

NEW LEFT REVIEW 132

SEGUNDA ÉPOCA

ENERO-FEBRERO 2022

ARTÍCULOS

RAHMANE IDRISA	El Sahel: un mapa cognitivo	7
PERRY ANDERSON	La Gran Bretaña de Edgerton	45
KHEYA BAG Y SUSAN WATKINS	Estructuras de opresión	61
JULIAN STALLABRASS	Cálculo sublime	95
DYLAN RILEY	Respuesta a Harvey	103
DAVID HARVEY	Réplica a Riley	113
PATRICIA McMANUS	Una nueva crítica literaria	123
ALAIN SUPIOT	El error de Foucault	143

CRÍTICA

TOM MERTES	El modelo de Pittsburgh	161
TOR KREVER	Las almas enfrentadas del liberalismo	170

WWW.NEWLEFTREVIEW.ES

© New Left Review Ltd., 2000

Licencia Creative Commons

Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0)

INSTITUTO
25M
DEMOCRACIA

SUSCRÍBETE

ts
d traficantes de sueños



JULIAN STALLABRASS

CÁLCULO SUBLIME

LA PRIMERA SALA de *LUX: New Wave of Contemporary Art*, una exposición de maravillas tecnológicas comisariada por Jiyoung Lee con la colaboración de FACT (Foundation for Art and Creative Technology), es en buena parte sintomática de lo que encontraremos después. Del techo pende un grupo de flores digitales, creadas por iart Studio, cuyos pétalos se presentan en monitores curvados de pantalla ancha, como los usados a menudo por los *gamers*. Los pétalos cambian rápidamente de color, para sugerir la brotación, la floración, el marchitamiento y la muerte. El laberíntico espacio de la exposición –en los sótanos de 180 The Strand de Londres, un complejo de oficinas brutalista– sumerge al espectador en una oscuridad profunda, de la que surgen imponentes las paredes de cemento desnudas. Las pesadas cortinas de color rojo carmesí que deben levantarse para acceder a la mayoría de las obras dan al recorrido de la exposición un leve aire de Gran Guñol, y de hecho varias de esas cortinas revelan, al apartarlas, híbridos corporales que oscilan entre la atracción fascinante y el horror¹.

Una obra distintiva (usada en los carteles de la exposición y recogida en el título de esta) es *Starry Beach*, una impresionante proyección de a'strict que anima convincentes olas rompiendo bajo un cielo estrellado. La proyección se desparrama de las paredes al suelo alfombrado, mientras las olas lavan los pies de los espectadores. Aunque la sala es pequeña y estrecha, al tener paredes laterales cubiertas de espejos, las olas parecen

¹ *Lux: New Wave of Contemporary Art*, 180 Strand, Londres, 13 de octubre-18 de diciembre de 2021.

extenderse hasta el infinito, y los espectadores se multiplican a lo largo de la orilla enormemente alargada. El juego de luz y oscuridad es, como en el conjunto de la exposición, un elemento de esta obra, con unas olas compuestas de diminutos puntos de luz reluciente que proporcionan la única iluminación; los espectadores pueden entrar en ellas, haciendo que los puntos les bailen por todo el cuerpo.

La ilusión de vastedad reflejada contribuye a proporcionar un ejemplo básico de lo sublime burkeano: la amplia y tormentosa playa nocturna se experimenta en la protección segura de un espacio interior, sin ninguno de los inconvenientes ni los peligros que comporta la exposición a los elementos. Al mismo tiempo, los espejos transportan a los espectadores a un estado ampliado de autoconciencia imaginativa (en caso de que, puesto que muchos de ellos portan teléfonos móviles, no estuvieran ya en él), y ofrecen oportunidades para jugar con los selfis y otras formas de exhibición de las redes sociales. Es parte de un efecto, a estas alturas familiar, en el que las obras de arte se hacen, de manera más o menos abierta, como trampas de miel para los usuarios de redes sociales y en el que el uso de los espejos es el recurso más obvio. Este efecto ha ayudado a catapultar a nuevas alturas de la fama a unos cuantos artistas veteranos –como Yayoi Kusama y Michelangelo Pistoletto– que han usado espejos desde hace mucho tiempo. Sugieren asimismo que tal vez lo sublime no solo tenga que ver con las majestuosas y potencialmente peligrosas fuerzas de la naturaleza, sino también con lo que son para el usuario las manipulaciones incalculables ejercidas por los monopolios de las redes sociales.

