

# NEW LEFT REVIEW 80

SEGUNDA ÉPOCA

MAYO JUNIO 2013

## ENTREVISTA

G. M. TAMÁS Palabras desde Budapest 7

## ARTÍCULO

RÉGIS DEBRAY ¿La decadencia de Occidente? 31

## POLÉMICA

ASEF BAYAT Malos tiempos para la revolución 49

TARIQ ALI Entre el pasado y el futuro 65

## ARTÍCULOS

PETER NOLAN Archipiélagos imperiales 81

BENEDICT ANDERSON Los no galardonados 101

SVEN LÜTTICKEN El *performance art* después de la tv 113

## CRÍTICA

KOZO YAMAMURA Estancamiento sistémico 138

KHEYA BAG La dinastía de Delhi 147

IAN BIRCHALL Descubrir el Tercer Mundo 158

La nueva edición de la New Left Review en español se lanza desde el Instituto de Altos Estudios Nacionales de Ecuador-IAEN,

---

[WWW.NEWLEFTREVIEW.ES](http://WWW.NEWLEFTREVIEW.ES)

© New Left Review Ltd., 2000

© Instituto de Altos Estudios Nacionales (IAEN), 2014, para lengua española

Licencia Creative Commons

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

SVEN LÜTTICKEN

## EL *PERFORMANCE ART* DESPUÉS DE LA TELEVISIÓN

**L**A TELEVISIÓN ES vídeo, el vídeo es televisión; forman parte del mismo *dispositif* tecnológico. ¿Qué es un videoartista, sino un productor de televisión que no dispone de canal? Las características formales de buena parte del videoarte son difícilmente compatibles con el régimen dominante en la programación televisiva; el videoarte ha desarrollado sus propios modos de distribución, basados principalmente en cintas o DVD vendidos en ediciones limitadas. En la década de 1970, René Berger distinguió entre macrotelevisión (televisión emitida en abierto), mesotelevisión (cable local) y microtelevisión (vídeo); como máximo, algunos artistas conseguían infiltrarse y utilizar el nivel mesotelevisivo del cable local, cuyo potencial democrático nunca llegó a realizarse plenamente<sup>1</sup>. Si bien en general no logró penetrar siquiera en este nivel, el mejor videoarte amplió la *lógica* de la televisión hasta tal punto que ilustró el potencial y los fallos del medio, su complejidad y sus contradicciones.

La televisión fue el primer medio de comunicación que transmitió un flujo potencialmente ininterrumpido de imágenes a la casa de los espectadores, penetrando en la vida cotidiana de manera mucho más profunda de lo que había conseguido el cine. Los formatos desarrollados para llenar este flujo también crearon nuevas formas de interpretación. En la década de 1960, la profecía pop de Andy Warhol, que todos tendríamos nuestros quince minutos de fama, articuló una transformación fundamental y al mismo tiempo ocultó su complejidad. Si resaltó el elemento

---

<sup>1</sup> René Berger, «Video and the Restructuring of Myth», en Douglas Davis y Allison Simmons (eds.), *The New Television: A Public/Private Art*, Cambridge (Ma), 1977, pp. 206-221.

de la *aceleración* –la fama se volvía efímera– no observó que el tiempo también se ha *dilatado* mediante la creación de lo que podríamos denominar «*performance general*», una interpretación que ya no está limitada por la duración convencional de las obras teatrales o las películas. Si la colección de «superestrellas» de Warhol profetizaba en muchos aspectos la aparición de nuevas formas de autoactuación, de los *realities* de tiempos recientes, con sus famosos desechables, la función de la *performance* [interpretación] en el arte de la década de 1960 fue más compleja de lo que sugieren las explicaciones excesivamente lineales sobre cooptación o apropiación de la vanguardia.

En la década de 1960, *performance art* no era aún un término común para denotar nuevas formas de arte en vivo. La nueva teatralidad se concebía de distintos modos: como *event*, como *happening* o, en Alemania, como *Aktion*. No obstante, al comienzo –en la obra de John Cage, por ejemplo– estaba la cuestión de la interpretación: *interpretación para televisión*. Las partituras de dos de las piezas de Cage, *Water Walk* y *Sounds of Venice*, ambas de 1959, están subtituladas «para intérprete solista de televisión». En 1960, *Water Walk* fue de hecho interpretada por el propio Cage en un popular concurso televisivo. Pero ¿cuáles son las propiedades específicas de un intérprete de televisión y de la interpretación en televisión? ¿Cómo se ha infiltrado la interpretación televisiva y modelado el arte desde comienzos de la década de 1960? ¿Y cómo intervienen el video y el *performance art* en la temporalidad de la televisión y en los nuevos modos televisivos de actuar?

### *Imagen en tiempo real*

En contraste con la mayoría de los videoproyectos de Warhol en la década de 1970, *Water* (1971) no estaba pensado para la televisión, pero comparte una característica importante con esas otras obras: la importancia de la voz humana, de la conversación<sup>2</sup>. Cuando productos de televisión experimentales realizados por Warhol, como *Phoney* o *Fight*, muestran a personas hablando por teléfono o discutiendo, el diálogo es claramente audible; por contraste, la conversación en *Water* consiste en comentarios intrascendentes y musitados fuera de pantalla; lo que se ve es un detalle del dispensador de agua de la oficina, en torno al cual supuestamente

---

<sup>2</sup> *Water* fue hecho para una presentación de Yoko Ono en el Everson Museum of Art de Syracuse, Nueva Jersey. En colaboración con George Maciunas, Ono invitó a diversos artistas a enviar obras basadas en el agua para efectuar *A Water Event*.

se han reunido los hablantes, quizá para conversar sobre los programas televisivos de la noche anterior. El refrigerador llena la pantalla y se convierte en su doble: una superficie de plástico con burbujas subiendo por detrás, funcionando como olas de luz puras, una especie de tiempo televisivo vacío y, sin embargo, extrañamente preñado. Las voces articulan este tiempo, si bien de manera informal, mediante un leve aumento o retroceso de la conversación. Pero en cuanto *videoperformance*, la conversación junto al dispensador de agua deja de ser un «descanso» para convertirse en una nueva forma de trabajo.

En su filosofía del vídeo, Mauricio Lazzarato afirma que «el capitalismo y sus tecnologías introducen el movimiento y el tiempo en las imágenes, y viceversa». Pero en contraste con Gilles Deleuze, no considera que el cine sea el principal agente tecnológico liberador del «flujo del devenir» respecto a la representación occidental tradicional. El cine y la fotografía son máquinas que cristalizan el tiempo: la fotografía lo hace congelándolo, mientras que el cine crea una ilusión de movimiento; solo el vídeo capta el movimiento en sí mismo, al transmitir las vibraciones de la luz. El cine sigue demasiado cercano a un modelo de representación basado en la impresión en un medio, mientras que las imágenes de vídeo no son representaciones o reproducciones de la realidad, sino oscilaciones de luz, contracciones y expansiones de las ondas lumínicas y, por consiguiente del tiempo en sí. Para el linaje filosófico bergsoniano, la materia consiste ya en luz en el tiempo; no se trata tanto de que el cerebro perciba la materia y la transforme en representaciones; sino que, por el contrario, el cerebro es un interfaz entre los movimientos recibidos (excitaciones) y los movimientos ejecutados (respuestas). Como nuestro cerebro/cuerpo, resalta Lazzarato, las tecnologías de los medios de comunicación son interfaces que modulan el tiempo<sup>3</sup>.

La anotación es importante para el análisis histórico-cultural. Como Deleuze, Lazzarato ontologiza y «naturaliza» en cierta medida la historia, pero la obra sigue conservando un potencial para el análisis histórico. De hecho, con sus intentos de infundir en la historia el devenir, oponiendo las esquematizaciones teleológicas y dialécticas a los panegíricos a la duración ilimitada, la propia filosofía neobergsoniana refleja la creciente integración de historia y duración subjetiva desde mediados del siglo xx.

