NEW LEFT REVIEW 135

SEGUNDA ÉPOCA

JULIO-AGOSTO 2022

ARTÍCULOS

Marco D'Eramo — ¿Declive estadounidense? 7

Timothy Ström — Capital y cibernética 27

Julia Hertäg — Un nuevo cine disidente alemán 49

Daniel Finn — Partidos de la periferia 77

ENTREVISTA

Camila Vergara — La Constitución de Chile 107

ARTÍCULOS

Marcus Verhagen — Arte neovitalista 131

CRÍTICA

Alexander Zevin — El profeta del gradualismo 143

Alyssa Battistoni — Necesidades y libertad 157

Kyle Rosen — El salto del tigre 168

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

tds traficantes de sueños

MINISTERIO DE CULTURA Y DEPORTE
DIRECCIÓN GENERAL DEL LIBRO Y FOMENTO DE LA LECTURA

MARCUS VERHAGEN

EL ARTE EN UN PRESENTE RESTRINGIDO

En la exposición de obras de Erwin Wurm organizada por el Städel Museum de Frankfurt en 2014, los asistentes podían mantenerse de pie con otra persona sobre un plinto, sujetando botellas de plástico entre los dos cuerpos (*Organization of love*, 2007). Podían tumbarse sobre un fino travesaño de madera, intentando no tocar la plataforma que tenían debajo (*Estimating the Mass of Wood*, 1999). Ponerse de pie encima de otro plinto y estirar una goma entre los dedos gordos de los pies (*The Vienna Circle 1923*, 2001). Podían poner la cabeza de lado sobre un pedestal y colocarse una botella de lavaplatos sobre la sien (*Realice the Piece and Think about Your Digestion*, 2008). O situarse sobre una superficie elevada, sujetando con la frente dos pelotas de tenis, una encima de la otra, en equilibrio (*Astronomical Purpose*, 2014).

Se trata de algunas de las *Esculturas de un minuto*, obras interactivas que Wurm lleva realizando desde mediados de la década de 1990, cada una acompañada de instrucciones escritas a mano y en ocasiones de un diagrama, que indican al asistente al museo cómo adoptar la posición deseada. Son a un tiempo obras de *performance* hechas por uno mismo y, como indica el título de la serie, esculturas con un ciclo de vida breve. En el Städel Museum, donde se expusieron junto a la colección permanente, su carácter efímero quedaba subrayado por la presencia áurea y el peso histórico de los cuadros de los viejos maestros que las rodeaban. Estas breves experiencias interactivas se captan a menudo en fotografías, que las convierten en recuerdos duraderos. Los visitantes de la exposición organizada por Wurm en el Casino Luxembourg en 1996 podían posar para tomarse fotos Polaroid portando una de las primeras obras

del artista: un suéter en forma de tienda que les cubría el cuerpo entero (*Psycho 1*). Tanto en esta como en otras exposiciones, Wurm firmaba ocasionalmente las fotos por un precio módico. Más recientemente, sus obras se han convertido en elementos importantes en Instagram. Son «instrucciones para hacerse *selfies*», en palabras de Hans Ulrich Obrist[1].

Las obras de Wurm dramatizan el acto de relacionarse con ellas y en ello ejemplifican una tendencia más amplia en el arte contemporáneo. Se inscriben en el tiempo real de la experiencia de quien las mira, en el minuto nocional que la persona dedica a intentar seguir las instrucciones del artista. Por lo general, tendemos a interpretar que las obras de arte se abren a otros tiempos y lugares. Francis Alÿs, por ejemplo, crea bucles temporales en muchas de sus obras de vídeo, instigando procesos que se doblan sobre sí mismos para esbozar la historia igualmente repetitiva de la modernización en México, concebida como una sucesión de falsos comienzos. Las esculturas mobiliarias de Doris Salcedo hacen referencia de pasada a actos de violencia política, llamando la atención sobre episodios reprimidos en la historia reciente de su Colombia natal, al mismo tiempo que crean vehículos para el recuerdo colectivo. Hito Steyerl une en conferencias-*performances* e instalaciones de vídeo momentos de su propio pasado con pasajes documentales y episodios ficticios, algunos de ellos ambientados en el futuro inmediato.