Este truco del espejo doble se usa una y otra vez en *LUX* y sirve para multiplicar el efecto de las visualizaciones y de las proyecciones en pantalla grande, empequeñeciendo al mismo tiempo al espectador. En otra parte he escrito acerca de los efectos de lo sublime de los datos, visto, por ejemplo, en las fotografías de museo de gran escala creadas por Andreas Gursky, Jeff Wall y otros muchos que sumergen a los espectadores en más puntos de información de los que estos pueden comprender, en una estética de desorientación y pérdida de la cartografía cognitiva. Este efecto sublime –laxamente, de lo matemático en términos de Kant– va acompañado en otras obras por un sublime dinámico en el que la rapidez de los flujos de datos, no –o además de– la extensión de estos, está pensada también para abrumar al espectador.



Fotografía @ Julian Stallabrass

A'strict, *Starry Beach*, 2020

Hace unos años, Google aplicó su *software* de identificación de imágenes, entrenado en conjuntos enormes de datos, a interpretar el ruido visual: «leía» los objetos más comúnmente fotografiados y los convertía en píxeles aleatorios, creando «imágenes oníricas» en las que, por ejemplo, se generaban los ojos y la piel de miles de millones de fotos de mascotas sobre paisajes surreales. Algunas de las visualizaciones de *LUX* usan procesos de inteligencia artificial para obtener esta nueva forma de lo sublime de los datos: un sublime del cálculo o la computación. Las obras generadas mediante ordenador no son nada nuevo, por supuesto: pensemos en Harold Cohen, que desde comienzos de la década de 1970 redactó programas que permitían a las computadoras dibujar sus propias creaciones, y mostraba el proceso en vivo, mediante trazadores gráficos de impresión. Lo que aquí es nuevo, e innegablemente impresionante, es la escala y la velocidad de este procesamiento, los enormes conjuntos de datos en los que se basa, y la visión hipnótica de una inteligencia inhumana jugando con técnicas y materiales culturales humanos. Aunque sería fascinante contemplar esos procesos en vivo, lo que *LUX* nos presenta de hecho son vídeos reproducidos en bucle corto de secuencias ya interpretadas y editadas.

En una obra titulada *Shan Shui Paintings by AI*, por ejemplo, Cao Yuxi presenta, en una dramática instalación de pantallas curvadas expuesta en un espacio nuevamente rodeado de espejos, un hipnotizante flujo líquido en el que dibujos en tinta de paisajes asiático-orientales son continuamente evocados y borrados, de modo que nunca alcanzan una forma plenamente realizada. Cada píxel diminuto aparece como parte de un polvo radiante portado en el fluido permanentemente móvil. Este sublime dinámico y computacional, que se obtiene de datos de imágenes en línea, proporciona una visión onírica de la creación pictórica y de su vida efímera.

En una visualización muy distinta, Refik Anadol aplica procesos de inteligencia artificial a un conjunto de datos del arte renacentista italiano para crear, en una sala elevada y angosta cubierta una vez más de espejos en paredes y techo, proyecciones en las que el espectador puede sumergirse. La obra recorre ciclos de edificios, paisajes y en especial retratos distorsionados y en rápido cambio, que se resuelven brevemente en imágenes de aspecto familiar. Pero lo monstruoso está a un solo paso, pues los rostros brotan en formas bulbosas con aspecto de tumores, o se sobrecargan de telarañas, en medio de un flujo y reflujo continuo de esferas llamativas con aspecto de poliestireno desintegrado. El conjunto produce la impresión de un delirio febril de un conocedor del Renacimiento en forma de un bucle infinito. Si el efecto resulta nuevamente hipnótico –se mantiene a los espectadores en lo sublime de una visión de un generador superior de la forma pictórica–, es porque la obra permite entrever un futuro en el que los vestigios o las ruinas de hecho de la creación humana serán reelaboradas infinitamente por inteligencias inhumanas.

