que entablar relación a tres contemplando lo que hacen los otros o analizando el trabajo a través de los otros", explica Carsten, quien suele definir sus creaciones como un reto para sus espectadores contra "la dictadura de lo predecible". (Rodríguez, 2015)



Carsten Höller, *Giant Triple Mushrooms*, 2010. Carsten Eisfeld, Berlin



Carsten Höller, *Double carousel with zöllner stripes*, Macro museum, Rome, 2011



Carsten Höller, *Flying Mushrooms*, 2015 © Carsten Höller. Installation View *Carsten Höller: Decision*, Hayward Gallery, London 2015. Courtesy of the artist, Produced with HangarBicocca, Milano. Photo © Linda Nylind



Carsten Höller, *Dice (White Body, Black Dots)*, 2014, *Half Mirror Room*, 2008/2015, *Snake*, 2014, and *Reflections On Her Eyes, Reflections On My Eyes*, 1996/2015 © Carsten Höller. Installation view *Carsten Höller: Decision*, Hayward Gallery, London, 2015. Courtesy the artist, Gagolian Gallery, Air de Paris, Paris, and Galerie Micheline Sz wajcjer, Brussels. Photo © Linda Nylind



Carsten Höller, *Isomeric Slides*, 2015 © Carsten Höller. Installation view *Carsten Höller: Decision*, Hayward Gallery, London, 2015. Courtesy the artist and LUMA Foundation, Arles. Photo © Attilio Maranzano

3.4.5 JEPPE HEIN,

OLAFUR ELLIASON Y BRUCE NAUMAN

Al igual que Alicia experimenta la fusión de la frontera entre el espacio y su reflejo, en la obra *The smoking Bench* (2003) del artista que vimos en el anterior capítulo Jeppe Hein, los espectadores que están sentados sobre una caja en frente de un gran espejo provocan una nube de humo que aparece desde la parte de abajo del cubo, disolviendo su reflejo. El espejo es una imagen repetida frecuentemente en la experiencia psicodélica como un portal para alterar la percepción y la transcendencia espiritual. En el budismo tibetano, es una metáfora de la consciencia.

Michael Hollingshead fue una de las personas que asistió al *Harvard Psilocybin Project* en 1963 impartido por el archiconocido Timothy Leary, antes de mudarse ambos a un centro para la actividad psiquedélica en una mansión en Millbrook, New York, en donde investigaban con sesiones de LSD, y en algunos casos mientras estaban bajo los efectos de la LSD miraban sus reflejos en espejos de mano:

Vimos (los reflejos) como mandalas, como pantallas de energía. Suspendido el análisis pudimos a través de las pantallas. Nos dimos cuenta de que el centro de todas estas imágenes es un agujero negro, el vortex de la obra mística. Centrándose en este remolino, succionando el vacío nos movimos a través se entrada al otro reino.

El punto ciego en el centro de cada mandala es reconocido por los monjes tibetanos como un dispositivo para alcanzar la transcendencia. Se trata de la vida y de desencadenar imágenes arquetípicas. Aprendimos a movernos a través del mandala al Nirvana, el estado de la absoluta felicidad. (Hollingshead, 1974)

En la instalación de Hein, la desaparición del reflejo del espectador provocada por el humo evoca este vacío. En vez de entrar dentro de la pantalla, como Alicia cuando mira el espejo, el espectador experimenta un olvido temporal. El humo oscurece el reflejo tanto del espectador como del espacio que le rodea, disolviéndolo dentro de una profundidad incierta, como la superficie del “espejo negro” de Capote.

Si en la instalación de Hein se disuelve el espacio reflejado a través de las nubes de humo, en la obra *The organic and crystalline description* (1996) de Olafur Eliasson el espacio es difuminado por la experiencia vibracional producida por la intensidad del color. La luz brillante de un proyector sobre un espejo convexo en frente de un generador de olas equipado con un filtro amarillo y otro azul, inunda la habitación con una ondulante luz dorada y fresca. Como Höller, Eliasson explora la percepción retinal, en esta obra como en tantas otras lo hace usando la luz para difuminar el marco del espacio rectilíneo.

Goethe le dedicó más de cuarenta años al estudio del color, diferenciaba claramente el color alegórico, lo que implica conocer su significado, el color simbólico basado en la naturaleza y el efecto de los colores directamente sobre la conciencia, sin mediación de la mente intelectual. Sostuvo que el color es susceptible de interpretación mística. (Laiglenet, 2004) Para Goethe, el amarillo, es el color más cercano a la luz pura. “Es el color más cercano a la luz. En su pureza más alta que siempre lleva consigo la naturaleza de brillo, tiene un carácter sereno, alegre, suavemente excitante.” (Laiglenet, 2004, pág. 131)



Bruce Nauman, *Left or Standing, Standing or left standing*, 2079/99 yellow fluorescent lights, wallboard, videoplayer & monitors dimensions variable. SW 99142

El color descrito por Goethe tiene una transcendencia asociada. La instalación de Eliasson conecta directamente con los experimentos sinestésicos del color y el sonido que se llevaron a cabo al principio del siglo XX, en los que la experiencia transcendental podría ocurrir a través de la acción de las vibraciones del sonido y la luz sobre el cuerpo. Mary Hallock Greenewalt quien creó y refinó la máquina de proyección de luz y color Sarabet (1916-34), observó que los rayos de luz eran más poderosas que las vibraciones del sonido “para empujar aún más hacia el interior los mensajes que transmiten los sonidos retratados y...sonidos musicales...son más áspero en su efecto vibratorio. La luz es aún más fina... (y) profunda en su infiltración dentro de los tejidos del cuerpo” (Nourathar: *The Fine Art of Light Color Playing*, 1946)

Esta posibilidad de transcendencia mediante el impacto físico de la luz sobre el cuerpo es casi alquímico. En la alquimia, el amarillo o el oro es el color final en el proceso de la transformación espiritual.

La referencia a las formas orgánicas y cristalinas en el título de la instalación de Eliasson, y el papel del cristal como difusor de la luz, implican un espacio que es prismático, como si el espectador estuviera encerrado en un mundo metafísico.

La relación entre el espacio arquitectónico, la luz y la metafísica en la obra de Eliasson la distingue de los espacios de luz cargados de ansiedad de Bruce Nauman, cuyo *Left or Standing, Standing or Left Standing* (1971/99) inunda una habitación trapezoidal con fluorescentes amarillos a los que se accede por dos pasillos iluminados con luz incandescente. El sentido de incomodidad y ansiedad generada por la habitación amarilla de Nauman evoca la observación que Wassily Kandinsky hizo sobre el amarillo “tiene una influencia perturbadora, y revela...un insistente agresivo carácter...podría ser paralelo en la naturaleza humana, con la locura...con la locura delirante violenta.” (Kandinsky, 1989). Eliasson, en cambio, usa el color para abrir el espacio en lugar de conducir al espectador desde el mismo, adoptando el lenguaje de la ciencia natural en lugar del alienado ambiente urbano.



Rodney Graham, *Halcion Sleep* (fotograma), 1994, video projection, 26 min. Courtesy of the artist.

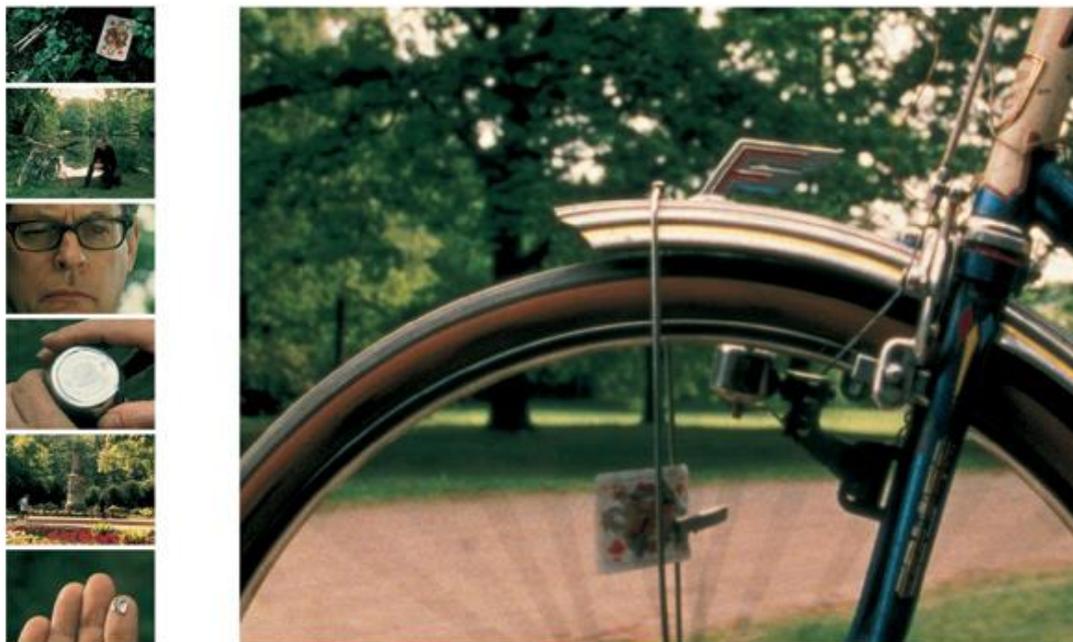
3.4.6 RODNEY GRAHAM,

HALCION SLEEP

El mundo metafísico de Eliasson es un ensueño. Un tipo diferente de ensueño es evocado en alguna de las obras de Rodney Graham. En *Halcion Sleep* (1994), el artista aparece dormido en la parte trasera de una furgoneta convertida en su habitación por una noche.

La descripción de Reynold de la psicodelia como “un culto a la pasividad, la indolencia y a dormir” es desde luego revivida por Graham en esta obra. El artista yacía inconsciente en la parte trasera del coche con su pijama después de consumir una gran dosis del sedante *Halcion*³⁵. Acurrucado en el asiento, se retrata de manera infantil como una figura paterna invisible que conduce a través de la noche anónima de Vancouver, un recuerdo de la infancia de Graham, conduciendo a través de la ciudad con sus padres por la noche, escenificado para la cámara. Su retorno a la infancia es subrayado por la vulnerabilidad de su presencia inconsciente, lo que da la responsabilidad al conductor, al cámara y al equipo. Dentro de esta fusión de cine, la habitación, y el diván de terapeuta, las ventanas

³⁵ (triazolam) es útil en el tratamiento de pacientes con insomnio transitorio y de corta duración. Su empleo resulta también útil como terapia adyuvante de corta duración, en el manejo de determinados pacientes que padecen insomnio prolongado



Rodney Graham, fotogramas del film *Phonokinetoscope*, 2001, 16mm film installation with modified turntable and 33 1/3 rpm vinyl lp. Courtesy of 303 Gallery.

traseras del coche se convierten en pantallas a través de las que se ven las destellantes luces de la ciudad, las luces de los coches acercándose y la lluvia incesante, como si hicieran visibles los sueños de Graham.

Como Roland Barthes observó, ir al cine es “caer en la cama” y participar en un tipo de comunal sueño despierto en el que la pantalla se convierte en una capa sobre la que el inconsciente es proyectado. En el sueño real, en cambio, el que está dormido no tiene control sobre la narrativa que puede desarrollarse en direcciones inesperadas e interminables. En el reino de la inconsciencia auto-inducida de Graham, hay dos narrativas –una oculta, soñada por el artista y la otra visible que se encuentra en el exterior de las ventanas del coche que se mueve- unidas dentro de una tercera narrativa, la de la video proyección en el espacio de la instalación. En esta tercera narrativa, el actual sueño de Graham se pone en diálogo con el casi sueño de vigilia del espectador, construyendo otro tipo de “doble” espacio de percepción.³⁶

Desde los años 70, Graham ha producido un rango de eventos conceptuales basados en instalaciones, esculturas, fotografías, obras sobre papel, películas y vídeos, además de

³⁶ Cuenta Grant Arnold, en la biografía que dedica al artista Rodney Graham (1949, Abbotsford, Canadá) en el catálogo de la exposición, que en uno de sus habituales paseos infantiles por los bosques de las afueras de Vancouver, Graham se desmayó mientras se columpiaba cerca de un barranco; y fue gracias a la azarosa intervención de un tronco que flotaba en el arroyo, que el joven salió ileso del accidente. Años después, en 1976, Rodney Graham inició su carrera artística profesional con una obra de marcadas referencias forestales: *75 Polaroids*, una serie de instantáneas tomadas por la noche en los bosques canadienses. Y ya en 1994, el artista aprovechó un viaje a Barcelona –a raíz de una exposición que le organizaba la Fundació Espai Poblenu– para realizar una escapada nocturna a las montañas de Montserrat, que le inspiró otra serie forestal de ochenta polaroids: *Montserrat*.

performances y grabaciones musicales. A menudo se le asocia con el foto-conceptualismo de otros artistas de Vancouver como Roy Arden, Stan Douglas, Ken Lum, Jeff Wall, y Ian Wallace, aunque su enfoque a los medios es ilimitado y su materia es a menudo salvajemente ecléctica. Bastantes de los primeros trabajos de Graham revelan un interés en el psicoanálisis y muy especialmente en los escritos de Sigmund Freud y Jacques Lacan, que se extiende a una preocupación con varios estados de conciencia en algunos de sus films y trabajos de vídeo de la pasada década.

Para la obra *Freud Citation* (1983), el artista fotografió la portada de *Die Gattung Cyclamen L.* (1898) por F. Hildebrand y emparejó la imagen con un texto explicando la apariencia del libro en el ensayo de Freud “Dream of the Botanical Monograph”, un ensayo publicado en *La interpretación de los sueños* (1899). En Otra de sus obras, *Freud supplement* (170a-170d) (1988), es una intervención textual en el mismo ensayo. Desde mediados de los años 90, Graham ha producido un gran número de vídeos y films en los que su compromiso con el psicoanálisis es sublimado. *How I Became a Ramblin’ Man* (1999), el segundo de una trilogía de dramas de época que también incluye *Vexation Island* (1997) y *City Self/Country Self* (2000), en la que él realizó las funciones principales y que produjo entre 1997 y 2000, consiste en una visión divertida del héroe solitario en la típica película épica americana: un pirata que está dormido o quizás inconsciente en una playa tropical, se despierta y mira alrededor –solo para ser noqueado por un coco que cae de una palmera. El film es transferido a vídeo para la exposición, y es presentado como un bucle perceptual sin principio ni fin, aludiendo al interés de Graham en “los violentos episodios que enlazan los estados de la conciencia” (Arnolod, 2004).

Una vez entrado en el 2002, su obra *The Phonokinetoscope* (2002) muestra al artista bajo la influencia de drogas psicotrópicas. La instalación se caracteriza por un bucle similar a otros films de Graham, aquí aparece tomando LSD y “viajando” montado en una bicicleta a través del parque Tiergarten en Berlín. Se trata de cinco minutos de vídeo en bucle grabados en 16 mm, junto con una banda sonora de cincuenta y cinco minutos (escrita y producida por el artista) grabada en vinilo.

El plato giratorio del tocadiscos impulsa la proyección de la película que comienza cuando la aguja se coloca en el disco y se detiene cuando se retira la aguja. Para el paseo en bici de Graham es inevitable remitirnos al famoso paseo en bicicleta que hizo el científico suizo Albert Hoffman en 1943 después de haber sintetizado la LSD, toma una dosis experimental por primera vez, al pasar unos minutos y no sentir nada decide volver a casa en bici, y es en el trayecto hacia su casa es cuando los efectos del alucinógeno empiezan a tener efectos.

En *La Phonokinetoscope* Graham rinde homenaje a tres figuras : Thomas Alva Edison , inventor del phonokinetoscope del título, que fue un primer intento de vincular el sonido

y la imagen ; Albert Hofmann , el inventor del LSD ; y Syd Barrett , temprano líder de Pink Floyd.

Imagen y sonido se unen de una manera no - síncrona, por lo que el bucle de película y la banda sonora , escrita por Graham en la emulación del *acid rock*, se repiten a intervalos diferentes . Graham canta y toca la música, y se apropia el estribillo de la canción de Barrett, *Bike* (del primer álbum *Piper at the gates of Dawn* de Pink Floyd, 1967).³⁷ Él monta una bicicleta en la película y tiene una ficha de LSD, en la emulación de Hofmann, quien montó su bicicleta a casa durante su primer “viaje” . La bicicleta también se asocia con Alfred Jarry, que lo utilizó como su manera de moverse en un momento en que era una invención moderna.³⁸

Son muy frecuentes las referencias a obras de arte y de la literatura, mostrando de esta manera un mundo rico con un significado sutil.³⁹

Wall en su ensayo *Discusión temprana de la obra de Graham* publicado en 1988 utiliza el concepto hegeliano de "mala infinitud", o un repetición infinita de la misma, para comprender y situar la producción artística de la década de 1980 de Graham; Dorothy Zwirner en otro estudio de la obra de Graham identifica la melancolía que ella percibe en la obra de Graham con la desaparición del pensamiento utópico que motivó las actividades artísticas de la generación que precedió a Graham. Se trata, como Serge Guilbaut puso tan bien en un ensayo de 1997 sobre el trabajo de Graham, de "cómo vivir artísticamente después del fin de las utopías". (Guilbaut, 2009)

³⁷ *The Piper at the Gates of Dawn* —en español: *El gaitero en las puertas del amanecer*— es el primer álbum de estudio de la banda británica Pink Floyd, editado en 1966. Este disco está considerado como uno de los primeros en explorar el rock psicodélico, junto con *Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band* de The Beatles, que fue grabado casi al mismo tiempo. Se le considera uno de los LP más influyentes de la historia del rock psicodélico

³⁸ **Alfred Jarry** fue un dramaturgo, novelista y poeta francés, de fines del XIX comienzos del XX, conocido por sus hilarantes obras de teatro y su estilo de vida disoluto y excéntrico. A partir de *Ubú rey*, antecesora del teatro del absurdo Jarry empezó a identificarse con su propio personaje, dando prioridad al placer antes que a la realidad. Adoptó el habla sincopada y pedante de éste y su personalidad. Caminaba siempre por París con un revólver en el cinto (que disparará en varias ocasiones bajo los efectos del alcohol), iba en bicicleta y bebía absenta.

³⁹ La exposición *Rodney Graham. A través del bosque* tomaba además su título de una de las frases claves (*Through the forest*) de la traducción inglesa de *Lenz* (1835), la novela del dramaturgo alemán Georg Büchner dedicada al tema romántico del extravío en el bosque. Graham se apropió de este texto en su obra homónima, *Lenz* (1983). El bosque se presentaba en la exposición a un tiempo como leitmotiv, lugar y metáfora. Su obra enraíza en el arte conceptual de los ochenta e indaga, de un modo lúdico y teatral, en la historia del arte de nuestro tiempo a partir de un complejo repertorio de apropiaciones literarias, películas, fotografías y pinturas.

En la interpretación que Zwirner da a la obra de Graham, la melancolía es una respuesta a la pérdida de un ideal, y el retorno a un momento anterior mecanicista de la modernidad, que se refiere en tantas referencias o usos de la tecnología obsoleta. Es un retorno a la promesa revolucionaria de mejoramiento humano encarnado en estas tecnologías anticuadas, y al mismo tiempo a la repetición sin fin de la era industrial, que dejado de cumplir esa promesa.



Pipilotti Rist, "*Related Legs (Yokohama Dandelions)*", 2001, one mirror scanner and computerized control box, two dvd players, one audio system, steel cables, lace curtains, children's chairs, dimensions variable Collection of Adam Sender. Courtesy of the artist and Luhring Augustine, New York.

3.4.7 PIPILOTTI RIST

En la instalación *Related Legs (Yokohama Dandelions)* (2001) de Pipilotti Rist que también estuvo en la exposición *Ecstasy: in and about Altered States*, el marco tanto de la imagen proyectada como del espacio en sí mismo se desmaterializa. Una habitación oscura es surcada por finísimas cortinas de encaje, sobre las que las imágenes de mujeres con tacones altos, dientes de león ondulantes, una televisión que se quema y otras secuencias oníricas se proyectan junto con una banda sonora alucinatoria.

El espacio de la galería, lleno de sillas para niños, es transformado en un espacio de sueño etéreo en el que las cortinas asumen el papel de pantalla de cine, dividiendo y desmaterializando la imagen en unos grandes planos de ingravidez que se balancean y se superponen en la oscuridad –metafóricamente reemplazando el ambiente restrictivo de la casa con una habitación incorpórea de sueños flotando libres.



Pipilotti Rist, "*Related Legs (Yokohama Dandelions)*", 2001 mixed media installation dimensions variable all artworks depicted placed by Levin AG

La incorporeidad es un elemento intrínseco de la percepción alterada, la experiencia con un desplazamiento completo de las lecturas convencionales del espacio físico.

Si el espacio es percibido a través de los mecanismos de la visión, es la mente la que determina la construcción de la visión en sí misma. Marcel Proust describió un incidente en el que al despertar del sueño, no pudo reconocer la habitación en la que estaba. Cuando gradualmente fue recuperando la consciencia, rodó por todas las habitaciones en las que alguna vez había dormido, una detrás de otra, hasta que pudo reconocer su entorno circundante.

En el mundo de la mente inconsciente, el espacio puede ser similarmente colapsado como el telescopio de Alicia o como en las experiencias con el opio que tuvo Thomas de Quincey “aumentado, y...amplificado a un grado de indecible y auto-repetición infinita.” (De Quincey, 2001)

3.5 DROGAS COMO MATERIAL ARTÍSTICO

La idea se convierte en una máquina de producir arte.
Sol Le Witt (1965)

En la investigación que llevamos a cabo, no debemos pasar por alto a aquellos artistas que utilizan las “drogas” o, mejor dicho, sustancias psicoactivas, como material artístico para crear sus obras, convirtiéndose el propio material en una fuente de reivindicación ya sea con una actitud crítica o no.

Analizaremos una realidad que afecta a la creación artística de determinados países que están a favor y en contra de las drogas, países como Colombia, Perú y otros que pertenecen al viejo continente.

Desde la entrada en los años 70, el tráfico de drogas ha desencadenado en Colombia violencia, secuestro, desplazamientos de la población rural y, sobre todo, ha llenado la sociedad de una cultura relacionada con la mafia. A raíz del narcotráfico en Colombia se estableció una cultura provocadora y ostentosa que se vio reflejada (muchas veces en tono elogioso) en los medios de comunicación, la literatura y la música popular. Asimismo, una estética plástica narco se impuso en el espacio urbano, las construcciones arquitectónicas e incluso en el diseño de interiores.

La historia del narcotráfico en Colombia no es nada simple, envuelven problemas sociales como las relaciones entre narcotraficantes y estado, imposibilidad de ascenso social, sociedad de consumo, proyectos revolucionarios fallidos y, sobre todo, políticas prohibicionistas. Todos estos conceptos permiten explicar la génesis y la evolución de una mafia mortal que ha devastado la sociedad y ha dejado su cultura como herencia. Sin embargo la sociedad colombiana nunca supo mirar con ojos críticos esta narcocultura, muchas veces porque no se dio cuenta de su verdadera naturaleza ni del papel que jugaba en cuanto cómplice indirecto de la narcoviolenencia.

A partir de los años 90, algunos artistas plásticos promovieron una crítica del problema del narcotráfico por medio de las artes visuales.

El crítico de arte Santiago Rueda habla de la relación entre narcotráfico y artes plásticas en Colombia en el libro que publicó en 2010 *Una línea de polvo. Arte y drogas en Colombia*. Un estudio extensivo sobre la relación –algunas veces estrecha y otras bastante controvertida- que han tenido las drogas y el arte plástico en las sociedades sudamericanas. Para ello hace un recorrido y un análisis histórico desde los años 70 hasta la década del 2000, en el que hace una revisión histórica y crítica de las obras y los artistas más significativos que entre los años setenta y dos mil trabajaron en torno al problema del narcotráfico en Colombia.

En un reportaje de la revista Arcadia, Rueda habla sobre la época en que siendo estudiante de Arte en la Universidad Nacional vio las primeras obras que usaban la imagen de Pablo Escobar. Poco después estudiando un Máster en la Universidad de Westminster en Inglaterra, comenzó una investigación fotográfica sobre las “mulas” y presos en el extranjero. Por entonces, había estudiado la obra de William Burroughs y estuvo investigando el impacto social del narcotráfico en el país hasta que el tema se convirtió en una obsesión.

El resultado de tales investigaciones fue el libro *Una línea de polvo*. Un ensayo no solo histórico sobre el estrecho vínculo entre el arte colombiano y el narcotráfico, sino también un estudio sobre cómo el fenómeno afectó al mercado y la producción artística a finales de los ochenta y principios de los noventa, la aparición tardía en las artes plásticas, comparada con el cine o la literatura, y el reciente surgimiento del arte político. El ensayo nos habla sobre la sociedad en la que se produjeron las obras.

3.5.1 Arte y mercado

Rueda parte de la tesis de que la tardía expresión del fenómeno *narco* en las artes plásticas se debe a la búsqueda formal de los artistas a finales de los setenta. (Alejandra Putassi, 2010).

Rueda sostiene que Marta Traba⁴⁰ realizó una función muy importante con el Arte colombiano y apadrinó a un grupo de seis jóvenes artistas –Obregón, Botero, Grau, Ramirez Villamizar, Negret, Manzur- aunque para Rueda dejaron fuera algunos artistas políticos. La influencia de estos pintores fue tal que a mediados de los noventa en las

⁴⁰ Marta Traba Taín (Buenos Aires, Argentina, 25 de enero de 1930 - Madrid, 27 de noviembre de 1983) fue una crítica de arte y escritora argentino-colombiana, conocida por sus importantes aportes en el estudio del Arte latinoamericano.

universidades seguían enseñando prácticamente solo pintura, y los temas sociales se veían de una manera muy escéptica. Mientras se dejaban de lado las carreras brillantes de algunos artistas como Miguel Ángel Rojas, Luis Alejandro Restrepo y Óscar Muñoz que estaban comenzando por entonces unas prometedoras carreras conceptuales.

