

***Fantasma*, de Humberto Chávez Mayol**
Una obra que reflexiona sobre su propio estatuto

Nicole EVERAERT-DESMEDT
Facultés universitaires Saint-Louis, Bruselas
everaert@fusl.ac.be
<http://www.fusl.ac.be/fr/100130.html>

Cuando los organizadores me dijeron que en estas *Terceras Jornadas Internacionales Peirceanas* haríamos un homenaje especial a nuestro amigo Humberto Chávez Mayol, decidí dedicar también mi conferencia al análisis de una obra suya.

Además, me dijeron que el tema específico de estas Jornadas sería el de la interdisciplinariedad, incluida la interdisciplinariedad artística. Y por cierto, toda la obra de Humberto Chávez se caracteriza por la interdisciplinariedad, en el sentido de que utiliza conjuntamente varios medios (fotos, videos, objetos, disposición espacial, sonidos y textos). En particular, la obra de la cual hablaré, titulada *Fantasma*, es una instalación fotográfica. Es decir que las fotos, consideradas cada una por sí misma, no tienen sentido, sino que el sentido proviene de las relaciones entre ellas en el espacio. El medio utilizado no es, pues, tan sólo fotográfico, sino también espacial, a tal punto que acabaremos comprobando, al final de nuestro análisis, que la foto más importante de la instalación no es una foto, sino... una foto ausente, o más bien, lo más importante es la ausencia de una foto esperada en el espacio de la instalación.

Fantasma me interesa especialmente porque es una obra ejemplar para ilustrar el propósito de Arthur DANTO cuando dice que el arte contemporáneo ha alcanzado el nivel de la auto-reflexión filosófica.¹ De hecho, veremos que esa obra reflexiona sobre su propio estatuto, habla acerca de lo que es una obra de arte y lo hace experimentar al visitante.

Ahora bien, ¿qué es una obra de arte? He estado reflexionando sobre esta cuestión desde hace varios años. He elaborado, a la luz del

1. A. DANTO, *L'art contemporain et la clôture de l'histoire*, Paris, Seuil, 2000.

pensamiento de Peirce, un modelo del funcionamiento semiótico de una obra de arte. Ese modelo, que describe el proceso de la producción y la interpretación de una obra de arte, lo comenté en un artículo que se encuentra accesible en la Web del Grupo de Estudios Peirceanos de la Universidad de Navarra, bajo el título: *¿Qué hace una obra de arte? Un modelo peirceano de la creatividad artística*, <http://www.unav.es/gep/EveraertUtopia.html>.

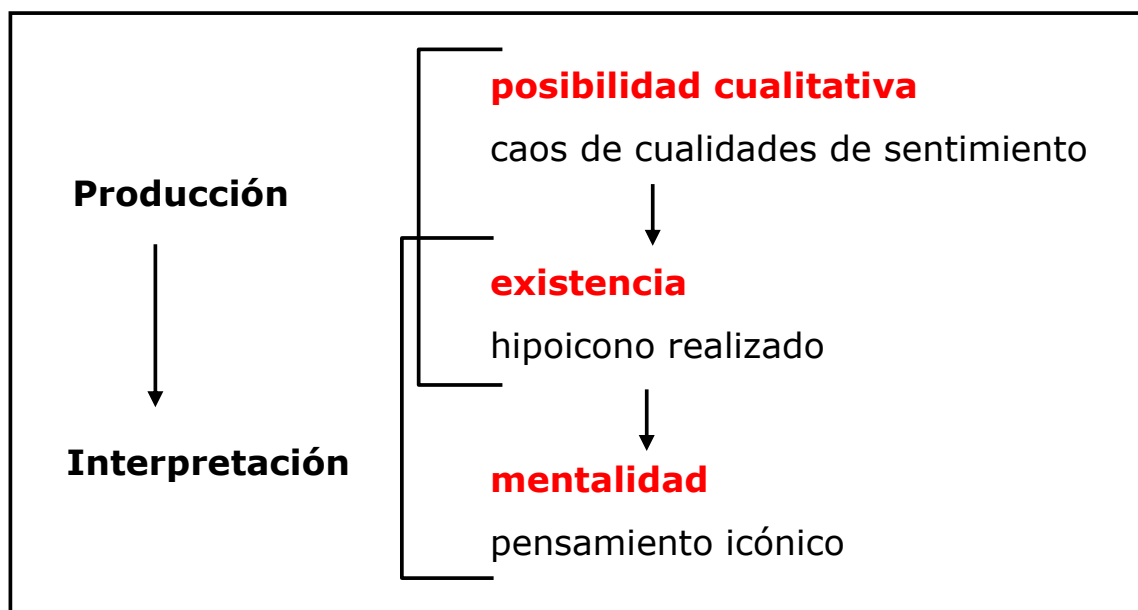
Ahora, después de resumir mi modelo, les presentaré la instalación *Fantasma* y utilizaré dicho modelo para analizarla.

1. La producción y la interpretación de una obra de arte

¿Qué hace una obra de arte? Mi contestación es: una obra de arte hace circular la primeridad. Más precisamente, podemos retomar los términos de Peirce cuando distingue tres tipos de primeridad:

(...) Tres tipos de primeridad: la posibilidad cualitativa, la existencia y la mentalidad – que se consigue aplicando la primeridad a las tres categorías (PEIRCE, C.P. 1.533).

Y podemos decir: una obra de arte hace pasar la primeridad de la *posibilidad cualitativa* a la *mentalidad* mediante la *existencia*. De hecho, en el proceso de **producción** de la obra, el artista efectúa el paso de la *posibilidad cualitativa* (es decir, el caos de cualidades de sentimientos, ese estado de turbación inicial que provoca la producción de una obra de arte) a la *existencia* (es decir, la obra realizada, que es un signo icónico o un hipoicono, en el cual la primeridad se materializa), y, en el proceso de **interpretación**, el receptor efectúa el paso de la *existencia* (la obra) a la *mentalidad* (es decir, eso que he llamado el pensamiento icónico, la primeridad contemplada, "pensada").



Comentemos un poco más lo que pasa en el proceso de la producción. Considero que el objetivo del artista es captar lo posible, la *primeridad*, eso que Peirce llama las "cualidades de sentimiento", que, al principio, son vagas y confusas. El artista las vuelve inteligibles a través de su obra. ¿Cómo lo consigue? Lo consigue mediante un proceso paralelo al de la investigación científica - que Peirce estudió muy detenidamente - en el cual la abducción desempeña un papel central. Podemos adaptar el proceso de la investigación científica a la **producción de una obra de arte**:

Al **principio**, el artista experimenta una **turbación** provocada por un caos de cualidades de sentimiento. Se encuentra sumergido en la *primeridad*.