Estos artistas trabajan con lo que Mijaíl Bajtín llama «cronotropos»: orientaciones en el tiempo y en el espacio, particulares y repetibles. En el cronotropo, escribe Bajtín, «los indicadores espaciales y temporales se fusionan en un todo concreto y cuidadosamente planeado. El tiempo, por así decirlo, se espesa, se hace carne, se vuelve artísticamente visible; el espacio, de igual modo, adquiere tensión y se vuelve receptivo a los movimientos del tiempo, la trama y la historia»[2]. Los cronotropos efectuados por Salcedo, Alÿs y Steyerl se basan principalmente en el presente; pero este es un presente expandido, común, que supone una continuación del

---

[1] Hans Ulrich Obrist, «Interview with Erwin Wurm», en Christa Steinle (ed.), *Erwin Wurm: One Minute Sculptures 1997-2017*, Berlín, 2017, p. 50. Al conectar las *One Minute Sculptures* con el *selfie*, Obrist sugería con razón que se prestaban a ser difundidas en las redes sociales. El 29 de marzo de 2020, cuando acababa de ordenarse el primer confinamiento por la COVID-19 en el Reino Unido, la Tate envió a sus seguidores en Instagram el siguiente mensaje: «Os retamos, al estilo @erwinwurm, a crear una escultura de un minuto en la comodidad de vuestra casa (¡o jardín!)». Después expuso algunos de los resultados en su muro.
[2] Mikhail Bakhtin, *The Dialogic Imagination*, Austin (TX), 1981, p. 84.

pasado reciente: el presente de los «temas de actualidad», o de un paisaje cultural determinado, o de una fase del desarrollo tecnológico. Decir que las *One Minute Sculptures* de Wurm están ambientadas en el presente es plantear un argumento completamente distinto. El suyo es un presente estricto, inmediato y agudamente definido. Está generado por la obra y lo comparten solo los espectadores-participantes y quienes los observan. No está descrito ni se hace alusión a él, sino que está directamente habitado, aunque prolongue también su vida en las fotografías que adoptan una función conmemorativa, como las fotos de las vacaciones.

Formas vitalistas

La obra de Wurm forma parte de un vitalismo ascendente en el arte contemporáneo, con connotaciones, debería decirse, muy diferentes al culto celebratorio de la fuerza vital presente en el movimiento vanguardista de *fin-de-siècle*, Nietzsche o Bergson. Los ejemplos de la tendencia actual abundan. Las obras de artistas como Rirkrit Tiravanija, Douglas Gordon y Christine Hill –defendidos, como es bien sabido, por el comisario de exposiciones Nicolas Bourriaud en su libro *Relational Aesthetics* (1998)– invitan a quienes visitan las galerías a participar en diversas actividades, desde cocinar sopa china a recibir una llamada telefónica del artista. Bourriaud observa que dichos proyectos «solo son visibles en un momento específico [...]. La obra de arte ya no se presenta, en consecuencia, para ser consumida dentro de un marco de tiempo "monumental" y abierto a un público universal; transcurre, por el contrario, en un tiempo real, para un público *convocado* por el/la artista»[3]. Lo mismo puede decirse de la obra de artistas jóvenes como Tino Sehgal, cuyas instalaciones en vivo utilizan lo que él denomina «intérpretes»: colaboradores formados que bailan, cantan y se unen a los/las visitantes del museo en conversaciones temáticas.