Antes de que empezaran los noventa el narcotráfico había entrado con mucha fuerza en el mundo del arte y había disparado el precio de las obras de arte, según Rueda “que por entonces todavía seguía siendo muy caro, porque si los galeristas o marchantes o la gente que tenía obra veían que les iban a pagar más no les importaba a quién le vendían. De hecho hay varios casos de personas en el mundo del arte que fueron robadas o estuvieron en la cárcel. Como en el deporte, a la gente al principio no le importó y después terminó involucrada en mayor o menor grado con los mafiosos. Una gente lavaba, otra falsificaba”. (Alejandra Putassi, 2010, pág. 22)

Rueda expone en su libro algún que otro caso escandaloso – como es el caso de la estatua de John Lennon que le encargó Carlos Ledher⁴¹ a Rodrigo Arenas Betancourt para su Posada Alemana –una de sus mansiones- y la polémica instalación de cocaína y sangre con la que Fernando Arias le responde a Gloria Zea por no financiarle una obra para la V Bienal de Arte de 1996.

⁴¹ Nacido en Armenia de padre alemán y madre colombiana, es un presidiario y exnarcotraficante colombiano, confundador del cártel de Medellín. En 1987 fue capturado y enviado a Estados Unidos donde fue sentenciado a 135 años de prisión. En 1992 hizo un acuerdo para testificar contra Manuel Noriega y se le redujo la pena a 55 años. Poco tiempo después Ledher fue trasladado de prisión dentro del programa de protección de testigos y hoy día sigue cumpliendo la pena en una cárcel de Florida. En 2001 se estrenó la película Blow que contaba la historia de Ledher, interpretado por el actor Jordi Molla bajo el nombre de Diego Delgado.



Teresa Margolles, *Tarjetas para picar cocaína*, intervención de la Bienal de Venecia, 2009

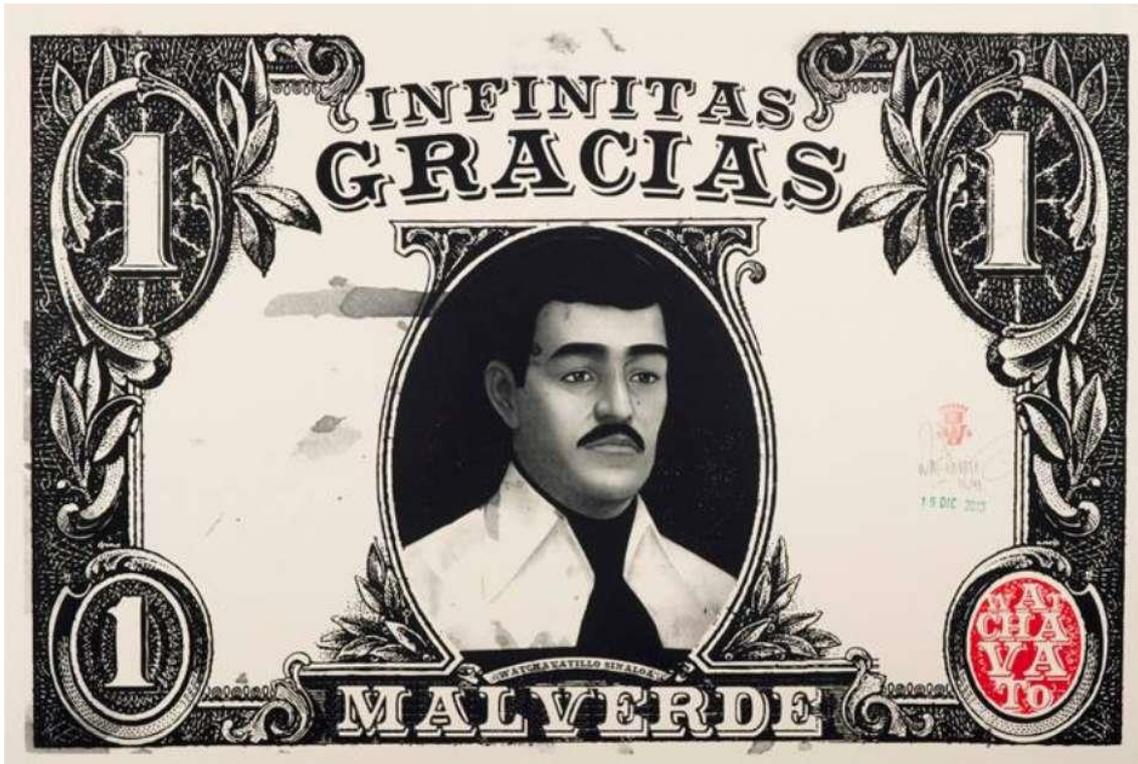
3.4.2 Narcoestética

A finales de 2003 se realizó en *Musèe International des Arts Modestes*, ubicado en Sète, población del sur de Francia, una exposición titulada *Narcochic-narcochoc*, sobre la cultura popular mexicana y la recuperación de la iconografía del folclore *narco*. El proyecto, llevado a cabo por el curador Marco Granados, estaba integrado por una treintena de obras, abordando con un aroma tan festivo como trágico el aspecto estético y antiestético de este fenómeno social.

Entre los artistas que participaron figuraban Teresa Margolles, quien presentó tarjetas para picar cocaína con imágenes de muertos por sobredosis; así como Francisco Larios, de Monterrey, autor de un proyecto digital de una capilla de Malverde, patrón de los narcotraficantes. También estaban los sinaloenses María Romero y Luis Romero y los hermanos Einar y Jamex de la Torre, entre otros.

La exposición incluía reportajes en prensa y televisión sobre el narcotráfico, así como películas y videos de los Tigres del Norte, y otros intérpretes del narcocorrido, que aderezaban la muestra, en la cual se hizo una recreación de la capilla dedicada a Malverde que existe en Culiacán.

Narcochic-narcochoc no trató de hacer apología de las actividades delictivas como el narcotráfico, la violencia, secuestro, etc. ni de cuestionar tampoco los valores, sin embargo, se terminó relacionando la exposición con el funcionamiento de todo un aparato económico, político y social.



Watchavato, serie *Infinitas gracias*, impresión de 2,500 billetes de un dólar con el rostro de Jesús Malverde que el artista pegó en las calles mexicanas y ciudades extranjeras. Foto: Watchavato / Facebook

Entender el problema del narcotráfico y lo que lleva aparejado requiere una mirada lo más integral posible de los elementos que configuran el problema: su relación directa con otras esferas de la vida política y económica y sus posibles aportaciones a la dinámica urbana como una respuesta a la triste realidad rural.

Se ha acuñado el término “narcocultura” para todo aquello que se encuentra directamente relacionado con el tráfico de drogas. La idea de la exposición era revisar la iconografía, el costumbrismo, la imaginaria, la jerga, la tradición y las leyendas que rodean al núcleo general o bien a las especificidades y actores del medio. El proyecto buscaba resumir la “narcocultura”, tamizarla en las producciones artísticas y en la mirada del artista contemporáneo pero predominantemente en las manifestaciones más populares

Aparte de las obras plásticas y de artistas visuales y conceptuales, incluía también las canciones denominadas “narcocorridos”⁴².

⁴² Los hechos que narran los narco corridos forman parte de la vida cotidiana, de muchos lugares de México, pero sobre todo aquellos donde el narcotráfico tiene un asiento histórico como es el caso de la ciudad de Culiacán, Sinaloa. Son crónicas y boletines de prensa que ofrecen información sobre el mundo del narcotráfico y las amplias y variadas articulaciones que desde él se construyen y relacionan con otros espacios de la sociedad. Son el contrapeso de la información oficial; plantean muchas de las complicidades institucionales y la participación de diversas figuras de los ámbitos legítimos que ayudan, protegen o sirven a los grandes narcotraficantes.

Entrar a la exposición significaba entrar a la capilla de Jesús Malverde, santo sacrílego.⁴³ La artista María Romero Salas (1963) nos daba su interpretación y aplicación en objetos, en indumentaria y demás elementos que componen el rito de adoración a Malverde, el santo patrón de los narcotraficantes y los desposeídos. Formada en México, María está muy marcada por la narcocultura y ha hecho de la Capilla Malverde en Culiacán el principal sujeto de su temática artística.

En esta exposición figuraba también Luis Romero (1973), artista urbano, mejor conocido en el mundo del graffiti y el estencil (estarcido) como *Watchavato*, Desde hace varios años, la gráfica urbana de Watchavato ha invadido las calles de varias ciudades. Con imágenes que tratan del narcotráfico, la muerte, la violencia, Malverde y otro tipo de iconos, el artista ha podido transformar la cultura visual "pandillera" y territorial que se vive en el norte de México, en una expresión que ha dado de qué hablar alrededor del mundo.

El éxito que han tenido sus diseños obedece a la voluntad de enarbolar lo local y "ser honesto con la chamba, decir de dónde vengo y quién soy. En vez de traer cosas de afuera, trabajar con lo que tengo en casa".

Aunque las manifestaciones artísticas que abordan el tema de la droga han sido censuradas más de una vez por considerar que hacen "apología del delito", para el artista no hay forma de cerrar los ojos ante la situación, porque es parte de lo que viven las personas todos los días. La propuesta visual de Watchavato –quien ha expuesto obras en diversos festivales y galerías de México, España, Colombia y Francia–, ha alcanzado tal resonancia que varios sellos comerciales, entre ellos las marcas de zapatos Nike y Vans, así como la bebida Red Bull y bandas musicales como Panteón Rococó, Molotov entre otras, lo han contratado como diseñador.

En las fotografías que Carlos Ranc (1958) hizo en el Museo de los Enervantes de la ciudad de México, nos muestra la droga en sus distintas modalidades. Se podían ver los sistemas de comunicación que utilizan los narcotraficantes, el transporte y armamento, joyas: ostentosos collares, pulseras, etc. los detalles inverosímiles de los caprichosos proyectos arquitectónicos así como los de su indumentaria. Todo desde una especie de

⁴³ **Jesús Juárez Mazo** más conocido como **Jesús Malverde** (1870, 1909) fue un bandido del Estado de Sinaloa que habría sido salteador de caminos y es venerado como santo por muchos. Malverde es conocido como "El Bandido Generoso" o "El Ángel de los Pobres"; también como "El Santo de los Narcos". Malverde era un apodo derivado de "el Mal Verde", dado que realizaba sus asaltos entre la espesura verde del monte



Carlos Ranc, *Museo de los enervantes*,

butaca virtual que nos hace suponer que estamos lejos del fenómeno, ajenos totalmente, aunque sabemos que no es así.

El registro fotográfico es un recurso bastante práctico como elemento museográfico: fotos montadas en bastidor y plastificadas muestran la destrucción de pistas clandestinas o los gigantescos aviones de desecho encontrados en el desierto de Sonora, en Sombrerete y en Baja California.

En cambio, las fotografías de Fernando Arias (1963) nos hablan de una parte poco agradable como son las adicciones. Su serie *Sin título* realizada en 2003 aborda sin miedos la toxicomanía y su dependencia a través del retrato de sus víctimas. Sus fotos son cerrados acercamientos a las manos en acción en el consumo de drogas, las cicatrices que dejan en el rostro, etc. Su trabajo tiene una presentación seductora y asegura una obra sin concesiones y alejada de falsos montajes.

Las fotos de Alfredo Salazar (1970) evocan las relaciones sulfurosas entre la moda y el mundo de las drogas, principalmente el éxtasis. Con un juego formal y elegante que mezcla los píxeles de la fotografía con secuencias de pastillas de éxtasis suscitando así un irrepressible estado de tensión.



Eduardo Sarabia, *History of the World 398*, 2008 platos de cerámica pintados a mano.

Teresa Margolles (1966) repite en sus fotos la dosis de crudeza, realiza instalaciones, performances y videos abordando temáticas crudas, temas tabú y escenas denigrantes. Desde hace varios años, su obra fotográfica hace alusiones a la violencia, las drogas y la muerte.

Las obras de Francisco Larios Osuna (1960) se vuelca en la imagen digital y el mundo de la creación virtual 3D. Sus composiciones digitales forman parte del bello universo de los narcos, sus figuras míticas y sus imágenes de veneración popular como los exvotos.

En esta misma exposición figuraba la obra de Eduardo Sarabia (1976), cuyas pinturas e instalaciones ponen en escena a los autores de la narcocultura (campesinos, soldados, traficantes de todo orden) dentro de una estética muy próxima al arte popular. Con *I want it all*, video donde se graba y dialoga con Jesús Malverde, y con su instalación compuesta de bustos en porcelana de narcotraficantes, Sarabia hace un retrato de las regiones de México donde se dan las manifestaciones más explícitas de la cultura ligada al tráfico de drogas.



Victor Escobar. Imagen izquierda: *Marranito mafioso*, 2010 Cristal Ausfour, cerámica 20 x 45 x 14 cm. Imagen derecha: *Don Berna* 2010 Cristal Ausfour, cerámica 18.5 x 37 x 19 cm

Por otra parte, en la exposición se pudieron ver fragmentos de películas, vídeos y propuestas como la de Octavio Castellanos que en su instalación interactiva se mofa de la excesiva tecnologización en la que ha caído el ser humano.

Mientras, las esculturas de Jamex y Einar de la Torre nos devuelven a la imaginiería de México y sus artes y oficios, de una forma cáustica y desenfadada. Y Fred Tomaselli, artista del que hemos hablado anteriormente, se regodea en lo atractivo que puede llegar a ser presentada cualquier cosa, en este caso, los estupefacientes.

Este acercamiento, esa lectura aún fragmentada de la narcocultura puede, como bien lo diferenciara alguna vez Federico Campbell –así a la usanza antigua- generar una serie de “pistas” para la comprensión del fenómeno.

Volviendo al libro de Rueda *Arte y drogas en Colombia*, el autor se pregunta respecto a la exposición en París, si “una muestra igual o similar pudiese haber sido realizada en Colombia, donde la mojigatería y la doble moral sobre el tema de las drogas raya en lo ridículo”. Pocos meses después la galería Valenzuela & Klenner inauguró la exposición *Tráquira* con objetos del artista Victor Escobar que parodiaban la estética narco en la



Victor Escobar. Imagen izquierda: *Motosierra* 2010 Cristal Asfour sobre cerámica pintada 58 x 24 x 17 cm. Imagen derecha: *Botas* 2010 Cristal Asfour sobre cerámica pintada 10 x 32 x 23.5 cm

sociedad rural colombiana, una de las primeras exposiciones de este tipo en el país. “La estética de los narcos ha influido mucho en todas las esferas de la sociedad colombiana: en la arquitectura, la forma de vestir, las relaciones sociales, de clase”, comentó en una entrevista Escobar a BBC Mundo. (Salazar, 2010)

El nombre de la muestra, que se exhibía en la galería Valenzuela y Klenner de Bogotá, es la fusión de Traqueto y Ráquira. Por un lado, *Traqueto* es el modo informal como se llama en Colombia a los narcotraficantes y, por otro, *Ráquira* es un pueblo ubicado al norte de Bogotá, famoso por sus artesanías en barro. Pero la fusión va más allá de los nombres. Escobar mezcló el barro usado por los artesanos con los diamantes que tanto les gustan a los narcos, ostentosos y con ansias de escalar socialmente.

El artista utilizó cientos de imitaciones de diamantes hechos en China para componer su muestra: unas botas, un machete, un sombrero, una alcancía, una jarra o un pocillo, u objetos tan intimidantes como una motosierra. Las figuras fueron construidas en barro, según las indicaciones de Escobar, y luego revestidas con diamantes.

El artista recuerda que ha hecho trabajos sobre “los desaparecidos, los expatriados, la ambición y avaricia por el dinero, y ahora me concentro en algunas contradicciones típicas nuestras, como la tradición, la violencia, la belleza y la muerte”. (Salazar, 2010)

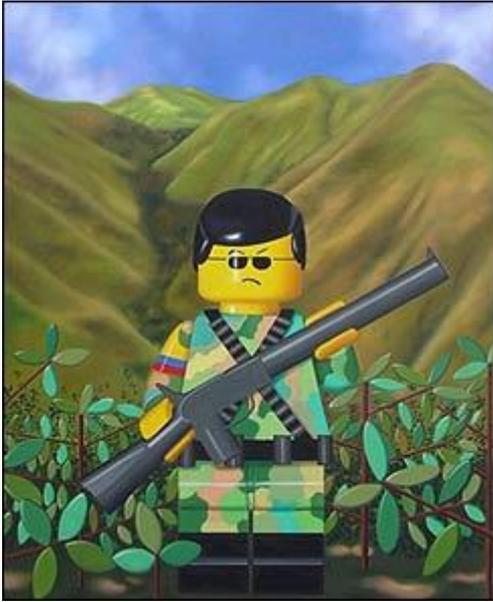
Escobar añade que “esas contradicciones las visualizo con elementos naturales y sintéticos opuestos, los cuales poseen un atractivo superficial típico, pero que de alguna forma hacen reflexionar al espectador”. (Salazar, 2010)



Jaime Ávila. *La vida es una pasarela*, 2005. Serie completa de 38 dípticos. 40x60 cada fotografía.

Al comentar la exposición de Escobar, Jaime Cerón, un conocido crítico y curador de arte, sostiene que “el arte de las décadas recientes no parece emerger de una preocupación estética, porque se ha vuelto evidente que existen muchas otras dimensiones dentro de la experiencia artística, de carácter semiológico, cognitivo e ideológico, que una obra está en capacidad de movilizar”. (Salazar, 2010)

Entonces, ¿Por qué las artes plásticas han tardado tanto en mostrar el fenómeno de la estética narco en Colombia? “Hace unos dice años, después de Andy Warhol, Jeff Koons, del arte pop, alguno curadores se empiezan a interesar por el arte de otros países. Eso influye fuertemente en el arte colombiano- comenta Rueda-. Por otro lado, hace diez años se cerró el ciclo de la violencia *narco* en Colombia. Es curioso que esa iconografía popular no se mirara tanto. Quizás el arte estaba pegado a narrativas más heroicas” (Alejandra Putassi, 2010, pág. 22) Narrativas heroicas que más que mostrar o parodiar la estética *narco*, denunciaban el problema social de la lucha contra las drogas con obras de fuerte contenido social. Como es el caso de la serie de fotografía de Jaime Ávila (1968): en su obra *La vida es una pasarela* (2005) adictos al bazuco (pasta base de cocaína) posaban ante la cámara rememorando poses de modelos renacentistas, y de la serie de esculturas y pinturas *Colombia Land* (2007) en las que el artista Nadín Ospina (1960) hace figuras de Lego con las formas de guerrilleros y narcotraficantes.



Nadín Ospina. *Muerte con cultivo de amapola.* 2004. Óleo sobre lienzo. 130 x 160 cm. Centro Cultural de la Universidad de Salamanca. Crítica de la imagen estereotipada de la violencia en Colombia en particular, y en América Latina en general.

"Esta imagen de país violento se suma a todos los demás estereotipos que nos son endilgados a los latinoamericanos y a los colombianos en particular. Feos, malos, brutos perezosos, sucios, indolentes". Nadín Ospina. "Colombia Land es una denuncia del proceder de la empresa LEGO y una apropiación de su cliché latinoamericano, para ahondar visual e irónicamente en todas las variantes icónicas de este estereotipismo pernicioso". Nadín Ospina.

Alude al oportunismo y al cinismo de muchos creadores contemporáneos de A. Latina, que usufructuando el dolor de las víctimas reales de la violencia pasan por ser los poetizadores del dolor y la voz de los desamparados.

3.4.3 Arte político

En 2008 el joven artista Marcelo Verástegui expuso en el Festival urbano de artes vivas, audiovisuales y plásticas FU.2008.D.C., una interesante obra titulada *Hojas de coca procesadas en Cartagena del Chairá*. Verástegui envió varios carretes fotográficos a un laboratorio de fotografía de este municipio para ser revelados allí. En los carretes había imágenes fotográficas realizadas por él a plantas de coca que su familia siembra de manera doméstica desde antaño. De Cartagena le mandaron las fotos, que luego convirtió en postales y empaquetó en "panelas", las bolsas en las que se acostumbra vender la base procesada de la cocaína. Verástegui puso a la venta cada panela a 144 dólares, que es más o menos el valor de una panela de base de coca real. El comprador, a su vez, vende o regala las postales.

Marcelo llevaba la cuenta de quiénes son sus "dealers" (camellos) en el mundo, y ha realizado un mapamundi con su "red de tráfico de coca". "Juego a ser un narcotraficante de la cultura: tráfico con una imagen" (Restrepo Ángel, 2009)

El artista pretende convertir el proyecto en una página web que albergará no solo la red de tráfico, sino también información sobre el papel de la coca para los pueblos indígenas.

Este es solo el más reciente ejemplo de una tendencia que viene tomando forma desde hace más de una década en el arte plástico colombiano: usar la planta de coca como

soporte para expresar una idea. Artistas como Miguel Ángel Rojas, Wilson Díaz, Leonardo Herrera o Milena Bonilla son sus representantes más activos.



Marcelo Verastegui. *Hojas de coca procesadas en Cartagena del Chairá.* 2008

Tras la diversidad de sus obras parece esbozarse una misma reflexión: la mata de coca funciona como un símbolo muy poderoso de la situación social y política colombiana. En efecto, la coca anuda el narcotráfico y el lavado, la guerrilla y los paras, la corrupción y el dinero fácil, la mala distribución de la tierra y la falsa economía, las fumigaciones, el problema indígena, el consumo de estupefacientes o la explotación de la biodiversidad. La planta de coca —sugieren sus obras— se ha consolidado como un fuerte tabú en el inconsciente colectivo, un ícono perfecto para escarbar y criticar el discurso socialmente aceptado.

En 2010 un grupo de artistas latinoamericanos expusieron en Berlín, junto a ellos estaba Marcelo Verástegui. Las obras que presentaron los artistas tematizaban la planta de la coca, defendiéndola como fundamento de la identidad ancestral de sus culturas y tratan de reivindicarla haciéndonos ver que “la coca no es cocaína”.

Con la hoja de la coca como elemento inspirador, el grupo de ocho artistas de cuatro países andinos presentaron en la Galería Siguaraya de la capital alemana, una exposición denominada *La mata que no mata—la coca en el arte*. Si bien la planta es utilizada desde antes del Imperio Inca con fines rituales, alimenticios y curativos, en la actualidad en muchos lugares del mundo coca, es sinónimo de cocaína y un símbolo claro de la producción y consumo de drogas y estupefacientes, como también se la vincula con el narcotráfico.

Los artistas de la exhibición usan sus obras para rebelarse contra esta 'confusión' y explicar que la cocaína es un producto resultante de la hoja de la coca, pero sólo después de un largo y complicado proceso químico de transformación.

Con este objetivo, y basándose en el artículo “La mata que no mata” del periodista colombiano Rodrigo Restrepo, publicado en febrero de 2009, donde reflexionaba sobre la estigmatización y demonización de la planta de la coca en el imaginario colectivo



Wilson Díaz. *Fallas de Origen + Jardines de Coca de Cali.* 1998. La Central (Bogotá)

actual, frente a su uso tradicional por los pueblos andinos, el galerista Alejandro Villalón decidió recopilar obras de diversos artistas, que trataran este asunto y exponerlas en su galería, Siguaraya.

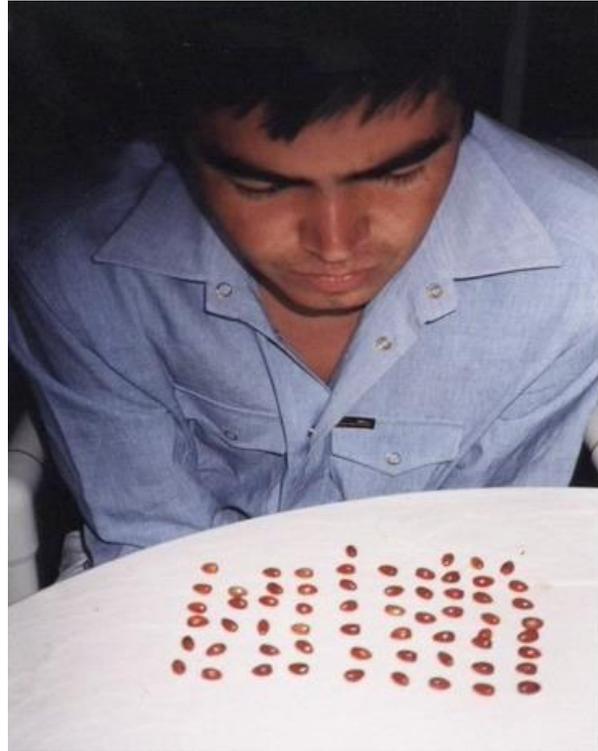
Para los artistas Héctor Acevedo y Vidal Bedoya la hoja de la coca es un símbolo muy poderoso de las tradiciones ancestrales indígenas, mientras que los demás artistas de la exposición, abordaban el tema desde el punto de vista político-social y defendiendo también con sus obras la planta, en el contexto de la ecología y la biodiversidad.

Acevedo sostiene que la inspiración para crear sus obras es la comunicación con las almas gracias a sus propiedades alucinógenas, o el viaje al más allá con una hoja de coca en la boca. En tanto, la pintora peruana Belinda Tami, habla de la ambivalencia de la planta, sagrada para muchos y satanizada por otros.

Por su parte el artista colombiano, Marcelo Verastegui, está en contra de la 'confusión' y de que los gobiernos ataquen a la planta en sí, “porque ella no mata ni es mala, sino que es una especie tradicional con múltiples propiedades positivas, y utilizada por los pueblos desde hace más de 2.000 años”.



Wilson Díaz. *Ventre alquilado.* 2000. Fotografía- acción. Cali-Curaçao.



Wilson Díaz. *Ventre alquilado.* 2000. Fotografía- acción. Cali-Curaçao.

Con esta versión coincide el presidente boliviano, Evo Morales, quien también afirma que la hoja de coca no hace daño, por lo que “promueve la legalización del cultivo de esta planta en esa nación” (RT, 2009) donde está consignada como “patrimonio cultural, recurso natural renovable de la biodiversidad de Bolivia, y como factor de cohesión social, en su estado natural no es estupefaciente” (RT, 2009). En Bolivia el cultivo de coca es legal hasta 12.000 hectáreas para consumo tradicional pero sólo en el norte de La Paz, donde la planta se siembra desde el tiempo de los incas. (caribe, 2014)⁴⁴

Morales ha sido cuestionado por opositores y organizaciones como la Iglesia Católica por su política dual contra la coca y por mantener el cargo de presidente de los sindicatos cocaleros del Chapare, aunque el mandatario dijo que es simbólico.