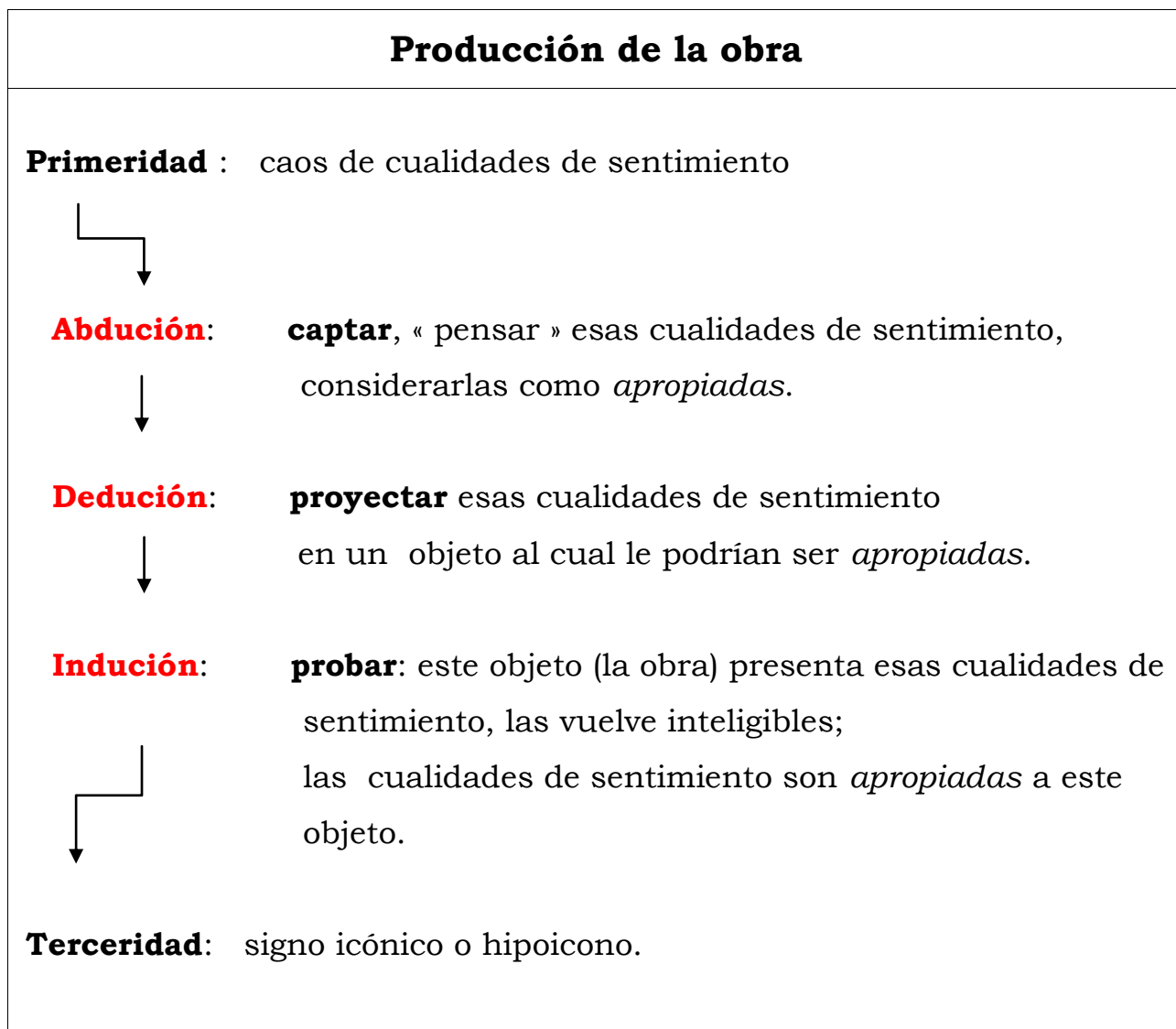
Su **abducción** o hipótesis consiste en "dejar venir" esas cualidades de sentimiento, tratar de captarlas, considerarlas como *apropiadas*, aunque sin saber precisamente a qué objeto le son apropiadas.

Luego, mediante un tipo de **deducción**, el artista aplica su hipótesis, la proyecta en su obra, es decir, va a encarnar las cualidades de sentimiento en un objeto al cual le podrían ser *apropiadas*. Así, al construir este objeto al que las cualidades de sentimiento le serían apropiadas, la obra de arte crea su propio referente. Por lo tanto, una obra de arte es *autoreferencial*.

El último paso de la creación de una obra de arte es un tipo de **inducción**, que consiste en el juicio del artista sobre su obra. Si el artista comprueba que su obra es *autoadecuada*, adecuada en sí misma, apropiada en sí misma, es decir, que presenta un *sentimiento vuelto inteligible*, juzga que terminó su trabajo.

El **resultado** del trabajo del artista, la obra realizada, es un **sinsigno icónico** o un **hipoicono**. De hecho, el volver inteligible algo necesita la intervención de la *terceridad*, el uso de signos; pero puesto que las cualidades de sentimiento se sitúan en un nivel de *primeridad*, no pueden ser expresadas sino por medio de signos icónicos, esto es, signos que remiten a su objeto en un nivel de *primeridad*.

Resumimos en el cuadro siguiente el proceso de la producción de una obra de arte:



Sin embargo los signos nunca lograrán materializar totalmente la primeridad. Una cualidad total, infinita es real sin poder ser realizada. La primeridad permanece irrepresentable. Sólo puede ser pensada, o más bien vista en el pensamiento, sentida en el pensamiento, o pensada icónicamente. Y la obra de arte, mediante una construcción de signos icónicos, conduce al receptor al pensamiento icónico, con tal de que ese receptor entre, con atención y "simpatía intelectual" (Peirce, C.P., 5.113), en la lógica de la obra.

Pasemos pues al lado de la recepción. La recepción artística no es una percepción espontánea de una cualidad de la obra, ni una contemplación, sino más bien una **interpretación**, esto es, un

pensamiento del orden de la *terceridad*, pero un pensamiento distinto del pensamiento científico. Peirce buscó un término para nombrar ese tipo específico de pensamiento capaz de pensar la primeridad, *la primeridad vuelta inteligible*, y se quedó con el término de "mentalidad", pero no estaba muy satisfecho con ese término. Yo propongo llamar a ese tipo de pensamiento capaz de considerar una cualidad total, infinita, el **pensamiento icónico**.

Vamos a presentar la instalación de Humberto Chávez, *Fantasma*. Veremos que la producción de esa instalación constituye un ejemplo perfecto, canónico, del proceso de producción de una obra tal como lo hemos descrito, y luego veremos cómo la interpretación de esa obra lleva al visitante al pensamiento icónico.

2. La instalación *Fantasma*

La instalación *Fantasma* se compone de 12 fotografías que son unas tomas, desde ángulos diferentes, del interior de un mismo cuarto, una residencia del artista. Las fotos están colgadas en 12 tablas (de aproximadamente 2,50m. de largo por 1,80m. de alto), colocadas como se ve en el plano (documento adjunto N°1): 8 tablas delimitan un espacio en donde el visitante entra, mientras que 4 tablas forman un espacio central cerrado. Las fotos están colocadas por la cara interior de las tablas del perímetro, y por la cara exterior de las tablas del centro.

Las fotos son figurativas, pero la instalación que constituyen es conceptual: cada una de las fotos, considerada por separado, representa efectivamente una parte del cuarto, pero veremos que esta función de **representación** no es más que un punto de partida, un trampolín para alcanzar, por la relación entre las fotos, algo **irrepresentable**.

Vamos a considerar primero la producción de la obra, y luego su interpretación.

2.1. La producción de la obra

En un texto breve, colocado a la entrada de la exposición, Humberto Chávez se explica acerca de la elaboración de su obra. El texto del artista se presenta de manera continua, en dos cuartillas. En este texto, se puede distinguir tres momentos: un punto de partida, una estrategia con dos dispositivos y un resultado final. Así que he segmentado el texto, intercalando unos títulos que corresponden a las etapas de mi análisis

(véase documento adjunto N°2: el texto de Humberto Chávez Mayol segmentado con títulos añadidos).

2.1.1. El punto de partida: una abducción

El punto de partida es una impresión vaga (una cualidad de sentimiento) experimentada por el artista, que declara:

(...) percibo una sombra inefable.
Distingo un resabio...

El artista formula una abducción, emite la hipótesis de que esa impresión está:

no en los objetos, sino en la mirada,
la mirada que se mira.
(Es) una sombra que se esconde en mis ojos.

Y un proyecto se perfila, el de:

buscar a ver la sombra (o la luz) que en-cierra la mirada.

La sombra o la luz: de estos dos antónimos, no importa el término retenido para nombrar lo que no es más que una impresión vaga, una primeridad, un caos de cualidades de sentimiento en el cual el artista se encuentra sumergido, y al que busca dar forma en su obra.

El artista tiene la facultad de estar en contacto directo con la primeridad, no de manera permanente, sino en ciertos momentos, como dice Humberto Chávez:

Algunas veces, en ciertos lugares desconocidos...
Aquí, en este lugar desconocido...

2.1.2. La estrategia: una deducción

Así, pues, el artista hizo una abducción, hizo la hipótesis de que el sentimiento inquietante (la primeridad, nombrada aquí como una sombra inefable, un resabio, sombra o luz) se esconde en la mirada. Entonces, él va a proyectar esa hipótesis en su obra, es decir, va a tratar de captar miradas (para asir el sentimiento, la turbación que se esconde allá). Para eso, va a utilizar un doble dispositivo, o, como él dice, una doble "táctica", la del juego de GO y la de los espejos. Aplicará las reglas de ese doble dispositivo por deducción, dejando que la obra evolucione siguiendo las reglas del doble dispositivo hasta el final.

1º) Primer dispositivo: el juego de Go

El primer dispositivo sigue el modelo del juego de Go (un juego de estrategia de ocupación territorial de origen chino, que se desarrolló sobre todo en Japón). El cuarto que se va a fotografiar se vuelve un tablero, sobre el cual el fotógrafo realiza tomas, así como el jugador coloca sus fichas. En efecto, como un jugador al principio de la partida, el fotógrafo se coloca sucesivamente en los cuatro ángulos del cuarto y, desde cada una de las posiciones, fotografía, aparentemente con el mismo objetivo, los dos ángulos que le están enfrente, así como una parte de las paredes adyacentes. Cada una de las ocho fotos obtenidas de esta manera representa, pues, aproximadamente una cuarta parte de la habitación.