Otra manifestación de este vitalismo es que la «exposición como medio de comunicación» está cada vez más extendida. Una exposición del artista Philippe Parreno, por ejemplo, no se concibe solo como una colección de obras discretas, sino también como un todo unificado en el que elementos determinados, algunos de ellos cinéticos, se responden unos a otros a medida que los asistentes al museo trazan una trayectoria en el espacio. En la exposición como medio de comunicación, al igual que en el arte participativo, la temporalidad de la obra no es ajena a los espectadores y a la galería; coincide con la duración y las cadencias de la

[3] Nicolas Bourriaud, *Relational Aesthetics*, Dijon, 2002, p. 29.

visita en sí. Obras diseñadas para ser mostradas en el exterior se escenifican también ahora en general como espectáculos en vivo. En *New Horizon* (2019), el globo recubierto de Mylar creado por Dough Aitken reflejaba el entorno a medida que viajaba entre las localizaciones elegidas de Nueva Inglaterra; y en *The Retrospective View of the Pathway* (2016-2018), Roger Hiorns enterró aviones ante los observadores congregados en el Reino Unido, República Checa y Países Bajos. Dichos proyectos crean experiencias singulares: como las obras participativas defendidas por Bourriaud, transcurren en el «tiempo real» del público.

Parece tentador calificar de nueva esta corriente vitalista, pero sería erróneo. Ya resultaba perceptible en el movimiento neoconcreto brasileño, en los actos de Happenings y Fluxus, y en la «escultura social» de Joseph Beuys[4]. Para el historiador del arte Michael Fried, está presente en la escultura minimalista, que para él convoca a un espectador incorporado a través de su presencia material. Fried sostiene que la obra minimalista –o, como él la denomina, «literalista»– es teatral, en el sentido de que «la experiencia del arte literalista es la de un objeto en una *situación*; una situación que, prácticamente por definición, *incluye a quien lo mira*»[5]. Para Fried, una obra minimalista resalta la conciencia que los espectadores adquieren de la situación de un objeto en un espacio dado, y simultáneamente llama la atención sobre la experiencia de verlo desde dentro del mismo espacio, a lo largo del tiempo. Si las obras modernas tienen una cualidad de «presente continuo y completo» que las abstrae del paso del tiempo en una galería o en un museo, el arte minimalista ve, en la interpretación de Fried, el despliegue temporal de la experiencia de los espectadores como un elemento crucial para el efecto de la obra[6].

Lo nuevo, por lo tanto, no es el vitalismo en sí, sino su centralidad en el arte del presente, que viene determinada en parte por los cambios introducidos en las prácticas y las prioridades institucionales. Los museos están ahora obligados a mostrar tanto experiencias como exposiciones y colecciones, trabajando para dirigir al visitante no solo en el espacio, sino también en el tiempo. Quienes acuden hoy en día a un museo no solo esperan ver obras de arte, sino también asistir a *eventos* y participar en ellos. Instituciones

---

[4] Un agudo estudio sobre los primeros proyectos participativos es el de Claire Bishop, *Artificial Hells: Participatory Art and the Politics of Spectatorship*, Londres y Nueva York, 2012.
[5] Michael Fried, «Art and Objecthood», *Art and Objecthood: Essays and Reviews*, Chicago y Londres, 1998, p. 153.
[6] *Ibid.*, p. 167.

antes dedicadas a la conservación, el estudio y la exposición de obras de arte tienen ahora ajetreados programas públicos[7]. Dado que el respaldo público disminuye y la financiación depende cada vez más del número de clientes, los museos se están volviendo más extrovertidos, centrándose menos en sus fondos y más en la «experiencia del visitante». Los proyectos participativos valorados por los comisarios y comisarias por sus cualidades artísticas pueden ser también contemplados por los directores de los museos, los organismos de financiación y el personal de divulgación como un medio eficaz para atraer a la comunidad. Hasta la conservación de un cuadro puede constituir ahora una ocasión dramática, como demostraba recientemente el Rijksmuseum de Ámsterdam transmitiendo en directo la restauración de *La ronda de noche* de Rembrandt. Algunas instituciones albergan espectáculos de música en directo, mientras que otras organizan *performances*, algo que en otro tiempo pertenecía al ámbito de los espacios alternativos. La Tate Modern y el MoMA han establecido espacios específicos para el arte en vivo. Siguiendo el ejemplo de la Sala de Turbinas de la Tate –sede de grandes proyectos inmersivos– otros museos han buscado espacios para obras interactivas populares entre los visitantes, en especial entre los jóvenes. En el Boijmans van Beuningen de Róterdam podemos acostarnos en una red enorme y ver vídeos de Pipilotti Rist proyectados en el techo, mientras que en el K21 de Düsseldorf podemos trepar a la tela de acero de Tomás Saraceno, suspendida 25 metros por encima del suelo.