Por otra parte, Wilson Díaz se dio cuenta del conflicto que tenía la gente con la mata de coca cuando observó que mientras era sembrada en los antejardines de las casas, era a la vez satanizada por el gobierno y los medios, y decidió sacar esa contradicción a la luz en su instalación *Fallas de origen*, premio del Salón Nacional de Artistas de 1998. La obra plantea una reflexión sobre el imaginario de la propiedad, la economía doméstica y la

⁴⁴ Bolivia es tercer productor de coca y cocaína después de Perú y Colombia. La hoja de coca ha sido declarada patrimonio cultural por la constitución de 2009 y Morales ha emprendido una campaña internacional para sacarla de la lista negra de una convención de estupefacientes de Naciones Unidas de 1961.

interferencia del dinero del narcotráfico. Consistía en una ‘casita roja’, en cuyo interior un televisor mostraba imágenes de personas hablando sobre tener un vivienda propia. En el antejardín había sembradas 100 plantas de coca. Se trata de una exploración profunda a mucha de las paradojas cotidianas de la gran urbe, a las entrañas de la contradicción social. En sus palabras: “La casita roja... de un cuento de hadas. La casa y la televisión. La casita propia. El asunto de la coca y la amapola. El desarraigo. La calles como espacio de todos y de nadir. La ambición. Los sueños de prosperidad, La abundancia y la pobreza absoluta. La incomunicación urbana” (Díaz, 2011)

Puede que el surgimiento del arte político de Colombia esté relacionado con la censura. En el 2000, el artista Wilson Díaz (1963) – uno de los artistas que más polémica ha generado en los últimos años en Colombia- fue un poco más allá con su obra *Ventre alquilado*, viajó a Curazao como invitado especial a un taller internacional de arte. Antes de montarse en el avión ingirió 30 semillas de coca que había recolectado en Cali, con la intención de viajar con ellas en avión y defecarlas al llegar al país. Cuando llegó “las defequé en una huerta de Curazao y las regué. Para los organizadores fue lo peor que les podía pasar: que un colombiano les llevase coca en el estómago” así lo relató el artista a la revista *El Tiempo* en el 2000.

Por supuesto, el problema residía entre otras cosas porque Curazao es la vía de entrar las “mulas” a Holanda, y Díaz tuvo que destruir fotos, vídeos y todo el material relacionado con ella. Según Rueda que se entrevistó con el artista en el 2008, los organizadores estaban tan molestos que incluso llegaron a preguntar que si lo que Wilson estaba haciendo era tráfico de estupefacientes. “Eran solo semillas, pero era tanta la ansiedad por el tema, que su gesto generó polémica”. Este gesto alude al problema de las “mulas” y es a la vez un acto político. Como marginal/ criminal/ héroe, el artista engulle la planta prohibida para crear y para señalar, en un gesto ético/escatológico el absurdo de la persecución punitiva a una especie botánica. El artista es el cuerpo del delito. Un agitador y un fertilizador. No se trata de llevar en su estómago drogas empacadas en dedos de guantes quirúrgicos. La obra terminada es eyección, materia muerta, excremento y semilla, espora de la vida latente. El artista es diáspora física y sobre la coca declara: "Es una planta espectacular, de un verde intenso y estéticamente bella. La naturaleza es bella" (Tiempo, 2006).

A partir de varios trabajos fotográficos sobre la planta y de una serie de dibujos con la pulpa de su semilla, en 2004 fue invitado a la Bienal de Liverpool. Construyó un invernadero con un semillero de coca, que acompañó de instrucciones detalladas para la

siembra y la poda de la planta. Su objetivo: ironizar una grave situación tratándola como un simple asunto de jardinería. En esa misma línea, en *Cuarentena* (2008), Díaz construyó una vitrina muy atractiva visualmente, compuesta de arbustos de coca enfermos, en medio de un centro comercial con tiendas de diseño y de alto standing en Cali. “En Colombia se ha instaurado una guerra contra una planta y esa planta representa muchas contradicciones —explica Díaz—. Mi lógica es un poco activista: hay que salvar la planta. Es un trabajo utópico, pero es un motivo para transformar las costumbres sociales”.⁸⁸ Ib.

Cinco años después de *Ventre alquilado* Díaz protagonizaría otro escándalo. Su obra *Los rebeldes del sur*, un video en el que varios guerrilleros aparecían cantando y bailando narco-corridos, fue retirado de *Displaced: Contemporary Art from Colombia*, una exposición realizada en Londres en 2005. La comunidad artística se sobrecogió, debido a las razones que daban los funcionarios de la embajada, para ellos la obra hacía apología de la guerrilla.

Un caso que ilustra claramente la doble moral que Rueda menciona en su libro “un problema de comprensión muy grande”. Es decir, considerar que el video de Díaz es una propaganda de las FARC, como lo expresó el embajador, es la acción de alguien increíblemente inculto y que no sabe lo que está diciendo, o bien de alguien que está sirviendo a un régimen dictatorial, donde se tiene que borrar el rostro del enemigo”

Wilson Díaz es un artista colombiano que se opone personalmente a la legalización de las drogas. La ciudad de donde procede sufrió mucha violencia procedente de los cárteles a finales de los 80 y 90. Y esta visión le hizo usar la coca como material artístico reivindicando su plasticidad: “Es una planta espectacular, de un verde intenso y estéticamente bella. La naturaleza es bella”. En sus obras realiza propuestas que desafían, desde la burla y la ironía, la lógica de la modernidad y de la acumulación a lo que podríamos llamar la “geopolítica de la coca”⁵³. SANTOS, S. Op. cit. P.4

En la página web de E-flux, que alberga el proyecto *DO IT* de Hans-Ulrich Obrist, Díaz publicó el texto *Cómo obtener un kilogramo de cocaína de alta calidad en veinte pasos* (con la mejor economía de materiales), poniendo en circulación una información que se considera tabú. Aquí de nuevo Díaz crea un escenario donde la polémica está servida y plantea una serie de cuestiones políticas ¿Dónde se sitúa la maldad -y la responsabilidad- en el problema de las drogas? ¿En la siembra? ¿En la venta? ¿En el consumo?

Díaz, igual que Piero Manzoni, parece estar interesado en la posibilidad del artista de producir riqueza a través de la descomposición. El problema alquímico de Manzoni en su obra *Merde d'artista*—la conversión de heces en oro se vuelve un proceso químico: La



Tania Bruguera. *Performance.* 2009. Bogotá

transformación de hojas vegetales en dinero. Sin escapar al hecho fundamental que señala "Merde d`Artiste": Es el mercado—del arte, de las drogas el que fijando los precios, tiene el poder mágico de convertir los excrementos en oro y los alcaloides en dinero (Rueda, 2010).

En mayo de 2006 en la galería Good Man Duarte de Bogotá, Díaz presentó *The gardener* (2005), un grupo de 11 fotografías de jardines de la ciudad de Cali, donde aparecen setos de hojas de coca, utilizada en esa ciudad como planta ornamental. Incluso una de las imágenes fue tomada en una casa vecina a la tercera división del Ejército Nacional. Junto a estos registros Díaz colocó un dibujo del presidente Álvaro Uribe arrancando una planta de coca, titulado: "Uribe, el erradicador" (Rueda, 2010)

Según Díaz: "Para el dibujo me basé en la foto de un periódico donde el Presidente arranca una mata en La Macarena. Esta obra es una metáfora de la problemática colombiana. Es señalar una ironía: el Presidente arranca la coca y en Cali se ha vuelto planta de jardín".

En octubre de 2006 en la galería La Duarte presenta *Sin título* (2005) (Rueda, 2010) un dibujo realizado con semillas de coca sobre papel que recuerda la importancia de una planta usada desde hace cerca de 4000 años por las culturas indígenas de Ecuador, Bolivia y Colombia.



Tania Bruguera. *Performance.* 2009. Bogotá

La máquina de hacer dinero sigue funcionando. Espoleada por las políticas prohibicionistas, la economía de las drogas crece mundialmente y continuará moldeando la vida de Colombia y otros países en los próximos años. Ante las dificultades de alcanzar una voz pública y un espacio de representación política, la trasgresión y la burla se ofrecen como recursos que se resisten a ser reducidos, escapando a la rigidez de la política tradicional.

El trabajo de Wilson Díaz forma parte de los nuevos movimientos, que cuestionan la globalización y que en lugar de negar su retórica, la usan irónicamente, abriendo un espacio de disfrute y creación, siguiendo tradiciones universales de grupos oprimidos por clase, género y raza (Rueda, 2010).

Otra artista que ha generado polémica es la cubana Tania Bruguera mientras realizaba una performance en la Universidad Nacional de Bogotá en 2009, en la que, en un momento dado, una mujer ofrece cocaína en una bandeja de vidrio a los asistentes.

La crítica la consideró “oportunista, sensacionalista, que buscaba el impacto mediático y se aprovechaba de las circunstancias políticas en las que se mostraba y el público ante el que se estaba presentando con muy poco conocimiento del país...”.

El evento -que era parte de la ‘performance’ sucedió durante los últimos días del VII Encuentro del Instituto Hemisférico de Performance y Política, convocado por ese instituto que investiga las prácticas corporales en el arte, con sede administrativa en la Universidad de Nueva York.

La fama de Bruguera hizo que el recinto estuviera abarrotado y que se ubicara una pantalla en el exterior. No en vano la artista ha participado en eventos mundiales como Documenta (en Alemania), en las bienales de Venecia (hizo un acto en el que cabría la posibilidad de morir de un tiro frente al público), Johannesburgo, Sao Paulo (Brasil), La Habana, Shanghai (China).

La artista llevó a tres personas para hablar. Un paramilitar (reinsertado), una ex guerrillera y una desplazada. Según cuenta una persona de la universidad que no quiso ser identificada, cuando el polvo blanco empezó a circular, la gente se olvidó de lo que sucedía con los invitados. Unos consumieron la cocaína y otros se fueron del recinto. Entre los que abandonaron estaban artistas como Mario Opazo, Doris Salcedo y Jaime Iregui, y la curadora María Elvira Ardila, según se cita en el *Eltiempo.com* y director del Museo de Arte de la Universidad Nacional, Ricardo Arcos-Palma. (Guerrero, 2009)

“De un momento a otro, afuera de la escuela, la transmisión se interrumpió y vimos a David Lozano, uno de los curadores de la muestra, condenar públicamente el hecho de haber consumido coca. El director de la Escuela de Artes Plásticas, Nelson Vergara, había también condenado el hecho” (Guerrero, 2009)

Usar narcóticos para ilustrar la complejidad del problema *narco* era algo que pasaba desapercibido a finales de los noventa con obras como las de Fernando Arias y Leonardo Herrera.

El arte político de los últimos años en Colombia, ha sido bastante criticado. Algunos dicen que los artistas usan las víctimas con fines estéticos, que “poetizan” su dolor.



Milena Bonilla. *Consumo legal.* 2009. ARCO Colombia. CA2M, Madrid 2015

Aunque aquí Rueda admite que el arte político enfrenta dos problemas –el auge del mercado y la ideologización- cree que el arte colombiano ha sido siempre muy crítico: “Los artistas siempre han sido muy valientes y han querido hablar de esa realidad social. Está Chócolo, Antonio Caballero, los grabadores, Augusta Rendón. Incluso los ilustradores de la Expedición Botánica de José Celestino Mutis, que se unen a la causa independentista y los fusilan” Su historia quizás sea la de un ciclo que se repite en su país.

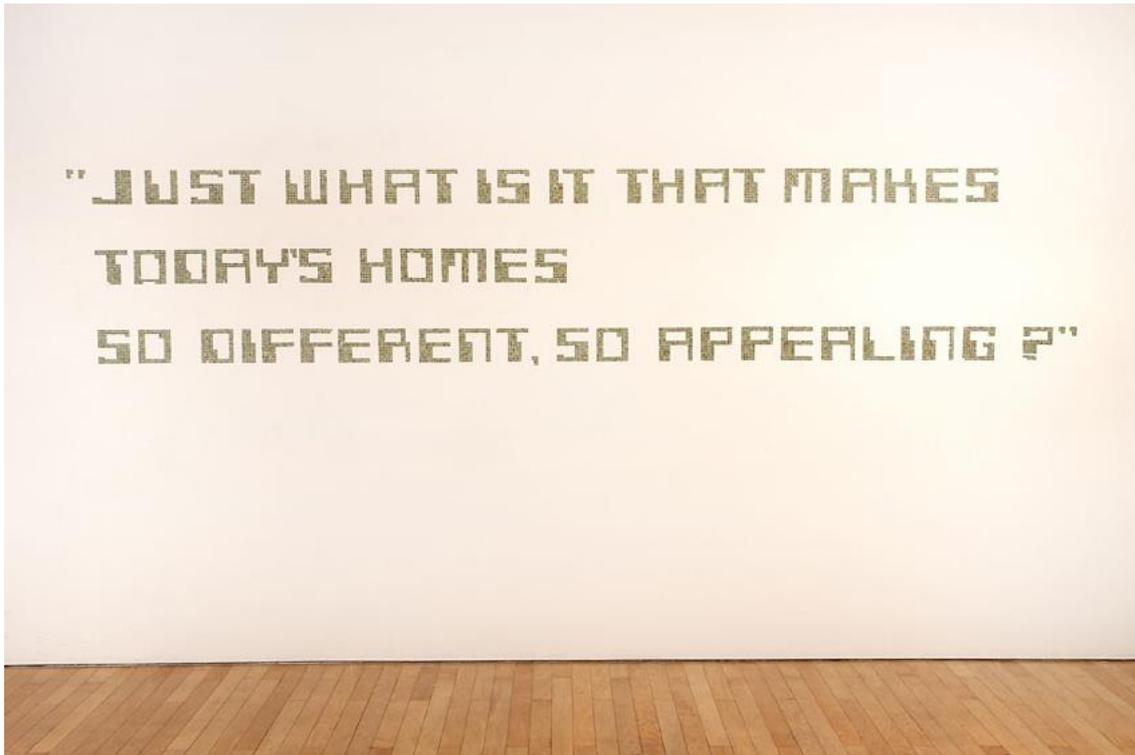
Milena Bonilla es una joven artista colombiana muy reconocida en su país que saltó a los medios de comunicación al no poder llevar a EEUU para ser expuesta en una galería de Nueva York una de sus obras realizada a base de hojas de coca, ya que la importación del arbusto es un delito grave y se paga con la cárcel.

Para la artista: “Trabajar con la naturaleza es trabajar con el artificio. En mi caso no se trata tanto de hablar desde una conciencia ecológica sino desde la aprehensión cultural que se hace de la naturaleza, del invento de la palabra naturaleza, esa estrategia usada para dominar algo que uno no entiende.”⁴⁵

La muestra de Bonilla *Consumo legal*, fue invitada a participar en el año 2009 en el 40mo Salón Nacional de Artistas, un escaparate de los más innovadores. Describe su obra como una meditación de las hipocresías del mercado que explota comercialmente una planta que en la mayoría de los países está prohibida en su forma natural. El arbusto que Bonilla plantó en 12 envases plásticos de dos litros de Coca Cola cortados por encima de la etiqueta, es transformado por un grupo de artistas que quieren arrancar la herencia milenaria de la coca y de su encanto estético de las fauces de la guerra contra las drogas. “La peor parte es que en su forma artificial utilizada en una azucarada bebida gaseosa, la coca acarrea un montón de riesgos a la salud y ninguno de los beneficios médicos a los que tradicionalmente se asocia la planta”, se quejó Bonilla, quien no toma Coca Cola desde hace más de diez años (Una pintora no podrá exhibir su obra hecha sobre hojas de coca, s.f.)

Leonardo Herrera, por su parte, ha trabajado la crítica frontal al discurso de la ‘guerra contra las drogas. Herrera, testigo de primera mano del deterioro social de Cali desde la época del cartel, expuso en 2002 *Atlas*, una escultura de un cocalero hecha en papel maché procesado con hojas de coca. En 2004 presentó *White Lady*, un libro de arte hecho con hojas de coca delicadamente tejidas, que recopila cientos de testimonios, notas de periódico y documentos relativos al problema de la erradicación. En 2005 exhibió *Descolonización*, un mapa en pequeño formato elaborado en papel reciclado de hojas de coca, que compara los territorios donde los indígenas sembraban la planta 370 años a.C. con las zonas utilizadas para los cultivos ilícitos en la actualidad. Esos territorios —da la casualidad— son los mismos. “Mi posición es de resistencia a la persecución que el Estado le ha impuesto a la planta de coca. Es una resistencia ecológica. La coca es un alimento divino para los indígenas, y si bien yo no puedo ponerme en la posición de defender su sacralidad, sí puedo plantear otras posibilidades socioculturales para su utilización”, argumenta Herrera. Recuerda que, en las décadas de los sesenta y setenta, en los jardines de las pequeñas ciudades de Colombia era perfectamente normal cultivar matas de coca para usos medicinales y domésticos. Había matas incluso en los parques públicos.

⁴⁵ Cuando la secretaria de Estado Condoleezza Rice se encontró en Chile con el presidente boliviano Evo Morales, el ex cocalero la obsequió con un charango decorado con hojas de coca barnizadas. Para evitar problemas en las aduanas, la diplomática dejó atrás el regalo.



Miguel Ángel Rojas. *Nowadays*, 2007. Dimensiones: 13 x 820 cm. Aproximadamente 12.000 hojas cortadas de coca sobre el muro

Además, explica que la coca tiene cerca de ochenta propiedades nutricionales, y que puede ser una interesante solución para la crisis alimentaria colombiana y la que se pronostica a nivel mundial. Actualmente Herrera está conformando un grupo en Cali sobre “la mata que mata”, la nueva cruzada mediática de la Dirección Nacional de Estupefacientes (DNE). La campaña de la DNE, lanzada en agosto de 2009, consiste en una serie de efectistas imágenes televisivas —armas, helicópteros, cultivos de coca— en horario de máxima audiencia, así como de incisivas cuñas de radio en estaciones conocidas, con el fin de disuadir a cultivadores, traficantes y consumidores. El tema, en efecto, parece estar más vivo que nunca en el imaginario colombiano, como si se estuviera procesando algún trauma.

Como Díaz y Bonilla, la obra de Miguel Ángel Rojas está basada menos en la teoría del arte y más en su experiencia personal. El artista de 61 años, cuyo medio de trabajo es ampliamente conocido internacionalmente, pudo escapar a duras penas de una adicción a las drogas que mató a muchos de sus mejores amigos en el temerario mundo del arte colombiano de los ochenta: “Para mí es clave no encontrar soluciones definitivas.” (Rueda, 2010)

Con Miguel Ángel Rojas queda claro que un artista contemporáneo no se define por parámetros temporales, sino por su actitud. A lo largo de su carrera artística, Miguel Ángel Rojas ha experimentado con diversos materiales y recursos técnicos en el campo de la escultura, pintura, dibujo, fotografía, video e instalación. Los ha investigado, mezclado, y buscado sus posibilidades, sólo para llegar a su verdadero interés: materializar sus dibujos mentales.

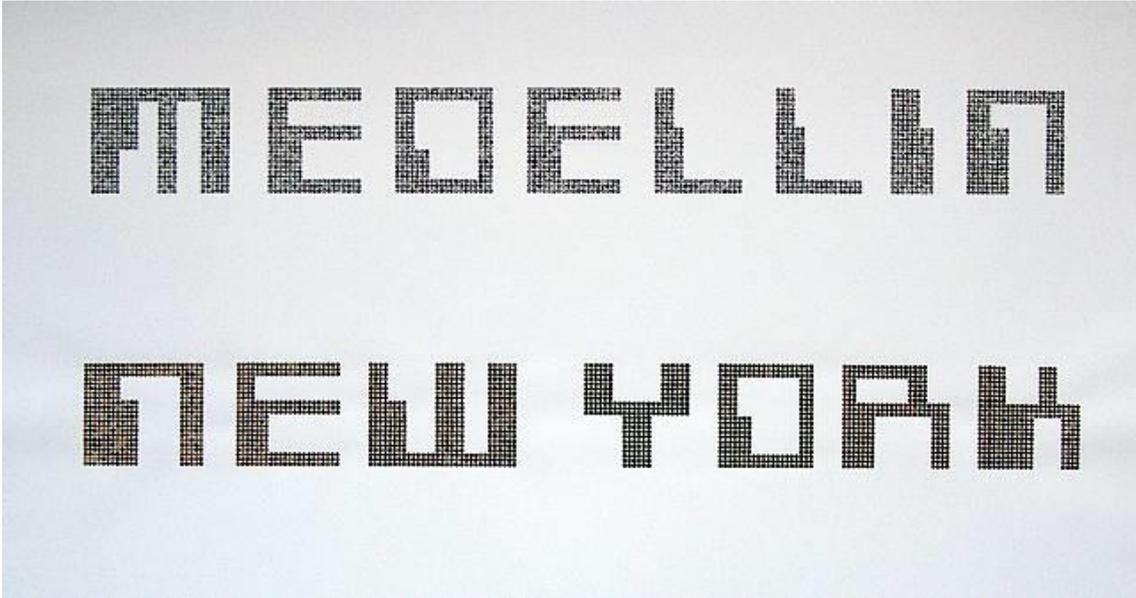
Recientemente, ha utilizado recortes de hojas de coca y billetes de dólar como materiales que evidencian un propósito de reflexión en torno a las prácticas de producción, distribución y consumo de drogas en Colombia.

Explora el tema de la droga en series como *Broadway*, *Nowdays* o *Go On*, en las que aborda esta temática utilizando como materiales las hojas y los granos de la mata de coca. En ellas, por un lado haría una catarsis de su propia experiencia y, por el otro, una reflexión sobre el universo cultural y político de la droga.

En la instalación *Nowadays*(2007) utiliza los puntos de hojas de coca para escribir sobre un muro distintas frases, como “Just what is it that makes today’s homes so different, so appealing?” (¿Qué es lo que hace a los hogares de hoy tan diferentes, tan atractivos?). Dicha frase es el título que el artista británico Richard Hamilton dio a un collage realizado en 1956, en el cual recrea una escena doméstica utilizando recortes de imágenes publicitarias de electrodomésticos, mobiliario y productos alimenticios, donde conviven un hombre fisiculturista, una mujer semidesnuda que reposa sobre un sofá y otra mujer que hace el aseo del lugar.

El collage de Hamilton presenta simultáneamente los avances tecnológicos, las referencias a la industria del espectáculo, los desarrollos del diseño gráfico e industrial y los modelos de belleza del cuerpo que están integrándose en los hogares de mediados de siglo, a través de los medios de comunicación y las ofertas de consumo.

El dibujo que propone Miguel Ángel Rojas traslada y traduce la cuestión al cambio de siglo, al centrar la atención al título de la obra, y mediante el recurso de las hojas de coca, abre un cuestionamiento sobre los gustos y los valores que pueden adoptar los hogares en una sociedad inmersa en los conflictos que genera la producción, venta y consumo de las drogas. La responsabilidad compartida entre los productores y consumidores de la violencia impulsada por las drogas es el tema de su más reciente trabajo, un díptico que



Miguel Ángel Rojas. *Medellín-New York*, 2007. Dimensiones: 13 x 820 cm. Aproximadamente 12.000 hojas cortadas de coca sobre el muro. 2009

pone en relieve los mundos de Nueva York y Medellín, el primero compuesto de puntos de confeti de billetes de dólar y el segundo con hojas de coca

La odisea que Rojas tuvo que pasar para exhibir su obra en la galería Sicardi de Houston, Texas, donde se vendió por 4000 dólares, es comparable con el estigma de la droga que cualquier colombiano enfrenta al viajar fuera de su país. Retenidos durante días por oficiales aduaneros estadounidenses, cuatro de sus cuadros fueron devueltos horas antes de la apertura de la muestra, llenos de agujeros de los que sacaron muestras. Irónicamente, las autoridades no detectaron la coca cuando estaba a su vista: “La razón por la que trabajo con coca no tiene nada de romántico. Quiero mostrarle al mundo la violencia que los colombianos enfrentamos a diario como resultado de sus drogas”, manifestó.

En el 2009, el Salón Nacional de Artistas dedicó buena parte de su espacio al narcotráfico. Entre ellas estaba la obra clásica *Medellín-New York*, de Miguel Ángel Rojas. En ella se muestran los nombres de estas ciudades escritas con las letras de molde típicas de los aeropuertos. La diferencia es que mientras Medellín está hecha con trozos de dólar, New York lo está con fragmentos de hoja de coca, dos materiales irónicamente muy similares, que se intercambian fácilmente en un trayecto internacional.

Rojas es sin duda el artista que más ha trabajado el tema del narcotráfico y quien más ha utilizado la hoja de coca en su extensa obra. Desde Broadway, como comentamos antes (1996), un camino de hormigas transportando hojas de coca como alegoría del



Miguel Ángel Rojas. *Economía intervenida*, 2008. Video, coca leaf powder, gold leaf and aluminum

narcotráfico, hasta *Economía intervenida* (2008), un video de un directorio telefónico en el que hojas de coca podridas se han adherido a los avisos de las empresas, son trece las obras de Rojas que usan la planta.

“No me interesa la perspectiva romántica. Utilizo la materia simbólica de la hoja de coca para hablar de la realidad del país. Uso la coca como símbolo de la cocaína para hacer una crítica comprometida con una época y un lugar”, explica Rojas.

En la retrospectiva que le organizó el Museo de Arte del Banco de la República en 2007, Rojas expuso *Gringos*, un gran mural de hojas de coca carcomidas por unos insectos a los que los campesinos dieron este nombre.