---

<sup>3</sup> Mauricio Lazzarato, *Videophilosophie: Zeitwahrnehmung im Postfordismus*, Berlín, 2002, pp. 24, 48, 71, 47.

A medida que la vida cotidiana va siendo infiltrada por los medios de comunicación que modelan nuestro tiempo, los acontecimientos históricos sincronizan o sincopan la temporalidad de la vida cotidiana de maneras cada vez más complejas.

La videofilosofía de Lazzarato podría interpretarse como un montaje con el pensamiento de Henri Bergson y los escritos del videoartista Nam June Paik. Crucialmente, en la década de 1960, Paik comprendió que la reducción de la música por parte de Cage a uno de sus elementos básicos, el tiempo –más radicalmente en *4'33"*–, tenía sentido desde el punto de vista televisivo: ¿qué es la televisión sino un flujo potencialmente permanente de señales de tiempo que necesita ser articulado de algún modo, como Cage hizo con sus composiciones? Décadas antes de sus múltiples apariciones en la obra de Paik durante las décadas de 1970 y 1980, Cage había aparecido en el popular concurso televisivo *I've got a secret*, en 1960. En él, interpretó su pieza *Water Walk*, basada en otra anterior, *Water Music*, usando como herramienta compositiva capas superpuestas de *Fontana Mix*<sup>4</sup>. Cuando el presentador del programa le preguntó si no le importaba que el público se riese, Cage respondió que prefería la risa a las lágrimas, y procedió a dejar caer artículos en una bañera, hervir agua y tirar radios de las mesas (esto último representa el encendido y el apagado de los aparatos, que no era posible debido a un conflicto sindical en el canal televisivo), todo con meticulosa precisión.

Quizá el mayor momento televisivo cageano sea la interpretación de *4'33"* por parte del propio Cage en *A Tribute to John Cage* de Paik (1973-1976), realizado para los canales de PBS en Nueva York, WNET, y en Boston, WGHB: Cage se sienta ante un gran piano en Harvard Square, rodeado por una curiosa multitud que rompe en aplausos cuando, tras cuatro minutos y treinta y tres segundos, Cage, con aspecto satisfecho pero un tanto exhausto, termina la pieza y se levanta. En la década de 1960, Al Hansen sostenía que *4'33"* había anunciado los *happenings*, al activar a los miembros del público, cuyas reacciones en ocasiones hostiles se convertían en parte de la pieza<sup>5</sup>. Aquí, las reacciones son

---

<sup>4</sup> Dieter Daniels, *Vom Readymade zum Cyberspace: Kunst/Medien Interferenzen*, Ostfildern-Ruit, Hatje Cantz, 2003, p. 18. Respecto a esta *performance*, véase también Ina Blom, «Signal to Noise», *Artforum*, vol. 4, núm. 6, febrero de 2010, pp. 170-174, 226.

<sup>5</sup> Al Hansen, *A Primer of Happenings and Time/Space Art*, Nueva York, 1965, p. 35.

mucho más alegres, y la compatibilidad de este público emancipado con la lógica de la televisión queda también clara.

Con Bergson y Deleuze, Lazzarato plantea dos «síntesis» distintas del tiempo. La primera es la *síntesis material* del cuerpo, de las funciones motoras sensoriales; este es el tiempo del hábito, de la percepción cotidiana. La segunda es la *síntesis espiritual*, la de la memoria propiamente dicha: en ella se actualizan las imágenes de la memoria virtual, y el tiempo se convierte verdaderamente en una duración profunda y no cronológica. Incluso en el primer nivel, el tiempo está ya modulado, contraído y ampliado; pero, como en nuestras vidas cotidianas, las imágenes nuevas se generan de manera en gran medida predeterminada. Lazzarato sostiene que algunas piezas de vídeo imitan la segunda síntesis, la espiritual, no la material: en ella, la memoria actualiza el pasado en forma de imágenes-memoria —«la contracción y la expansión ya no guardan relación con el “tiempo-materia”, con la “imagen-materia”, sino con el pasado». Es la edición electrónica y la manipulación de imágenes la que permite imitar el libre juego de la memoria: «Siguiendo a Bergson, podría decirse que el tratamiento electrónico de las imágenes simula la memoria y el trabajo intelectual, y no es el equivalente de la síntesis material del tiempo»<sup>6</sup>.

### *Temporalidades cotidianas*

Esta ecuación esquemática de la manipulación electrónica de imágenes y la memoria es claramente insuficiente, sin embargo, ya que la televisión convencional desarrolla métodos de edición cada vez más sutiles y usa las artes gráficas digitales de modos compatibles con su funcionamiento no intrusivo en la vida diaria, de acuerdo con las rutinas mentales de sus consumidores. Cada vez más, la televisión ha llegado a combinar diversas emisiones con el material pregrabado y las artes gráficas, modulando el tiempo con flexibilidad inaudita, mientras que la rigidez de sus formatos reintegra a la perfección los resultados. Lazzarato lo reconoce vagamente al sostener que la televisión comercial traiciona la promesa ontológica del vídeo: es una estructura de poder que aprisiona el tiempo<sup>7</sup>.

---

<sup>6</sup> M. Lazzarato, *Videophilosophie: Zeitwahrnehmung im Postfordismus*, cit., pp. 73, 34-35, 48.

<sup>7</sup> *Ibid.*, p. 75.

Es característico de la televisión que a menudo sirva de telón de fondo móvil a otras actividades –comer, tareas domésticas, esperar– que pueden en sí mismas generar una temporalidad aburrida, monótona, a la que la primera puede infundir diversos ritmos. El mando a distancia, a su vez, puede modificar las cadencias creadas por la propia programación televisiva. *Schema (Television)*, un vídeo realizado por Sean Zinder en 2007, es un intrincado montaje de programas televisivos en apariencia dispares, desde previsiones meteorológicas a programas de cocina o documentales políticos, con algunos animales en medio; ninguno de los segmentos dura más de unos segundos. Aunque la obra puede interpretarse como una crítica a la incansable reducción de las noticias a entretenimiento por parte de la televisión, esta medida bastante genérica solo se vuelve efectiva debido a un aplanamiento un tanto incómodo del afecto que parece caracterizar al sujeto que está interpretando esta edición improvisada (aunque ¿hay siquiera un sujeto tras estos actos?).

En algunas partes del vídeo, se ve el menú de un proveedor de televisión digital; es esta una televisión que se ha vuelto ya parte de una máquina de medios universal, formada por tecnología informática. Si en la modernidad «mirar» y «ser mirado» se convierten en formas de trabajo productivas de valor, esto no se hizo plenamente explícito en el régimen cinematográfico del periodo de anteguerra. El acto de ver en sí solo se convirtió crecientemente en un acto económico en la constelación poscinematográfica modelada por la televisión, en las décadas de 1950 y 1960. En el cine, el acto inmediatamente productivo de valor era la compra de una entrada, mientras que en el caso de la televisión –al principio en Estados Unidos, después en el resto del mundo– el número y el porcentaje de espectadores pasaron a determinar los ingresos publicitarios. La televisión creó, asimismo, una realización capitalista distorsionada de la cualidad que Walter Benjamin había adscrito al cine en el socialismo: «Algunos de los que participan en las películas rusas no son actores en el sentido que nosotros damos al término, sino personas que se retratan a sí mismas, y principalmente en su propio proceso de trabajo. En Europa Occidental, hoy, la explotación capitalista del cine obstruye toda pretensión legítima del hombre moderno de ser reproducido»<sup>8</sup>.

---

<sup>8</sup> Walter Benjamin, «The Work of Art in the Age of its Technological Reproducibility: Third Version», *Selected Writings*, vol. IV: 1938-1940, Cambridge (Ma), 2003, p. 262.