Estas iniciativas han llevado a algunos comentaristas a denunciar que los museos han pasado de ser lugares de aprendizaje y contemplación a convertirse en espacios de entretenimiento, un lamento que sugiere que la temporalidad de la visita al museo ha experimentado un cambio fundamental[8]. El museo, que en otro tiempo era una puerta a otras temporalidades, ofrece ahora experiencias que toman forma en el presente estricto de quienes los visitan. Las galerías comerciales también se muestran cada vez más dispuestas a albergar *performances*, convirtiendo las inauguraciones en acontecimientos participativos y exposiciones complementarias con actividades en tiempo real, como las sesiones de yoga abiertas a todos que coincidieron con la exposición de Stefan

---

[7] Sabine Breitwieser, «Taking Part in the Museum», *Afterall*, vol. 34, núm. 1, otoño de 2013, pp. 5-15. Véase también Nikolaus Hirsch, «Plans Are Nothing–Planning Is Everything: Productive Misunderstandings of Time», en Beatrice von Bismarck *et al.* (eds.), *Timing: On the Temporal Dimension of Exhibiting*, Berlín, 2014, pp. 64-80.
[8] Véase Hal Foster, «After the White Cube», *London Review of Books*, 19 de marzo de 2015, pp. 25-26, y Hilde Hein, *The Museum in Transition: A Philosophical Perspective*, Washington DC, 2000.

Brüggemann en 2019 en la galería Hauser & Wirth. Superblue, un nuevo proyecto comercial con espacios en Londres y Miami, exhibe instalaciones inmersivas de gran tamaño, creadas tanto por diseñadores e ingenieros como por artistas. Siguiendo el ejemplo de teamLab, una iniciativa similar en Tokio, rentabiliza los proyectos vendiendo entradas de hasta 40 dólares[9]. Al mercantilizar intervalos de tiempo y no objetos, el museo refleja las exigencias temporales del vitalismo, funcionando de manera más parecida a un teatro o un pabellón de música que a una galería.

El afecto y las diversiones

Si bien la bibliografía sobre el vitalismo es fragmentaria y los comentaristas abordan por separado sus diferentes formas artísticas e institucionales, destacan algunos textos ambiciosos. De ellos, varios giran en torno a las obras interactivas de Carsten Höller, uno de los protagonistas de *Relational Aesthetics*. Con sus toboganes y carruseles de movimiento lento, Höller ha introducido elementos de las ferias en el espacio artístico, mientras que su famoso tanque de flotación (*Giant Psycho Tank*, 1999) y su dormitorio rotatorio (*Revolving Hotel Room*, 2008) –que el Guggenheim alquilaba por 799 dólares la noche– ofrecen momentos de relajación en entornos poco habituales.

Höller figura de manera fundamental en los textos de Dorothea von Hantelmann, que ha sucedido a Bourriaud como defensora principal de las obras vitalistas. Von Hantelmann traza un arco desde el arte de la representación –que describe y comenta fenómenos externos– a obras «productoras de realidad» como las de Höller, que, tal y como ella las entiende, renuncian al contenido ideológico para favorecer la experiencia subjetiva. La autora defiende el arte de Höller alegando que elimina la distancia producida por la representación, permitiendo al espectador o espectadora establecer una relación directa con ella y de ese modo entrar en novedosos y reveladores estados afectivos. Y no solo eso: ofrece a los espectadores un cierto grado de conciencia de sí mismos, mientras asimilan el vértigo, la desorientación, el asombro y otros sentimientos suscitados por la obra. Para von Hantelmann, artistas como Höller crean las condiciones que permiten dar un giro introspectivo, animando a los espectadores a reflexionar sobre sus propias reacciones[10]. En *Relational Aesthetics*, Bourriaud sostiene