También presentó *La visita*, una instalación en la que dispuso un tapete de hojas de coca que sugiere una vista aérea de la selva. Sobre el tapete hay un sofá de diseño, representando la comodidad del primer mundo. Bajo el sofá se ven los destellos de un televisor y se oyen las detonaciones de las bombas y los disparos de la toma del cerro Tokio por las Farc. “La situación con la droga es parecida a estar sentado sobre un polvorín. El confort del primer mundo se apoya en la guerra en un territorio salvaje. Critico el consumismo y trato la base del problema, que es un problema moral” (Restrepo Ángel, 2009, págs. 14-16)



Diddo Velema. *Ecce Animal.* Dimension 12 x 18 x 22 cm. Compression molded Cocaine (street sourced) and Gelatin. Commissioned piece. Imagen obtenida de <http://bydiddo.com/ecce-animal/>

3.4.4 EL USO DE DROGAS COMO MATERIAL ARTÍSTICO EN EL OTRO LADO DEL CONTINENTE

En otras latitudes hay una serie de artistas que hacen un uso de las drogas como material artístico distinto al que pueden hacer los de Sur América y Centro América. Mientras que unos intentan revalorizar las plantas milenarias de su país y criticar los efectos secundarios de su creación y consumo, otros, como el artista alemán Diddo Velema y el británico Chemical X, crean obras artísticas usando lo que en muchas ocasiones llega de importación de países como Colombia, Perú, etc.

Con más de quince años de experiencia como diseñador, director artístico y como artista conceptual, Diddo Velema (Diddo) y ha trabajado con artistas de la industria musical y del cine como Kanye West, Lady Gaga, y Sacha Baron Cohen y para algunas grandes empresas, como **Cartier**, a la fue capaz de vender una idea bastante parecida a la de este proyecto

Se dio a conocer en el mundo artístico con su serie *Designer Gas Masks*, una serie de máscaras de gas con un diseño que parece sacado de un pase de moda de alta costura. Desde luego en esta serie hace una crítica al consumismo: la idea de marcas sofocantes que llenan nuestras vidas diarias, y las similitudes subversivas entre el mundo de la moda y el Complejo Militar Industrial.

Estamos en un estado de guerra perpetuo -con nosotros y con el ecosistema que nos mantiene. Una guerra perpetua sólo puede producir más guerra. En este contexto actual, este miedo surge de nuestro deseo extremo de autenticidad y se manifiesta en nuestra insaciable cultura común de consumo. Dido encuentra inspiración en la irracionalidad del ser humano, examinando el espacio que hay entre nuestro pensamiento y nuestros actos. Su obra mezcla parte de percepción de la realidad y percepción del deseo convirtiendo en icono esa mezcla de imágenes. **Designer Gas Masks** es un intento de visualizar ese estado mental, porque sólo reconociendo este miedo y después retándolo seremos capaces de respirar con más facilidad.

Como Dido escribe, “Las máscaras de gas arrancan las cuerdas de lo satíricamente subversivo; incitando los motivadores más bajos en todos nosotros, y artísticamente nos hace sentir simultáneamente ante tanto asco y anhelo material.” (Designer Masks by conceptual artist, 2014)

Dejando atrás las máscaras, nos centramos en una de las obras más provocativas del artista, es su escultura titulada *Ecce Animal*, una calavera a tamaño real hecha de una mezcla de gelatina y cocaína que el artista adquirió en la calle, ya que según él “el arte está criptado por el estilo”. La obra pretende hacer reflexionar sobre la naturaleza animal del ser humano.

Aunque Dido no probó la cocaína, se aseguró de que el material que había comprado para realizar la escultura era el adecuado. Para ello realizó algunas pruebas de laboratorio enviando muestras para que fueran analizadas, que revelaron que la droga era de un 15% a 20% de pureza; el resto contenía fenacetina, paracetamol, cafeína y muchos azúcares.

Debido a un acuerdo de no divulgación con el benefactor de la obra, el artista no puede revelar ningún detalle con respecto a los precios de la obra, al igual que tampoco puede hacerlo del nombre del misterioso benefactor.

El artista insiste en que la escultura “ilícita” no está realizada para promover el consumo como algo bueno, sino que trata sobre las fuerzas destructivas de la adicción. La pieza es



Diddo Velema. *Ecce Animal.* Dimension 12 x 18 x 22 cm. Compression molded Cocaine (street sourced) and Gelatin. Commissioned piece. Imagen obtenida de <http://bydiddo.com/ecce-animal/>

una meditación de composición abierta sobre nuestros instintos animales como seres humanos, y lo que sucede en la sociedad de hoy, cuando tales instintos ya no son necesarios.

“Yo no quiero sobre-intelectualizar” explicó Diddo a *Bullett Magazine*, “pero es la fusión de dos iconos que provocan el pensamiento y la discusión sobre la naturaleza del hombre. En concreto, sobre su creación y la participación en una sociedad que se hace eco de su propia tendencia a perder el control”.

Diddo yuxtapone nuestro núcleo animal con las drogas a las tentaciones de la sociedad contemporánea para explorar las fuerzas que luchan dentro de todos nosotros. En su página web, la pieza está acompañada de un poema del mismo título, que contiene sentimientos paralelos entre ellos: “Da miedo mirar la cara de nuestro lado animal puesta al descubierto por un cómodo exceso; el botín de su agresión.”

“No me siento obligado a educar a la gente sobre el riesgo potencial de las drogas”. “En ‘Ecce Animal’, la cocaína está usada en combinación con el símbolo de mortalidad y con ello es relacionado directamente con el peligro”, aseguró Diddo

Ecce Animal puede parecer simple, pero la creación de Diddo se inspira en la complejidad humana. “Para mí, el comportamiento humano es enigmático y está en constante cambio”, dice. “No podemos vivir juntos y no podemos vivir separados. *Ecce Animal* intenta cristalizar la verdadera energía “humana” generada por esta colisión”.

Desde luego encontramos analogías y referencias en la obra de Diddo: desde la calavera de Yorick en *Hamlet* a *Cráneo fumando un cigarrillo* (1885) de Van Gogh, pasando por la obra de Damien Hirst de diamantes incrustados *For the Love of God*, o la calavera cubierta de colillas de cigarrillos, obra del artista albanés Lumturi Blloshmi que se mostraba como advertencia en la entrada de una clínica de la ciudad de Tirana, en Albania.

Podríamos citar muchos más, como el escultor mexicano Andres Basurto, cuya obra *Skulls* se expuso en una muestra de Los Ángeles, California.

En México existe una gran tradición de calaveras hechas con mosaicos y así muchos artistas actuales han plasmado como tema la muerte y la vida en sus creaciones.

No obstante, el artista (Diddo) dice que su cráneo no se identifica conscientemente en representaciones anteriores. Más bien se basa en la forma en que gestionamos vivir con la realidad de la muerte en el fondo de nuestras mentes, es lo que realmente fascina a

Diddo. “Empiezo con una idea, no una imagen””, dice. “En este caso, mi idea giraba en torno a la tensión entre nuestro lado “humano” y nuestro lado “animal”” (Denham, 2014).

A diferencia de muchos de sus contemporáneos, Diddo no sigue a ningún artista o movimiento en particular. Se inspira más en las crisis personales en lugar de en grandes cuestiones políticas” El exceso de apetito por el poder envenena la personalidad y, una vez más, pone de relieve el desequilibrio entre nuestro animal interior y la sociedad”, dice. (Denham, 2014). “Cada una de mis piezas es un “proceso de pensamiento en progreso”. Mi mensaje central es simple: “cuestionar todo” y “pensar por sí mismo.” (Denham, 2014)

Es el lugar donde la conducta humana sale a la superficie en las formas más interesantes”, dice. “Creo que es realmente fascinante para examinar el espacio entre lo que elegimos pensar por nosotros mismos, y lo que permitimos que otros piensen por nosotros.” (Denham, 2014).

Diddo escribe pequeños poemas interpretativos para acompañar sus obras de arte - un movimiento que le es propio como artista y un importante medio de comunicación con sus espectadores. “Lo que espero lograr con una declaración de artista es dar a la gente un poco de enfoque y definir un “foro para el pensamiento””, dice. “El objeto en sí mismo nunca es toda la 'pieza'.” (Denham, 2014)

El artista nunca se queda corto a la hora de llevar a cabo un proyecto y realizarlo, ni hay tema que se le resista a través del que explorar sus ideas. “

Poema que acompaña a la pieza del artista:

“Ecce Animal”

*Una vez éramos animales.
Al igual que cualquier otro, vivíamos en un ambiente de temor y de miseria.
Entonces, nos convertimos en “humanos” y aspiramos a ser mejor.
Aprendimos a controlar nuestro medio ambiente, pero el miedo permaneció,
porque nunca aprendimos a controlarnos.
Da miedo mirar la cara de nuestro lado animal al desnudo
por el exceso cómodo; los despojos de su agresión.
Pero, ¿qué es lo que tiene esta imagen que es tan confrontante?
¿Es esta división en nuestra idea del yo?
¿O es un reconocimiento de que aunque hemos dominado el mundo exterior,
siempre vamos a seguir siendo subordinados a nuestro ser interior.? 100. Ib.*



Chemical X.



Chemical X. Spectrum. 2012. 50x50cm. Imagen de copyright. <http://loveart.com/shop/chemical-x-brands/chemical-x-spectrum-1-50-x-50cm/>

3.4.5 CHEMICAL X:

Un viejo amigo o un temido amigo

Uno de los legados más perdurables de la cultura rave - aparte de la propia música - ha sido su estética visual. Los *flyers* de colores chillones y psicodélicos que en un tiempo promovían las fiestas en almacenes abandonados, edificios en ruinas y en clubs legendarios se han convertido en objetos de colección y son documentos valiosos de la historia de la música de baile.

En los EE.UU, festivales como el *Electric Daisy Carnival* y *Ultra* se han actualizado y a partir de los años 90 se están creando espectáculos y eventos a gran escala con escenografías carnavalescas y sobrecargadas de pirotecnia-sensoriales. Por supuesto, parte de la razón de todo este exceso visual han sido las propiedades de todas aquellas sustancias que alteran la percepción, como es el caso del éxtasis, la droga por excelencia de las *raves*. Pero lo que no se han reconocido relativamente son los diseños de las propias pastillas. Los fabricantes competían por un floreciente mercado de los ravers, los productos se hicieron cada vez más sofisticados y ornamentados: abarcando el espectro de color y la adopción de una serie de insignias con orígenes inexplicables - a menudo utilizaban logotipos corporativos reconocibles como los de *Mitsubishi* y *Rolex*.

Inspirado por el arte accidental de las pastillas de éxtasis, el veterano raver y artista Chemical X - que se niega a dar su nombre real por razones obviamente legales - ha transformado los catalizadores químicos de las raves en objetos de arte. Su trabajo más

conocido es el logo de *Ministry of Sound*, que el artista diseñó hace más de veinte años; desde entonces ha trabajado con artistas como Paul Oakenfold y la estrella del pop y el hip-hop internacional Snoop Dogg, por no hablar de una serie de marcas como Vans, MTV e incluso Disney.

Para su última pieza, que se exhibió hasta octubre de 2014 en la Galería Bear Club de Londres, el artista anónimo creó un mosaico de 20.000 pastillas de éxtasis parecido a un vitral - jugando con las semejanzas entre la imaginería religiosa y la cultura rave. El año anterior, dos de las piezas de Chemical X tituladas *Ecstasy of Art*, se iban a mostrar en otra galería de Londres, pero fueron retiradas de la exposición con bastante rapidez después de que se supiera que las 12.000 pastillas usadas en las piezas eran réplicas reales y no falsas, como la galería tenía asumido inicialmente.

Para este último proyecto, Chemical X eligió el motivo de la paloma, que encajaba perfectamente en la historia de Noé y, a la vez, en la filosofía de la galería Bear Club, huir de la rutina buscando otros espacios distintos a las monótonas paredes blancas. La muestra de la exposición se hizo en la cripta de una iglesia, lo que significaba que sus vidrieras encajarían perfectamente, como si fueran un alijo de Dios.

La propia obra plantea algunas preguntas interesantes sobre la representación cambiante de las drogas en la cultura popular.

En una entrevista realizada por *The Vice*, el artista Chemical X respondió sobre la génesis de *Ministry of Sound*, las posibles consecuencias legales de su trabajo, la política de las raves, y sobre las pastillas.

A la pregunta de cómo surgió la idea de convertir las pastillas de éxtasis en objetos artísticos, Chemical X respondió que siempre ha estado fascinado con la variedad de colores y diseños que ofrecía el mercado cuando era un consumidor habitual de éxtasis, y las ha querido utilizar desde entonces como los píxeles que componen una imagen en la pantalla.

Para él, una de las cosas más importantes era que la pastilla se pudiera ver en su totalidad, por lo que en las primeras piezas que realizó las colocó en soportes de



Chemical X. *Smile face.* 2012. 50x50cm. Imagen de copyright. <http://loveart.com/shop/chemical-x-brands/chemical-x-spectrum-1-50-x-50cm/>

metacrilato cortados con láser y las intercalaba con acrílico no reflectante. De esta manera parecían imágenes pixeladas, lo que significa que no solo se puede caminar alrededor de ellos, sino, cuando se iluminan correctamente, parece que están flotando en el aire y no parece haber nada que nos impida tocarlos.

En los últimos trabajos, no obstante, utiliza una técnica distinta: las pastillas son introducidas en una especie de caja alijo enorme, creando un mosaico con todas las pastillas que dan lugar después a la imagen.

La idea de Chemical X no es desafiar la autoridad o la sensibilidad de los sectores más pacatos de la población, sino conectarse con una estética de los psicofármacos.

De esta forma, según el artista, nació *The Prophets of Ecstasy*. El *smiley* que aparece es un claro guiño a la generación de las raves, y a sus recuerdos de antaño- él formó parte de la primera generación de los 80 que consumió las sustancias, y da la impresión de acercarse más a lo bueno que a lo malo de las drogas-.

.Representa las subidas y las bajadas cuando se está bajo los efectos de la sustancia. "The Rapture" simboliza las subidas con el sol, el arco iris y los colores brillantes. "The Reckoning" es más oscuro y monocromo.

Una crítica frecuente de la cultura rave ha sido que el éxtasis pacifica - en lugar de politizar - las masas. Para Chemical X el éxtasis cambió muchas cosas en la cultura juvenil del Reino Unido, una versión de lo que el ácido hizo a los californianos en los años 60. La música *Dance* cambió a la gente que hacía música, tomaban drogas y entendieron lo que era trabajar bajo los efectos del consumo.

Por otra parte, la moda cambió, la política, la violencia en el deporte, la delincuencia, la música, la educación, etc. pero, por desgracia, la droga cambió demasiado y, debido a la prohibición, la gente empezó a consumir todo tipo de sustancias y pastillas adulteradas. El MDMA o éxtasis no se trataba de la confrontación se trataba de la aceptación y el amor, pero las raves en sí eran una fuerza política. El derecho a la fiesta estaba por encima de la política. (Bichawski, 2014)

En cuanto a los diseños que lleva a cabo en cada pieza, tiene cientos de ellos; los hay con formas estrambóticas (los de Obama son hilarantes) y de colores chillones. No obstante los que usa con más asiduidad y los más personales son los que tienen la forma de la paloma, también las pastillas conocidas como Mitsubishi.

Teniendo en cuenta el escándalo que se generó en la penúltima exposición, para esta última y las siguientes, tanto el artista como su galerista van a ser más cautos, y no dirán directamente de qué están hechas las obras para no tener que lidiar con la oficina de estupefacientes y con la policía.

En la actualidad, en su página web tiene dos piezas puestas a la venta, y es difícil saber si contienen éxtasis o no. La duda que tenemos aparte de saber a ciencia cierta si contienen alguna sustancia ilegal, es si las piezas anteriores que ha vendido las contenían.

Sus últimos trabajos se pagan exclusivamente con monedas Bitcoin para garantizar el anonimato tanto del artista como del coleccionista.⁴⁶

El trabajo de Chemical X se basa en el mundo de los píxeles y en la capacidad del cerebro humano para rellenar lo que quiere ver con el fin de agregar el detalle que nunca existió. 102. Chemical X. WTF?. Website: <http://www.chemicalx.co.uk/about/>

Respecto al futuro, el artista tiene la intención de organizar una exposición individual en Londres, aunque de momento argumenta que tiene dificultades para encontrar una galería que quiera exhibir su obra por miedo a “tener tanta droga en un mismo lugar”. No obstante, asegura que su próxima exposición impactará más.

⁴⁶ Obviamente un trabajo como este tiene que tener unos costes bastante considerables, y unos riesgos involucrados en la obtención de los materiales. Según Chemical X, la regla más importante es que el trabajo nunca debe caer en las manos equivocadas. En el caso de que ocurra algún problema, tiene un plan de escape. La creación de las pastillas la llevan a cabo en distintos lugares y en el estudio “en una localización anónima”, aclara, “Para trabajar, no para consumir”. Tienen dos prensas de pastillas, una en el estudio donde obtienen los colores y la otra prensa en otro lugar con la que se hacen todos los ingredientes. Las piezas se llevan a cabo en un lugar seguro y no hay contaminación cruzada. Compran los ingredientes al por mayor, por así decirlo, y se financian a través de las ventas a compradores privados. Todos los polvos se pesan en las diversas etapas del proceso y las pastillas que no se utilizan en una obra de arte se trituran y se reciclan. Cada pastilla tiene una 'X' en la parte de atrás, por lo que incluso si alguien decide utilizar la máquina para hacer un trabajo clandestino, se podrá saber.

CAPÍTULO 4

ESPLENDOR Y DECADENCIA DE LOS NUEVO AVIDA DOLLARS



Jeff Koons. *Luxury and Degradation*, 1986. Private Collection © Jeff Koons

4.1 ESPLENDOR Y DECADENCIA DE LOS NUEVO AVIDA DOLLARS

4.1.1 JEFF KOONS.

Y si tenemos que hablar de artistas que convierten en oro lo que tocan, los Reyes Midas del arte, el primer lugar lo ocupa JEFF Koons (York, Pensilvania 1955) Miembro de una generación de artistas que exploraban el sentido del arte en una era saturada por los medios de comunicación y la consiguiente crisis de la representación, basándose en el lenguaje visual de la publicidad, el *marketing* y la industria del ocio y con el propósito de "comunicarse con las masas", Koons puso a prueba los límites entre la cultura popular y la elitista.

Al continuar con el legado de las piezas de Marcel Duchamp, y al integrar referencias al Minimalismo y al Arte Pop de Warhol, al surrealismo de Dalí, Koons presenta el arte

como un producto de consumo que no se puede incluir dentro de la jerarquía de la estética convencional.

A pesar de lo que nos puedan parecer las obras del artista Jeff Koons, muchas de ellas se basan literalmente en sustancias que alteran la mente y la conciencia. A mediados de los años 80 realizó una serie titulada *Luxury and Degradation*, un conjunto de copias de acero inoxidable de recipientes de bebidas alcohólicas en las formas de trenes, camiones, y dibujo animado *Fisherman Golfer*". Contenían bebidas alcohólicas de verdad y, por supuesto, sus tasas oficiales (IVA en Estados Unidos).

La implicación es que nuestros deseos en la sociedad moderna está llevada por la intoxicación, tanto si es por el alcohol, las drogas, los juguetes caros o el deporte. La transformación que hace Koons de los objetos populares en obras de arte es la búsqueda siempre de algo en apariencia brillante y gracioso, pero en realidad, íntimo y torvo. Evoca un mundo distópico en el que las masas son esclavas de sus deseos y de los objetos que el capitalismo nos provee para satisfacernos. (La sociedad moderna está intoxicada por el alcohol, las drogas, los juguetes caros, el deporte,...)⁴⁷

La obra *Rabbit* (1986), un conejo inflable, reluciente, fundida en acero inoxidable pero con la apariencia de los muñecos que se hacen con los globos de plástico (casi tan efímero como el soplido que lo infló, pero solidificado con materiales duraderos, se convierte en un símbolo de postmodernidad.)

Desafía visualmente al espectador en varios niveles. Si bien parece ser un brillante, ligero globo metalizado, en realidad es bastante pesado y duro. Su superficie especular también seduce al espectador, tanto como lo haría un objeto de plata brillante en un escaparate de joyería. Aborda el apogeo de lujo y el consumismo en la década de los 80, pero también trae a la mente el uso de metales brillantes en distintos contextos históricos y sociales. Según Koons los objetos pulidos han sido exhibidos a menudo por la iglesia y la gente rica como símbolo de una etapa de seguridad material y de iluminación de la naturaleza espiritual. A través de la cualidad reflectante de su superficie, nos invita a "meternos" en ella, cumpliendo con el cometido de Koons de hacer un arte accesible. . Pareciendo casi tan efímero como el soplido que lo infló, el juguete fue solidificado con uno de los materiales más duraderos. en su propio tiempo en un símbolo preminente de

⁴⁷ 'Distopía' o 'cacotopía' son términos antónimos de 'utopía' significando una 'utopía negativa', donde la realidad transcurre en términos antitéticos a los de una sociedad ideal, representando una sociedad hipotética indeseable.



Jeff Koons. *Rabbit*, 1986. © Jeff Koons

la postmodernidad. Como las piezas de licor –aunque metafóricamente- era (es) un contenedor espiritual. El conejo es un símbolo de fertilidad, mágico, y gracias al novelista

Lewis Carrol y al grupo americano Jefferson Airplane, pertenece también al deleite underground y al terror farmacológicamente (hablando) de la alteración de conciencia.

La escultura Rabbit tiene una extraña cabeza sin rostro, como para prevenirnos de ver su alma; a pesar del propio vacío nos vemos a nosotros mismos reflejados en la miniatura deformada por su brillante superficie que hace de espejo.

En 1988 Koons hizo tres exposiciones simultáneas, en New York, Chicago y en Cologne, Alemania, que causaron gran revuelo. Las piezas están fabricadas en Italia con los métodos tradicionales de los artesanos, las esculturas cerámicas incluyeron un top-less, una mujer neumática acunando una desconcertada pantera rosa; Juan el Bautista sosteniendo un pequeño cerdo, un pingüino en sus brazos mientras apunta al cielo y una escultura de Michael Jackson hecha en oro acompañado por su mono Bubbles.

Y por supuesto sin mencionar la publicidad que hizo el artista en revistas de arte en las cuales el artista posaba con una mujer en bikini, y otra imagen donde enseñaba una clase de entusiásticos niños con las palabras “Exploit the Masses” y “Banality as Savior” escrito en la pizarra.

El artista publicitó sus obras en revistas de arte, donde tan pronto posaba con una mujer en bikini como enseñaba una clase de niños con las palabras Exploit the Masses” y “Banality as Savior” escritas en la pizarra.

Algunos interpretaron la producción como una táctica Warholiana, un diseño espectacular para llamar la atención de un sistema que reivindicaba operar de acuerdo con los altos valores espirituales mientras en la práctica compraban y vendían obras de arte como si fuera otro producto básico.

Quizás lo más excitante fue la pura viveza de las obras y la comedia misteriosa que irradiaban las figuras, ridículamente vulgares dentro de un trabajo de tal intensidad visual y presencia escultural.

El pintor Carrol Dunham comentó sobre las obras de Koon que las encontraba “alarmantemente psicodélicas”. Según el pintor, era como si estuvieras disfrutando bajo los efectos de LSD que induce un momento de bienaventuranza cósmica mientras haces una visita a la casa de tu abuela. en cuya casa cada objeto del salón, las habitaciones, te



Jeff Koons. *Ballon Dog, Blue.* 1994-2000. © Jeff Koons

hacen cuestionarte cosas y a la vez te asombran por su belleza. Recuerdo, continúa diciendo, que esos cambios increíbles que percibía de la tamaño son un rasgo común de la experiencia psicodélica”.

La obra *Ballon Dog* podría ser la representación de lo que un balón real puede llegar a parecerle a un niño de tres años de edad, cuya percepción sensorial e imaginación es como en la gran mayoría de los niños, mucho más intensa que en las personas adultas. En declaraciones públicas Koons declaró que para sus series de juguetes gargantúas, llamados “Celebration”, estaba pensando en su hijo, del que perdió la custodia cuando se separó de su ex esposa.

La obra *Ballon Dog* evoca a los antiguos monumentos ecuestres; las simplificaciones formales de la escultura de Brancusi y los juegos del Pop art con la imagen producida por los mass media.

Podría incluso traernos a la mente el cercano ilusionismo alucinatorio de las esculturas superrealistas como las de Duane Hanson, John DeAndrea, Segal, o en España la obra de Antonio López.

Hay una serie de trabajos en los que Koons aparece como si fuera un artista performance: impresión digital, fotografías de tamaño mural y las esculturas a tamaño natural que representaban al artista (y) a la por entonces su mujer, la actriz del porno italiana Cicciolina (Ilona Staller). fueron fuertemente criticados por considerarse demasiado explícitas las escenas sexuales que representaban.

Despojándose literalmente como también figurativamente desnudo, Koons se hace extraordinariamente vulnerable En nuestra opinión, en esta obra el artista pretende capturar una experiencia de éxtasis sensorial y espiritual Su intento de salvar la distancia entre lo sagrado y lo profano –para unificar la división high-low en la consciencia al tratar de acabar con la vergüenza- fue como un ejercicio de chamanismo moderno, muy astuto, aunque fue una locura.

Del 9 de junio al 27 de septiembre de 2015 el museo Guggenheim de Bilbao acogió una retrospectiva del artista con la que se han batido récords en Nueva York y París. La galería presenta de esta manera al artista y su obra:

“Con su obra única, inconfundible e innovadora, Jeff Koons se ha convertido en una de las figuras más destacadas del arte de nuestro tiempo. Koons posee un estilo único que permite que en su trabajo coexistan en armonía conceptos aparentemente contradictorios[...]Sus pinturas y esculturas nos invitan a afianzar nuestra individualidad y a burlarnos de algunos tabúes y convenciones que nos condicionan y limitan el papel que desempeñamos en la sociedad. Koons emplea el arte como toque de atención, como fuerza impulsora del cambio social. [...]Ahora, por primera vez, el espectador podrá

disfrutar de una completa revisión de su arte coherente, estructurado, profundamente innovador y emocionante.” (Museo, 2015)

Artista objeto de grandes polémicas, su fama ha ido creciendo en proporción a sus detractores, pero el que ha sido llamado *Judas del dadaísmo* es avalado por grandes críticos como Peter Schjeldahl, Jerry Saltz, y la crítica de *The New York Times* Roberta Smithhan, que lo han calificado de "extraño, emocionante, místico. Otros, como Jed Perl, crítico de *The New York Review of Books*, se pregunta cómo es posible .