Jean-Luc Godard y Anne-Marie Miéville honraron en apariencia esta «pretensión» con *Numéro deux* (1975), un ensayo cinematográfico en el que la pantalla está constantemente llena de imágenes de televisión, con monitores. En *Numéro deux*, el cine se convierte en lugar de reflexión sobre el nuevo régimen de medios. Vemos al propio Godard editando imágenes de vídeo de una familia obrera, predominantemente interpretada por no actores. El hombre trabaja en una fábrica, la mujer realiza el trabajo de la casa, que no está siendo reconocido realmente como trabajo. La película no se centra en la fábrica, sino en el ámbito doméstico, un espacio que está siendo transformado por la televisión. De hecho, muchos formatos de televisión han sido construidos sobre alguna forma o apariencia de hogar, desde *The Real World* de MTV a *Gran Hermano*: aquí, lo que en otro tiempo era la esfera de la vida íntima familiar, que seguía ciertas reglas establecidas, se convierte en una fábrica social en la que las funciones son constantemente reconfiguradas. En la era televisiva, no es que el trabajo preexistente esté siendo reproducido, sino que el acto de estar en televisión se convierte en un modelo para el trabajo propiamente dicho. En ese sentido, el vídeo del refrigerador de agua realizado por Warhol es sintomático: Warhol no reproduce el trabajo industrial, ni siquiera el trabajo posindustrial (de oficina), sino voces que nos hablan de una *autoperformance* cotidiana, relajada, durante momentos de ocio, el tipo de espontaneidad que la televisión se esfuerza por crear. La tecnología posttelevisiva, representada por el ascenso de famosos de YouTube y blogueros, ha exacerbado esta evolución, que comporta la producción de nuevas subjetividades.

En contra de lo afirmado por Lazzarato, podríamos decir que la novedad temporal de la televisión y el vídeo no reside en la supuesta superioridad ontológica de las ondas luminosas, sino en que duplican y articulan el tiempo de vida, el tiempo de la *performance*. Lo que importa es precisamente la interacción, el montaje, entre el tiempo tecnológico y el subjetivo –y este montaje no es tanto el avance del Ser inmemorial, la realización de una duración intemporal, como un cambio histórico en y del ser en sí mismo, una mutación en y del tiempo– y por consiguiente, en palabras de Alain Badiou, una erupción de «lo ontológicamente infundado y de lo trascendentalmente discontinuo»<sup>9</sup>.

---

<sup>9</sup> Alain Badiou, «The Event in Deleuze», trad. Jon Roffe, *Parrhesia*, núm. 2, 2007, p. 42.



## Representación general

Es sugerente que *Water Walk*, de Cage, estuviese estructurado en parte por el apagado y encendido de radios; Lazzarato sostiene que la televisión está más cerca de la radio y de la telefonía que el cine, que, dado que no consiste en una señal continua, presenta necesariamente representaciones retrasadas de la síntesis temporal. Warhol tituló uno de sus proyectos de vídeo-televisión *Phoney*, evocando el comentario efectuado por Marshall McLuhan de que la palabra *phoney* «farsante» entró en el inglés después de la llegada del teléfono [*telephone*]<sup>10</sup>. Mostrando actores que se alejan concentrados en su charla, la pieza sugiere que no solo quienes hablan, sino también el propio medio de la televisión son *phoney*, un pariente cercano del teléfono: una señal en vivo que fluye hasta la casa como agua por las tuberías, sin necesidad de cortes ni ediciones. Incluso aunque no todos los proyectos constaban de una sola toma, como *Water*, la edición en los proyectos videotelevisivos de Warhol en la década de 1970 siguió siendo mínima durante años; solo a finales de la misma y comienzos de la de 1980 el artista adoptó un tipo de montaje más conformista, para sus programas en MTV.

En las primeras versiones de la partitura 4'33", Cage presentaba la pieza «para cualquier instrumento o combinación de instrumentos», aunque la versión de piano sería la dominante. En notación proporcional, la partitura consta de líneas verticales que indican la duración, el tiempo puro. Ya aquí podemos preguntarnos por qué tiene que haber siquiera «cualquier instrumento», y en 1962 Cage radicalizó la pieza como 0'00", también conocida como 4'33" no. 2: se trataba ahora de un «solo que debe ser interpretado de cualquier modo por cualquiera», y que consistía en la interpretación de «una acción disciplinada». La partitura aclara: «No debe haber dos interpretaciones de la misma acción, y esa acción no puede ser la interpretación de una composición "musical"». La obra puede verse como respuesta de Cage al desarrollo de un nuevo tipo de *performance* por una generación de artistas más joven, asociados con Fluxus y con los *happenings*; de hecho, la partitura de 0'00" está dedicada a Yoko Ono y su entonces marido, Toshi Ichihyanagi<sup>11</sup>.

<sup>10</sup> Bob Colacello, *Holy Terror: Andy Warhol Close Up*, Nueva York, 1990, p. 141.

<sup>11</sup> Véase Branden Joseph, *Beyond the Dream Syndicate: Tony Conrad and the Arts after Cage*, Nueva York, 2008, pp. 161 y 405 n. 21.

Si la neovanguardia de la década de 1960 organizó una prolongada crítica a la especificidad del medio, provocando la aparición del arte genérico, o arte en general, las rutas hacia lo posespecífico fueron varias. Una, trazada por Thierry de Duve, se centró en torno a la pintura vanguardista, que, reducida a un mero lienzo, a su medio físico, se convirtió en un «objeto arbitrario» entre otros; esto, el triunfo del *readymade* en el centro de la vanguardia, es la evolución que Clement Greenberg y Michael Fried intentaron desesperadamente evitar en la década de 1960. Por el contrario, el impacto de Cage –que los artistas jóvenes, en especial Allan Kaprow, mezclaron con su modo de efectuar la «pintura de acción»– hizo hincapié en la *performance general*, como una forma de espacios intermedios<sup>12</sup>. Pero si bien las nuevas formas de *performance* posdisciplinaria derribaron temporalmente los muros entre la música, el teatro y las artes visuales, la *performance general*, en cuanto *forma de arte*, era a su vez parte de una redefinición más amplia de la *performance*.

El término *performance* es escurridizo incluso en contextos relativamente bien definidos. En la economía «culturalizada» actual, no solo hace referencia a la productividad del trabajo de cada persona, sino también a la autointerpretación real, cuasiteatral, de cada uno en una economía en la que el trabajo se ha vuelto más dependiente de factores inmateriales. Como artista, escritor o conservador, cada uno *performa* haciendo su trabajo; pero el trabajo incluye dar conferencias, acudir a inauguraciones, estar en el lugar adecuado en el momento adecuado. La *performance general* trasciende los límites del ámbito (todavía) específico de la *performance* artística; como autointerpretación que va más allá de la ejecución de tareas, es la base del nuevo régimen de trabajo. En cuanto manifestaciones ejemplares y excéntricas de este nuevo régimen, algunas prácticas artísticas a partir de la década de 1960 y posteriores pueden ayudar a enfocar el nuevo régimen performativo, y sus estrechos vínculos con formatos televisivos que dependen de actores no profesionales.