[9] Caroline Roux, «Superblue Experiential Art Centre to Open in Miami in December», *The Art Newspaper*, 4 de agosto de 2020.
[10] Dorothea von Hantelmann, *How to Do Things with Art*, Zúrich, 2010. Véase también «Essay», *Carsten Höller Test Site*, Londres, 2007, pp. 19-35, y «To Celebrate, a Displacement of Critique», *Pierre Huyghe Celebration Park*, Londres, 2006, pp. 126-129.

que los proyectos interactivos y participativos crean nuevas oportunidades de intercambio social y de ese modo contrarrestan las fuerzas atomizadoras del libre mercado. En una expresión muy citada, escribe que, al promover la participación, los artistas pueden «tapar las grietas del vínculo social»[11]. En la recuperación conservadora que von Hantelmann hace de esta tesis, sin embargo, el arte vitalista abandona su vocación social y da comienzo a un proceso de autodescubrimiento individual.

La obra de Höller también ha servido de pararrayos a los críticos del vitalismo. Quienes se lamentan de que los espacios museísticos se han convertido en parques de juegos y de atracciones apuntan en general a los toboganes instalados por él en la Tate Modern en 2006-2007[12]. El comisario James Voorhies invoca su obra en *Beyond Objecthood*, que proporciona una impresionante revisión crítica e histórica de la exposición como proposición interactiva, desde los primeros esfuerzos de Robert Smithson en la década de 1960 por transformar la visita a la galería en una experiencia explícitamente duracional y específica de un espacio, a exposiciones recientes de Thomas Hirschhorn, que sumergen y asaltan a los espectadores, retándolos a trazar un camino coherente a través de los escombros que las componen. En *Beyond Objecthood*, Voorhies adopta una perspectiva pesimista sobre la evolución de estas prácticas participativas, contemplando su transformación, desde corrientes artísticas radicales que alteraron la convención institucional, en formas más aptas para atraer visitantes. Para él, la obra de Höller es la culminación de este proceso. Mientras que Bourriaud interpreta los proyectos de Höller como experimentos sociales abiertos y von Hantelmann los considera como incitaciones al autoconocimiento, Voorhies se centra en la coincidencia de dichos proyectos con el interés de la institución de arte. En su análisis de la exposición de Höller organizada en 2011-2012 por el New Museum de Nueva York, observa que las obras simplemente proporcionan momentos de distracción a los visitantes, que deben interactuar con ellas de maneras estrictamente prescritas. Las instituciones de arte corporativizadas han eliminado las posibilidades radicales de interactividad. «Hasta hace poco», escribe Voorhies, «un tobogán en un museo se habría considerado una emoción vulgar [...]. Pero, cada vez con más frecuencia, las instituciones de arte actuales son motores económicos, encargadas de proporcionar experiencias a los visitantes, consumidores de lo que ha demostrado ser una industria cultural globalizada»[13].

---

[11] N. Bourriaud, *Relational Aesthetics*, cit., p. 36.
[12] Véase, por ejemplo, «But Is It Art?», BBC Online, 14 de octubre de 2009.
[13] James Voorhies, *Beyond Objecthood: The Exhibition as a Critical Form Since 1968*, Cambridge (MA) y Londres, 2017, p. 8.

En ciertos puntos de su estudio, Voorhies aborda la «economía de la experiencia», apuntando a la consonancia del vitalismo con tendencias culturales y económicas más amplias[14]. En años recientes hemos observado el surgimiento de las «comidas inmersivas»: comidas temáticas y coreografiadas en ubicaciones inusuales[15]. Hemos visto películas proyectadas en espacios en los que los asistentes pueden interactuar con actores y actrices, como si tuvieran papeles de extras. Punchdrunk y otras compañías han producido "teatro en lugares diferentes" en el que los clientes no están sentados en butacas sino de pie en el escenario, mientras la acción se desarrolla a su alrededor. De esta forma, las experiencias culturales se han transformado en acontecimientos personalizados y vendidos a precios más elevados. El mismo principio es aplicable a una amplia gama de actividades económicas, como documentaban Joseph Pine y James Gilmore en *The Experience Economy* (1999). Hoy, el montaje interactivo potencia un número creciente de bienes y servicios. Vendedores de ropa deportiva instalan paredes de escalada en interiores para que los clientes puedan probar los equipos; los concesionarios de vehículos ofrecen experiencias de conducción; los vendedores de moda comercializan la «experiencia de uso». Cuando un consumidor compra un producto, «paga por pasar tiempo disfrutando de una serie de eventos memorables que una empresa monta –como en una obra de teatro– para atraerlo de manera personal»[16]. La economía de la experiencia marca una nueva fase en el vaciado de la experiencia. Hace tiempo que el consumo es impulsado por la fantasía, pero ahora dichas fantasías se externalizan, interpretadas en el momento de la compra. Esta es la fase más reciente en la transformación del uso en valor de cambio.