Los híbridos en rápido proceso de transformación de estas dos obras de inteligencia artificial señalan otro tema común en *LUX*, observado en obras meramente animadas. En *The Transfiguration*, de Universal Everything, una robusta figura humanoide, que recuerda en sus andares a Shrek y a muchos avatares de juegos, desfila de manera constante y aparentemente infinita mientras permanece en el centro de la pantalla. En su avance, la figura cambia constantemente de la lava a la piedra, la madera, el follaje, el fuego, el humo, etcétera, con efectos sonoros adjuntos. En otra, de la bailarina Cecilia Bengolea, una representación digital de su cuerpo se somete a cambios similares, aunque aquí más evocativos de una ciborg dotada de carga sexual. Adquiere una piel de

vidrio coloreado, mientras va adoptando las formas de un bestiario de criaturas imaginarias. Como en buena parte de la pintura contemporánea, en especial en el arte callejero y por supuesto en la publicidad, se perciben los efectos de un surrealismo tenue y comercialmente afable (de «Avida Dollars» en el juego de Breton sobre el nombre de Dalí). En otra animación, Je Baak transforma viajes en atracciones como norias y montañas rusas en formas esculturales continuamente mutantes que se interconectan, mientras los pistones penetran con un golpe en las aperturas, aunque parezcan continuamente al borde de la colisión o del colapso. Es esta una actualización del interés dadaísta por el mecanismo masturbatorio, tal y como lo aplicaron Duchamp y Picabia: era entonces una reacción crítica a la carnicería mecanizada de la Gran Guerra y al instrumentalismo perversamente «racional» que había tras ella. Ahora es más difícil de decir: quizá se insinúen aquí los espectros de los ciborgs de Donna Haraway, pero muchas de estas obras parecen una brillante celebración de los egos precarios y fragmentados de las redes sociales, siervos del algoritmo, bajo la presión continua de fabricar sus marcas, constantemente sometidos a la prueba de los comentarios.

Esa servidumbre se observa de igual modo en las propias obras, que (con pocas excepciones, como *Morando*, de a'strict, una peonía observada con rayos x que recorre su ciclo vital en tres minutos) son piezas asertivas peleándose por atraer la atención caracterizadas por sus llamativas cualidades visuales y bandas sonoras ruidosas y portentosas, que retumban en el cuerpo de los visitantes. En este esfuerzo por atraer miradas, muchas de ellas juegan de manera simultánea con la utopía y la distopía, el cielo y el infierno, la trascendencia y el apocalipsis.

En los paneles explicativos colgados en las paredes y en el número especial de la revista *FACT* que sirve en parte de catálogo, gana claramente lo utópico. La exposición está patrocinada parcialmente por LG, que ha proporcionado las pantallas de juego antes mencionadas y ha encargado de hecho la obra de iart Studio. La interpretación está marcada por una promoción tecnófila que, aun reconociendo los efectos negativos, afirma que se ha producido una verdadera «revolución cognitiva», que ha expandido «nuestra imaginación y nuestros medios de comunicación». Los textos reproducidos en *FACT* transmiten una imagen dulcemente ingenua de jóvenes creativos que transgreden con valentía los límites de los medios y que colaboran por igual con sus homólogos y con las corporaciones. En una conversación con Es Devlin, el célebre comisario

Hans Ulrich Obrist, que conoce mejor que la mayoría la larga historia de tales compromisos, finge asombrarse. Relatos sobre los orígenes de los creadores y creadoras, fabricados por expertos en relaciones públicas, respaldan el trabajo, al igual que, en el mercado del arte en su conjunto, respaldan una amplia gama de productos, incluidos los de medios de comunicación más convencionales. En medio del brillo tecnológico, la ideología implícita de la exposición y de la bibliografía que la sostiene es conservadora. Las formas discapacitantes de lo sublime, que tienden a reducir al espectador a una asombrosa pasividad ante la jerarquía natural, sugieren lo mismo, al igual que los anuncios publicitarios de SUV y otros artículos de lujo que abren el catálogo.