En un libro de 1965 sobre los *happenings*, Hansen –uno de los alumnos de la New School de Cage a finales de la década de 1950– ilustra la función primordial de 4'33". Al no aportar nada parecido a una interpretación [*performance*] musical tradicional, Cage volvió las tablas hacia los oyentes: «La audiencia comprende que se ha convertido en el intérprete,

---

<sup>12</sup> Respecto al análisis que Thierry de Duve hace del arte genérico, véase *Kant After Duchamp*, Cambridge (MA), 1996.

y realiza una *performance*: abucheando, haciendo chirriar las patas de las sillas, charlando, moviéndose de un lado a otro, visitándose unos a otros y yendo al baño»<sup>13</sup>. El modo de composición de Cage no solo sustituye el «*qué* musical» por el «*cuándo* musical» –es decir, «una temporalización pura», como afirma Ina Blom– sino que es también un «*cuándo*» que cuestiona la distinción tradicional entre público pasivo e intérprete activo<sup>14</sup>. El espectador activado de la *performance* poscageana tiene su homólogo de masas en la televisión, el medio que promete elevar a los miembros del público a un estrellato momentáneo y a pequeña escala (en la pequeña pantalla). Cage, en el programa televisivo, no es «un compositor famoso»; es un miembro del público, si bien más excéntrico que la mayoría, que interpreta unos cuantos trucos raros. La próxima semana habrá otro u otra.

### *Liberaciones*

«Los *happenings* –señalaba Allan Kaprow– deberían ser sin ensayar e interpretados una sola vez por no profesionales»:

Una multitud debe devorar una habitación llena de comida; se quema una casa; se esparcen cartas de amor por un campo para después golpearlas y dejarlas hasta que la lluvia futura las convierta en pulpa; veinte coches alquilados son conducidos en distintas direcciones hasta que se quedan sin gasolina [...]. No solo es a menudo imposible y poco práctico ensayar y repetir situaciones como estas, sino también innecesario. Al contrario que las artes de repertorio, los *happenings* poseen una libertad que radica en su uso de ámbitos de acción no repetibles<sup>15</sup>.

Tras los primeros años, en los que los *happenings* todavía tenían lugar en espacios interiores, en medio del público (no enfrente), Kaprow intentó demoler más radicalmente la distinción entre intérpretes y espectadores, celebrando *happenings* sin anuncio previo, en espacios públicos urbanos o en el campo. Lo denominó *happening* de «actividad», en el que «no debería haber (y habitualmente no puede haber) un público» que mira, distinguido de los participantes y los transeúntes. Este tipo de *happening* está «directamente inserto en el mundo

<sup>13</sup> A. Hansen, *A Primer of Happenings and Time/Space Art*, cit., p. 35.

<sup>14</sup> Ina Blom, «Signal to Noise», cit.

<sup>15</sup> Allan Kaprow, «The Happenings Are Dead; Long Live the Happenings!», en Jeff Kelley (ed.), *Essays on the blurring of Art and Life*, Berkeley y Los Angeles, 1993, pp. 63-64.

cotidiano, olvida los teatros y los espectadores» y «participa en los rituales cotidianos e inconscientes del supermercado, el viaje en metro a horas punta y el cepillado de dientes matutino»<sup>16</sup>.

El principal modelo de Kaprow para la «actuación» en *happenings* era la interpretación de tareas cotidianas, a las que un mayor grado de atención consciente les permite adquirir nueva visibilidad y volverse extrañas. Erosionada la distinción entre intérprete y público, el o la intérprete se convierte en su propio doble, o en su propio público. *Water Walk*, de Cage, se basaba también, por supuesto, en acciones cotidianas como encender la radio, pero con un giro. Warhol, que era conocedor de los primeros *happenings* y de la televisión, puso en escena su propio *happening* continuo en Factory, del cual sus películas mostraban a menudo extractos supremamente triviales. Las *autoperformances* de las superestrellas de Warhol parecían ejemplos tempranos de una forma que la *performance* en general adoptaría cada vez con mayor frecuencia.

En 1970, el artista de Fluxus y *happening* alemán Wolf Vostell sostenía, en la introducción a la segunda parte de un libro publicado en 1965 en el que él y Jürgen Becker habían intentado documentar el nuevo *performance art* general, que después de Mayo de 1968 dicha documentación ya no podía restringirse a Fluxus y los *happenings*. Haciéndose eco de la retórica de su amigo Jean-Jacques Lebel, Vostell afirmaba que los diversos movimientos de protesta de años recientes habían abolido cualquier diferencia entre la vida y el arte<sup>17</sup>. En consecuencia, entre los *performers* cuyas «acciones» documentaba su nuevo libro se encontraban Daniel Cohn-Bendit, Rudi Dutschke y Abbie Hoffman, además de Kaprow y Higgins y los «comuneros» Fritz Teufel y Rainer Langhans, que en Kommune 1 vivían la vida liberada en público. La imagen de la portada del libro es de hecho una celeberrima fotografía de miembros desnudos de Kommune 1 vistos de espaldas. Aunque esta foto fue originalmente escenificada en 1967 como protesta contra las detenciones policiales –los comuneros tienen las manos sobre la pared–, rápidamente se convirtió en icono de la Kommune como espacio de vida auténtica, vivida sin el azaramiento burgués. El argumento no es, por supuesto, que Vostell y Lebell tuviesen razón en sus grandes afirmaciones acerca de la completa fusión de arte y vida, sino que por una vez

<sup>16</sup> *Ibid.*, p. 87.

<sup>17</sup> Wolf Vostell, «[Introduction]», en *Aktionen: Happenings und Demonstrationen seit 1965. Eine Dokumentation*, Reinbek bei Hamburg, 1970.

el insufrible autopromotor Vostell acertó al decidir que una antología de «acciones» de 1970 no podía contentarse con enumerar las obras de un cierto grupo de artistas poscageanos.

Kommune 1 hundía sus raíces tanto en la neovanguardia artística como en el movimiento estudiantil y la nueva izquierda; la segunda mitad de la década de 1960 contempló una adopción generalizada de «*happenings*» y «eventos» fuera del mundo del arte en el sentido estricto, tanto con fines comerciales como contraculturales. Uno de los fundadores de la comuna fue Dieter Kunzelmann, exmiembro de SPUR, un grupo afiliado a los situacionistas, que practicó un «accionismo» criptosituacionista, intentando progresivamente realizar el programa de vanguardia de abolir el arte alienado y alienante para alcanzar una vida liberada, mediante la creación de «eventos» impactantes que pretendían sacar a la población de su letargo. Kommune 1 sería una forma radicalizada de *performance* general fuera de los confines incluso de la definición más «extensa» de arte: biopolítica vivida. En sus últimas fases, antes de desintegrarse en 1969, Kommune 1 fue cortejada por famosos, y en general disfrutó proporcionando imágenes titilantes de la vida liberada a revistas convencionales; la modelo Uschi Obermaier era una de las favoritas.

Recientemente, Rainer Langhans, uno de los cocreadores de Kommune 1, dominó los medios nacionales durante semanas cuando participó en la versión alemana del concurso *I'm a Celebrity, Get Me Out of Here*. Mientras que formatos tradicionales de televisión de las décadas de 1950 y 1960 como *I Have a Secret* daban a sus concursantes literalmente quince minutos de fama, tras los cuales volvían a ser ciudadanos corrientes, los nuevos formatos, a partir de la década de 1990, operan de manera muy distinta: sus participantes intentan al menos permanecer en el candelero, vivir su vida en público. La carrera mediática de Langhans puede considerarse el modelo, en Alemania, de este tipo de *autoperformance* perdurable; ha habido ceses temporales, pero nunca se ha mantenido verdaderamente fuera. Aunque *I'm a Celebrity* en cuanto programa televisivo sigue un formato rígido, Langhans obviamente pensó que podía infundir al procedimiento su interpretación *sponti*, posiblemente dando por sentado que sería neutralizada como una autenticidad excéntrica en un formato que depende de los «personajes». Dicha neutralización funcionaba incluso en la interpretación del *Water Walk* de Cage, aunque este lograba controlar las condiciones de su interpretación en mucho mayor medida, y no tenía que arrastrarse en medio de gusanos. Más

crucialmente, tras la entrevista inicial con el presentador, Cage podía seguir su propia partitura, incluso aunque esta partitura estuviese a su vez integrada en el programa.