La exposición del Guggenheim no se ha sustraído a esta polémica y desde los diversos medios de comunicación se han vertido encendidos elogios y agrias críticas sobre autor, su obra y sus “circunstancias”.

Entre las primeras, como no podía ser menos, las opiniones de los dos comisarios de la muestra Lucía Agirre: "**Jeff Koons no emite juicios**, provoca que nosotros lo hagamos y utiliza el arte como revulsivo del cambio social. Hace que el público se sienta cómodo con el arte y lo utilice para reflexionar en torno a determinadas cuestiones, encontrando una nueva lectura"

La **estética de consumo** no solo nos ametralla desde los escaparates como una parte implacable del paisaje cotidiano. Aunque su último fin sea rendir los bolsillos, no está exenta de una **belleza necesaria para seducir** que nos inunda. Convivimos con ella y su argumento visual se ha convertido a fuerza de años en significativo reconocible, en icono, en lenguaje. Pero así es el proceso de la reflexión y el conocimiento a través de la provocación que Koons entrega: denso, pesado como una labor de minería conceptual, **explosivo como una cópula desenfrenada**, y a la vez, frágil, como un sueño, un destello, como un simpático conejo con forma de globo y piel de acero, o como un **perro de flores gigante** al que un museo de titanio no hace sombra.

Es un artista único, incombustible e hiperactivo", comenta Scott Rothkopf, el otro comisario de la exposición y director asociado del Whitney Museum de Nueva York, primer lugar donde pudo verse la retrospectiva (luego pasaría por el Pompidou, antes de acabar aquí en España). "Aquí vemos su trabajo a lo largo de 40 años, y en él hay metales, maderas, cuadros, vemos desde Luis XV a Popeye, la sexualidad, la muerte y animales de compañía. Si no supiéramos que es suya pensaríamos que es la obra de cinco o seis artistas". "Busco un diálogo de la gente con la trascendencia, lejos de críticas. Busco la

aceptación de mis instintos, creo que siguiendo la propia intuición se puede conectar con el universo", señala Koons ante un auditorio abarrotado.

Pero no faltan, como hemos dicho, los críticos que le achacan su exceso de mercantilismo: "La delectación casi nihilista de Koons en el objeto de consumo sólo prueba sus virtudes en el único lugar donde realmente brillan, en el mercado. En términos benjaminianos, el éxito de Jeff Koons —un corredor de Bolsa convertido en artista— ha sido sustituir el aura perdida de la obra de arte por el sensacionalismo y la imaginaria de la publicidad. Koons es una de las marcas más rentables de América, como la Coca-Cola o McDonald's [...] Con Koons, el tren del arte económicamente rentable nunca descarrila aunque haya llegado al final de la línea.

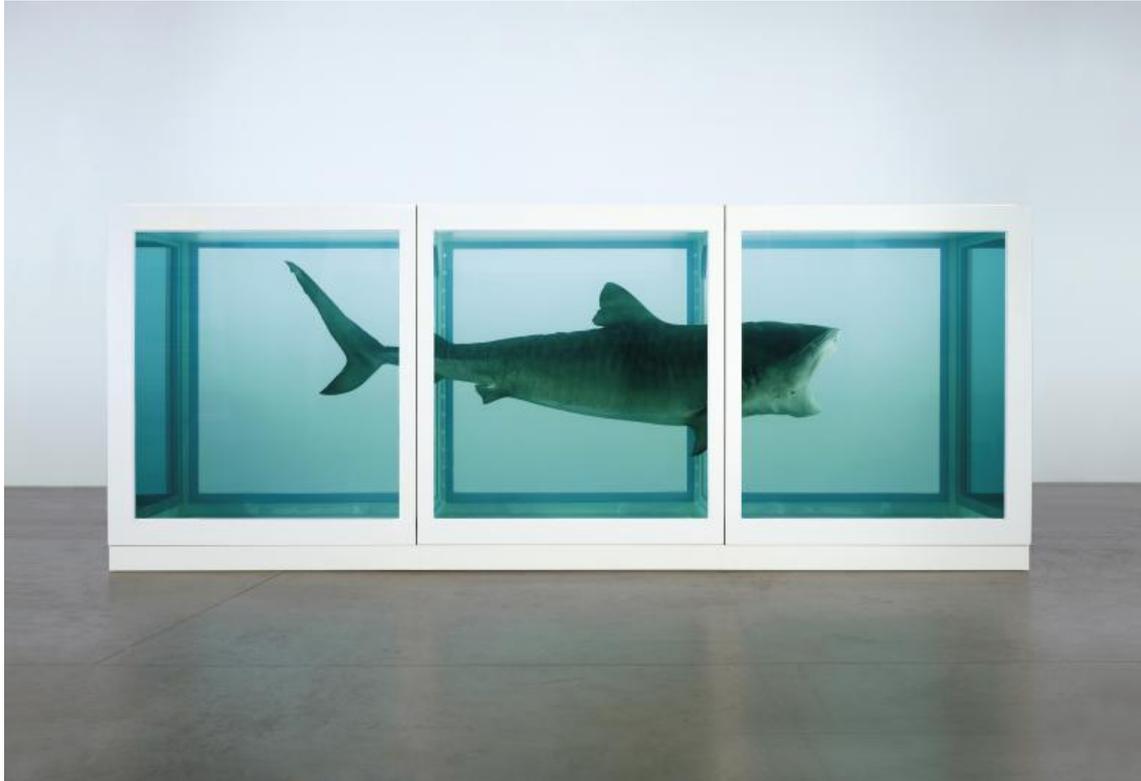
Lo que molesta de Koons no es su estética de tocador hinchable, ni sus deposiciones gigantes de plastilina (Play-Doh), ni su animalario engañoso. Lo que realmente deprime es comprobar que la estación Termini del arte ha llegado demasiado pronto. ". (Molina, 2015)⁴⁸

Y todo este "circo" culmina en las declaraciones del propio artista en la inauguración donde dice: "Busco un diálogo de la gente con la trascendencia, lejos de críticas. Busco la aceptación de mis instintos, creo que siguiendo la propia intuición se puede conectar con el universo", señala Koons ante un auditorio abarrotado.

En fin, su discurso parece no casar con el ruido mediático que provoca ni el consumismo que critica.

A la entrada del Museo, Puppy, el perro gigante recibe al visitante completamente cubierto de plantas con flores, desde luego la iconografía más edulcorada —flores y perritos— en un monumento al sentimentalismo, la yuxtaposición de referencias elitistas y de la cultura popular (el arte de esculpir arbustos y la cría de perros, cerámica decorativa y tarjetas con mensajes de buenos deseos, una analogía de la cultura contemporánea.)

⁴⁸ La versión naranja de *Ballon dog*, el gigante y metálico globo con forma de perro fue subastada por 58 millones de dólares., la pieza más cara de un artista vivo. ("vivo" en los dos sentidos, se entiende)



Damien Hirst. *The Physical Impossibility of Death in the Mind of Someone Living*, 1991

4.1.2 DAMIEN HIRST

Pero la principal tensión en las obras artísticas de Koons está entre la vida y la muerte –del alma bajo la tutela del consumismo-. Del mismo modo ocurre con las obras de Damien Hirst, considerado, también, el artista vivo más rico del Reino Unido, pero con la balanza desplazada en gran medida hacia lo tanatológico.

Un tiburón muerto conservado en formol en una vitrina es el principal componente de una de las obras cumbres de Hirst (*La imposibilidad física de la muerte en la mente de algo vivo*) (1991). Perteneciente a su serie de Historia natural ("Natural History"), el tiburón tigre se encuentra flotando en una urna de grandes dimensiones (426 cms) y de bastante resistencia; el líquido está compuesto por formol de un color azul translúcido. A pesar de que su venta en 2004 le proporcionó 10 millones de dolares, el tiburón tigre debido al paso del tiempo, se acabó descomponiendo, y fue reemplazado por un nuevo espécimen en 2006.

La pared se encuentra llena de vitrinas como si de una farmacia se tratase o un laboratorio farmacéutico: en el espacio de la sala descansan impasibles las urnas con los cuerpos de los animales. que desde un punto de vista estructural funcionan como marcos clásicos – aunque desde un punto de vista simbólico crean una atmósfera redundante en el cubo blanco y lo aproximan al Museo de Historia Natural, un espacio de clasificación y también un lugar de conocimiento donde lo vivo se presenta muerto. (San Martín F. J., 2012)

En el año 2010 se realizó una retrospectiva en el Museo Oceanográfico de Mónaco, donde el artista expuso algunas de sus obras y a preguntas de los periodistas declaró en prensa que le entusiasmaba la confusión entre sus trabajos y las “asombrosas” piezas de la exposición permanente del museo.

El tiburón en el tanque casa con lo natural y lo sublime. Uno de los mayores depredadores, el tiburón, vive en las profundidades insondables del océano. Como una imagen psicológica, que puede ser un símbolo para lo puramente amoral, el insitinto de supervivencia en el profundo inconsciente de la mente humana. Quizás representa el alma del rapaz capitalismo.

Los tanques de Hirst contienen vacas, cerdos, caballos, y ovejas pulcramente preservados y a veces diseccionados, mostrándose como signos funestos de la civilización moderna y la relación utilitaria con la naturaleza.

En numerosas ocasiones Hirst ha admitido que ha tenido serios problemas con las drogas y el alcohol, por lo menos durante diez años de su vida, desde los años 90 en adelante. "Empecé a consumir cocaína y a beber...Me transformé en un balbuceante náufrago de mierda". Durante este tiempo se le reconoció por sus extravagancias y su comportamiento fuera de sí, incluyendo actos escandaloso, como colocarse un cigarro en la punta del pene delante de periodistas. Era asiduo a los bares y a los clubs nocturnos; en el Groucho Club -en el Soho londinense- fue expulsado y vetado por su mal comportamiento.

Los testimonios que nos ha ofrecido sobre el consumo de drogas nos despejan algunos interrogantes sobre la vinculación de estas sustancias en la búsqueda de la creatividad, así bien es cierto que en el caso de Hirst no sabemos a ciencia cierta si era para realzar su creatividad o simplemente como medio para deshinibirse.

Ha mantenido siempre un diálogo cerrado del arte con el consumo de drogas y el alcohol, y a la vez también con los símbolos de la medicina moderna.

La farmacopea ha estado ligada a algunas de sus obras: medicinas, éxtasis, cocaína, alcohol y tabaco, etc. son elementos ligados a la delicada frontera entre la vida y la muerte, que es el campo de análisis artístico de Hirst. El artista se encuentra delante de tentativas artificiales para intervenir sobre la muerte y cambiar el ciclo natural de la existencia. Así, Hirst entiende el humo y las drogas como un “modo muy diluido de afrontar la muerte”. En su libro “Manual para jóvenes artistas”, describe cómo pasaba las tardes consumiendo drogas y alcohol en los años noventa. Sobre todo se centra en los momentos que la droga provoca un efecto catárquico con el dolor: “Sentir todas las cosas malas y sentir que no son verdad, porque están causadas por la droga” (Martini, 2007)

Deja claro que, según los últimos análisis científicos que se han realizado sobre la creatividad y el consumo de drogas, se ha confirmado que éstas no aumentan “la creatividad artística en manera específica”. Nos habla abiertamente de cómo en sus obras y en su vida han tenido una gran importancia, reconociendo también los efectos negativos en su propia actividad:

No me drogaré jamás con heroína. Es por lo que digo que la droga es importante. Porque mi generación, casi todos... quiero decir, el arte tiene que ver con la vida, la droga no. La droga es una vía de escape (...) Como artista te encuentras delante de una tela vacía y es la peor cosa del mundo (...). Creo tener problemas con la muerte (...) me gusta drogarme. Me gusta escapar, seguro que lo hago. Me drogo cuando las cosas se vuelven difíciles. Es una batalla perdida pero lo haces. Pero al inicio cuando comienzas piensas “soy un artista y me gusta estar limpio... me gusta estar bien. Es la cosa más bella del mundo” (Hirst, Damien Hirst, 1999)

He tenido siempre la impresión de que usas el alcohol y las drogas para estar con los otros, pero, al mismo tiempo, para ver cosas que los otros no ven, porque mentalmente no se encuentran donde te encuentras tú. He encontrado una cita de Schopenhauer que me parece perfecta: “Para tener ideas originales, extraordinarias y quizás también inmortales se necesita aislarse del mundo por algunos segundos a tal punto que las cosas más comunes nos parecen nuevas y desconocidas, revelando en este modo su verdadera esencia.” (Hirst, Damien Hirst, 2000)

Su pulcra, estantería espejil mostrando réplicas hechas a mano de cientos de variedades de píldoras evocadoras de un mundo que mata el alma de enfermedad, sufrimiento, y adicción explotada por la industria farmacéutica.

Francis Bacon confesaba a menudo ser completamente devoto a la brutalidad de los hechos. Damian Hirst declaró más tarde amar la violencia de los objetos inanimados 47.

El espacio galerístico es fundamental en el sistema del arte, tanto por la mediación comercial que lleva a cabo como por el imperativo estético. Las obras de Hirst, al igual que otras de sus características, requieren un espacio immaculado e impoluto para que el arte pueda fascinar. Es interesante al respecto conocer la distinción que el artista hace en una de las instalaciones clave de su trayectoria, *Pharmacy*, realizada por primera vez en la galería Cohen de New York en 1992 y el Restaurante *Pharmacy* cuya apertura tuvo lugar en el barrio Notting Hill de London en 1997, con su socio Matthee Freud. De este último, declaró que era “solo un restaurante en el que no hubo nada más que poner unos cuadros –vitrinas de medicamentos- encima de los sofás para que la gente pudiera comer en un lugar bonito. Nada más.” (San Martín J. , 2012)

La Real Sociedad Farmacéutica de Gran Bretraña sostuvo que tanto el nombre como el espacio podían confundir al público que buscaba una farmacia, y que por ello la decoración y el espacio en general vulneraba la Ley de medicamentos de 1968. (San Martín J. , 2012)

Desde luego no es solo el aspecto físico lo que crea dichos problemas, sino el tema médico de por sí, la intromisión en el control del dolor y el mantenimiento de la vida. La confusión que ofrecía al público circundante, comida o medicamentos, parece que es una convalidación intolerable. No obstante Hirst jugó un poco con la Real Sociedad Farmacéutica: en una ocasión una señora pidió una aspirina para el dolor de cabeza y tuvo que escuchar la respuesta tajante que le dieorn en el restaurante “lo siento mucho señora, en este local tenemos una política muy estricta respecto a las drogas” (San Martín F. J., 2012)

Desde luego es irónico que estando en una sociedad donde abundan los locales temáticos, los relacionados con el sexo, torturas, terror, o brujería, *Pharmacy* haya sufrido esta condena.

En la instalación Hirst hace referencia a uno de los célebres *Ready Mades* de Marcel Duchamp. Este en su homónimo *readymade*, *Pharmacie(1914)*, aun pareciendo no tener relación alguna con aquel en realidad nos remite a una oscura referencia personal, a los frascos con agua coloreada que se encontraban en los escaparates de las farmacias. De esta manera como rinde homenaje Hirst al *readymade* de Duchamp, colocando tres frascos con esos colores sobre el mostrador de su *Pharmacy*.

Por otra parte, el espacio galerístico, por lo general, debe cumplir una serie de reglas para que el lugar resulte lo más idóneo para la presentación de las obras, de lo que Hirst se dio cuenta en su instalación “Hacer Pharmacy me hizo comprender por qué está prohibido tocar las piezas en las galerías de arte”.

El artista cuenta la ilusión que le hizo tanto a él como a su socio preparar la instalación, diseñar el espacio, elegir la cubertería, vajilla, todos los detalles que relacionan comida y medicamentos, y cómo al cabo de unos meses estaba todo sucio, manoseado, perdiendo el aura inicial ya que se trataba de comer en un espacio tan limpio como un quirófano. todo ello abandonó la idea del restaurante, siguió con el arte y dio por fallida Pharmacy.

En la serie “Medicine Cabinets”, proyecta una cierta tardía estética del Pop art –colorida, temeraria y familiar para los consumidores- y al mismo tiempo conecta con las preocupaciones filosóficas del artista sobre el nacimiento y la muerte, y su profunda convicción de que el arte puede llegar a curar. De hecho, es posible especular a través de una especie de silogismo que su fe en que el arte puede llegar a curar puede explicar el motivo por el que creó la serie:

Ahora es culturalmente aceptable para
los botiquines a ser obras de arte.
Los botiquines están llenos de medicamentos,
es decir, sustancias que sanan.
De ahí que el arte es capaz de curar. (C. Danto, 2010)

La serie está compuesta por doce botiquines, cuya presentación la hizo Hirst en su tesis cuando estaba estudiando en la Goldsmith College of Art de London, en 1989. Los títulos de los doce botiquines provienen de un álbum de los Sex Pistols titulado “Never mind the Bollocks, Here’s the Sex Pistols”, compuesto por doce canciones y cada una de ellas con el título de un botiquín. Aunque parece que el contenido de las canciones no tiene alguna relación con el botiquín dado, sí que parece que pueda existir una relación de la banda y su consumo de sustancias psicoactivas: las drogas que sirven como agentes para colocarse y desinhibirse; y las drogas que ayudan a que el cuerpo sane.

Otra dimensión de la impetuosidad de la obra puede conectar con el diseño tranquilizador de las cajas y frascos de medicamentos prolijamente dispuestos en los estantes. El embalaje en el que el primer tipo de medicamentos se difunden no podría ser más diferente a los paquetes en los que el exceso de medicamentos de venta libre que se presentan al mundo: un diseño lo suficientemente atractivo para que los consumidores los ingieran sin ningún tipo de remordimiento y con la mayor confianza, en lugar de las

típicas bolsitas de plástico que está acostumbrado el adicto a cambio de grasientos billetes sacados del banco.

En palabras de Danto el *Medicine Cabinets* ejemplifica una especie de fantasía de una cultura de la droga despenalizada. Lo que los franceses llaman *stupéfiants* se muestra como cigarrillos o barras de chocolate, aunque su adquisición requiere recetas.”⁶⁰. Ibidim

No obstante, como subraya Danto, *Medicine Cabinets* se presenta como una metáfora política del orden y de cómo deberían ser las cosas, en las antípodas de la visión del mundo en que habían nacido de los Sex Pistols.

Desde esta perspectiva, se puede decir que *Medicine Cabinets* y el álbum de los Sex Pistols, son críticas políticamente equivalentes a la sociedad británica y cómo era percibida por los jóvenes con una diferencia: el himno de los Sex Pistol es una imagen en-su-cara, real y cruda, de cómo son las cosas, mientras que el *Cabinets* representa imágenes utópicas de una sociedad ideal.

Una buena organización es un precepto de la práctica médica, pero la destrucción de la muerte está más allá de nuestros medios imaginables. La obra *Medicine Cabinets* hace una hermosa metáfora de una sociedad digna de ser vivida, o que significaría la eliminación de cómo son las cosas como una razón para la rebelión *druggy*.

Hirst nos explica cómo es la mayor explotación de las estructuras farmacológicas, y lo hace por medio de obras como *Farmacie*”(1992) que erigió como una obra de arte, y su restaurante, llamado *Pharmacie*(1998-2003), donde los *Young British Artists*, junto con sus seguidores, comieron en taburetes diseñados por Hirst para parecerse a las píldoras.⁶⁷. Ibidim.

En 2010 se realizó una exposición individual en la galería L&M de New York, donde se expuso la serie completa *Medicine Cabinets* de Hirst junto con una colección de cosas memorables de los Sex Pistols.

La exposición incluía los cuatro *Cabinets* que presentó en su graduación en 1989 “Bodies”, “Liar”, “Seventeen” y “Pretty Vacant”. Sobre la relevancia de los títulos, Hirst explica: “Me gusta cuando hay más de una manera de decir algo, como las canciones en un álbum - Hice doce gabinetes, uno para cada canción en el álbum “Never Mind The Bollocks”. Todos ellos hacen grandes títulos para “Cabinets”...” (Gallery, 2010)

Por otra parte, a la par de la exposición se publicó un catálogo de la serie que incluye un texto del crítico de arte Arthur Danto y del escritor James Frey, y junto a una entrevista que se le hizo al artista por el guitarrista Steve Jones de los Sex Pistols.

Como Salvador Dalí, después Andy Warhol en los años 60 y Jeff Koons en los años 80, Hirst se convierte en un sendero iluminación moral en los noventa.

Vilipendiado tanto como celebrado por sus excesos sensacionalistas, su obra *For the Love of God* (2007) representó el culmen de la provocación al presentar una calavera de platino con dentadura humana tachonada con diamantes (8.601 en total) y cuya realización costó 23 millones de dólares en materiales. Vendida por 100 millones de dólares a un grupo de inversión anónimo, posteriormente se supo que el propio artista, su mánager representante artístico y uno de los galeristas pertenecían al consorcio. (Mundo, 2007)

La obra se subastó coincidiendo con la debacle del mercado financiero, lo que produjo la impresión de que el arte era un valor seguro en el que se refugiaban las grandes fortunas (Jarque, 2008).

La calavera es el símbolo enjoyado de la personificación de la muerte, en la que muchos críticos vieron la decadencia del dinero embrutecido del post modernismo. El sueño de la contracultura del arte como un agente de libertad, elevación de consciencia, y la magnanimidad humana general colisionó con su explotación como una inversión especulativa y como un símbolo de estatus, el prestigio enlucido por la percepción de la pureza del arte y la bondad.

¿La calavera de Hirst era una crítica engañosa del mercado y su falso pseudo idealismo? ¿Una apropiación oportunista para poner algo de dinero en circulación? ¿Una expresión inconsciente de un problema consciente? ¿Quizás un *cri de coeur*? Más interesante desde luego es que fuera como una provocación filosófica que como un gratificante trabajo artístico, la calavera de Hirst es una moderna *vanitas*, en la tradición pictórica, en la que las pinturas que yuxtaponen cráneos con imaginería suntuosa significan una advertencia a los que perseguían bienes materiales a expensas de sus vidas espirituales.

Quizás la respuesta esté en el libro que escribió ya hace más de 25 años el ensayista Lewis Hyde *The Gift: Imagination and the Erotic Life of Property* (1983), del que se ha hecho una reedición por su 25 aniversario y se publicó con el subtítulo *Creativity and the Artist in the Modern World* (2007), un libro cuya popularidad desde su primera edición de 1979 no ha decaído.

El escritor nos propone que nos imaginemos un mundo en el que el artista es libre de compartir sus regalos o dones –aquí se refiere a su naturaleza artística, su talento en otras palabras- en una economía de regalo como que la que tienen ciertas tribus no occidentales: “El artista talentoso contiene la vitalidad de su regalo dentro del trabajo, y de ese modo lo hace disponible para otros. Además, las obras que llegamos a atesorar son las que transmiten esa vitalidad y el revivir del alma. Tales obras circulan entre nosotros como depósitos de vida disponibles, lo que Whitman llamó “el agua sin sabor de las almas.”” (Hyde, 2007)

Desde luego es divertido y gracioso pensar en el artista como una persona altruista, aunque los tiene que haber, pero desde luego en algunos casos parece gracioso. No deja de tener su gracia pensar en el artista como persona altruista, a la vista de algunos ejemplos, sin embargo, la fantasía de la creación artística todavía inspira a los artistas de hoy.

Por ejemplo, el artista Tino Sehgal trabaja en la tradición de los productores de *Happening* como Allan Kaprow. Orquesta performances en la que los actores llevan a cabo actos o movimiento guionizados e involucran a los visitantes en conversaciones temáticas, como el crecimiento consciente sobre tecnología, filosofía y progreso. Produce objetos que no son materiales e imposibilita la documentación de sus trabajos, dando la impresión de que comparte de una forma altruista sus “regalos”. Y todavía, como hizo Sol LeWitt, vendió su trabajo –i.e., el concepto y las instrucciones de los mismos- y ha sido lo suficientemente astuto para disfrutar de una carrera aclamada internacionalmente por la crítica.

En el mundo real, infectado por tiburones, ¿puede el arte ser un medio para alcanzar una consciencia tolerante y transcendental? ¿Puede enseñarnos cómo vivir con, e incluso amar nuestras contradicciones?

4.1.3 TAKASHI MURAKAMI

La prolífica e inventiva extraordinaria del artista surrealista y pop japonés Takashi Murakami también ha operado en la brecha entre la vida y la muerte. Hizo su gran salto en el mundo del arte con un par de esculturas con un marcado erotismo de tamaño real y de estilo anime.

La escultura *My Lonesome Cowboy* (1998) representa a un joven con los pelos de punta como si fuera un personaje de la serie de animación *Dragon Ball*, el joven aparece masturbándose. Un tremendo chorro de eyaculación es el tema de su improbable gran erección que se arremolina sobre su cabeza como si fuera un lazo de cowboy. Su consorte, *Hiropon* (1997) es una escultura de un personaje femenino con el pelo azul, como si fuera una ninfa, con unos pechos absurdamente desproporcionados que su pequeño bikini no puede ocultar. Sujeta con sus dedos los pezones como si fuera una vaca y se estuviera ordeñando, de manera que expulsa leche de cada pecho y sale de cada uno de ellos creando un círculo alrededor de la figura, que forma una cuerda para saltar.

Con sus caras infantilizadas y con sus generosas y desproporcionadas partes, estas figuras encarnan el tipo de irreal, inconsciente fantasía sexual infantil que conduce a los comics anime y mangas que son tan ávidamente consumidos por la gente joven y no tan joven alrededor del mundo. Como los consumados trabajos del arte Neo-pop, satirizan más el mundo moderno de la mercantilización del sexo. Como algunas de las esculturas de Jeff Koons – *Ballon Dog*, por ejemplo- tienen una fuerza vital, energía casi alucinógena.

Desde finales de los años noventa, los trabajos de Murakami se han convertido han devenido cada vez más psicodélicos. En las pinturas de un colorido intenso con suaves superficies ha dado a luz a una fantasía vertiginosa del mundo del *pop-eyed* (ojos saltones), brillantes y sonrientes hongos antropomorfos, flores, budas, y demonios.