La metáfora central en el estudio de Pine y Gilmore es el teatro. En su opinión, todo acto de consumo puede ser un acontecimiento espectacular, todo espacio de venta minorista puede ser un escenario. En la economía de la experiencia, el intercambio se despliega en el tiempo real de la compra, aunque está también diseñado para convertirse en recuerdo y puede pervivir en forma de mercancia asociada. «Si cobras por el tiempo que los clientes pasan contigo», escriben, «estás en el negocio de la experiencia»[17]. En cierto sentido, para Pine y Gilmore la

---

[14] *Ibid.*, pp. 121, 215, 223.
[15] Rebecca Cope, «The Rise of Immersive Experiences», *Harper's Bazaar*, 5 de julio de 2016.
[16] Joseph Pine y James Gilmore, *The Experience Economy: Work Is Theatre and Every Business a Stage*, Boston, 1999, pp. 16, 2.
[17] *Ibid.*, p. 194.

teatralidad funciona de igual forma que para Fried. Cuando el historiador del arte habla del teatro, no se ocupa, como ellos, de las seducciones del artificio dramático. Pero tanto para Fried como para Pine y Gilmore, la teatralidad presupone duración. Tanto la obra de arte teatral de Fried como la experiencia de consumo de Pine y Gilmore nos movilizan en el tiempo. Estos últimos celebran lo que el primero desprecia: el tiempo real de la interacción escenificada. Así, como intuía Voorhies, la dramatización del consumo encuentra un eco en la experiencia del tiempo proporcionada por Höller con sus toboganes y carruseles. La difusión del cronotopo vitalista en el arte contemporáneo ha ocultado la del consumo entendido como teatro en la economía más en general.

El tiempo estratificado

Mientras que artistas como Wurm y Höller han asumido esta tendencia, otros, como Alÿs y Salcedo, siguen operando en un presente expansivo, poderosamente conectado con el pasado y el futuro. E incluso otros han recorrido un terreno intermedio: desarrollando prácticas que despliegan técnicas en tiempo real, pero impidiendo al mismo tiempo que funcionen con regularidad. Una estrategia ha sido la de abrir el presente estricto del vitalismo a la incursión de otras escalas temporales. Esto es lo que hace precisamente Christian Marclay en *The Clock* (2010), un vídeo de 24 horas compuesto de fragmentos breves de películas, muchas en granuloso blanco y negro, cada una con imágenes de relojes de pared o de muñeca. La obra rompe la cuarta pared, al actuar en sí misma como un reloj en funcionamiento: cuando se muestra, la hora indicada en la pantalla se corresponde con la hora del espectador fuera de la pantalla. Aunque no se trata de una obra participativa ni interactiva, resitúa continuamente a los espectadores en el aquí y el ahora, devolviéndolos del mundo ficticio de la película al momento presente. En la película, los relojes aparecen a menudo en puntos de aumento del suspense: delante de una fecha de vencimiento, un ultimátum, una crisis o un desenlace previstos. La atracción del relato –del tiempo ficticio– de dichos fragmentos es fuerte, pero la brevedad de estos (en general duran menos de 10 segundos), así como el conocimiento de que la película sigue el paso del tiempo en la propia galería, frustran continuamente el impulso de seguir las claves narrativas. Mientras vemos *The Clock*, es muy probable que traslademos la atención a otros puntos de interés –en concreto, a la evolución de las técnicas cinematográficas: diferentes formas de crear suspense, diseñar escenarios, usar atrezos, construir personajes,

etcétera. El vídeo hace así de compendio de cronotopos cinematográficos y de historia fraccionada del oficio fílmico. Marclay mezcla el presente vitalista estricto con fragmentos de pasados imaginados, convirtiéndolo en plataforma para la reconstitución de la perspectiva histórica.