A estas alturas la televisión ya no es lo que era; como en el caso de prácticamente todos los medios, se ha integrado en el metamedio digital, en una cultura programada en la que las redes sociales y la «minería de datos» que las hace potencialmente rentables constituyen el nuevo horizonte de la *autoperformance*<sup>18</sup>. La *performance* de Cage en *I Have a Secret* resultó ser un momento histórico crucial: podemos considerar en general que la *performance* cageana, que dio impulsos fundamentales a la neovanguardia de la década de 1960, hace de puente entre dos regímenes de interpretación televisiva. Pero si la autointerpretación mediática actual es en muchos aspectos una forma degradada del *performance* general instigada por la vanguardia en torno a 1960, no deberíamos establecer un análisis lineal de cooptación. Por el contrario, «la interpretación general para televisión» y «la *performance* general en arte» han coexistido y se han influido mutuamente durante décadas, explicándose una a otra.

Desde la década de 1960, Wim T. Schippers –que junto con Willem de Ridder, y durante un breve periodo Stanley Brouwn, formaron el contingente del Fluxus holandés– (co)creó un número de programas de televisión que presentaron las lecciones cageanas a un público convencional<sup>19</sup>. Los situacionistas, con cierta razón, tildaron la famosa aparición de la primera mujer desnuda en la televisión holandesa, Phil Bloom, leyendo un periódico en *Hoepla*, de espectáculo avanzado<sup>20</sup>. Pero como en la anterior *Manifestation on the Beach at Petten*, de Schippers, en la que el artista vaciaba una botella de limonada en el mar para el programa de televisión *Signalement*, podemos ver que se trata de llevar el pseudoevento televisivo a un momento en el que su vacuidad fundamental queda explícita. Como el vertido de limonada, que Phil Bloom leyese el periódico desnuda fue un no-evento extrañamente sencillo y pragmático completamente en conflicto con la reacción mediática que ocasionó.

<sup>18</sup> Respecto a la minería de datos, véase Joe Scanlan, «The Uses of Disorder», *Artforum*, vol. 48, núm. 6, febrero de 2010, p. 165.

<sup>19</sup> Véase el primer artículo sobre Fluxus y el trabajo televisivo de Schippers escrito por Frans Haks, «Over Fred Haché, Barend Servet, Flusuns en Wim T. Schippers», *Museumjournaal*, vol. 18, núm. 6, diciembre de 1973, pp. 246-251.

<sup>20</sup> «Le point culminant de l'offensive du spectable», *Internationale Situationniste*, núm. 12, septiembre de 1969, p. 50.

Apurando el lado vodevilesco de Fluxus, Schippers exploró una versión populista de la vacuidad cageana.

El episodio de *Signalement*, un programa artístico de 1962, realizado e ideado completamente por Schippers y de Ridder empezaba con la imagen inclinada 45 grados de un locutor que hablaba sin sonido; enseguida, el mismo locutor aparecía enderezado y con sonido, interpretando una pieza de Emmett Williams en la que decía «Si La Monte Young está viendo este programa, ¿podría por favor llamar al teléfono de Ámsterdam 24087?». Al parecer, George Maciunas sugirió estos eventos televisivos<sup>21</sup>. El programa, que también contenía segmentos sobre el Pop Art, el Nouveau Réalisme y Zero, incluía entrevistas completamente guionizadas en las que el flujo de palabras era interrumpido por timbres de teléfono, primeros planos de pasteles y el elaborado encendido de cigarrillos y vertido de bebidas, acompañados por ruidos de cucharas y copas, mecanismos que anticiparon el posterior trabajo televisivo de Schippers. En la década de 1970, fue cocreador de programas de comedia como *De Fred Haché Show* y *Barend Is Weer Bezig*, en los que actores semiprofesionales que parecían de todo menos glamurosos tenían que enfrentarse a los diálogos precisos y extrañamente artificiosos de Schippers, junto a decorados que se caían y equipos de trabajo en apariencia incompetentes que podían olvidarse de incluir la cabeza del intérprete en la toma. La estrella disidente de estos programas era Sjev van Oekel, interpretado por Dolf Brouwers: un narcisista melodramático y distraído, que escupía *non sequiturs*, cuyo programa, *Van Oekel's Discohoek*, presentaba verdaderos músicos de rock internacionales obligados a soportar el caos escenificado por Schippers y compañía.

### *Realimentación*

A finales de la década de 1960, a medida que los artistas utilizaban el vídeo y reflexionaban sobre la televisión cada vez con mayor frecuencia, estaba en el horizonte la eventual integración de la televisión en un régimen posttelevisivo de tecnología de la información. Críticos y artistas fraguaron una mezcla de cibernética y teoría de sistemas, estudiando los sistemas naturales y de información, y resaltando la noción cibernética de la realimentación en ambos casos. El estudio cibernético de la

---

<sup>21</sup> *Actie, werkelijkheid en fictie in de kunst van de jaren '60 in Nederland*, Róterdam, 1979, pp. 67-71.

comunicación entendida como control –íntimamente conectado con la investigación en la Segunda Guerra Mundial sobre el radar y la tecnología de la información inicial– quedó *de facto* subsumido en la teoría de sistemas, surgida de la biología. En palabras de Hans Haacke, introducido en el análisis de sistemas y la cibernética por el crítico y teórico estadounidense Jack Burnham en 1965-1966: «La definición más general de sistema es la de agrupación de elementos sujetos a un plan o propósito común». Y añadía que, en su opinión, el término «sistema» en arte «debería reservarse a las esculturas en las que se produce una transferencia de energía, material o información, y que no dependen de la interpretación perceptiva»<sup>22</sup>.

A finales de la década de 1960, Haacke pasó de investigar los «sistemas naturales» –en piezas que trataban del viento o la condensación, por ejemplo– a los «sistemas sociales». Empezó presentando como obras de arte encuestas a visitantes en 1969, con *Gallery-Goers' Birthplace and Residence Profile* en la Howard Wise Gallery, de forma tal que los espectadores se convirtieron en intérpretes cibernéticos, al contestar las preguntas. Dentro de la economía en general, las encuestas y perfiles pasarían a destacar cada vez más, hasta los actuales perfiles *online*. Ni afirmación tecnócrata ni rechazo abstracto, las piezas de Haacke intentan interpretar el sistema, intervenir en él a través de mímica estratégica. En *Information show*, una obra de 1970 representada en el Museo de Arte Moderno y modelada por la cibernética, presentó una encuesta con una sola pregunta política, sobre la actitud del gobernador Rockefeller respecto a Vietnam. No se declaraba que Rockefeller era también fideicomisario del MOMA, pero a quienes lo sabían les sirvió para subrayar las interrelaciones entre el mundo del arte y otros sistemas sociales<sup>23</sup>.

Si la encuesta del MOMA empleaba una tecnología mecánica relativamente simple –un dispositivo de cómputo accionado por los votos–, las aportaciones de Haacke a la exposición *Software*, organizada en 1970 por Jack Burnham en el Museo Judío, eran tecnológicamente más ambiciosas. *News* aportaba un flujo en directo de noticias de diversas agencias, impresas a medida que iban entrando. Haacke preparó también una

---

<sup>22</sup> Hans Haacke, citado en una entrevista con Jeanne Siegel, en Alexander Alberro y Blake Stimson (eds.), *Conceptual Art: A Critical Anthology*, Cambridge (MA), 1999, p. 243.