De la aplicación del modelo del juego de Go, resulta, en la instalación, una fragmentación del espacio fotografiado. En efecto, la táctica de las tomas con el mismo objetivo a partir de los cuatro ángulos produce ocho fotos que son segmentaciones arbitrarias del cuarto. Estas fotos (documento adjunto N° 3, véanse las fotos 1 a 8) no muestran ningún enfoque en un objeto en particular, ninguna composición de la imagen. El cuarto está fragmentado mecánicamente, está pues sistemáticamente descuadrado. De esta manera, los puntos de referencia se pierden y el espacio se vuelve extraño; está desconectado:

Ocho tomas desde todos los ángulos encierran y aniquilan el espacio; desconectan el sentido de pertenencia al exterior.

La fragmentación es el medio que permite escapar de la representación de un espacio real, en beneficio de la presentación de un espacio "cualquiera", como lo explica Gilles Deleuze acerca de las películas de Bresson:

De la FRAGMENTACIÓN: es indispensable si no se quiere caer en la REPRESENTACIÓN. Ver a los seres y las cosas en sus partes separables. Aislar estas partes. Volverlas independientes con el fin de darles una nueva dependencia (BRESSION, in G. DELEUZE, *L'image-mouvement*, Paris, Minuit, 1983, p. 153).

Se trata de desconectar para permitir nuevas conexiones. Un espacio cualquiera, según Deleuze, es un espacio desconectado:

Es un espacio perfectamente singular, que solamente perdió su homogeneidad, es decir, el principio de sus relaciones métricas o la conexión de sus propias partes (DELEUZE, 1983, p. 155).

En términos peirceanos, la fragmentación libera el espacio fotografiado de sus coordenadas referenciales (de la *segundidad*), y así lo vuelve apto para abrirse a las fuerzas de la *primeridad*.

La uniformidad del color refuerza el efecto de la fragmentación automática y contribuye a la des-conexión del espacio, a la pérdida de las referencias, así pues, a la creación de un espacio "cualquiera", potencial. De hecho, las fotos, tomadas a color, son filtradas en la impresión, de manera que los colores propios de los diferentes objetos desaparecen en beneficio de una tonalidad global, uniforme, dorada. En este espacio, pues, no se pone ningún objeto de relieve (actualizado, en segundidad), ni por el enfoque, ni por el color. Tampoco por la iluminación: el espacio está atravesado por rayas luminosas, al azar de los reflejos y de los rebotes de la luz, pero ningún objeto está específicamente iluminado.

Aquí está el resultado de la primera táctica: el modelo del juego de Go, por la fragmentación que provoca, transforma un espacio real en espacio "cualquiera", desconectado. Y, precisamente en las zonas de fractura de este espacio, se encuentran espejos... Y pasemos al segundo dispositivo...

2º) Segundo dispositivo: los espejos

El segundo dispositivo colocado para captar la primeridad, "ese universo de sensaciones indefinibles" - otra manera de nombrar la *primeridad* en este texto – es un sistema de espejos. No se puede captar directamente la primeridad: no sería "soportable". Para aguantarla, se necesita una "distancia", por ejemplo, la del espejo:

Ese universo de sensaciones indefinibles sólo es soportable en la distancia del espejo.

La segunda táctica consiste pues en utilizar los espejos.

a) Los espejos vacíos (en las fotos del perímetro)

El cuarto fotografiado contiene tres espejos: un espejo redondo, colocado a la mitad del muro entre las dos ventanas; otro, cuadrado, sobre el muro del fondo, ligeramente descentrado con respecto a la mitad, que está, pues, de manera parcial frente al espejo redondo; y el tercero, ovalado, a la mitad de otro muro. El espejo redondo aparece de frente en las fotos 2 y 3, y lateralmente en las fotos 5 y 8. Asimismo, el espejo cuadrado aparece cuatro veces: de frente en las fotos 6 y 7, y lateralmente en las fotos 1 y 4. El espejo ovalado sólo aparece dos veces: de frente, en las fotos 4 y 5. No aparece lateralmente (en las fotos 2 y 7) porque el cuarto no es cuadrado.²

2. Si el espejo ovalado no aparece lateralmente, cuando las ocho fotos están tomadas desde los cuatro ángulos del cuarto con el mismo objetivo, es porque el muro en donde se encuentra el espejo ovalado y el muro sin espejo son más cortos que los otros dos (el que

Estos espejos están vacíos, o reflejan al azar lo que se encuentra delante de ellos. En las ocho fotos del perímetro del cuarto, los espejos son objetos entre otros, inofensivos, opacos, cerrados. Pero se van a abrir en las fotos del centro y se volverán trampas...

b) La trampa de los espejos (en las fotos del centro)

Los espejos permitirán mirar el centro del cuarto:

Pero, ¿cómo mirar el centro? Verlo de frente sería crear otra ventana.

Según la reconstrucción que podemos hacer del espacio a partir de las ocho fotos del perímetro, el centro del cuarto está vacío. Fotografiarlo directamente correspondería, por tanto, a tomar otras fotos del perímetro. Pero, ya que el centro está rodeado de espejos, colocándose en el centro se puede fotografiar los espejos para ver... el centro. ¡Es entonces cuando entra en juego la magia de los espejos!

Estos espejos, en los que el fotógrafo no aparece (no se trata de autorretratos), captan lo que el fotógrafo puede ver en los espejos a partir del centro. Así, pues, captan la mirada del fotógrafo, "la mirada que se mira", y esta mirada toma la forma de un ganso.

En efecto, los tres espejos son el lugar de aparición de un ganso, que se acerca y se hace cada vez más nítido de un espejo a otro: se adivina apenas en el espejo cuadrado (foto 9), aparece más nítido en el espejo ovalado (foto 10), y aún más en el espejo redondo (foto 11) (véase las fotos 9 a 11, documento adjunto N° 3):

Paso por paso, aparece el mismo ganso variando su posición al encuentro de la mirada, con ficción de movimiento pero estático, sin el vuelo otorgado por los signos externos.

El ganso es captado por la trampa de los espejos. No se trata del reflejo de un ganso que se encontraría por otro lado en el cuarto, ya que hemos visto, por las fotos del perímetro, que él no estaba allí. El centro está vacío. El ganso en el espejo no es de ninguna manera el indicio de un ganso real, sino un icono: no existe en otra forma que no sea imagen.

El ganso aparece en un espacio heterotópico, diría Michel Foucault,³ o espacio otro, que él distingue de los "sitios ordinarios" y de la utopía. El

incluye las ventanas y el espejo redondo y el que incluye la puerta y el espejo cuadrado).

3. Citado en el Catálogo de la exposición "À travers le miroir, de Bonnard à Buren", Rouen, Musée des Beaux-Arts, 2000, p. 49.

lugar de aparición del ganso es a la vez absolutamente real, en relación con el espacio que lo rodea (reconocemos los tres espejos en su contexto, rodeados de los mismos objetos que en las fotos del perímetro) y absolutamente irreal, ya que, para ser percibido, está obligado a pasar por el espacio virtual que se abre detrás de la superficie de los espejos (el ganso que aparece en los espejos no ocupa el mismo espacio que los espejos por sí mismos y los otros objetos alrededor).

Ahora bien, aquí está el resultado de la segunda táctica: los espejos permiten "ver lo que, sin ellos, no sería visible para nada" ⁴, en un espacio heterotópico (a la vez real y "otro"). Permiten acercar lo inaccesible, intentar asir lo inasequible, el icono puro. Y la fotografía permite *revelar* la aparición del ganso en los espejos, *fijar* esta aparición icónica, materializarla.

En esta etapa de la deducción, el artista colocó un doble dispositivo para captar miradas: las tomas fragmentadas como "ventanas" siguiendo el modelo del juego de Go, y el sistema de espejos. Luego, dejó que la obra se desarrollara por sí misma, siguiendo las reglas de este doble dispositivo.

2.1.3. El resultado final: una inducción

Al combinarse, las dos tácticas condujeron al artista a lo más cercano a asir... *nada*: "el vacío significativo a manera de significancia sin significado" (ver el texto). El juego de Go permitió encerrar esta nada, y los espejos la hicieron aparecer (reflejar) bajo la forma de un ganso.⁵ Tres fotos (que llevan los números 9, 10 y 11) revelaron la aparición.

Pero está previsto en la lógica misma de la doble táctica no ir hasta el fin, no llegar hasta la revelación icónica completa, al acceso total a la *primeridad*. De hecho, por un lado, "el Go prohíbe el suicidio" (ver el texto), y, por otro lado, el dispositivo especular no comprende más que tres espejos. Sobre el cuarto muro de la habitación, no hay espejo para retener la imagen del ganso; la trampa no se cierra completamente:

Después de la tercera toma especular, sólo a un paso de lograr la presa, se hace aparente el desquicio en la masturbación del alma. El juego se diluye y un cuerpo se desploma.