Janet Cardiff y George Bures Miller construyen estructuras temporales similares en sus paseos guiados. Para ellos, el espectador o espectadora recoge un dispositivo de audio y sigue una ruta diseñada por los artistas con la guía de sus instrucciones orales. *The Missing Voice: Case Study B*, realizado por Cardiff durante una estancia en Londres en 1998-1999, comienza en Whitechapel y nos conduce a la estación de Liverpool Street por un camino sinuoso que pasa por Spitalfields. Mientras caminamos, oímos sirenas, bocinas y trabajos de construcción, pero estos sonidos proceden de los audífonos, no del mundo exterior. La obra encierra juntos el tiempo y el espacio solo para liberarlos, una y otra vez, a través de esos momentos de disyunción perceptiva. Por su parte, Cardiff nos habla no solo para dirigir nuestros movimientos sino también para contarnos sus sueños y ansiedades al mismo tiempo que retorna, como en círculo, a un siniestro *fait divers* sobre una mujer desaparecida. Mientras trabajamos para alinear la experiencia inmediata de nuestra caminata con sus instrucciones y comentarios, descubrimos que incluso nuestra percepción del momento narrativo presente puede ser una confusión, ya que la voz de la artista es interrumpida ocasionalmente por otra, la de un hombre –¿un detective?– que usa la grabación para seguir los movimientos de la persona desaparecida (implícitamente, la propia artista-narradora). El presente al que nos ha traído puede ser ya pasado.

Cardiff y Miller superponen de nuevo el tiempo real de la gira de los visitantes con otras líneas temporales en *Alter Bahnhof Video Walk* (2012), creada para la exposición Documenta 13 y diseñada para ser vista en la estación de tren de Kassel. Allí, tomamos nuestro iPod y vemos un recorrido anterior de la estación proyectado en la pantalla al tiempo que escuchamos las reflexiones grabadas por Cardiff. En el vídeo entra también en el espacio una pequeña banda musical interpretando una melodía pesada, seguida por una niña con un tutú que baila en el vestíbulo principal hasta que el ladrido de un perro la asusta. Pero las figuras adoptan una cualidad fantasmal cuando levantamos la vista del dispositivo y vemos que están ausentes. La penetración del pasado en el presente no es solo una hazaña técnica ejecutada con precisión, sino también un estribillo temático constante. Tras dejar atrás la bailarina, oímos un anciano hablando sobre el

bombardeo de la ciudad durante la guerra, antes de pasar a un expositor que contiene textos escritos por niños en memoria de los judíos deportados de Kassel a campos de concentración durante la Segunda Guerra Mundial. La voz de Cardiff nos dirige al andén del que partieron. Estas referencias a la historia de la ciudad están entremezcladas con las anotaciones y las opiniones de la artista sobre el funcionamiento de su propia memoria («los recuerdos son como una forma distinta de viajar [...] me resulta difícil estar en el presente»). Cardiff hace también observaciones dispersas que nos devuelven a la propia estación («Me gusta ese extraño aparcabicis de ahí, parece una escultura»).