<sup>23</sup> Julia Bryan-Wilson, *Art Workers: Radical Practice in the Vietnam Era*, Berkeley y Los Ángeles, 2009, pp. 190-193.



versión automatizada de *Visitors' Profile*, que permitía una gama de cuestiones más compleja que la versión mecánica del MOMA: un diagrama de flujos empieza con algunas cuestiones básicas que dividen a los participantes en grupos sociales (por edad, sexo) y continúa con preguntas como «¿Te gusta el colegio?» (a aquellos que todavía van al colegio) o «¿Le importaría mandar a su hijo en autobús para integrar colegios?»<sup>24</sup>. El diagrama de flujos sigue refinando los perfiles sociales de los entrevistados, mediante preguntas sobre renta y creencia religiosa, al tiempo que pide opiniones sobre una variedad de temas sociales y políticos. Los visitantes debían responder a las preguntas en un «teletipo» conectado a una «pantalla grande», y el programa informático que debía escribirse basándose en el diagrama de flujos de Haacke permitiría elaborar los datos en tiempo real, con los resultados permanentemente cambiantes de la encuesta proyectados en una pared mediante vídeo<sup>25</sup>. Por desgracia, los problemas tecnológicos impidieron que la obra se realizase.

En un giro polémico contra las nociones idealistas de apreciación del arte –piénsese en la «cualidad de presente» de Fried– Burnham resaltó que «estos sistemas informáticos tratan de eventos *en tiempo real*, eventos no artificiosos y que ocurren en circunstancias normales. Todos los sistemas de tratamiento de datos a los que me he referido están *introducidos* en los eventos que monitorizan y *acaban formando parte* de ellos»<sup>26</sup>. En el mismo sentido, la televisión se integra en un *dispositif* posttelevisivo; este no es el tiempo «real» de la transmisión en directo, sino del tratamiento casi instantáneo de datos, y de su exposición, que funciona como realimentación en un sistema de comunicaciones. En el mundo de la cibernética y de la teoría de sistemas, no hay afuera, no hay más allá del sistema: solo hay una afinación perpetua, mediante la respuesta a la realimentación y el ajuste de los propios actos en consecuencia; lo que es posible, sin embargo, como demuestran la obra de Haacke y algunas de las respuestas a la misma, es proporcionar una realimentación inde-seable: señales mutantes.

---

<sup>24</sup> Diagramas de flujo de la versión *Software* de *Visitors' Poll*, que no llegó a realizarse, archivo de Hans Haacke.

<sup>25</sup> H. Haacke, «Visitors' Profile 1969», en *Software*, Nueva York, 1970, p. 34.

<sup>26</sup> Jack Burnham, *Great Western Salt Works: Essays on the Meaning of Post-Formalist Art*, Nueva York, 1974, p. 30.

*Dentro del cibertiempo*

Los sistemas en tiempo real de Burnham y Haacke dependen de la combinación de tecnología informática y de vídeo. Ya en la década de 1940, el tubo de rayos catódicos se había convertido en elemento integral del ordenador; si la tecnología de la información acabaría transformando la televisión, esta había permitido ya que el ordenador se extendiese. Paik no se equivocaba cuando, de manera evocadora, caracterizaba el nacimiento de la cibernética a partir del espíritu de la televisión:

La física de Newton es la mecánica del poder y el nada conciliador sistema bipartidista, en el que el fuerte vence al débil. Pero en la década de 1920, un genio alemán puso una diminuta tercera parte entre estos dos poderosos polos (cátodo y ánodo) en un tubo de vacío, permitiendo así que el débil ganase al fuerte por primera vez en la historia humana. Podría ser una «tercera vía» budista, pero en todo caso este invento alemán condujo a la cibernética, que vino al mundo en la pasada guerra para expulsar del cielo inglés los aviones alemanes<sup>27</sup>.

En esta cultura paikeana hemos rebasado, paradójicamente, los confines de una «videofilosofía» que quiere basarse en un estatus ontológico privilegiado; estamos entrando en un régimen posvídeo en el que domina una *performance* en tiempo real diferente.

La doble proyección de vídeo de Harun Farocki, *Eye/Machine III* (2003), y la película de un solo canal relacionada, *Erkennen und Verfolgen*, investigan el uso de cámaras de televisión en los proyectiles autodirigidos, combinando metraje de guerras recientes con imágenes de Vietnam y de los experimentos nazis con una «bomba de televisión» que integraba la pantalla de televisión en un sistema cibernético de realimentación en tiempo real. Farocki traza un sistema distinto de realimentación en tiempo real en una instalación multicanal titulada *Deep Play* (2007). Muestra la final del Mundial de Fútbol de 2006 en Berlín, en tiempo real, mientras los demás canales muestran diagramas digitales en movimiento pensados para dar a entrenadores, jugadores o comentaristas una mejor percepción del juego: los jugadores se convierten en puntos o flechas en movimiento. Este aspecto de la pieza recuerda una frase de Vilém Flusser, cuya obra interesa a Farocki desde hace tiempo. Acerca de la ciudad de Colonia, Flusser afirmaba

---

<sup>27</sup> Nam June Paik, «Cyberated Art», en *Manifestos*, Nueva York, 1966, p. 24.

que sus habitantes «son enjambres de puntos densamente dispersos», que mueven los datos en un sistema de tiempo real: «El ser humano ya no puede verse como un individuo, sino como lo contrario, una densa dispersión de piezas; es calculable»<sup>28</sup>.

Al emitir simultáneamente metraje de vídeo en directo y diagramas transformadores del partido en curso, *Deep Play* muestra la realimentación en acción: el uso de datos para mejorar el rendimiento [*performance*]; después de todo, la cibernética está íntimamente asociada con el ascenso del diagrama de flujos en la época de posguerra. A finales de la década de 1960, con películas como *Inextinguishable Fire*, Farocki había participado en el redescubrimiento del montaje politizado del cine soviético; el montaje dialéctico de Eisenstein, unido a estrategias brechtianas, parecía guardar la promesa de la intervención social. En el mundo poscinemático de *Auge/Maschine* y *Deep Play*, es difícil concebir una transformación revolucionaria. De hecho, con sus montajes paralelos en múltiples canales, Farocki interviene en las relaciones diagramáticas que constituyen de hecho la cibernética existente, ofreciendo y estimulando –como las piezas de sistemas de Haacke– una realimentación muy distinta.

Sin embargo, dicha realimentación mutante constituye una señal relativamente débil en lo que Franco Berardi denomina nuestro «cibertempo». En *Precarious Rhapsody*, Berardi señala que el ciberespacio es infinito, pero el cibertempo –la capacidad del organismo para tratar la información del ciberespacio–, no<sup>29</sup>. La creciente flexibilidad ha llevado a un aumento de las psicopatologías. Un anuncio de una empresa de Internet en el que se veía a un directivo saliendo alegremente del despacho y disfrutando del parque un hermoso día de verano pone una nota positiva en el hecho de que, para muchos, la oficina está ahora en todas partes y todo el tiempo. El síndrome de agotamiento crónico, esa nueva enfermedad de masas, es una patología temporal, un dolor de nuestro tiempo. Podemos ser enjambres de puntos, pero somos puntos patológicos, enfermos por los resultados en tiempo real de nuestra inscripción en los medios sociales. En las condiciones de trabajo del capitalismo fordista, con la arquetípica cadena de montaje, el tiempo de trabajo podía seguir experimentándose como una imposición en la vida; en el posfordismo, cuando el tiempo de trabajo coincide crecientemente

<sup>28</sup> Vilém Flusser, «The City as Wave-Trough in the Image-Flood», *Critical Inquiry*, vol. 31, núm. 2, invierno de 2005, pp. 327, 324.