La tentativa de acercamiento a la primeridad es peligrosa: un paso más y sería el suicidio, o, lo que viene a ser lo mismo, sería la "toma de la

4. Formulación de BUREN, en el Catálogo, 2000, p. 326.

5. ¿Por qué un ganso? El ganso fue escogido por su simbolismo sexual, nos explica el artista. Esta decisión se puede relacionar con el título de la instalación, *Fantasma*, y con la "masturbación" al final del texto.

presa", puesto que asir la presa, que es el icono puro, es igual que dejarse asir. De hecho, en la primeridad, no hay distinción alguna, tampoco entre un sujeto y un objeto.

La aplicación del doble dispositivo permitió que la obra evolucionara hasta la foto 11. En esta fase, habiendo terminado la deducción, el artista procede a una inducción, es decir, contempla su obra para juzgarla, o más precisamente, permitirle "juzgarse por sí misma" (ANDERSON, p. 142).

Al contemplar la imagen 11, el artista juzga su trabajo como terminado, ya que se produce en él, como dice, el "desquicio en la masturbación del alma". El logro se ve, se puede juzgar, "se hace aparente", escribe el artista. Una última foto muestra el efecto producido por la obra en aquél que la contempla: se ve, en la foto 13, un hombre desplomado en la cama, parece agobiado. Y el texto dice: "un cuerpo se desploma". El hombre en la cama, por cierto, estuvo "solo a un paso de lograr la presa", es decir, percibió el icono puro (véase foto 13, documento adjunto, N° 3)...

Sin embargo, el fotógrafo no puede mostrar el icono puro sino virtualmente por la ausencia del número 12 en la instalación. De hecho, la última foto lleva el número 13, y no hay número 12. El icono puro permanece irrepresentable. La primeridad es del orden de lo posible, por tanto imposiblemente actualizable. La imagen número 12 faltante, no materializada, resulta la más importante de la instalación: es la imagen a la cual las primeras once conducen, y que la última, el número 13, interpreta al mostrar el efecto que esa imagen ausente produce.

Por lo tanto, podemos decir que la obra *Fantasma* habla acerca de ella misma. Esa instalación me interesa especialmente porque pone de relieve el funcionamiento mismo de una obra de arte, que consiste en elaborar, por medio de un dispositivo, esto es, de un sistema simbólico, un signo icónico para intentar captar la *primeridad*, la cual permanece inasequible. Como dice A. Danto (2000), el arte post-moderno o contemporáneo ha alcanzado el nivel de la **auto-reflexión** filosófica.

La instalación se titula *Fantasma*. Freud considera el fantasma como un modo de defensa empleado por el "yo" contra los excesos de la pulsión (NASIO, 1992, p. 118). Se podría establecer sin duda un paralelismo entre la *pulsión* y la *primeridad*: así como el **fantasma** canaliza la pulsión, la **obra de arte** canaliza la primeridad: conduce hacia la primeridad, pero sólo hasta "un paso de lograr la presa", no hasta el "suicidio".

Hemos dicho que la primeridad permanece inasequible, una obra nunca podrá materializar completamente la primeridad, pero vamos a ver

cómo la obra pone al visitante en condiciones de contemplar la primeridad en un pensamiento icónico...

2.2. La recepción de la obra

Hasta aquí hemos examinado el punto de vista de la concepción de *Fantasma*. Ahora vamos a ubicarnos desde el punto de vista de su recepción. Estos dos puntos de vista están relacionados: el modelo de producción determina un modelo de recepción. Una obra, al mismo tiempo que se construye, construye su "lector modelo" (cfr ECO, 1979, pp 53-56). El receptor modelo que considero es un receptor que entra, con la simpatía intelectual preconizada por Peirce, en la lógica de la obra. Hemos distinguido, en la producción de *Fantasma*, tres etapas: una impresión de partida, una estrategia con un doble dispositivo y un resultado. Vamos a encontrar etapas correspondientes en la recepción de la obra. Hablaremos de la primera impresión del visitante, luego, de su recorrido en la instalación en dos momentos en relación con los dos dispositivos, y por fin, del resultado, que consiste en su interpretación.

2.2.1. La primera impresión: puesta en condiciones del visitante

La primera etapa es, para el visitante como para el artista, un sentimiento de extrañeza. Pero, mientras que el artista experimentaba este sentimiento en un espacio real y entero, el visitante lo experimenta en un espacio fragmentado y hecho otro (desconectado, "cualquiera") precisamente a causa de la fragmentación. Es la fragmentación la que le permitió al artista captar su sentimiento de extrañeza proyectándolo en su obra.

Cuando entra en la instalación, el visitante entra en un espacio con las dimensiones de un cuarto. Si se pone a circular a lo largo de las paredes, como suele hacerse en una sala de exposición, el visitante percibe que las fotos se parecen. Constituyen una serie, un conjunto homogéneo, representan un mismo espacio, y, a simple vista, su parecido se impone más que sus diferencias. Este efecto se debe al enfoque aleatorio (que no pone de relieve ningún objeto en particular) y a la tonalidad dorada uniforme (en detrimento de los colores específicos de los diversos objetos).

Cada una de las fotos y el conjunto de ellas representan icónicamente el mismo cuarto. En efecto, cada foto es una imagen de este cuarto (signo icónico de primer nivel), y el conjunto constituye un diagrama del cuarto (signo icónico de segundo nivel), ya que las fotos están colocadas, en el espacio de la instalación, en los sitios correspondientes a los que representan en el espacio fotografiado.

Sin embargo, la reconstrucción del espacio fotografiado incluye fallas. En efecto, las dos fotos representando un mismo muro están alejadas una de otra, separadas por un espacio vacío. Representan en parte el mismo contenido, porque la zona central del muro aparece sobre las dos fotos, pero no se superponen exactamente, ya que los ángulos de las tomas son diferentes. Estas superposiciones parciales con las distorsiones son las que provocan un sentimiento de extrañeza. No estamos en un espacio real, sino en una realidad otra, la de la obra. Reina en este espacio una gran calma, teñida de misterio y de una cierta inquietud. Todo está estático en estas fotos; sólo la luz circula.

Las fotos son estéticas, y el visitante podría complacerse al contemplarlas. Sin embargo, no es por ser estéticas, en el sentido de "agradables a la vista", que estas fotos constituyen una obra de arte, sino por su función pragmática, es decir por la experiencia en la cual van a comprometer al visitante, y por el proceso interpretativo que podrán desencadenar.

La perfección técnica, las cualidades visuales de las fotos, es necesaria para poner al visitante en condiciones, no de contemplación, sino, más bien, de "espera de lo inesperado" (GREIMAS, 1987, p. 98), ya que, en el juego de sombra y luz que se prosigue de foto en foto, cualquier cosa podría pasar, un acontecimiento parece pendiente, y el visitante está invitado a tomar parte en el juego, esto es, a empezar un recorrido...

2.2.2. El recorrido: acción del visitante

El recorrido está determinado por el doble dispositivo colocado durante la construcción de la instalación.

1°) El perímetro

El recorrido empieza en el perímetro del cuarto. El visitante está invitado a posicionarse sucesivamente en los sitios (a, b, c, d) marcados en el suelo, para mirar, desde cada uno de los sitios, las dos fotos que fueron tomadas por el fotógrafo desde el sitio correspondiente en el cuarto real. Colocado en a, el espectador ve las fotos 1 y 2; después, ubicado en b, ve las fotos 3 y 4, y así sucesivamente hasta la foto 8 (ver el plano).

Al pasar por los cuatro sitios, el visitante da la vuelta al cuarto, pero nunca tiene una vista general del cuarto, a causa de las tablas que encierran el centro. Aun si las fotos 2 y 3, que representan las dos partes contiguas de un mismo muro, son vistas sucesivamente, no pueden verse juntas, y su visión está separada en el tiempo por el desplazamiento que el

espectador debe efectuar del punto a al punto b. Pasa lo mismo con las fotos 4 y 5: el visitante ve la foto 4 a partir del punto b, pero debe desplazarse al punto c para ver la foto 5. Igualmente con respecto a las fotos 6 y 7, vistas respectivamente desde los puntos c y d.