El llamado Mr. Dob, cuyo significado se escapa a críticos y espectadores, ha sido diversamente explicado como una oscura broma japonesa y un mundo sin sentido. Pero, ¿es posible aunque parezca pura coincidencia que DOB, que ya de por sí es un nombre un tanto raro, sea una droga psicodélica que fue sintetizada por Alexander Shulgin en 1967?

En su libro *Pihkal: A Chemical love Story*, da el nombre químico completo como 2,5 dimetoxi-4-bromoanfetamina. 64. Alexander Shulgin and Ann Shulgin, *Pihkal: A Chemical love Story*. Berkely, Transform Press, 1991. Un motivo recurrente –campos de ojos incorpóreos- puede que sean familiares a los que han consumido alguna vez LSD. Al ver las decenas de ojos flotando que miran al espectador, nos vienen a la mente las experiencias que tuvimos – por lo menos en mi caso como investigador- con la LSD: el sentimiento de ser vigilado, estudiado por alguna inteligencia incorpórea.

En algunos de los trabajos de Murakami se percibe un estado de ánimo de asombro inocente. En la obra *MR. DOB in the Strange Forest*, nuestro héroe es un personaje infantil en medio de coloridos hongos que se acercan a su misma altura. En algunos de sus otros trabajos, sin embargo, la atmósfera resulta aterradora, como si fuera el resultado de un mal viaje por el consumo de una droga. Algunas veces Mr. DOB tiene fuertes y grandes dientes, y múltiples ojos como si estuviera poseído por una psicosis tipo Charles Manson.

No obstante, Murakami no ha asociado públicamente su visión con las drogas psicodélicas, pero la ha conectado específicamente con *otaku*, que generalmente es traducido como *friki* o de la cultura *nerd*.

Esta culturase refiere a un mundo aislado, jóvenes solteros que aun viven con sus padres o familiares y están obsesivamente inmersos en libros de comics y en video juegos, generalmente apasionados de las temáticas científico-tecnológicas, la literatura de ciencia ficción o la fantasía literaria.

.EL artista ha enlazado el estilo de vida con la adicción a las drogas. Resumiendo una conferencia que dio en 2008, un periodista escribió “Murakami explicó que la vida de un *otaku* masculino es como la vida de un adicto a las drogas. Se pasan horas y horas jugando a los videojuegos para conseguir tanta dopamina como para colocarse pero cada vez necesitan pasar más y más horas para conseguir el mismo efecto, como “los verdaderos jonkies”. Los chicos *otaku* encuentran dificultad para comunicarse con las chicas, tienen dificultades para acercarse.” (Asia, 2008)

Por lo general, Murakami ve en los *otaku* una respuesta a las condiciones sociales en Japón de la postguerra, donde a pesar de la paz y la relativa prosperidad, un sentido de tedio se cierne sobre los jóvenes:

“Ser parte de la comunidad es una necesidad humana fundamental. La sociedad japonesa es ahora pacífica y nadie se muere de hambre. Nadie necesita

preocuparse sobre qué comer al día siguientes, pero aún hay un malestar, es difícil encontrar satisfacción. Así que los Otaku tratan de llenar ese agujero” (Asia, 2008)

La convergencia de los *Otaku* y la psicodelia en la obra de Murakami nos llama la atención como algo altamente sugestivo. En occidente, la psiquedelia, la ficción sensacionalista, la cultura New Age y sus fantasías concominantes compensan la pérdida de fe en las instituciones tradicionales y distraen a la gente de la vacuidad de la cultura *mainstream*, pensamientos, gustos o preferencias predominantes.

Para consternación de algunos críticos y el deleite de otros, Murakami incluyó en la retrospectiva que hizo a mediados de 2008 una tienda de gama alta de Louis Vuitton con bolsos y productos que llevaban sus diseños. Había dos obvias maneras de entender y explicar para pensar y discernir este gesto: podía tratarse de una crítica institucional neo-marxista sugiriendo que bajo la erosión del alma del capitalismo, cada vez menos personas fueron capaces de distinguir entre lo que eran bellas artes y la comodidad representada por los bolsos o los automóviles; o podía ser una manera de revelar la integración del arte con la moda dentro de un sistema económico global, que el arte está tan integrado dentro de un sistema económico global como es el de la moda. De todas formas es el último recurso de un esfuerzo contracultural para salvar al arte de su consideración como un mero entretenimiento bien pagado.

Pero, ¿cómo y por qué los objetos se convierten en algo importante para nosotros?

El psicoanalista inglés Christopher Bollas ha descrito lo que él llama “objeto transformacional”. Con este concepto define a cualquier cosa que una persona sabe pero que todavía no la ha pensado, creído, o ha sentido la voluntad de transformar de alguna manera en el caso de que la alcancen, adquieran o entren en relación con ella. No se necesita un objeto como un coche, una pantalla plana, o una aspiradora; puede ser un trabajo nuevo, un nuevo amor, las vacaciones, volver al colegio, etc.

Bollas plantea la idea de que el deseo no es por el objeto *per se* sino por los sentimientos de transformación, de la auto metamorfosis, que trae consigo. Traza el poder y la extrañeza de tales sentimientos de vuelta a la experiencia infantil, de las tremendas transformaciones del yo que tienen lugar bajo el cuidado materno.

En la vida adulta ciertos objetos provocan “una fusión misteriosa con el objeto” y nos permiten, incitan a “recolectar una experiencia de objeto temprana, para recordar no cognitivamente pero sí existencialmente – a través de la intensa experiencia afectiva- una

relación que era identificada con la experiencia transformadora acumulada del yo” 67.

Christopher Bollas. *La sombra del objeto: psicoanálisis de lo sabido no pensado*. Amorrortu, 1991. Pág17.

Esto explica el aura quasi religiosa que rodea el objeto artístico:

“la madre es experimentada como un proceso de transformación, y este aspecto de la existencia temprana pervive en ciertas formas de búsqueda de objeto en la vida adulta en que es requerido por su función de significante de transformación (...), se trata de una relación de objeto que emerge no del deseo, sino de una identificación perceptual del objeto con su función: el objeto como transformador ambiente-somático del sujeto. La memoria de esta temprana relación de objeto se manifiesta en la búsqueda, por parte de la persona, de un objeto (persona, lugar, suceso, ideología) que traiga la promesa de transformar el self” (págs. 30-31).

Algunos objetos – en el sentido del término de Bollas- hacen realmente transformar el yo directamente, al menos de momento: las drogas y el alcohol. La conexión entre esos objetos transformacionales y los objetos artísticos no se perderán en los estudiantes de Koons, Hirst o Murakami. El objeto transformacional de los años 60 por excelencia era la LSD, una droga que prometía una experiencia de la transformación del yo.⁴⁹

Bollas basa su teoría en lo que él llama “objeto transformacional”. Este objeto transformacional sería la madre, que en una primera instancia, antes de constituirse como objeto total, logra entender sin palabras las necesidades del niño. La madre es vivida como un proceso de transformación y será este aspecto el que permita transferencia, que remite a los estadios más tempranos del desarrollo.

B”En el adulto, la búsqueda de transformación constituye en ciertos aspectos una memoria de este periodo de nuestra vida” (...) “Otra vía por la que memoramos nuestros primeros años de vida es el idioma propio con el que pensamos sobre nosotros, y en el que nos hablamos. Examino nuestra relación con el self como objeto y hago especial foco en la transferencia del sistema de cuidado materno al sistema del cuidado que nos damos a nosotros mismos” (Bollas, 1991:18)

⁴⁹ El sujeto humano registra, guarda sus primeras experiencias con el objeto (...) esta es la sombra del objeto que cae sobre el yo y que deja en el adulto alguna huella de su existencia” Bollas, 1991: 18

Lo transformacional se refiere a una experiencia subjetiva, de hecho la primera en el álbum biográfico, y se da gracias a la presencia de un objeto “ambiente” que brinda una sensación de fusión estética. Tal objeto será denominado por Bollas como “objeto transformacional” y lo podemos considerar como el precursor del “objeto transicional” winnicottiano. La madre es el objeto transformacional por excelencia, ya que sus cuidados modifican el entorno ambiental del infante.

CONCLUSIONES

Con todo, hemos demostrado que la tradición antigua iconográfica donde se representaban estados alterados de conciencia, imágenes extáticas y trascendentales, se ha reafirmado en los últimos años por un conjunto internacional de artistas cuyos trabajos diseccionan los agentes y efectos de alteración de conciencia. Las obras que hemos analizado representan una importante tendencia subyacente en el Arte Contemporáneo y Conceptual, lo que sugiere una preocupación a la vez tópica y atemporal, y nos demuestra que la propia experiencia del arte es en sí misma un estado alterado.

Desde mediados de los años 60 hasta principios de los 90, el vocabulario de la estética psicodélica evolucionó de manera constante para convertirse firmemente cementado como un formato frecuentemente utilizado para artistas contemporáneos. En estas tres décadas, los artistas consideraron la relevancia de la experiencia del espectador enfatizando los efectos ópticos de las interacciones compositivas, para variar propósitos. El esplendor visual fue producido como un fin en sí mismo, como un contenido intensificado, y como un significado conceptual o simbólico para aspectos de la tecnología, la sexualidad y la espiritualidad. Más y más, la sensibilidad psicodélica emergió como un vernáculo de usos múltiples, un movimiento quizás hacia un lenguaje universal que podía ser entendido independientemente del antecedente étnico o geográfico que parece apropiadamente adecuado para nuestra actual era digital.

En los años 90, una expansión de tales desarrollos podía ser observado en los trabajos de numerosos artistas, compartiendo un interés en la percepción del espectador.

Los colores psicodélicos y los formatos compositivos son también cada vez más frecuentes hoy en día a través de los artistas que trabajan de acuerdo a sistemas predeterminados.

Las nuevas experiencias del espectador orientadas a la percepción tienen también el reciente foco de artistas que están trabajando en los medios más tradicionales de la pintura y la escultura.

Podemos decir que el arte psiquedélico se desarrolló dentro de un marco estético distinto, el cual estaba previsto de una visualización de estados alternativos de la realidad también como una dirección estilística a una generación nueva de jóvenes que ansiaban una búsqueda de la verdad profunda

y de una rebelión insaciable. Esta nueva forma artística fue el resultado de una interacción altamente productiva entre arte, tecnología, política, cultura de drogas, música y otras influencias, con la que se creó una estética extraordinaria ejemplificando el espíritu de la liberación y la libertad. Destacando su potencial revolucionario – no asociándolo con ideologías particulares o fiestas políticas, pero si inherente en sus propiedades formales esenciales.

El arte de la psicodelia es ópticamente y visualmente puro, con formas incorpóreas, color y luces, con experiencias basadas en un estado de sobrecarga sensorial – un viaje mental y físico en el que el tiempo, el espacio y la racionalidad son suspendidos. De esta manera los artistas de la psicodelia exploran los límites físicos de la resistencia humana, creando un estado de éxtasis en el cual la percepción ya no es visual, auditiva o táctil sino que alcanza el nivel de “conciencia celular”.

Con todo, el lenguaje desdeñado de la psicodelia sigue reapareciendo de la oscuridad de la historia del arte. El renacimiento de los movimientos artísticos como el de la psicodelia, y todo el arte que tiene alguna relación con el consumo de sustancias psicoactivas, es frecuentemente iniciado por los esfuerzos pioneros de artistas contemporáneos que redescubren el alto potencial del lenguaje de la psicodelia y sus anticuadas estrategias creativas. En los últimos años, el arte de la época dorada de los años 60 y 70 ha experimentado un impropio renacimiento que llega mucho más allá del arte contemporáneo.

Hoy en día, los residuos ideológicos y estilísticos de uno de los periodos radicales del siglo XX lo encontramos por todas partes. Desde luego podemos decir que la expresión psicodélica continúa suministrando un conveniente modelo de lenguaje artístico para explorar la naturaleza sintética y estilística de la experiencia en una cultura visual dominada por las nuevas tecnologías y los mensajes ubicuos de los medios.

BIBLIOGRAFÍA

- (1946). En M. Hallock Greenewalt, *Nourathar: The Fine Art of Light Color Playing* (pág. 45). Philadelphia: Westbrook Publishing.
- Aaronson, B., & Humphrey Osmond, H. (1970). Psychedelics: The uses and Implications of Hallucinogenic Drugs. En B. Aaronson, & H. Humphrey Osmond, *Psychedelics: The uses and Implications of Hallucinogenic Drugs* (pág. 15). Garden City: Anchor Books.
- Abrams, I. (2006). *Isaac Abrams*. Obtenido de Artist Statement: <http://www.isaacabrams.com/>
- Alameda. (3 de 3 de 1996). Miguel Barceló. La pintura y el éxtasis. *El País Semanal*(1.014), 54.
- Albers, J. (2003). La interacción del color. En J. Albers, *La interacción del color* (págs. 1-23). Alianza Editorial.
- Alejandra Putassi, M. (2010). Una historia de arte, drogas y mafia. *Arcadia*, 22.
- Alighieri, D. (s.f.). Paraíso. En D. Alighieri, *La divina comedia*. Obtenido de https://es.wikisource.org/wiki/La_Divina_Comedia:_El_Para%C3%ADso:_Canto_XXV
- Allen, M. (1 de 20 de 2005). Décor by Timothy Leary. *The New York Times*. Obtenido de <http://www.nytimes.com/2005/01/20/garden/20mach.html?ex=1264050000&en=2ead60550b324624&ei=5088&partner=rssn>
- ALPUENTE. (13 de 2 de 1993). Las fotos son del pasado. Alberto García Alix, las imágenes de un rockero convertidas en documento excepcional. *El País. Babelia*, págs. 2-3.
- Anuszkiewicz, R. (s.f.). Color, Line, Space. En Stachelhaus, *Color, Line, Space* (pág. 23).
- Arnheim, R. (1990). Julian Stanczak: decades of light. En R. Arnheim, J. Stanczak, H. Rand, & B. J. Robert, *A search for crystals* (págs. 1-4). New York: Poetry/Rare Books Collection.
- Arnheim, R. (2002). Arte y percepción visual: Psicología del ojo creador. En R. Arnheim, *Arte y percepción visual: Psicología del ojo creador*. (pág. 3). Alianza editorial.
- Arnolod, G. (2004). It always makes me nervous when nature has no purpose: An annotated chronology of the life and work of Rodeny Graham. En G. Arnolod, *Rodney Graham: A little though* (pág. 192). Los Angeles: The Museum of contemporary art.
- ART MADRID. *Un blog sobre arte*. (31 de 8 de 2014). Obtenido de <http://liveartmadrid.blogspot.co.uk/2014/08/gustav-metzgerlift-off.html>
- Arte psicodélico. (1967). *Life*, 30-37.
- Ashton, O. (1983). Deborah Remington. En O. Ashton, *Deborah Remington* (pág. 24). Newport Beach: Newport Harbor Art Museum.
- Asia, A. R. (1 de Diciembre de 2008). Takashy Murakami on Why the War Helped Create Japanese Pop Culture. *Art Radar Asia*. Obtenido de

- <http://artradarasia.wordpress.com/2008/12/01/takashi-murakami-on-why-the-war-helped-create-japanese-pop-culture/>
- Baigorri Ballarín, L. (1995). *El vídeo y las vanguardias históricas*. Barcelona: Universidad de Barcelona.
- Barry, S. N. (1968). Psychedelic Art: The Artist Beyond Dreams. *Arts Magazine*, 39-41.
- Bartolini, M. (2002/2003). Bartolini. (T. Electa, Entrevistador) Obtenido de <http://tusciaelecta.it/engbartolini.htm>.
- Bartolini, M., & Rossi, R. (s.f.). Light as a bird not as a feather. En M. Bartolini, & R. Rossi, *Light as a bird not as a feather* (pág. 108). Onestar press.
- Baudelaire, C. (2006). *biblioteca virtual universal*. Recuperado el 23 de 8 de 20014, de <http://www.biblioteca.org.ar/libros/130186.pdf>
- Beá, J. M. (2008). Josep María Beá. (E. t. berni, Entrevistador, & Entrecomics, Editor) Obtenido de <http://www.entrecomics.com/?p=15963>
- Beà, J. M. (8 de Mayo de 2008). Josep María Beà, liberador neuronal. 88. (S. Ausente, Entrevistador) Mondo Brutto.
- BEAT, N. A. (16 de 5 de 2009). *Lorenzo De Los Angeles "Diadem and Chrysalis"*. Obtenido de NY ART BEAT: <http://www.nyartbeat.com/event/2009/6F59>
- Belategui. (14 de 6 de 2000). *El correo digital*. Recuperado el 27 de 8 de 2014, de <http://www.diario-elcorreo.es/servicios/cine/territorios/terri000614.html#treinta>
- Benezra, N. (1990). Ed Paschke. En N. Benezra, *Ed Paschke* (pág. 33). Chicago: The Art Institute of Chicago.
- Benjamin, W. (1999). Surrealismo. La última instantánea de la inteligencia europea. En W. Benjamin, *Select writings, vol2. 1927-1934* (págs. 208-209). Cambridge, Massachusetts: The Belknap Press, Harvard University Press.
- Bichawski, A. (2014). Chemical X Makes Rave Informed Art Pieces From Pills, And then Secretly Sells them. *The Vice*. Obtenido de http://thump.vice.com/en_uk/article/mosaics-of-mandy-chemical-x-on-making-art-from-ecstasy
- Biskind. (24 de 3 de 2004). *El Mundo*, pág. 26.
- Blake, W. (1973/1979). Augurios de inocencia. En J. Bronowski, *El ascenso del hombre* (A. Ludlow Wiechers, F. Rebolledo López, V. M. Lozano, & E. Hurtado y Gonzalo González Fernández, Trads.). Londres/Bogotá: BBC/Fondo Educativo Interamericano.
- Blake, W. (2007). *El matrimonio del cielo y el infierno*. Catedra.
- Blake, W. (2009). El matrimonio del cielo y el infierno. Una fantasía memorable [plancha 14]. En J. Doce, *Ver un mundo en un grano de arena (poesía) (en bilingüe inglés-castellano)* (pág. 327). Madrid: Visor Libros.
- Blinderman, B. (1999). En D. Hickey, P. Halley, T. Moody, & B. Blinderman, *Post-Hypnotic* (pág. 5). Estados Unidos: University Galleries of Illinois State University.

- Blom, I. (2006). The Life/Art Problematic: A Biopolitical Perspective. *Ojeblikket. Er moderniteten vores antik?*, 13(46). Recuperado el 8 de 2015, de <http://www.criterios.es/pdf/ojeblikketblomproblematica.pdf>
- Bockris, V. (2013). Marihuana para todos... También para Andy Warhol. (J. Gonzalo, Entrevistador) Recuperado el 20 de 5 de 2015, de <http://www.jaimegonzalo.com/entrevistas/victor-bockris-marihuana-para-todos-tambien-para-andy-warhol/>
- Bois, Y. A., & E. Krauss, R. (1997). Formless: A user's guide. En Y. A. Bois, & R. E. Krauss, *Formless: A user's guide* (pág. 5). New York: Zone Books.
- Bonansinga, K. (2005). Seriously Playful: Paul Henry Ramirez 1995-2004. En K. Bonansinga, *Seriously Playful: Paul Henry Ramirez 1995-2004* (pág. 14). El paso: Stanlee and Gerald Rubin Center for the Visual Arts at the University of Texas at EL paso.
- Bossé, L., Carolyn Christov Bakargiev, C., & Ulrich Obrist, H. (1998). Your Way of Seeing by Perspective? En L. Bossé, C. Carolyn Christov Bakargiev, & H. Ulrich Obrist, *La ville, le jardin, la mémoire*. París-Milán: Paris Musées; Charta.
- Bourdon, D. (1989). En D. Bourdon, *Andy Warhol* (pág. 218). New York: Harry N. Abrams.
- Bourdon, D. (1995). Warhol. En D. Bourdon, *Warhol* (págs. 171-172). Harry N. Abrams.
- Branwyn, G. (1998). Idol 'ware. Beyond Cyberpunk! *The Computer Lab*.
- Bruner, J. (1957). En J. Bruner, *On perceptual readiness, Psychol* (págs. 64, 123-152).
- Buck-Morss, S. (1997). The Origin of Negative Dialectics: Theodore W. Adorno, Walter Benjamin, and the Frankfurt Institute. En S. Buck-Morss, *The Origin of Negative Dialectics: Theodore W. Adorno, Walter Benjamin, and the Frankfurt Institute* (pág. 125). New York: Free Press.
- Burckhardt, V. (2 de 04 de 2012). *AFTERPOP MAGAZINE*. Recuperado el 19 de 7 de 2015, de <http://afterpop.tv/2012/04/la-monte-young-en-vivo/>
- C. Danto, A. (2010). *Damien Hirst*. Obtenido de Damien Hirst's Medicine Cabinets: Art, Death, Sex, Society and Drugs: <http://www.damienhirst.com/texts/2010/jan--arthur-c-dan>
- C. Morgan, R. (2004). Vasarely. En R. C. Morgan, *Vasarely* (pág. 108). New York: George Braziller.
- C. Taylor, M. (1997). Hiding, Chicago and London. En M. C. Taylor, *Hiding, Chicago and London* (pág. 282). Chicago: University of Chicago Press.
- Callahan, S. (22 de 4 de 2015). *the creators project. Peter Saul mola más que cualquiera de tus artistas favoritos actuales*. Obtenido de <http://thecreatorsproject.vice.com/es/blog/peter-saul-mola-mas-que-cualquiera-de-tus-artistas-favoritos-actuales>
- Capote, T. (1994). En T. Capote, *Música para camaleones* (Decimotercera ed., págs. 8-9). Anagrama.
- Cappellazzo, A. (2001). Fred Tomsaelli: Ten year Survey. En A. Cappellazzo, *Fred Tomsaelli: Ten year Survey*. Palm Beach : Palm Beach Institute of Contemporary Art.

- caribe, E. (21 de Julio de 2014). Evo Morales promete legalizar el cultivo de cocaína si gana los comicios. *El caribe*. Obtenido de <http://www.elcaribe.com.do/2014/07/21/evo-promete-legalizar-mas-plantaciones-cocaina-gana-comicios>
- Carlos Usó, J. (2001). Apéndices. En J. Carlos Usó, *Spanish Trip. La aventura psíquica en España* (págs. 171-185). Barcelona: La liebre de Marzo.
- Carlos Usó, J. (2001). Spanish Trip. La aventura psíquica en España. En J. Carlos Usó, *Spanish Trip. La aventura psíquica en España* (págs. 176-185). Barcelona: La liebre de marzo.
- Carrol, L. (2004). La casa del espejo. En L. Carrol, *Alicia a través del espejo* (págs. 12-13). Córdoba, Argentina: Ediciones del Sur.
- Carrol, L. (2006). En L. Carrol, *Alicia en el país de las maravillas* (págs. 4-5). Alianza editorial.
- CASTELAR, E., & POLANCO-COL, A. (7 de 11 de 2015). *Alex Grey & Allyson Grey en México*. Obtenido de <https://alexgrey.boletia.com/>
- Celdrán, H. (17 de Octubre de 2012). Drogas, alcohol, comida rápida... 'Malo para ti' repasa la relación del arte y el vicio. *20 Minutos*. Obtenido de <http://www.20minutos.es/noticia/1618235/0/vicio-arte/malo-para-ti/exposicion/>
- Century, D. (s.f.). Brion Gysin and his Wonderful Dreamachine. *Legends Magazine*. Obtenido de <http://www.legendsmagazine.net/105/brion.htm>
- Chicago, J. (1982). Through the flower: My Struggle as a Woman Artist. En J. Chicago, *Through the flower: My Struggle as a Woman Artist* (pág. 55). New York: Anchor Books.
- Christgau, R. (10 de 08 de 1993). Virtual Help. *Village Voice*. Obtenido de <http://www.robertchristgau.com/xg/rock/cyberpun-93.php>
- Clothes, J., & David Lewis-Williams, D. (2007). En J. Clothes, & D. David Lewis-Williams, *Los chamanes de la prehistoria* (pág. 17). Ariel Prehistoria.
- Cobb, J. (2007). Artists Statement.
- Coleman, V. (23 de 04 de 2015). *GAGOSIAN GALLERY. ED PASCHKE*. Obtenido de GAGOSIAN GALLERY: <https://www.gagosian.com/exhibitions/march-18-2010--ed-paschke>
- Cooper, H. (2006). What you see and what he sees. En H. Cooper, & M. R. Luke, *Frank Stella: 1958 New Haven* (pág. 86). Yale University Press.
- Cotter, H. (15 de 08 de 2008). Peter Saul Manifesto. *New York Times* .
- creative, g. (2013). Jeppe Hein. *NEO2*, 114-115.
- Crow, K. (14 de 4 de 2006). The 23-Year Old Masters. *The Wall Street Journal*, pág. w1. Recuperado el 5 de 28 de 2014
- CULTURA, R. (16 de julio de 2013). *RT. CULTURA*. Recuperado el 10 de Octubre de 2015, de <https://actualidad.rt.com/cultura/view/100193-pinturas-rupestres-japon-psicodelico>
- Cultural, E. (10 de 4 de 2008). Paul Sietsema. *El Cultural*. Obtenido de <http://www.elcultural.com/revista/arte/Paul-Sietsema/22911>

- D, G. (1976). En G. D, *Hemispheric specialization: Implications for Psychiatry en Biological Foundations of Psychiatry* (Vol. I, págs. 145-176). New York: Raven Press.
- DALMAU-CIRIA. (26 de 3 de 1956). Entrevistas y diálogos. Fármacos y psiquiatría. Dialogo con el profesor Ramón Sarró. *Medicina Clínica*(3), 187-189.
- Davenport-Hines, R. (2003). Prólogo. En R. Davenport-Hines, *La búsqueda del olvido: Historia global de las drogas, 1500-2000* (pág. 12). Madrid: Turner. Fondo de cultura económica.
- Davis, C. (25 de 7 de 2002). Interactive Contemporary Art. *Palm Beach Daily News*.
- de Partearroyo, D. (5 de 7 de 2010). *Cine Panorama. Matthew Barney [The Cremaster Cycle]*. Recuperado el 28 de 9 de 2015, de <https://cinepanorama.wordpress.com/category/memorias/>
- De Quincey, T. (2001). En *Confesiones de un inglés comedor de opio* (pág. 143). Valdemar.
- de Rivera Revuelta, J. (1978). Creatividad y estados de conciencia. *Revista de Psicología General y Aplicada*, 4.
- Delcalux, I. (1977). En I. Delcalux, *Atención y percepción en la esquizofrenia*. Bilbao: Academia de Ciencias Médicas.
- Deleuze, G. (1989). En G. Deleuze, *El pliegue* (págs. 6-7; 25-27). Paidós.
- Deleuze, G. (2006). En G. Deleuze, *Spinoza: Filosofía práctica* (págs. 18,122-24). Fábula.
- Denham, J. (2014). Dutch artist Diddo sculpts life-size human skull from cocaine. *The Independent*. Recuperado el 12 de Junio de 2015, de <http://www.independent.co.uk/arts-entertainment/art/features/dutch-artist-diddo-sculpts-lifesize-human-skull-from-cocaine-9077412.html>
- DESIGN, A. &. (3 de 4 de 2015). Young and Zazeela's 'Dream House' Is Getting a New Lease at Dia. *The New York Times*, pág. c22.
- Designer Masks by conceptual artist. (2014). *Juxtapoz*. Obtenido de <http://www.juxtapoz.com/current/designer-gas-masks-by-conceptual-artist-diddo>
- Diaz, W. (3 de Febrero de 2011). Fallas de origen. (E. espectador, Entrevistador)
- Dolgin, G., Franco, V. (Escritores), Dolgin, G., & Franco, V. (Dirección). (2007). *American Experience: Summer of love. Season 19, Episode 12* [Película]. ESTADOS UNIDOS: PBSand WGBH. Recuperado el 23 de 9 de 2014, de https://www.youtube.com/watch?v=_2uwhaNon88
- Duncanm, R. (1978). Wallace Berman; The fashioning Spirit. En R. Duncanm, *Wallace Berman: Retrospective*. (pág. 24). Los Angeles: Fellows of Contemporary Art, en cooperación con el Otis Art Institute Gallery.
- E.Krauss, R., Buchloh, & I.D., B. (2006). En R. E.Krauss, Buchloh, & B. I.D., *Arte desde 1900* (pág. 536). Akal.
- Eco, U. (1996). En U. Eco, *La estrategia de la ilusión* (pág. 67). Lumen.
- Eco, U. (1996). *La estrategia de la ilusión*. Lumen.