<sup>29</sup> Franco «Bifo» Berardi, *Precarious Rhapsody*, Londres, 2009, pp. 69-71.

con el tiempo de la vida, estamos entrando en un régimen que en otra parte he denominado de la abstracción concreta; tanto financiera como tecnológicamente –y en la tecnología financiera– la abstracción se ha concretado<sup>30</sup>. Este es el cibertiempos de Berardi, con sus presiones y patologías. Perpetuamente alerta a la siguiente notificación de mensaje, a los trabajadores les preocupa perennemente su futuro; es un tiempo de suspense generalizado. Cada acto o no acto pueden tener repercusiones en la trayectoria profesional de uno; uno está siempre siguiendo e intentando mejorar la tasa de mercado de su propio futuro, o de sus propios futuros. El ámbito de la abstracción concreta está marcado, por lo tanto, por la realimentación. La televisión ha quedado integrada en este sistema en tiempo real como un programa de aplicación más.

En 2009, Haacke rindió «homenaje» a Silvio Berlusconi en una iglesia de Como con *Once Upon a Time*. Sobre las partes vacías y dañadas de los frescos barrocos, el artista proyectó emisiones en directo de tres de los canales controlados por Berlusconi. La pieza puede considerarse una actualización de *News*, quizá ante todo por un elemento adicional: teletipos proyectados con las cotizaciones más recientes de la bolsa de Milán, incluidas las de Mediaset, la empresa de Berlusconi. Si el anterior experimento de Haacke con «sistemas en tiempo real» presuponía que los mecanismos de realimentación podían utilizarse con fines progresistas, *Once Upon a Time* muestra una corriente de imágenes sobre la que los espectadores no pueden actuar y un desfile de datos económicos sobre los que solo un grupo muy pequeño de inversores podría actuar, a pesar de que afecta a millones de vidas<sup>31</sup>. A finales de 2011, Berlusconi fue por fin depuesto (aunque quizá solo temporalmente), no por un movimiento popular, sino por presiones de los mercados financieros, para los que había dejado de ser un activo para convertirse en una carga; la versión italiana del neoliberalismo necesitaba «normalizarse», despojarse de sus grotescos rasgos de opereta submusoliniana. Lo que queda es un Estado (pos)televisivo modelado por la perpetua realimentación de las cotizaciones bursátiles y las noticias económicas, en el que la única oportunidad de participación que la mayor parte de los espectadores tiene es

---

<sup>30</sup> Sven Lütticken, *Idols of the Market: Modern Iconoclasm and the Fundamentalist Spectacle*, Nueva York y Berlín, 2009.

<sup>31</sup> Respecto a *Once Upon a Time*, véase también Alexander Alberro y Nora M. Alter, «System, Dialectics and Castles in the Sky», en *Hans Haacke: Castles in the Sky*, Madrid, 2012, pp. 20-29.

la autointerpretación en uno de los muchos programas de telerrealidad y concursos con los que Berlusconi construyó su imperio mediático.

El tema del vídeo de un solo canal que Harun Farocki presenta en *Worte und Spiele* (1997) es la producción de tres programas de testimonios y concursos de tarde alemanes. Quizá la parte más asombrosa sea la primera, sobre el programa de testimonios *Vera am Nachmittag*, dedicado en este caso al tema de las relaciones a distancia. Farocki recorta el programa y sus preparativos, centrándose en los resúmenes de los invitados, los ensayos y las personas que esperan tras la escena, así como en el programa en sí: en este último caso, sin embargo, los recesos en la sesión de grabación son tan importantes como los momentos en los que las cámaras ruedan. El flujo temporal rigurosamente reglamentado del programa es modulado, transformado en un ritmo distinto en el que los momentos de espera y preparación son importantes. Estos programas han desaparecido, en parte por el ascenso de los formatos de telerrealidad, más baratos de producir que los programas de estudio; pero esto no significa que *Worte und Spiele* solo tenga ahora importancia arqueológica. Es posible deducir muchas cosas del modo en el que Farocki muestra a los autointérpretes ensayando o pasando el tiempo, esperando para entrar en acción. Durante un debate entre invitados, la cámara del artista capta a la presentadora del espectáculo alternando una mirada atenta y comprensiva hacia estas personas con montones de asentimientos y miradas de reojo a miembros de su equipo. Todos interpretan su papel, pero estos momentos de suspensión, de potencialidad, permiten imaginar diferentes acciones y guiones improvisados.

En una obra relacionada, *Interview* (1996), Farocki muestra escenas de diversos seminarios o sesiones de formación en los que a los participantes se les enseña a presentarse y venderse en las entrevistas de trabajo. Reciben lecciones de autointerpretación. Algunas de estas sesiones están dirigidas desempleados o a jóvenes que acaban de terminar la enseñanza, mientras que otras –mucho más caras, obviamente– están dedicadas a directivos muy bien remunerados. En varios casos, se utiliza la reproducción de vídeo para dar a un asistente una idea de la imagen que proyecta, y su posible divergencia respecto a la imagen que tiene de sí; el uso del vídeo para la realimentación ha pasado de la psicoterapia a la formación para el capitalismo semiótico. Grabando esta reproducción de vídeo, Farocki ofrece otra forma de realimentación, una forma –desde el punto de vista del sistema– superflua y excesiva. Al crear esta

constelación de diversos tipos de actores, desde autointérpretes directivos a personas que «solo quieren conseguir un trabajo» y que, en algunos casos, tienen que aprender los conceptos básicos de representarse a sí mismos, Farocki libera de manera momentánea (aunque solo virtual) a estos sujetos de los bucles de realimentación de sus respectivos seminarios.

### ¿Desprogramación?

Si somos «criaturas altamente potenciales», como sostiene Paolo Virno, en las condiciones del capitalismo industrial este potencial adquiere la forma de la fuerza de trabajo: es decir, está redefinido, en términos cuantitativos, como el rendimiento [*performance*] medio esperado<sup>32</sup>. La ideología y, en cierta medida, la práctica del posfordismo trascienden el clásico uso industrial del potencial humano en cuanto fuerza de trabajo genérica y abstracta, una fuerza reducida a una media estadística, a un número de acciones repetitivas ejecutadas de acuerdo con criterios cuidadosamente calculados. El posfordismo no solo quiere aprovechar el potencial del trabajador para efectuar tareas repetitivas, sino también toques más personalizados, una *autoperformance* más creativa. La televisión, con sus formatos más accesibles, que exigen intérpretes cada vez más «espontáneos», es el medio que ha permitido a esta *autoperformance* desarrollarse y madurar. Ahora que estamos trabajando en este régimen, surge la cuestión de cómo podemos aprovechar la parte de nuestro potencial que no forma parte del programa.

En sus instalaciones, piezas de radio y vídeos (estos últimos a menudo realizados en colaboración con Eva Meyer), Eran Schaerf se centra en situaciones en cierta medida «programadas» de diversas formas; pueden estar programadas mediante soporte lógico, por códigos digitales, pero normalmente están modeladas a su vez por restricciones culturales, económicas y políticas que determinan –entre otras cosas– qué tipos de *performance* se permiten. En buena parte de las «tertulias radiofónicas», las aportaciones en apariencia no mediadas y espontáneas de los oyentes están en gran medida determinadas por el formato del programa, que en general necesita pasar de una persona que necesita desahogarse, o contarnos problemas personales, a la siguiente. En *Listerner's Voice*

---

<sup>32</sup> Sonja Lavaert y Pascal Gielen, «The Dismasure of Art: An Interview with Paolo Virno», en Pascal Gielen y Paul de Bruyne (eds.), *Being an Artist in Post-Fordist Times*, Róterdam, 2009, p. 25.

(1999-2001), un audiodrama de Schaerf, diversas voces hablan de los conflictos y los tabúes que rodean a la música árabe y a Wagner en Israel, un tema complicado que enseguida se convertiría en ruidosa discusión en un programa de tertulias normal, pero que aquí está representado en un montaje ambiguo y cuidadosamente producido.