Un pequeño número de obras ofrecen una política más explícita. *Black Corporeal (Breathe)* de Julianknxx, una instalación de vídeo inmersiva que muestra cantantes de góspel negros que experimentan transformaciones extrañas sobre un pulido espacio de iglesia, resalta el volumen y la especificidad del canto y la respiración. Esta obra presenta afinidades con una proyección de vídeo, *Oh, The Wind*, de Theaster Gates, recientemente presentada en White Cube, en la que el artista respira pesadamente mientras reza y canta, ejecutando entrecortadamente una larga representación improvisada. En ambas obras, el canto es una emanación de resistencia y la respiración resaltada apunta a su negación mortal por parte de la policía. Ambas obras se presentan a gran escala y en alta resolución, pero la de Julianknxx contiene figuras inmaculadamente vestidas e iluminadas, con la propaganda ceremonial de la arquitectura eclesiástica de fondo. La figura de Gates parece indigente, mientras se mueve por una enorme ruina industrial: aquí la resolución se convierte en una descripción detallada del deterioro, sugiriendo las profundidades sociales de las que se hace eco la resistencia.

Otra es la instalación de Hito Steyerl, *This is the Future*, presentada en un espacio angosto que pretende obligar a los espectadores a mirar incómodamente hacia arriba para contemplar una proyección de vídeo de baja resolución que es, en consecuencia, difícil de asimilar como un todo. Esta obra evoca explícitamente el colapso ecológico y los medios inciertos usados de algún modo para garantizar la supervivencia de un jardín oculto en el futuro. Steyerl es una segura malabarista de lo insólito, los fallos digitales, el humor y los personajes artísticos, y ofrece a los espectadores una percepción calculadamente distanciadora e incongruente del peligroso *ímpetu del capital tecnológico*. En *LUX*, sin embargo, su obra no es más que un episodio específico en la *Wunderkammer* [cámara

de las maravillas] digital, que se halla envuelta en el todo sublime mientras el espectador transita inciertamente por la oscuridad y levanta otra cortina para revelar la siguiente maravilla. El peligro de toda la exposición, sin embargo, es que lo sublime y lo insólito propagados con tanta insistencia no logren atrapar al espectador, que caigan de lleno en la comedia y el *kitsch* inadvertidos. Steyerl es la única aquí que persigue ese efecto; para los ingenuos niños prodigio corporativos, ello debe de seguir siendo anatema.

≡≡≡ SIDECAR ≡≡≡

Convulsions

SASHA FRERE-JONES

Surrealism past
and present.

To Be Both

EMILIE BICKERTON

Laurent Cantet's
unsettling latest
film.

Mithridatisation

MARCO D'ERAMO

The politics of
atrocities.

Rigorous Beauty

SASU NELSON

Freedom and constraint
in the art of Helen
Frankenthaler.

News from Natoland

TARIQ ALI

The campaign for
war with Russia.

Geringonça's End

JOSÉ NEVES

The ambivalence of the
Portuguese left.

Writing Catching a Fish

JESS COTTON

A new biography of
Elizabeth Hardwick.

Away from the Guns

RICHARD SEYMOUR

E. O. Wilson (1929-2021).

Levelling Off

TOM HAZELDINE

On Britain's plan for
regional rebalancing.

Constituent Power

GEO MAHER & R. ITURRIZA

An interview with
Reinaldo Iturriza,
Venezuela's former
Culture Minister.

The Shipping Forecast

DANIEL FINN

Terrence McDonough
(1952-2021).

Kaboré's Defeat

RAHMANE IDRISSE

Interpreting the coup
in Burkina Faso.