- Ehrenzweig, A. (1973). En *El orden oculto del arte*. (págs. 19-32). Barcelona: Labor.
- EL CULTURAL. (12 de Noviembre de 2003). Obtenido de <http://www.elcultural.com/revista/arte/Olafur-Eliasson/8258>
- El Cultural. (5 de 10 de 2009). Obtenido de Gustav Metzger: <http://www.elcultural.com/noticias/arte/Gustav-Metzger/505277>
- El espectador imaginario. (07 de 8 de 2015). Obtenido de www.elespectadorimaginario.com/dog-star-man/
- Eliason, O. (2002). Olafur Eliasson. 14. (D. Daniel Birnbaum, Entrevistador) Londres: Phaidon Press.
- Emerson, V. F. (1972). Emerson, V. F. "Can belief systems influence neurophysiology? Some implications of research on meditation. *Memorial Society Newsletter*, págs. 5, 20-31.
- Escohotado, A. (2002). Aprendiendo de las drogas. En A. Escohotado, *Aprendiendo de las drogas* (pág. 12). Anagrama.
- Escohotado, A. (2008). En A. Escohotado, *Historia general de las drogas* (pág. 1189). Madrid: Espasa.
- ESCRIBANO. (1993). Cambio, moda y psicodelia. *Letra Internacional*, 57-60.
- Farré, N. (16 de 7 de 2015). *El Periodico.com*. Recuperado el 19 de 8 de 2015, de <http://www.elperiodico.com/es/noticias/ocio-y-cultura/virreina-expone-michael-snow-4360160>
- Fdez.Valderrama Aparicio, L. (2004). 84. Sevilla: Universidad de Sevilla.
- Fields, W. (2008). The art of Hermetic Science. *New York Arts Magazine*.
- Fischer, R. L. (26 de Noviembre de 1971). A Cartography of the Ecstatic and Meditative States. *SCIENCE*, 174(4012).
- Fisher, C. (6 de 2010). EVA AND FRANCO MATTES AKA 0100101110101101.ORG Reality is Overrated. *The Brooklyn Rail*.
- Fontova, R. (16 de 3 de 2005). Peter Halley expone siete cuadros en dos galleria de Barcelona . El artista neoyorquino es el abanderado de la abstracción geométrica. *El Periódico*, pág. 71.
- Forssmann, A. (27 de 09 de 2015). *Historia National Geographic*. Obtenido de http://www.nationalgeographic.com.es/articulo/historia/actualidad/9241/drogas_alcohol_prehistoria_europea.html
- Fox, H. N. (1996). Joyful Noise: The art of Lari Pittman. *Los Angeles County Museum of Art Magazine*, 16.
- Fried, M. (1998). Three American Painters: Kenneth Noland, Jules Olitski, Frank Stella. En M. Fried, *Art and Objecthood: Essays and Reviews* (págs. 223-225). Chicago: The University of Chicago Press.

- GALLERO. (1991). Sólo se vive una vez. Esplendor y ruina de la movida madrileña. En GALLERO, *Sólo se vive una vez. Esplendor y ruina de la movida madrileña* (págs. 308-309). Madrid: Árdora.
- GALLERO. (1991). Sólo se vive una vez. Esplendor y ruina de la movida madrileña. En GALLERO, *Sólo se vive una vez. Esplendor y ruina de la movida madrileña* (pág. 172). Madrid: Árdora.
- Gallery, L. &. (2010). *Damien Hirst. The Complete Medicine Cabinets*. Other Criteria/L & M Gallery.
- García Alíx, A. (21 de Diciembre de 2012). Heroin. (S. Gonzalez, Entrevistador) Obtenido de <http://www.asud.org/author/Speedy-GONZALEZ/>
- García Alíx, A. (21 de Diciembre de 2012). Heroïne, Histoire, International, Photographie, Portrait. (S. Gonzalez, Entrevistador) Recuperado el 8 de Noviembre de 2015, de <http://www.asud.org/author/Speedy-GONZALEZ/>
- Ginsberg, A. (2006). Aullido. En A. Ginsberg, *Aullido* (pág. 8). Anagrama.
- Gonzalez de Rivera, J. (1999). Psicoterapia Autógena. *Asociación Española de Psicoterapia*.
- González, S., & Carlos, J. (2013). Filosofía pictórica: el genio artístico de William Blake. En S. González, & J. Carlos, *El vuelo de la lechuza (apuntes de Sociofilosofía y Literatura)*. Recuperado el 10 de Marzo de 2014
- Gordon, T. (22 de 6 de 2009). *The Rumpus. ZAK SMITH IN CONVERSATION WITH GORDON TERRY*. Obtenido de <http://therumpus.net/2009/06/artists-interviewing-artists-zak-smith-in-conversation-with-gordon-terry/>
- Gordon, W. R. (2013). *EL CAMINO A ELEUSIS: UNA SOLUCION AL ENIGMA DE LOS MISTERIOS*. Mexico: FONDO DE CULTURA ECONOMICA.
- Gourley, B. (. (1993). *Chaos Control Digizine*. Recuperado el 28 de 6 de 2014, de Billy Idol: <http://www.chaoscontrol.com/billy-idol/>
- Graham-Dixon, A. (1995). A Reputation Reviewed. En R. Kubiela, *Bridget Riley: Dialogues on Art. London* (pág. 66). Londre: Zwemmer.
- Green, J. (1988). Days in Life: Voices from the English Underground 1961-1971. En J. Green, *Days in Life: Voices from the English Underground 1961-1971* (pág. 239). London: Heinemann.
- Grey Walter, W. (1961). The living Brain. En W. Grey Walter, *The living Brain* (pág. 87). Harmondsworth: Penguin.
- Grey, A. (1998). The misión af Art. En A. Grey, *The misión af Art* (págs. 196-197). Boston: Shambhala.
- Groth, G. (1997). *Malicious Resplendence*. Fantagraphics Books.
- Grunenberg, C. (2006). En H. Jonathan, & C. Grunenberg, *The Summer of Love: Psychedelic Art, Social Crisis and Counterculture in the 1960s*. (pág. 13). Londres: Liverpool University Press.

- Grunenberg, C. (2006). En H. Jonathan, & C. Grunenberg, *The Summer of Love: Psychedelic Art, Social Crisis and Counterculture in the 1960s*. (pág. 17). Londres: Liverpool University Press.
- Guerra-Doce, E. (20 de 3 de 2014). *Journal of Archaeological Method and Theory*. Recuperado el 23 de 8 de 2015, de <http://link.springer.com/article/10.1007%2Fs10816-014-9205-z>
- Guerrero, D. (2009). Polémica por artistas que ofreció cocaína en performance en la Universidad Nacional. *El Tiempo*. Recuperado el 23 de Agosto de 2015, de <http://www.eltiempo.com/archivo/documento/CMS-6072428>
- Guggenheim. (9 de 4 de 2002). *Guggenheim. Matthew Barney: The Cremaster Cycle*. Recuperado el 12 de 9 de 2015, de <http://www.guggenheim.org/new-york/press-room/releases/press-release-archive/2002/664-april-9-matthew-barney-the-cremaster-cycle>
- Guilbaut, S. (2009). Rodney Graham y Francís Alÿs. Silencios, discursos y cacofonía: viajes a los centros de la periferia. En S. Guilbaut, *Los espejismos de la imagen en los lindes del siglo XXI* (págs. 27-42). Madrid: Akal.
- Gustav, J. C. (1995). El hombre y sus símbolos. En J. C. Gustav, *El hombre y sus símbolos* (pág. 32). Paidós.
- Hanthonny, G. (1980). Haight Ashbury at its Highest. En G. Hanthonny, *The summer of love* (pág. 39). Berkely: Celestial Arts.
- Herrero Gil, M. (26 de marzo de 2008). *Amargordia*. Recuperado el 17 de octubre de 2015, de <http://amargordia.blogspot.com.es/2008/03/el-pariso-de-los-escritores-ebrios.html>
- Hillier, B. (1983). The style of the Century. En B. Hillier, *The style of the Century* (pág. 202). New York: E. P. Dutton.
- Hirst, D. (30 de Septiembre de 1999). Damien Hirst. (C. Martin, Entrevistador)
- Hirst, D. (20 de Marzo de 2000). Damien Hirst. (T. S. Paddington, Entrevistador)
- Höller, C. (2000). Carsten Höller: Register. (G. Cellant, Entrevistador) Milan.
- Höller, C. (2015). (H. Gallery, Entrevistador, & J. P. Romero, Traductor) Reino Unido. Recuperado el 05 de 10 de 2015, de <http://carstenholler.southbankcentre.co.uk/carsten-h%C3%B6ller-mushrooms-mirrors-and-seeing-double>
- Hollingshead, M. (1974). En M. Hollingshead, *The Man Who Turned on the World* (pág. 104). New York: Abelard Schuman.
- Hontoria, J. (12 de Noviembre de 2013). Pierre Huyghe y la abrumadora vitalidad del presente. *EL CULTURAL*. Obtenido de <http://www.elcultural.es/noticias/arte/Pierre-Huyghe-y-la-abrumadora-vitalidad-del-presente/5565>
- Hoptman, L. (2000). Yayoi Kusama: A Reckoning. En L. Hoptman, A. Tatehatam, & H. Kultermann, *Yayoi Kusama* (pág. 35). Londres: Phaidon.
- Huxley, A. (2009). En A. Huxley, *LAS PUERTAS DE LA PERCEPCION / CIELO E INFIERNO* (pág. 60). Edhasa.

- Huxley, A. (2009). Las puertas de la percepción. En A. Huxley, *Las puertas de la percepción/ Cielo e infierno* (pág. 54). Barcelona: Edhasa.
- Hyde, L. (2007). En L. Hyde, *The Gift: Creativity and the Artist in the Modern World* (pág. 33). New York: Vintage.
- Intermix, E. A. (s.f.). *Electronic Arts Intermix*. Recuperado el 23 de 7 de 2014, de <http://www.eai.org/artistBio.htm?id=12077>
- Jackson Rushing, W. (1986). Ritual and Myth: Native American Culture and Abstract Expressionism. En W. Jackson Rushing, *The spiritual in Art: Abstract Painting 1890-1985* (pág. 273). Los Angeles: Los Angeles County Museum of Art; and New York: Abbeville Press.
- Jarque, F. (5 de Octubre de 2008). Mucho arte para...¿el fraude? *EL PAÍS*. Obtenido de http://elpais.com/diario/2008/10/05/sociedad/1223157602_850215.html
- Johnson, K. (10 de 31 de 2003). *The New York Times*. *ART IN REVIEW; Gordon Terry -- 'The Supernatural World in Which I Am Professionally Involved'*. Obtenido de <http://www.nytimes.com/2003/10/31/arts/art-review-gordon-terry-supernatural-world-which-am-professionally-involved.html>
- Johnson, K. (2011). Expanded Cinema. En K. Johnson, *Are you Experience? How psychedelic consciousness transformed modern art* (pág. 91). New York: Prestel.
- Johnson, K. (23 de 9 de 2014). *The New York Times*. *Art in Review. Ed Paschke*. Obtenido de <http://www.nytimes.com/2010/03/26/arts/design/26gallery-001.html>
- Kandinsky, W. (1989). Los efectos del color. En W. Kandinsky, *De lo espiritual en el arte* (págs. 42-43). México: Premia editores de libros S.A.
- Kaneda, S. (14 de 3 de 1991). *Philip Taaffe*. "Entrevista con Philip Taaffe" *Bomb*. Obtenido de www.philiptaaffe.info/
- Kerekes, D. (2003). En D. Kerekes, *Headpress 25: William Burroughs & the Flicker Machine* (pág. 13). Headpress.
- Kohan, W. O. (2009). *Sócrates: el enigma de enseñar*. Biblos.
- L. Belategui, Ó. (22 de 10 de 2014). El último rebelde de Hollywood. *El Sur*.
- Laiglenet, V. (2004). Teorías del color: el mensaje cromático. En J. Tadeo Lozano, *Color: reflexiones* (págs. 17-18). Bogotá: Fundación Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano.
- Leary, T. (1998). She comes in colours. En T. Leary, *The Politics of Ecstasy* (pág. 136). Ronin Publishing.
- Leary, T., Horowitz, M., & Marshall, V. (1994). *Chaos and Cyber Culture*. Ronin Publishing.
- Leary, T., Metzner, R., & Alpert, R. (2000). *The Psychedelic Experience: A Manual Based on The Tibetan Book of the Dead*. New York: Citadel.
- Leepa, A. (1995). Minimal art and primary meanings. En G. Battcock, *Minimal art: A Critical Anthology* (pág. 201). University of California Press.

- Livingstone, M. (1989). Do it Your self: Notes on Warhol's Techniques. En M. Livingstone, *Andy Warhol: A retrospective*. (pág. 74). New York: Kynaston McShine.
- Lluís Borràs, M. (2007). El poeta frágil de Cadaqués. David Martí. *La Vanguardia*.
- LORENZANA. (1985). Mariano Antolín Rato. *Madrid Me Mata*, 17-20.
- M. Sheets, H. (2006). Critic's Pick: Dean Byington. *ArtNews*, 144.
- machaqmara*. (s.f.). Obtenido de <https://sites.google.com/site/machaqmara/milenabonilla>
- Marchán Fiz, S. (2012). Figuración fantástica, arte psicodélico y surrealismo o hiperrealismo. En S. Marchán Fiz, *Del arte objetual al arte de concepto* (págs. 71-72). Madrid: Akal.
- Marinatos, S. (1937). En S. Marinatos, *Ai Minoikai Theai tou Gadsu* (págs. 278-291). *Archaiologike Ephemeris*.
- marionetas, J. C. (16 de Marzo de 2014). *Centro Museo Reina Sofía*. Obtenido de <http://www.museoreinasofia.es/exposiciones/janet-cardiff-george-bures-miller>
- Marshall, R. D. (2008). The fun's inside: The paintings of Kenny Scharf. En R. D. Marshall, C. McCormick, & A. Magnuson, *Kenny Scharf* (pág. 35). New York: Rizzoli.
- Martini, T. (2007). Ho trascorso i due anni più belli della mia vita a drogarmi e a bere. *Anno 3*.
- Más de arte. Grupo ZERO: cuenta atrás hacia el mañana*. (11 de 11 de 2014). Obtenido de <http://masdearte.com/grupo-zero-cuenta-atras-hacia-el-manana/>
- Masters, R., & Houston, J. (2000). The Varieties of Psychedelic Experience. En R. Masters, & J. Houston, *The Varieties of Psychedelic Experience* (págs. 51-52). New York: Park Street Press.
- Masters, R. E. (1966). *The varieties of psychedelic experience*. New York: Deli Press.
- Maury, L., & Ferdinand, A. (1848). En L. Maury, & A. Ferdinand, *Des hallucinations hypnagogiques, ou des erreurs des sens dans l'état intermédiaire entre la veille et le sommeil* (págs. 11, 26-40). *Annales Medico-Psychologiques du système nerveux*.
- MCLUHAN, M. (2009). En M. MCLUHAN, *COMPRENDER LOS MEDIOS DE COMUNICACION: LAS EXTENSIONES DE SER HUMANO* (pág. 366). Paidós Iberica.
- Merleau-Ponty, M. (1957). En M. Merleau-Ponty, *Fenomenología de la percepción* (pág. 70). Mexico: FCE.
- Merrillees, R. (1962). Merrillees, R.S. En *Opium Trade in Bronze Age Levant* (págs. 287-92). *Antiquity*.
- Metcalfe, S. (1997). Psychedelic Warriors and Ecstasy Evangelists. En A. Melechi, *Psychodelia Britannica: Hallucinogenic Drugs in Britain* (págs. 168-169). Londres: Turnaround Books.
- Molina, Á. (8 de Julio de 2015). Jeff Koons: el Guggenheim fosforito, o mejor dorado. *EL país*.
- Mora Bordel, J. (2003). "En un lugar...". *Tebeosfera*.
- MORPHEUS, J. (10 de 3 de 2012). *GARBOUSHIAN GALLERY. JIM MORPHEUS TIME AND DESIRE*. Obtenido de http://www.garboushian.com/exhibitions/time_and_desire.php

- Morrison, E. (6 de 11 de 2008). *ASRTPACE. San Antonio. ABSORBING LIMINAL HOMEOSTASIS*.
Obtenido de
http://www.artpace.org/es/works/iair/iair_fall_2008/absorbing_liminal_homeostasis#/works_gallery
- MÜLLER, E. (5 de 8 de 2014). Otto Piene, artista obsesionado con la luz. *El país. Sección Cultura*. Obtenido de
http://cultura.elpais.com/cultura/2014/08/05/actualidad/1407194860_396869.html
- Mundo. (31 de Agosto de 2007). La calavera humana incrustada de diamantes se vende por 74 millones de euros. *EL MUNDO*.
- Museo, G. B. (2015). JEFF KOONS. *Guggenheim Bilbao Museo*. Obtenido de
<http://www.guggenheim-bilbao.es/exposiciones/jeff-koons-retrospectiva/>
- Northrup, J. (2006). Juniper. En J. Northrup, *Jennifer Steinkamp* (pág. 30). San Jose: San Jose Museum of Art.
- Noteboom, C. (1996). Rituale. En C. Noteboom, *Rituale* (pág. 181). Frankfurt: Suhrkamp.
- O'Connor, J. J. (2005). John J. O'Connor: One Hundred Days in a Year. En J. J. O'Connor, *John J. O'Connor: One Hundred Days in a Year* (pág. 6). Brooklyn: Pierogi.
- OMS. (24 de ABRIL de 2015). Obtenido de <http://www.who.int/es/>
- P. Binstock, J. (2007). *Wild Choir: Cinematic Portraits by Jeremy Blake*. Washington D.C.: Corcoran Gallery of Art.
- Pangburn, D. (28 de 3 de 2015). *KONBINI. Apocalipsis futuro: dentro del corto de ciencia ficción de Gero Doll 'FUTUREBIRDS'*. Obtenido de <http://www.konbini.com/mx/estilo-de-vida/apocalipsis-futuro-dentro-del-corto-de-ciencia-ficcion-de-gero-doll-futurebirds/>
- PANGBURN, D. (s.f.). *VICE*. Recuperado el 29 de 7 de 2014, de
<http://motherboard.vice.com/read/this-short-film-turns-the-internet-into-cyberdelic-chaos>
- Panter, G. (s.f.). *Gary Panter*. Obtenido de www.garypanter.com/bio.html
- Parviainen, J. (18 de 10 de 2015). *Janne Parviainen*. Obtenido de <http://jannepaint.wix.com/>
- PATTERSON, P. (1967). A Day at the Factory. *Cavalier*, 60-64.
- Paul Sietsema. (10 de 8 de 2008). *El Cultural*. Recuperado el 13 de 8 de 2015, de
<http://www.elcultural.com/revista/arte/Paul-Sietsema/22911>
- Perera Molina, R. (1976). Fenomenología paranormal en la inspiración artística. *Fenomenología paranormal en la inspiración artística*. Madrid. IV Congreso Internacional de INSEA-UNESCO.
- Pérez Villén, Á. L. (1995). Los pliegues del sentido. *Lápiz*, 22.
- Pery, C. (1984). En C. Pery, *The Haight-Ashbury: A history* (pág. 67). New York: Random house.
- Philip: Fred Tomaselli, F. (22 de 7 de 2002). Philip Taaffe and Fred Tomaselli in Conversation, with Raymond Foye and Rani Singh. (R. Foye, & R. Singh, Entrevistadores)

- Pinchbeck, D. (2006). 2012: The Return of Quetzalcoatl. En D. Pinchbeck, *2012: The Return of Quetzalcoatl* (pág. 1). New York: Jeremy P. Tarcher/Penguin.
- Pineda, C. (2006). La Monte Young: Poética del Minimalismo. *Casa del tiempo*(88), 46. Recuperado el 23 de 9 de 2015, de http://www.uam.mx/difusion/casadeltiempo/88_may_2006/casa_del_tiempo_num88_46_48.pdf
- Popper, F. (1989). En F. Popper, *Arte, acción y participación* (págs. 110-111). Akal.
- Press, M. f. (s.f.). *Mela foundation*. Recuperado el 12 de 8 de 2015, de La monte Young y Marian Zazeela: <http://www.melafoundation.org/DHpressFY15.html>
- RACIONERO. (1988). Memorias de California. En RACIONERO, *Memorias de California* (pág. 62). Madrid: Mondadori.
- Rato, A. (1973). Cuando 900 mil Mach aprox. *Júcar*.
- Rato, A. (1978). Entre espacios intermedios: WHAAM! Manual de operaciones psiquedélico-dantescas. *EL viejo topo*.
- Remington, D. (s.f.). *Deborah Remington*. Obtenido de <http://www.deborahremington.com/>
- Repetto, M. (s.f.). Toxicología fundamental. En M. Repetto, *Toxicología fundamental* (pág. 178). Diaz de Santos.
- Restrepo Ángel, R. (2009). La matra que no mata. *Arcadia*, 14.
- Reynolds, S. (1997). Return to Eden. En A. Melechi, *Psychedelia Britannica: Hallucinogenic Drugs in Britain* (págs. 144-45). Londres: Turnaround Books.
- RIVERA DE LA CRUZ, M. (19 de 11 de 2006). El infierno de la musa. *El País*. Recuperado el 16 de 4 de 2015, de http://elpais.com/diario/2006/11/19/eps/1163921208_850215.html
- Robert, B. J. (1990). Enfolding Light: Julian Stanczak and the poetics of painting. En R. Arnheim, J. Stanczak, H. Rand, & B. J. Robert, *Julian Stanczak: decades of light* (pág. 74). New York: Poetry/Rare Books Collection.
- Rodríguez, C. (20 de 06 de 2015). Lo flipen. *El Mundo*. Recuperado el 1 de 11 de 2015, de <http://www.elmundo.es/cultura/2015/06/20/55841af5268e3e162e8b4585.html>
- ROF, C., & GONZALEZ, M. (1958). Experiencia clínica con la dietilemida del ácido lisérgico. *oletín del Instituto de Patología Médica*(10), 271-280.
- Roszak, T. (1969). Reflections on the Technocratic Society and its Youthful Opposition. En T. Roszak, *The making of counterculture* (pág. 35). New York: Anchor Books.
- Rothschild, Amalie*. (28 de 1 de 2005). Obtenido de <http://www.amalierrothschild.com/>
- Rowell, M. (1975). František Kupka; A Metaphysics af abstraction. En M. Rowell, *František Kupka 1871-1957: A Retrospective*. (págs. 76-78). New York, New York, Estados Unidos: Solomon R. Guggenheim Foundation.
- RT, E. d. (27 de Diciembre de 2009). Evo Morales propone legalizar siembra de coca en Bolivia. *RT*. Obtenido de <https://actualidad.rt.com/actualidad/view/5145-Evo-Morales-propone-legalizar-siembra-de-coca-en-Bolivia>