Lutz Koepnick ha escrito de manera convincente sobre las temporalidades múltiples que se reúnen en los paseos de Cardiff, sosteniendo que la coexistencia de dichas temporalidades se hace posible gracias a la «estética de la lentitud»[18]. Pero ni los paseos en sí ni las audioguías que los acompañan son notablemente lentos. La base temporal en la que Cardiff construye sus diferentes historias es la de la caminata de los espectadores. Pero los aleja constantemente del presente inmediato, hacia pasados reales o imaginarios, mediante relatos de ficción, rumores, fantasías, recuerdos personales y colectivos. Como las *One Minute Sculptures* de Wurm, sus paseos están organizados en torno a instrucciones y órdenes que guían las acciones de los espectadores en el momento. Pero mientras que las obras de Wurm están contenidas en gran medida en el presente estricto, Cardiff inserta en él otros intervalos y líneas temporales, enmarcando el presente como un punto en el que se entrecruzan historias múltiples, y la conciencia del espectador o espectadora como un espacio en el que dichas historias son trazadas, asimiladas y reinterpretadas.

Ver la articulación temporal de una obra de arte como parte fundamental de la organización y el efecto de dicha obra sitúa en primer plano las corrientes vitalistas presentes en el arte contemporáneo. El ascenso del arte participativo, el desarrollo de nuevas prácticas inmersivas e interactivas, la institucionalización del arte del *performance*, el aumento del interés por la exposición como medio de comunicación y la percepción creciente del museo como un lugar de entretenimiento, todas ellas se verían como expresiones de la misma tendencia general, que abarca la producción artística y su contexto institucional. Por supuesto, no debería exagerarse la coherencia interna del vitalismo. No es un estilo ni un

[18] Lutz Koepnick, «The Art of Taking a Stroll», *On Slowness: Towards an Aesthetic of the Contemporary*, Nueva York, 2014, pp. 217-248.

movimiento, sino, por el contrario, un cronotopo que refleja la difusión del evento en vivo como fenómeno cultural y económico. Sobre estas prácticas artísticas contemporáneas pende una sombra. En una época en la que muchos establecimientos comerciales no venden, o no solo venden, bienes y servicios, sino también experiencias escenificadas, el vitalismo en el arte comporta ecos de explotación comercial. En ocasiones, como sugiere Voorhies, son algo más que ecos. Algunos espacios de arte se han pasado al vitalismo en busca de nuevos públicos y nuevas corrientes de ingresos. En cierta medida, su difusión es un reflejo de la retirada gradual de la financiación pública y de la necesidad de encontrar nuevas formas de obtener recursos económicos. Pero la importancia del vitalismo no está determinada completamente por su alineamiento con la economía de la experiencia.

A menudo se dice que la cultura contemporánea es en un sentido profundo olvidadiza, que la modernidad capitalista tiene un efecto corrosivo sobre la tradición y tiende a actuar contra la memoria colectiva. El pasado, como escribe Fredric Jameson, existe para nosotros principalmente en forma de simulacros[19]. Nuestra percepción de la causalidad histórica, de que vivimos en condiciones modeladas por las fuerzas históricas, se está desvaneciendo. La cultura contemporánea se caracteriza por una «contracción del tiempo existencial» y por «la reducción a un presente que apenas puede calificarse ya como tal, dado el borrado virtual de ese pasado y ese futuro, que son los únicos capaces de definir, para empezar, un presente»[20]. Tanto la cultura vitalista como la economía de la experiencia son síntomas de este encogimiento. Pero el vitalismo híbrido de Marclay, Cardiff y Miller, así como de otros y otras artistas como ellas complica el presente estricto de la experiencia escenificada, interrumpiéndola con claves históricas desordenadas. También aprovecha la «teatralidad» de la expresión vitalista, dejando a los espectadores la responsabilidad de recombinar dichas claves y reubicar el presente en relatos históricos más amplios y dotados además de resonancias políticas.

---

[19] Fredric Jameson, *Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism*, Durham (NC), 1991, pp. 1-54. Véase también Fredric Jameson, «The End of Temporality», *Critical Inquiry*, vol. 29, núm. 4, verano de 2003, pp. 695-718; Andreas Huyssen, «Sculpture, Materiality and Memory in an Age of Amnesia», en Jessica Bradley (ed.), *Displacements*, Ontario, 1998, pp. 31-40; y Andreas Huyssen, «Present Pasts: Media, Politics, Amnesia», *Public Culture*, vol. 12, núm. 1, invierno de 2000, pp. 21-38.
[20] F. Jameson, «The End of Temporality», cit., p. 708.