Además, al avanzar de un sitio a otro, el visitante no mira únicamente delante de sí, sino que, en cada sitio, después de haber mirado la foto del muro hacia el cual se va a desplazar enseguida, debe volverse para ver la foto que se encuentra sobre el muro de donde viene. Es como si el visitante diera cada vez dos pasos adelante (uno con el cuerpo y otro con la mirada) y un paso para atrás (con la mirada). Para el visitante, este dispositivo transforma el cuarto en una especie de laberinto, en el que cada retorno contribuye a la pérdida de las referencias.

Como en un laberinto, la marcha del visitante hacia el centro es retardada:

(...) La esencia misma del laberinto es de circunscribir en el espacio más pequeño posible el enredo más complejo de caminos y de retardar así la llegada del viajero al centro que quiere alcanzar (CHEVALIER, GHEERBRANT, 1982, p. 554).

El ritmo de esta marcha (con los dos pasos adelante y un paso atrás) provoca en el visitante una emoción, como si siguiera la pista de una presa misteriosa. Sin duda este recorrido equivale a una iniciación:

El centro que el laberinto protege está reservado para el iniciado, para aquél que, a través de las pruebas de iniciación (los rodeos del laberinto), se muestra digno de recibir la revelación misteriosa (CHEVALIER, GHEERBRANT, 1982, p. 555).

En el transcurso de la marcha, el visitante intenta orientarse, juntando las piezas del rompecabezas constituido por las ocho fotografías. Como piezas de un rompecabezas, las fotos tienen una función de índice, ya que están a la vez en una relación de contigüidad una respecto de otra, y en una relación de partes al todo con respecto al conjunto del espacio. A medida que pasa de un índice a otro, el visitante es inducido a hacer abducciones para intentar reconstruir el espacio. Si es suficientemente atento, habrá notado que, en las intersecciones de las fotos, sobre tres de los cuatro muros, se localizan unos espejos.

2º) El centro

Después de haber visto la foto 8 a partir de la posición "d" marcada en el suelo, el visitante busca la foto 9. Aquí, su recorrido difiere de aquél del fotógrafo, ya que la posición "e", a partir de la cual las últimas cuatro

fotos fueron tomadas, es inaccesible para el visitante. En efecto, el punto "e", que se encuentra en el centro del cuarto, está encerrado por las cuatro tablas que soportan las últimas fotos. Para mirar esas fotos, el visitante debe volverse hacia el centro. Al pasar de una a otra, del número 9 al número 13, da otra vez la vuelta al cuarto, pero en el sentido opuesto de su primer recorrido. Rodea el centro oculto.

De la foto 9 a la foto 11, el visitante presencia la aparición progresiva de un ganso en los tres espejos. Los espejos son el lugar de aparición del ganso. No hay, por una parte, un ganso que se encontraría en el centro, y por otra parte el reflejo de este ganso en los espejos del contorno. El ganso no existe, para el visitante, sino en los espejos, y las fotos que muestran su aparición en los espejos del contorno están colocadas en el centro, están puestas en el lugar del centro vacío, lo reemplazan. El ganso-en-el-espejo es pues el icono de sí mismo. No hay distinción entre el representamen (imagen del ganso en el espejo) y su objeto (un ganso que se encontraría en el centro).

Así, después de su recorrido iniciático en el laberinto del perímetro, el visitante recibe progresivamente la revelación del centro, que es un icono puro. Dado que, de la foto 9 a la foto 11, el ganso aparece cada vez más nítido y cercano, el visitante cuenta con que la revelación icónica siga con la foto siguiente: que el ganso se haga aún más cercano...

2.2.3. El final: interpretación del visitante

Pero la foto siguiente ya no representa un ganso-en-el-espejo. Ya no hay espejo. Se ve a un hombre dormido sobre la cama. Sorpresa, pues, para el visitante, que busca comprender. Hasta aquí, la instalación le ha hecho desempeñar al visitante un papel activo de protagonista. En efecto, es el visitante quien ha recorrido el laberinto del perímetro y ha comenzado a recibir la revelación del centro. Pero, no es él quien cayó dormido sobre la cama. Frente a la foto 13, el visitante ya no es protagonista sino observador. Siguió la pista hasta el final; ahora, le queda interpretar lo que le muestra la última foto: ¿por qué está dormido ese hombre?, ¿qué relación hay entre este hombre que cayó dormido y las fotos anteriores?

La hipótesis de una **estructura narrativa** elemental - es decir, la transformación de una situación inicial en una situación final - aporta una interpretación:

Este hombre dormido sería la **situación final** de un relato.

En **la situación inicial**, este hombre, que es probablemente el ocupante del cuarto, el artista, ha acomodado un doble dispositivo (el

proceso de fragmentación y la trampa de los espejos) para intentar asir algo, lograr una presa, que se puede designar como su *yo inconsciente* o como el *icono puro*. Estuvo muy cerca de tomarla totalmente (tan cerca que finalmente caerá agotado).

La aparición del ganso en el espejo constituye pues la **transformación** narrativa, es decir el suceso que provocó el paso de la situación inicial a la situación final.

El visitante siguió, como protagonista, el mismo recorrido narrativo que el fotógrafo, pero sólo hasta la foto 11: experimentó la situación inicial (es decir, siguió el dispositivo) y presencié el principio de la transformación (la aparición del ganso-en-el-espejo). Pero, para el visitante, la revelación icónica quedó interrumpida, ya que la instalación no comprende una foto con el número 12 (que sería la foto de la aparición total).

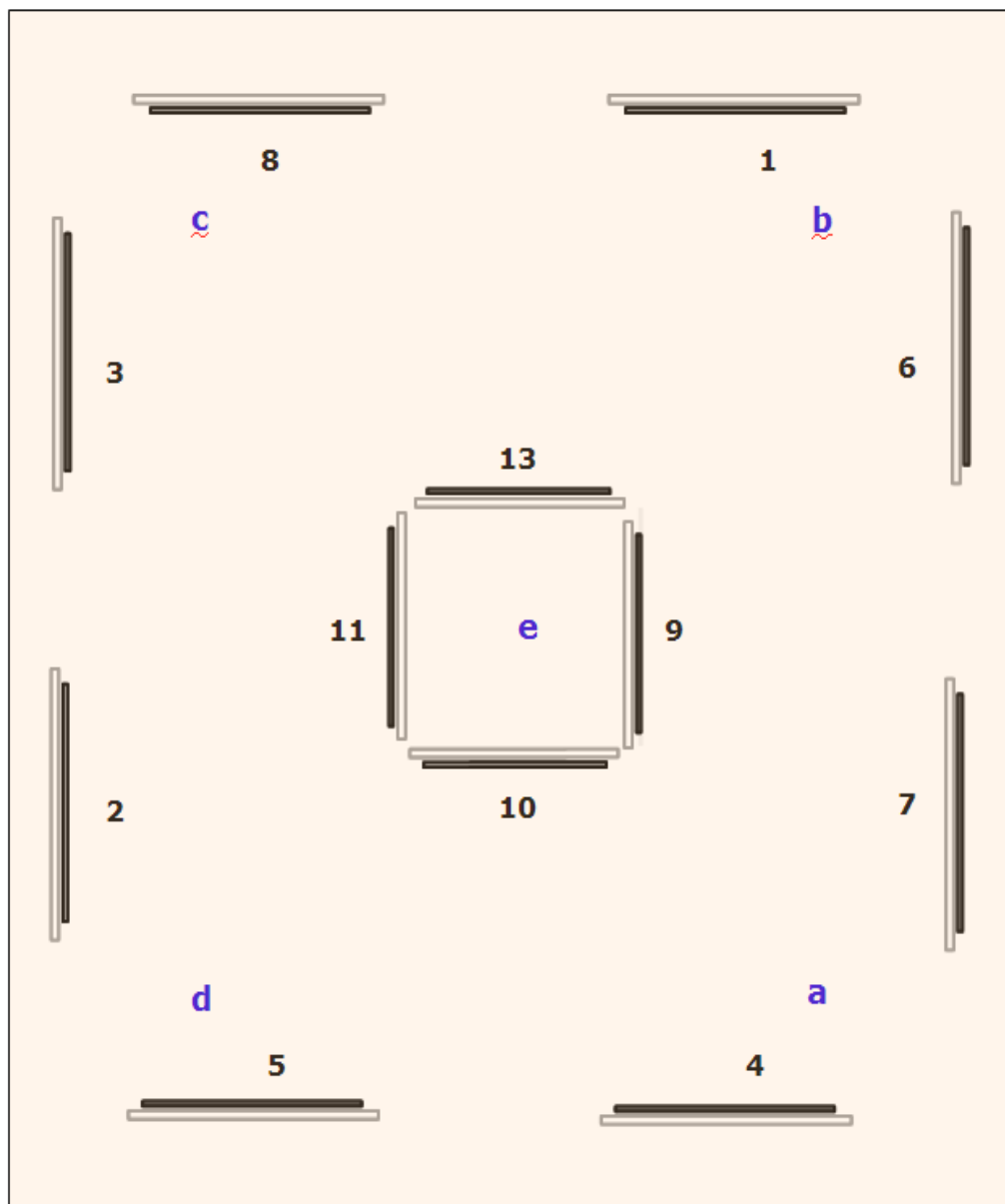
Esta **imagen 12 ausente** desencadena en el visitante el **pensamiento icónico**. En efecto, le lleva a pensar en "la flor ausente de todos los ramos" (MALLARMÉ)⁶, es decir, en la cualidad total, el icono puro, lo posible que resulta imposiblemente actualizable, pero que se puede pensar, imaginar, en el intervalo entre la imagen materializada que conduce allá (la foto 11) y la representación (en la foto 13) del efecto surtido por la imagen ausente.