- Rubin, D. (2010). En D. Rubin, *Psychedelic: Optical and Visionary Art since the 1960s* (pág. 29). The MIT Press.
- Rueda, S. (2010). *Panacea Phantastica*. Obtenido de <http://hemisphericinstitute.org/hemi/es/diaz-ensayo>
- Ruthofer, A. (1997). *Think for Yourself; Question Authority*.
- Ryan, D. (2008). Constance Lowe. En C. Lowe, & B. Penn, *Constance Lowe and Beverly Penn* (pág. 6). San Antonio: Southwest School of Art & Craft.
- Sadler, S. (2005). *Archigram: Architecture without Architecture*. MIT Press.
- Salazar, H. (Dirección). (2010). *Tráquira, la estética de los narcos* [Película]. Colombia. Obtenido de http://www.bbc.co.uk/mundo/internacional/2010/03/100305_2357_colombia_narco_estetica_traquira_jrg.shtml
- Samorini, G. (2001). Los alucinógenos en el mito. En G. Samorini, *Los alucinógenos en el mito*. Barcelona: La liebre de Marzo.
- San Martín, F. J. (2012). Damien Hirst. Cuando la lógica falla. *Arte y Parte*, 33.
- San Martín, J. (2012). Damien Hirst. Cuando la lógica falla. *Arte y Parte*, 36-37.
- Saul, P. (1980). Peter Saul. En P. Saul, *Peter Saul* (pág. 12). Dekalb: Northern Illinois University.
- Saul, P. (1986). Peter Saul: Letters to His Dealer. En P. Saul, *Peter Saul: Letters to His Dealer*. New York: Allan Frumkin Gallery.
- Saunders, M. (19 de 05 de 1993). Billy Idol turns 'Cyberpunk' on new CD. *The Boston Globe*.
- Saunders, N. (22 de Julio de 1995). The spiritual Aspect of Rave Culture. *The Guardian*.
- Schaffner, N. (2005). La odisea de Pink Floyd. En N. Schaffner, *La odisea de Pink Floyd* (pág. 45). Robinbook.
- Scharf, K. (1998). Talk with Keith Haring. En K. Scharf, *Talk with Keith Haring*. New York: Tony Shafrazy Gallery.
- Schimmel, P. (1996). An interview with Lari Pittman. En P. Schimmel, *Lari Pittman* (pág. 68). Los Angeles: Los Angeles County Museum of Art.
- Seitz C, W. (1965). The Responsive Eye. En W. Seitz C, *The Responsive Eye* (pág. 5). New York: The Museum Of Modern Art.
- Sietsema, P. (22 de 3 de 2005). Sietsema. 157. (C. Illes, Entrevistador, L. Mark, Editor, & J. Población, Traductor) Los Angeles, California, Estados Unidos: MOCA. Recuperado el 29 de 8 de 2015
- Smith, R. (1 de 12 de 2014). *The New York Times*. Ed Paschke, Painter, 65, Dies; Pop Artist With Dark Vision. Obtenido de http://www.nytimes.com/2004/12/01/arts/design/ed-paschke-painter-65-dies-pop-artist-with-dark-vision.html?_r=0
- SOFIA, R. (10 de 2 de 2010). *Tan falso como el original, Taller del Centro de Arte Reina Sofía el 10 de febrero de 2010*. (MUSEO CENTRO NACIONAL REINA SOFIA) Recuperado el 2015

de 10 de 8, de <http://www.museoreinasofia.es/actividades/tan-falso-como-original-taller-0100101110101101org>

- Sofia, R. (23 de Mayo de 2015). *MUSEO REINA SOFÍA*. Obtenido de <http://www.museoreinasofia.es/exposiciones/janet-cardiff-george-bures-miller>
- Spies, W. (1971). Victor Vasarely. En W. Spies, *Victor Vasarely* (pág. 28). New York: Harry N. Abrams.
- Stan Brakhage, pionero del cine de vanguardia estadounidense. (17 de 3 de 2003). *El País*.
- Stevenson Bacon, W., & Shatavatsky, S. (1969). Tune-in with Psychedelic Light-Show Systems You can Build. *Popular Science*, 158-161.
- Strawbridge, H. (2004). Jose Alvarez: Exploring the Psychology of Belief through Art. *Cultural Quaterly*.
- STUART, R. (12 de JULIO de 2013). *EROWID*. Obtenido de https://www.erowid.org/culture/art/art_article2.shtml
- Sutton, G. (2005). Pierre Huyghe. En G. Sutton, *Ectasy: in and about altered states* (pág. 90). MIT Press.
- Taaffe, P. (1998). "A conservation with Stan Brakhage". En P. Taaffe, *Philip Taaffe: Composite Nature*. New York: Peter Blum. Obtenido de www.philiptaaffe.info/
- Taaffe, P. (1998). Philip Taaffe: Composite Nature. En P. Taaffe, *Philip Taaffe: Composite Nature*. New York: Peter Blum Edition.
- Taaffe, P. (2001). Philip Taaffe: Statement for Confluence. En P. Taaffe, *Philip Taaffe: Statement for Confluence*. La Jolla: University of California at San Diego.
- Taaffe, P. (22 de 6 de 2008). *Philip Taaffe*. Obtenido de "Interview: Philip Taffe and Fred Tomsaelli in Conversartion with Raymond Foye and Rani Singh": www.philiptaaffe.info/
- Takenaga, B. (2005). Micro/Macro: Barbara Takenaga. En M. B. Takenaga, *Micro/Macro: Barbara Takenaga*. Boulder: Art Museum, University of Colorado.
- Tate Gallery*. (s.f.). Recuperado el 19 de 6 de 2014, de <http://www.tate.org.uk/context-comment/articles/tune-turn-on-light>
- The symbol Grows:*. (21 de 2 de 2011). Obtenido de *The symbol Grows: Alejandro Jodorowsky*: <http://hotweird.com/jodorowsky/hoberman.html>
- Tiempo, E. (2006). Exponen en Bogotá una serie de fotografías que muestran la coca como planta ornamental. *EL tiempo*.
- Topic. (22 de 10 de 2009). *TEMPLE UNIVERSITY*. Recuperado el 2014 de 6 de 25, de <http://news.temple.edu/news/ryan-trecartin-named-wolgin-prize-winner>
- Valenzuela, A. (9 de Marzo de 2011). *RTVE. Ciencia y tecnología*. Recuperado el 23 de 4 de 2015, de <http://www.rtve.es/noticias/20110309/hombre-prehistorico-peninsula-iberica-usaba-setas-alucinogenas-rituales/415293.shtml>

- Varnedoe, K., & Gopnik, A. (1990). High and Low: Modern Art and Popular Culture. En K. Varnedoe, & A. Gopnik, *High and Low: Modern Art and Popular Culture*. New York: The Museum of Modern Art.
- Vicente, A. (10 de 8 de 2015). *El País. Cultura*. Recuperado el 15 de 10 de 2015, de http://cultura.elpais.com/cultura/2015/08/09/actualidad/1439146964_335835.html
- Vidler, A. (2000). En A. Vidler, *Warped space: Art, architecture, and anxiety in modern culture* (pág. 1). Cambridge: The Mit Press.
- Virilio, P. (1991). *El arte del video. Introducción a la historia del video experimental*. Madrid: RTVE y Ediciones Serval.
- Viveros-Fauné, C. (8 de 12 de 2010). Peter Saul's Thrilling Tastelessness. *The Village Voice*.
- W, L. (1968). *Técnica de movilización de la creatividad*. Madrid: Inteva.
- Walsh, N. (15 de 6 de 2015). *the creators project*. Obtenido de Light-Painted Illusions Bathe a Dancer in Psychedelia: <http://thecreatorsproject.vice.com/blog/light-painted-illusions-bathe-a-dancer-in-psychedelia>
- Well, A., & Rosen, W. (1991). Del café a la morfina. En A. Well, & W. Rosen, *Del café a la morfina* (pág. 21). Círculo de lectores.
- West, L. J. (1968). Hallucinations. Modern Perspectives in World Psychiatry. En L. J. West, *Hallucinations. Modern Perspectives in World Psychiatry*. Londres: Oliver & Boyd.
- Williams, R. (1993). Views form a Tortured Libido. En R. Williams, *Views form a Tortured Libido* (pág. 20). San Francisco: Last Gasp.
- Wilson, A. (10 de 6 de 2005). *The Guardian. Mark Boyle. Artist who pioneered the psychedelic light show*. Obtenido de <http://www.theguardian.com/news/2005/jun/10/guardianobituarieartsobituarie>
- Youngerman, J. (14 de 5 de 2009). Triads/Quadrads. *NEW YORK TIMES*, pág. 27.
- Zahumenszky, C. (15 de Julio de 2013). *GIZMODO*. Obtenido de <http://es.gizmodo.com/los-hombres-prehistoricos-pintaban-bajo-los-efectos-de-788236124>
- Zelevansky, L. (1998). Driving Image: Yayoi Kusama in New York. En L. Zelevansky, L. Hoptman, T. Akira, & A. Munroe, *Love forever: Yayoi Kusama, 1958-1968* (pág. 25). Los Angeles: Los Angeles County Museum of Art.

GLOSARIO DE ARTISTAS

-Al Held
-Albert Alvarez
-Albert Suarez
-Alejandro Jodowrosky
-Alex Grey
-Alex Rubio
-Amalie R. Rothschild
-Andy Warhol
-Ann Lislegaard
-Ann Lislegaard
-Ann Veronica Jansens
-Ann Veronica Janssens
-Anthony Martin
-Archigram
-Assume vivid astro focus
-Ati Maier
-Barbara Takenaga
-Barnett Newman
-Ben Snead
-Bill Ham
-Bill Komoski
-Brothehood of Light
-Bruce Pearson
-Bruce Richards
-Carole Feuerman
-Carsten Holler
-Charles Ray
-Chemical X
-Chiho Aoshima
-Chiho Aoshima

- Christian Schumann
- Christian Schumann (1970)
- Constance Lowe
- Damien Hirst
- David Shaw
- Dennis Crompton
- Don Suggs
- Don Suggs (1945)
- Ed Paschke
- Eija-Liisa Ahtila
- Elias Romero
- Erik Parker
- Erik Parker (1968)
- Erwin Redl
- Erwin Redl
- Francis Alÿs
- Franz Ackermann
- Fred Tomaselli
- Garden of Delight
- Gary Panter
- Gary Panter (1950)
- Gean Moreno
- George Bures Miller
- Gero Doll
- Glenn Brown
- Glenn McKay
- Gordon Terry
- Goya
- Gustav Metzger
- Holy See

-Isaac Abrams
-Jan Albers
-Janet Cardiff
-Jeff Koons
-Jeppe Hein
-Jeppe Hein
-Jeremy Blake (1971-2007)
-Jerry Abrams
-John O'Connor
-John T. Scott
-Jomo Light Disaster
-Jose Alvarez
-Judy Chicago
-Kamrooz Aram
-Ken Kesey
-Kenny Scharf
-Lara Favarettom
-Lara Favarettom Sylver Fleury
-Leo Villareal
-Little Princess 109
-Mala Iqbal
-Mark Dagley
-Mark Hogensen
-Mark Howard
-Massimo Bartolini
-Massimo Bartolini
-Mati Klarwein,
-Matt Mullican
-Matthew Barney.
-MckA

-Michael Snow
-Michael Velliquette
-Murakami
-North American Ibis Chemical Company
-Olafur Elliason
-Otto Piene
-Paul Henry Ramirez
-Paul Noble
-Paul Sharits
-Paul Sietsema
-Paul Sietsema
-Peter Cook
-Peter Halley
-Peter Kubelka
-Peter Saul
-Philip Taaffe
-Pierre Huyghe
-Pierre Huyghe
-Pipilotti Rist
-Ray Rapp
-Richie Bud
-Robert Williams
-Ryan Trecartin
-Saya Woolfalk
-Scott Bartlett
-Scott Bartlett
-Sharon Ellis
-Single Wing Turquoise Bird
-Stan Brakhage
-Steinkamp

-Sterling Ruby
-Steve DiBenedetto
-Susie Rosmarin
-Sylvie Fleury
-Takashu Murakami
-Tatsurou Bashi
-Tatsurou Bashi
-The Joshua Light Show
-The Pink Floyd Sound
-Thimothy Leary
-Tom Friedman
-Tom Wolfe
-Tony Conrad
-Troy Dugas
-Warhol's Exploding Plastic Inevitable
-Wendel Gladstone
-Will Hindle
-Will Hindle
-William Blake
-William Fields
-Yayoi Kusama
-ZERO
-Romero Salas
-Luis Romero
-Carlos Ranc
-Fernando Arias
-Alfredo Salazar
-Teresa Margolles
-Josef Albers
-Richard Anuszkiewicz

-Julian Stanczak
-Frank Stella
-Chris Duncan
-Mon Levinson
-Wes Wilson
-Isaac Abrams
-Roberto Matta Echaurren
-Arshile Gorky
-Ernst Fuchs
-Carole A. Feuerman
-Judy Chicago
-Deborah Remington
-George Cisneros
-Ed Paschke
-Martha Alf
-John M. Armleder
-Olivier Mosset
-Gerwald Rockenschaub
-Jack Goldstein
-Verena Loewensberg
-Sol LeWitt
-Kenny Scharf
Antoine Perpère,
Plug,
Fred Tomaselli,
Herman de Vries,
Fancis Picabia,
Sigmar Polke,
Gabriel Pommerand,
Daniel Pommereulle,

Takashi Murakami,
Youssef Nabil,
Helio Oiticica,
Jean-Michel Basquiat,
Charles Baudelaire,
Hans Bellmer,
Bruno Botella,
Basquiat,
Nan Goldin,
Luc Delahaye,
Jean-Louis Brau o
Miguel Egaña

ANEXOS

**Proyecto artístico personal vinculado
a la investigación**



EXPOSICIÓN CONCIENCIA EXPANDIDA. 2015

obra 1. *Watercolors*, 2015

Conciencia expandida es el título de la exposición que llevé a cabo este año 2015 con motivo de la conclusión del trabajo de estudio de la Tesis Doctoral. La exposición está compuesta por una serie de proyectos que he ido realizando en los últimos cuatro años. Algunos de ellos los empecé a realizar este año 2015, pero otros como el de la serie *Watercolors* comenzaron hace cuatro años.

Cada proyecto nace a raíz de una serie de trabajos, reflexiones sobre los estados alterados de conciencia y las experiencias personales que he vivido.

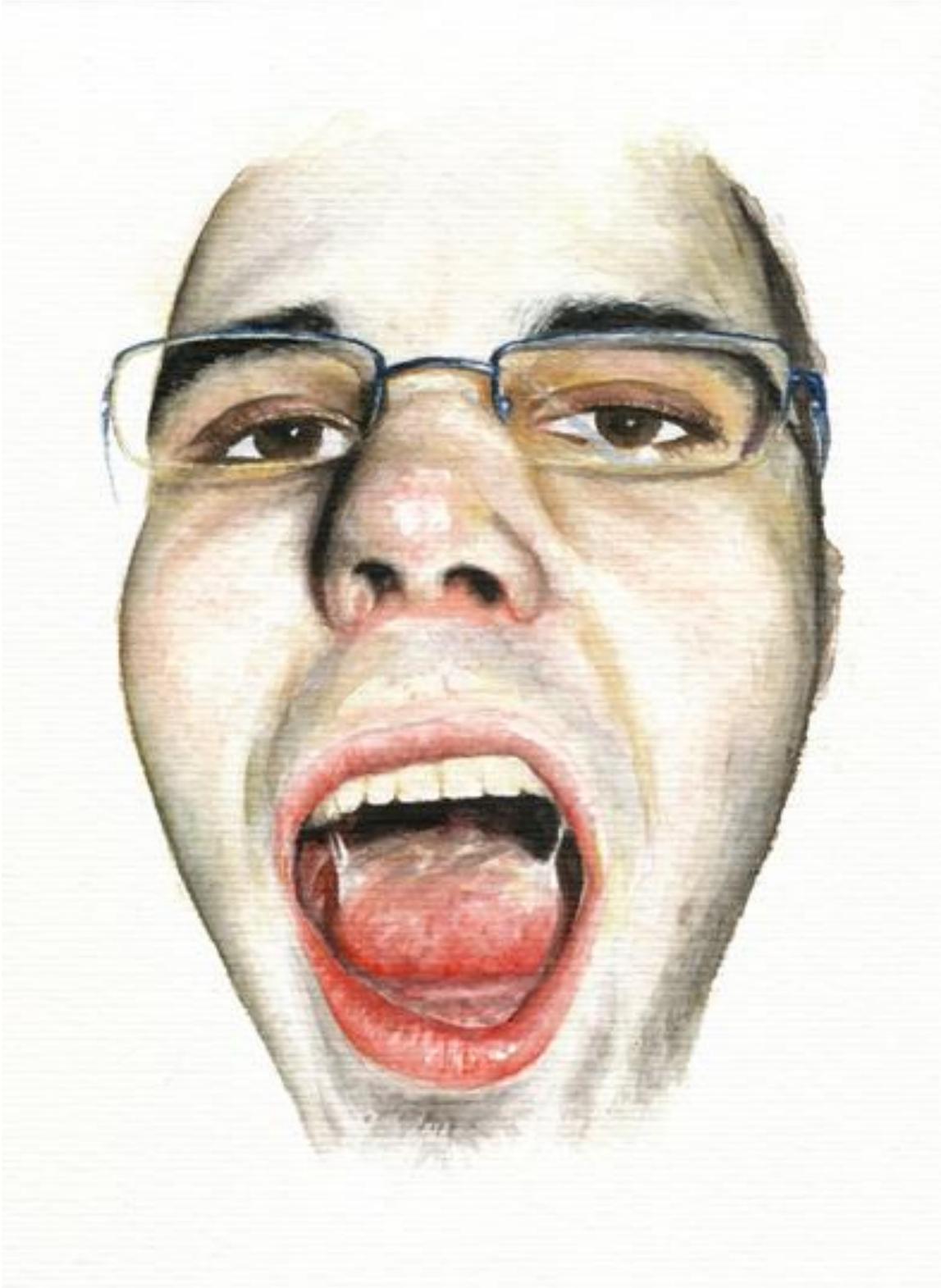
El proyecto *Watercolors* nace a partir de las experiencias que he tenido con el consumo de sustancias psicoactivas, y con ello me refiero a cualquiera que pueda alterar la conciencia, el ánimo y nuestra percepción de la realidad. En concreto una de las experiencias que tuve con la Ayuahuasca me hizo reflexionar y pensar de una manera introspectiva y ver las cosas de otra manera. Esta manera de percibir la realidad que tuve bajo los efectos del alucinógeno, con aumento de las tonalidades, dilatación del tiempo, experiencias alucinógenas visuales, y otras percepciones alteradas, me provocó ver a los que estaban a mi alrededor de otra manera, observando sus facciones lo más nítidas posibles. Al intentar plasmar en papel estas experiencias mientras estaba bajo los efectos me fue imposible, por lo que hasta que se pasó el efecto de la sustancia no pude hacerlo.

Una vez que se había pasado todo efecto de la sustancia, pedí a mis compañeros de “viaje” que me describieran como habían visto a los demás y a partir de las descripciones que me dieron comencé a hacer retratos de cada uno de ellos.

Así es como comenzó este proyecto, a lo largo de estos años he realizado un total de 50 retratos de distintos estados alterados de conciencia. Para ello vivo la experiencia con la persona retratada, y como base hago una serie de fotografía para tener documentación gráfica, y después el retrato se realiza con el protagonista y a base de contar las experiencias y comparamos ambas, las suyas y las mías.

Los retratos se hacen sin ningún pudor y retratando tal cual a la persona y enfatizando en los detalles que ha descrito la persona.

La técnica con la que se han hecho los retrato es con Acuarela por la multitud de opciones que nada esta pintura para poder crear el efecto que deseamos, que en este caso es mostrar sin tapujos tal cual a la persona y captar el momento de éxtasis, trance, locura....









Cargamento, *Representación en 3d*. Proyecto por concluir

obra **2. Cargamento**, 2015



Este proyecto consta de una serie de cajas de armamento militar realizadas en madera, las cajas contienen fusiles de asalto AK-47, pistolas, revólveres y granadas de mano que son usadas tanto por el ejército de casi todos los países como por la gran mayoría de las redes de narcotraficantes. Las armas están realizadas completamente en cerámica blanca y son reproducciones a escala 1:1 de las originales. Se trata de una crítica política/social referente al

consumo y a la producción de cocaína que se lleva a cabo en países de Sudamérica y otros

países, y su posterior venta/consumo en el exterior. La porcelana blanca es liviana, frágil, fina, translúcida y puede llegar a ser casi transparente. Este material no tiene nada que ver con el que se fabrican las armas y con lo que éstas representan, por ello es el material idóneo para crear algo que su fin mismo es la destrucción creándolo con un material frágil. Por otra parte, representa también el color en este caso de la cocaína, y el comercio que realizan los narcotraficantes. Las armas que exponemos como crítica son las que usan tanto los narcotraficantes como los que luchan contra ellos, por tanto esta obra representa un cargamento de armas del ejército para luchar contra el narcotráfico pero con la apariencia de lo mismo que fabrican los traficantes. Aquí nos encontramos con la dicotomía de que tanto lo uno como lo otro es igualmente dañino, uno porque te puede quitar la vida de manera inmediata y lo otro porque si se abusa de ello lo puede hacer lentamente.

Ak47, Representación en 3d. Proyecto por concluir



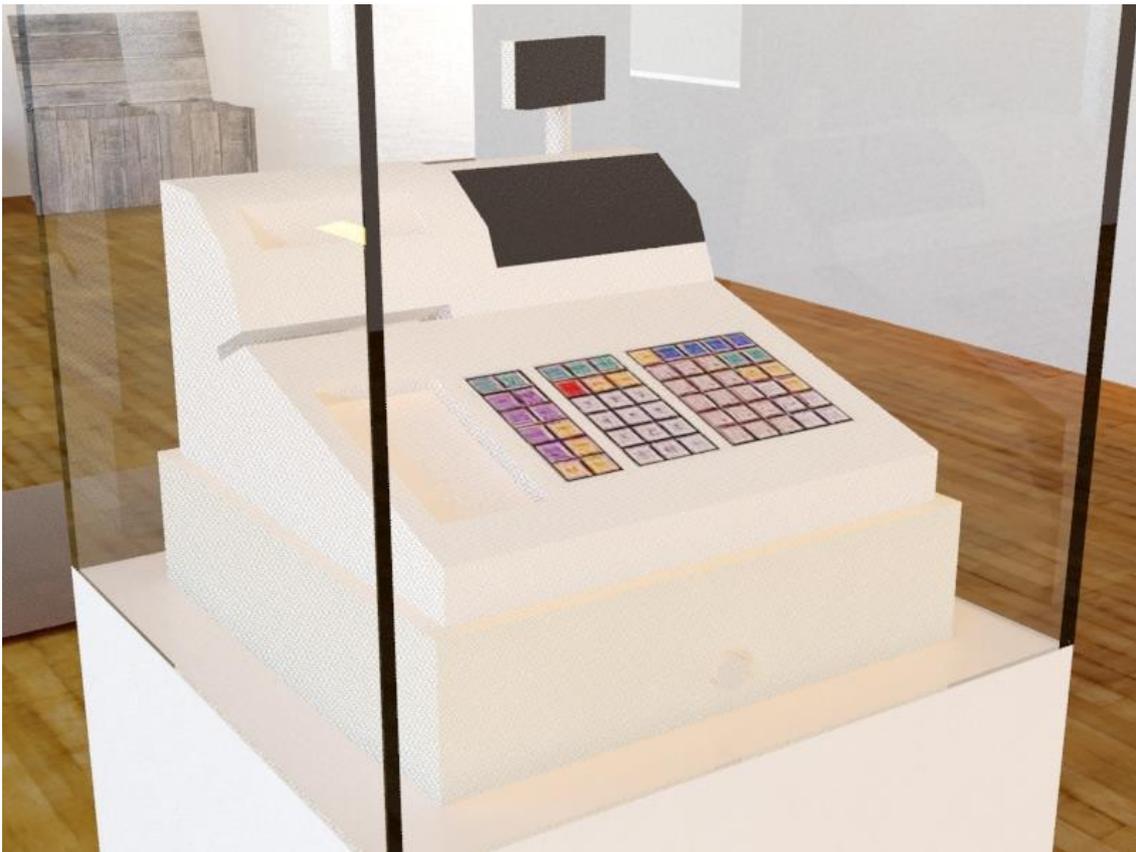
obra 3. Ak47, 2015

Otra obra relacionada con el armamento y la lucha contra el narcotráfico es la recreación de un AK-47 de dos metros y medio en plástico transparente, cuyo interior contiene sangre de cerdo coagulada. Esta obra de contenido crítico político hace alusión al uso de las armas para combatir cualquier conflicto, el cerdo por lo general se considera un animal sucio y guarro, y cuando se hace una matanza, con la sangre entre otras cosas se hace morcilla. Este es el material que hemos usado para darle consistencia a la obra, creando una reflexión sobre las armas, lo que representan y una analogía de la matanza del animal y las matanzas que producen las armas. Del mismo modo que lo hacemos con la obra “cargamento militar” esta obra pretende hacer una crítica voraz a lo que representa una de las armas más usadas por el ejército y los narcotraficantes para crear el terror. Esta obra está por concluir aún, no obstante en la exposición si hemos puesto la instalación “*blood guns splash*” (2015) proyecto que consiste en la instalación de 100 pistolas de agua puestas sobre la pared llenas de sangre de cerdo, el proyecto teóricamente es igual que Ak47.

obra 4. Caja registradora de psicoactivos, 2015

La última obra es una caja registradora sobre un pedestal metálico y metida en una vitrina de metacrilato. La caja registradora contiene en vez del papel típico que expulsa el ticket de la compra al consumidor, un rollo de papel secante con las impresiones iconográficas que ha tenido la sustancia psicoactiva LSD. El rollo de LSD representa el consumo de esta sustancia en los últimos en España. Un consumo que desde el inicio del nuevo siglo había descendido notablemente y que a partir del 2010 ha aumentado. La obra hace una visión crítica tanto de la venta como del consumo de drogas, que en muchos casos se trata de forma banal como aquel que va a comprar a una tienda de comestibles. Con ello no criminalizamos su consumo, sino su venta, ya que la ilegalidad produce que todas las sustancias psicoactivas no tengan la garantía de que el producto sea de calidad y pueda causar efectos secundarios en el consumidor hasta incluso el fallecimiento. Aunque sea

un rollo de papel secante de LSD como ticket, cada tecla de la caja hace referencia a una droga y a medicamentos de venta en farmacias como ansiolíticos, antidepresivos y otros medicamentos que son mucho más consumidos por la sociedad que las drogas más comunes. En términos generales, lo que proponemos para la exposición es una visión crítica sobre cómo afectan las drogas en la sociedad, desde su consumo hasta los conflictos políticos/sociales que conllevan



Caja Registrador, *Representación en 3d*. Proyecto por concluir