El ejercicio de desprogramación de Schaerf está, por supuesto, completamente sometido a guion, aunque el artista está planeando crear una plataforma *online* en la que los usuarios puedan realizar una edición propia de los elementos que lo componen, haciendo de hecho de moderadores. En la versión de instalación de *Listener's Voice*, el espectador puede escuchar la obra con audífonos inalámbricos mientras desde el techo se proyecta un gran patrón de prueba televisivo. El trabajo de *Listener's Voice* queda así atrapado en una señal de televisión que señala la ausencia de programación, de imágenes. La obra de Schaerf con el medio falso [*phony*] de la radio, por lo tanto, puede también considerarse una práctica televisiva desplazada, centrada en la interacción de voz y programa, de actor y estructura. Para Cage, las operaciones de oportunidad programada tenían un efecto liberador, levantando un peso de los hombros de compositor e intérprete. Schaerf, por contraste, se centra precisamente en el papel del intérprete en el campo de la oportunidad programada, en la actuación como forma de realimentación planeada. Al hacerlo, se centra en un elemento de la práctica neovanguardista que no ha sido suficientemente abordado y entendido: el desarrollo de modos de *performance* que podrían denominarse *liminales*, en el sentido de que se sitúan en los intersticios entre el o la intérprete y su propio papel, aun cuando ese papel sea ostensiblemente el yo.

### *Performance liminal*

El contraste entre la *autoperformance* de Rainer Langhans y el uso que Schippers hace de actores no profesionales o marginales simboliza una división fundamental dentro de la *performance* general. Si Langhans y otros hablan el lenguaje de la autenticidad exhibicionista, los personajes cómicos de Schippers usaban las excentricidades y las imperfecciones de los actores, creando caricaturas cuya pronunciación acartonada de diálogos y monólogos altamente artificiales –llenos de clichés, *non sequiturs* y extraños giros de expresión– saboteaba la retórica de la «auténtica» *autoperformance*. Y sin embargo, en 1989, Dolf Brouwers, que cada vez mas a menudo interpretaba una versión personal y menos divertida del

personaje Van Oekel, demandó a Schippers por usar su imagen en la tira cómica de Sjeff van Oekel. Una foto escenificada de unos años antes, en la que a Brouwers, caracterizado de Van Oekel, se le pone un globo de pensamiento que lo muestra indignado por todo el rollo que Schippers y el artista Theo van den Boogaard «habían inventado», parece anunciar este extraño incidente<sup>33</sup>. Por grotesco que fuese el personaje de Van Oekel, y por conscientemente artificial que intentase ser el diálogo de Schippers, actor y personaje se habían entremezclado irremediablemente.

Lo que vemos aquí es algo que podría denominarse *performance liminal*, que crea confusión acerca de las fronteras entre la interpretación de un papel y la autointerpretación. Si la *performance* general instigada por Cage y sus seguidores ha adoptado a menudo la forma de *autoperformance* posfordista, la interpretación liminal es una división fundamental dentro de la *performance* general. En lugar de dar por sentado que hay un yo evidente en sí mismo que interpretar, la *performance* liminal fuerza este yo, investiga las fracturas en el montaje del actor y en el rol (social o ficticio). Las ambiguas entrevistas de Godard a sus personajes/actores son de los primeros ejemplos de esta *performance*. Godard representó interrupciones del documental en películas como *Une femme mariée* haciendo a sus actores (desde fuera de la pantalla) preguntas para las que no estaban preparados. No siempre está claro en qué medida los actores las responden «en carácter» o a título personal; están en la mitad. En *Numéro deux*, Godard y Miéville produjeron igualmente ambigüedad haciendo a aficionados interpretar papeles que pueden, o no, acercarse a aquellos en los que habitan a diario.

El título del videoensayo *Flashforward* (2004), de Eran Schaerf y Eva Meyer, puede relacionarse con el rechazo al *flashback* cinematográfico convencional, que representa un «Flucht in die Innerlichkeit», una huida hacia la interioridad subjetiva. El *flashback*, por supuesto, representa un convencionalismo de Hollywood, en el que un personaje recuerda un momento del pasado, con frecuencia indicado por un primer plano del rostro y un fundido a la escena en cuestión. Dichos *flashbacks* se mantienen por lo general integrados en un relato lineal. Como para resaltar una ruptura con dicha linealidad, *Flashforward* contiene numerosos círculos: formas circulares además de movimientos

---

<sup>33</sup> Esta fotografía escenificada fue publicada en un número de *Sjeff van Oekel*, los cómics realizados por Schippers y Van den Boogards en la década de 1980.



de cámara circulares. La voz superpuesta propone una «lógica posibilista» en la que la repetición aporta una diferencia, en la que no se permite a los potenciales permanecer inertes indefinidamente, en la que los actores se «convierten en extras del tiempo» (*Statisten der Zeit*). Dichos extras del tiempo podrían asumir muchos papeles, pero brevemente, sin identificarse con ellos. En consecuencia, la voz narradora cambia regularmente a mitad de frase. Esta voz superpuesta menciona un «programa» que convierte *flashbacks* [escenas retrospectivas] en *flashforwards* [escenas prospectivas]: «¡Exigimos exterioridad! ¡Fundido simultáneo de uno mismo a papeles que resultan familiares por los sueños, el cine y las noticias!»<sup>34</sup>.

En cierto momento, la voz cuenta un relato sobre dos actores que doblan con regularidad juntos escenas de amor en películas extranjeras, y acaban enamorándose. La mayoría de quienes salen sentados, caminando o leyendo en *Flashforward* son de hecho más parecidos a extras que a actores en el sentido convencional; son filmados mientras hacen algo, o nada en especial, pero no interpretan un papel dramático. En este sentido, buena parte de la *performance* de vanguardia, desde los *happenings* de Fluxus y Kaprow, se parece también más a los pequeños papeles interpretados por extras que a los interpretados por las estrellas cinematográficas. La nueva generación de autointérpretes televisivos pertenece incluso en mayor medida a este tipo: después de todo, la queja más frecuentemente expresada contra tales neofamosos es que carecen de talentos discernibles. Simplemente, se convierten en una imagen televisiva, que crea valor.

Pero difícilmente son «extras del tiempo», en el sentido sugerido por *Flashforward*: llenan el tiempo, lo pasan, pero no lo *hacen*. No tienen la «pasión por la posibilidad» invocada por la pista sonora: «Tienes tiempo. Ese es tu valiosísimo potencial, que te saca de la nada y te sitúa dentro de la imagen»<sup>35</sup>. No es que el «extra del tiempo» fuese un heroico líder revolucionario; es solo un o una extra, después de todo, pero quizá eso proporcione una cierta libertad. Los extras pueden estar menos atrapados en el guion que el actor; tienen que moverse o permanecer quietos, de acuerdo con las instrucciones, pero no tienen que seguir el relato.

---

<sup>34</sup> Eva Meyer y Eran Schaerf, *Flashforward* (2004), DVD producido por Intermedium, Munich, 2006. Traducción al inglés adaptada en subtítulos.

<sup>35</sup> E. Meyer y E. Schaerf, *Flashforward*, cit. En los subtítulos en inglés, el alemán *ins bild* se traduce *in the middle of things* [en el medio de las cosas].

Son, literalmente, algo sobrante, suplementos. Ser un suplemento del tiempo significaría permanecer abierto a potencialidades que no forman parte del programa, opciones no previstas por el soporte lógico que hace nuestra historia presente; seguir disolviéndose en diferentes papeles o, mejor dicho, en actos que nunca devienen congelados en papeles. La práctica de Schaerf y Meyer reflexiona por consiguiente sobre los modos de *performance* de vanguardia a la luz de la ambigua relación de estos con los modos de autointerpretación más convencionales en la era postelevisiva. No proporciona escenarios cómodos, ni soluciones instantáneas para navegar por una economía performativa cuya crisis se profundiza día a día; pero como mínimo plantea un reto: ¿cómo ser un extra del tiempo, cómo establecer un potencial que no está en el programa?