6. "Yo digo: ¡una flor! Y, fuera del olvido donde mi voz relega algún contorno, como alguna otra cosa que los cálices sabidos, musicalmente se levanta, idea misma y suave, la ausente de todos los ramos" MALLARMÉ, 1969, pp 97-98.

Bibliografía

- ANDERSON, D., 1987, *Creativity and the Philosophy of C.S. Peirce*, Dordrecht, Martinus Nijhoff Publishers.
- Catalogue, 2000, *A travers le miroir, de Bonnard à Buren*, Rouen, Musée des Beaux-Arts.
- CHEVALIER, J., GHEERBRANDT, A., 1982 (1969), *Dictionnaire des symboles*, Paris, Robert Laffont / Jupiter.
- DANTO, A., 2000, *L'art contemporain et la clôture de l'histoire*, Paris, Seuil.
- DELEUZE, G., 1983, *L'image mouvement*, Paris, Minuit.
- ECO, U., 1979, *Lector in fabula*, Milano, Bompiani.
- EVERAERT-DESMEDT, N., 2006, *Interpréter l'art contemporain. La sémiotique peircienne appliquée aux oeuvres de Magritte, Klein, Duras, Wenders, Chávez, Parant et Corillon*, Bruxelles, De Boeck.
- EVERAERT-DESMEDT, N., 2008, ¿Qué hace una obra de arte? Un modelo peirceano de la creatividad artística, en *Utopía y Praxis Latinoamericana*, N° 40, <http://www.unav.es/gep/EveraertUtopia.html>
- GREIMAS, A.-J., 1987, *De l'imperfection*, Périgueux, Pierre Fanlac.
- MALLARMÉ, S., 1969, *Divagations*, Paris, Librairie Saint-Germain-des-Prés.
- NASIO, J.-D., 1992, *Enseignement de 7 concepts cruciaux de la psychanalyse*, Paris, Payot.
- PEIRCE, Ch. S., 1931-1935, 1958, *Collected Papers*, Vol. 1-6, Vol. 7-8, Cambridge, Massachussetts, Harvard University Press.
- PEIRCE, Ch. S., 1992, 1998 *The essential Peirce: selected philosophical writings*, Vol. 1, Vol. 2, Bloomington and Indianapolis, Indiana University Press.
- PEIRCE, Ch. S., 1982-1999, *Writings of Ch.S. Peirce: A chronological Edition*, Indiana University Press (6 Vol.), Bloomington.

Documento adjunto N° 1: Plano de la instalación



Documento adjunto N° 2:

Texto de Humberto Chávez Mayol segmentado con títulos añadidos

FANTASMA

1. El punto de partida: una abducción

Algunas veces, en ciertos lugares desconocidos, comprensibles pero desconocidos, percibo una sombra inefable que se esconde en mis ojos.

Puedo comprender el espacio y los objetos cargados de memoria cultural pero en el fondo, poco importa la fiabilidad de su historia. Distingo un resabio pero no en los objetos sino en la mirada, construcción de formas invisibles y ventanas coherentes que configuran el encuentro, reflejando en las cosas la imagen tangible de un imaginario intangible.

Es éste, el propio imaginario, sujeto sin sujeción quien incita mi deseo; la serpiente que muerde su cola, la piel que se roza al rozar, la mirada que se mira.

Estoy aquí en este lugar desconocido, comprensible pero desconocido, buscando ver la sombra (o la luz) que en-cierra la mirada.

2. La estrategia: una deducción

1º) Primer dispositivo: el juego de GO

Llega a mi memoria un antiguo juego chino de estrategias de ocupación territorial llamado GO, un juego de combate donde sobre un tablero, por tácticas de encierro, se forman ojos: pequeñas regiones que retienen el vacío signifiante a manera de significancia sin significado. Nada queda ahí y todo queda. ¡Vaya metáfora del inconsciente!

El lugar es un estudio en Nebraska, tablero donde las imágenes son fichas que por ángulos de visión emplazan, encierran, acosan el posible simbolismo de la mirada de mi ser que mira, el ojo-cámara ante el ojo verdadero (término utilizado en el GO).

Aceptando que veo un mundo que se guioniza en mi mirar, la primera táctica es aislar los filtros que utiliza el imaginario para justificar el entorno, filtros invisibles ya que en el encuentro de lo real preferimos conceder validez a las cosas en sí. La imagen juega entonces un artificio de normalidad que llamaré “fantasme”, suerte de ventana que ilumina con obriedad la incoherencia del universo.

Cada foto, cada toma es positiva en la fijación del campo referencial y al mismo tiempo negativa en el descarte de una ventana traicionada. Ocho tomas desde todos los ángulos encierran y aniquilan el espacio, desconectan el sentido de pertenencia al exterior, inmovilizan la voluntad primera atrapada en el ojo verdadero.

2º) Segundo dispositivo: los espejos

Pero, ¿cómo mirar el centro? Verlo de frente sería crear otra ventana.

El niño sólo construye su imaginario como un cuerpo no fragmentado, por medio de la imagen especular. Medusa, ese universo de sensaciones indefinibles sólo es soportable en la distancia del espejo.

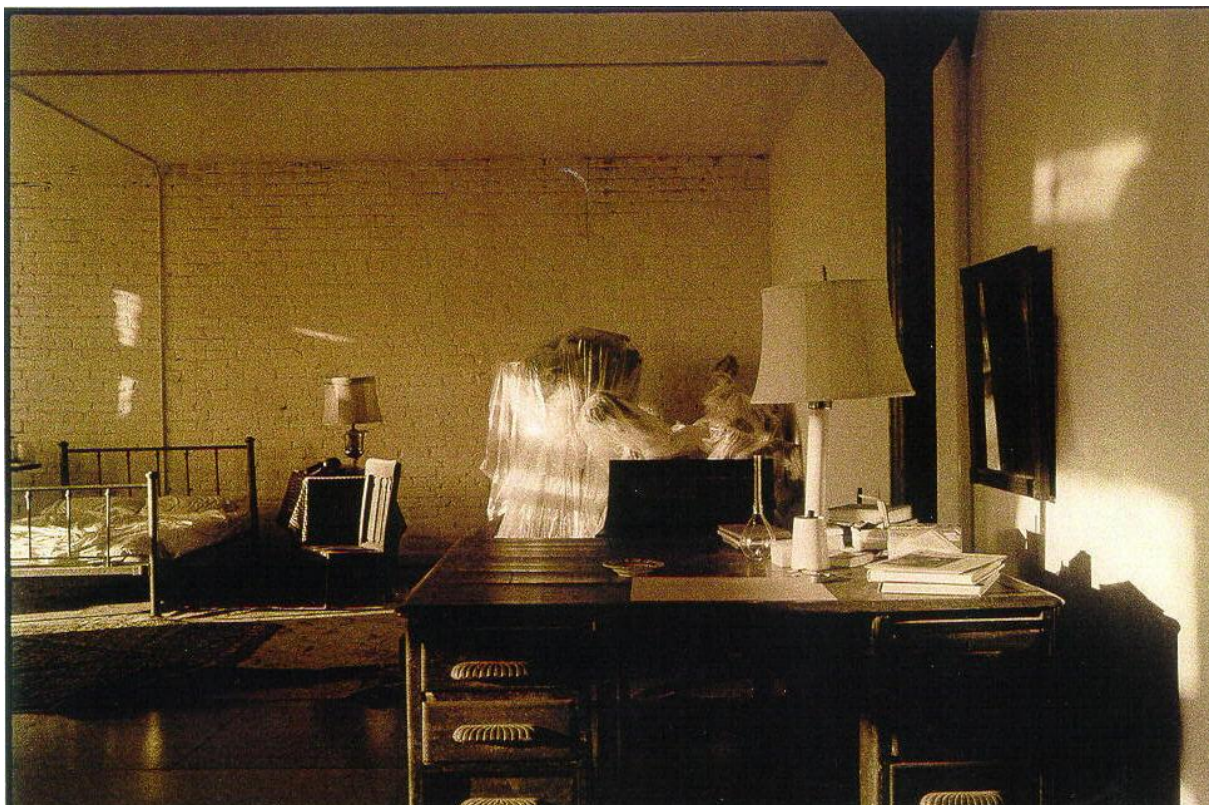
La nueva táctica: imprimir reflejos, miradas rebotadas, el aleph interno es rodeado por espejos. Toma tras toma, resuena en el imaginario la voz simbólica; un ganso anunciando la encarnación del deseo en el objeto, el advenimiento de un nuevo rey. Paso por paso, aparece el mismo ganso variando su posición al encuentro de la mirada, con ficción de movimiento pero estático, sin el vuelo otorgado por los signos externos.

3. El resultado final: una inducción

El GO prohíbe el suicidio pero todo juego que implanta la prohibición anuncia los efectos de un deseo incontenible. Después de la tercera toma especular, sólo a un paso de lograr la presa, se hace aparente el desquicio en la masturbación del alma. El juego se diluye y un cuerpo se desploma.

Humberto Chávez Mayol

Documento adjunto N° 3: las fotos de la instalación



N° 1



N° 2



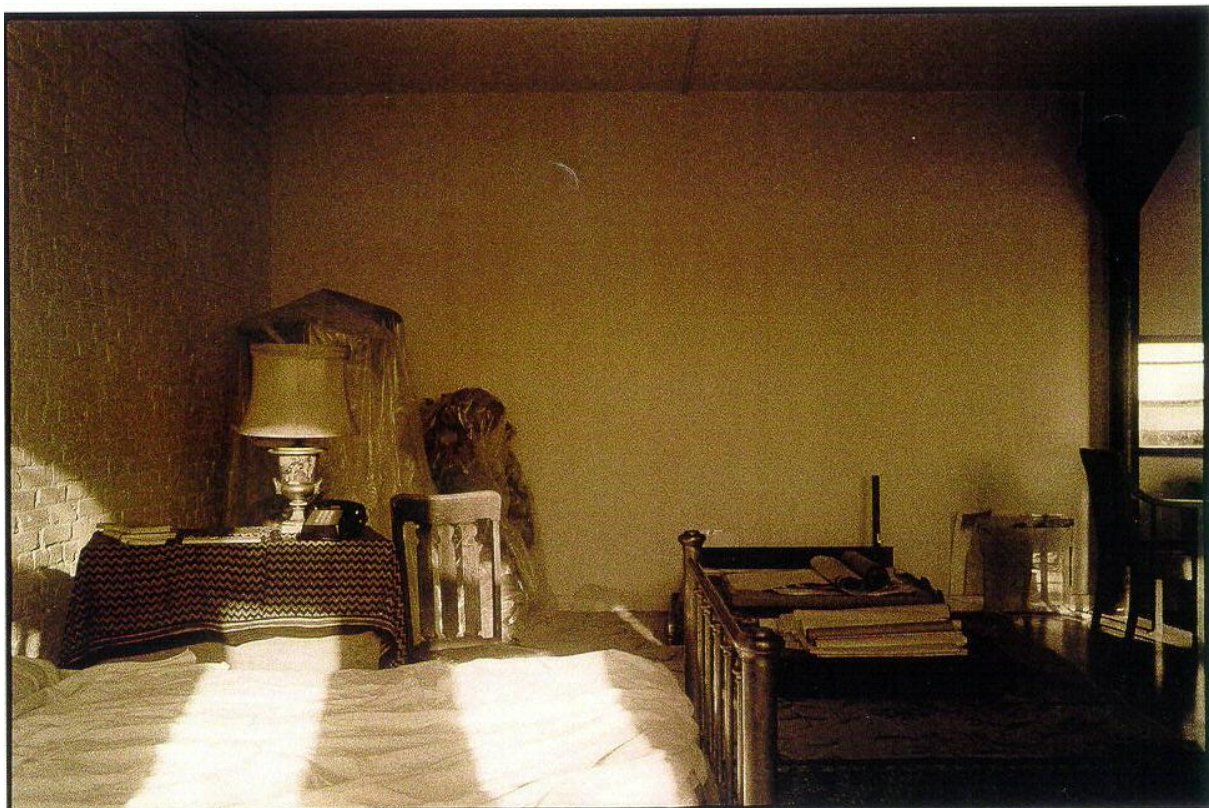
N° 3



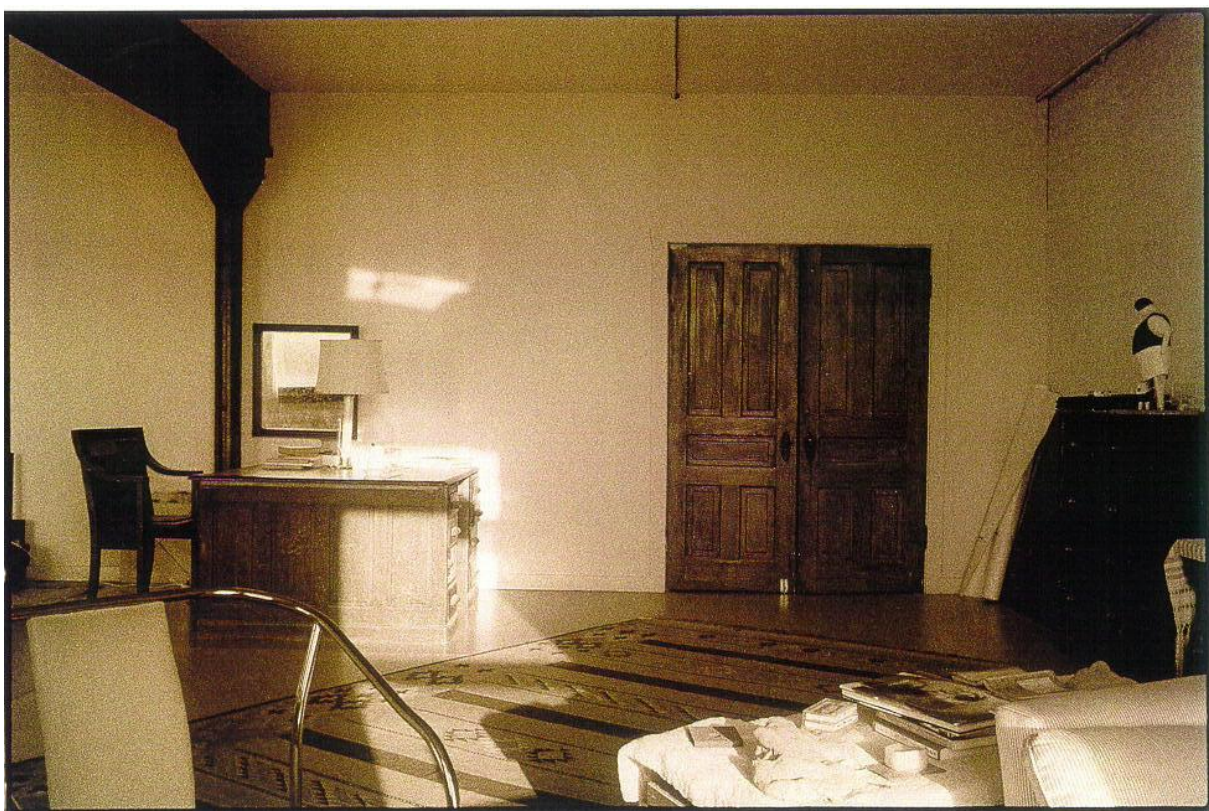
N° 4



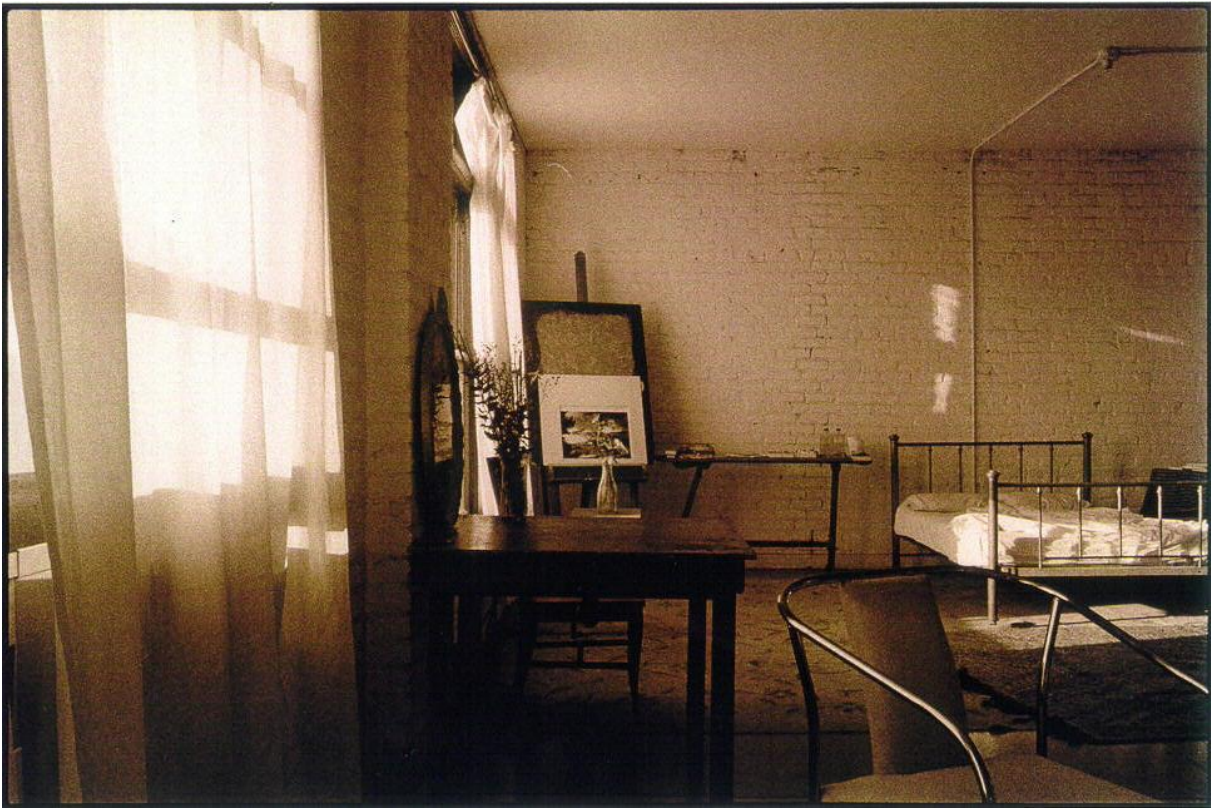
N° 5



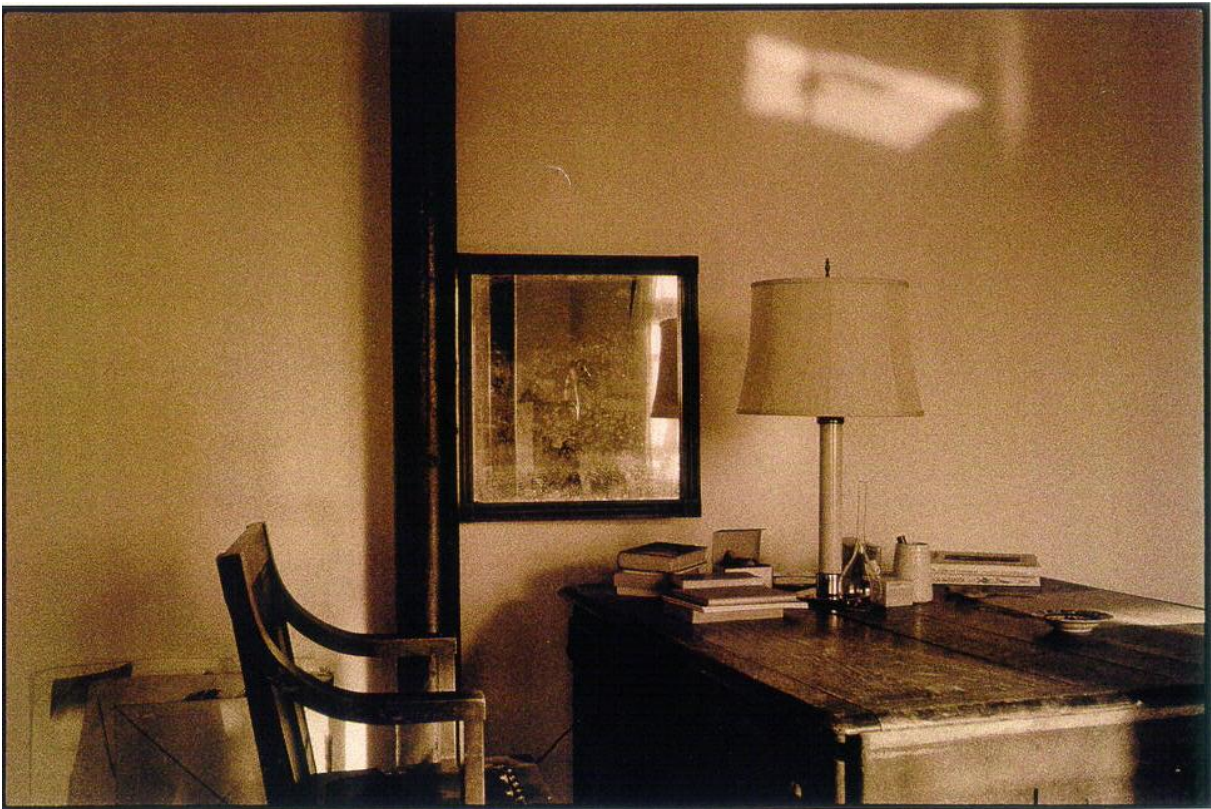
N° 6



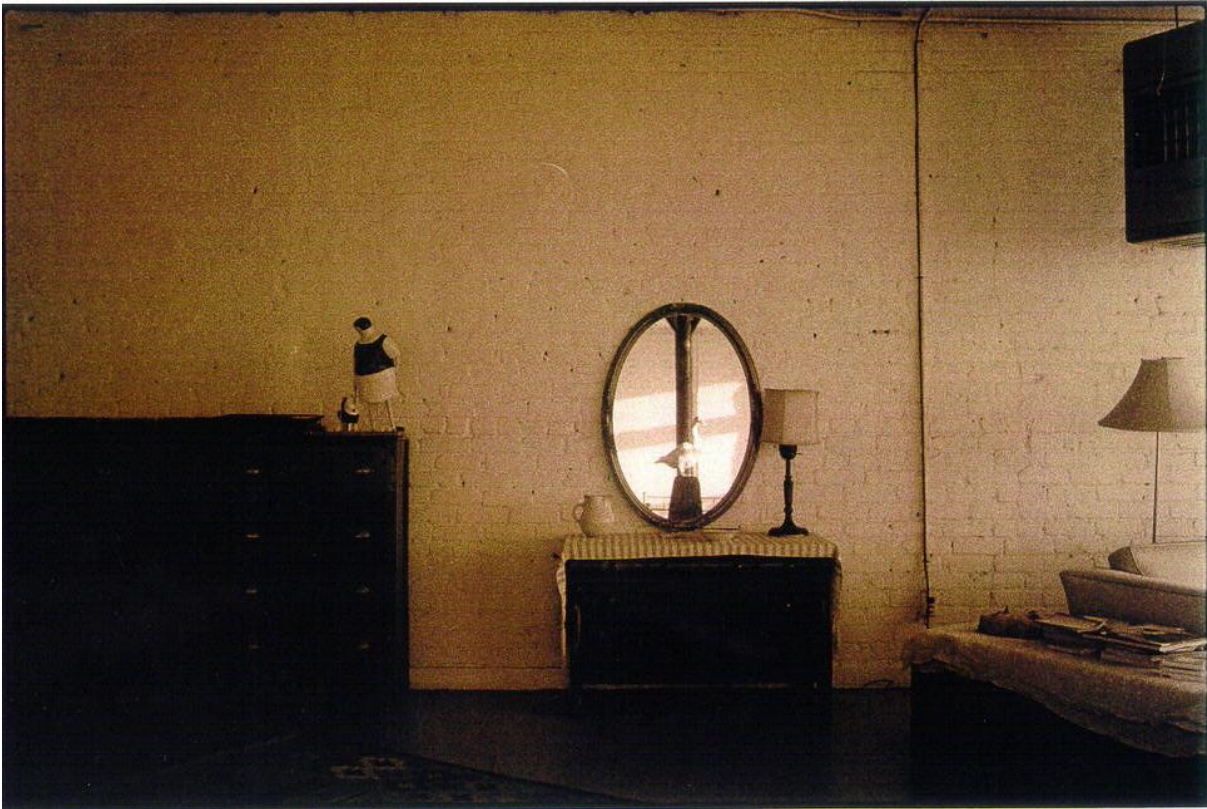
N° 7



N° 8



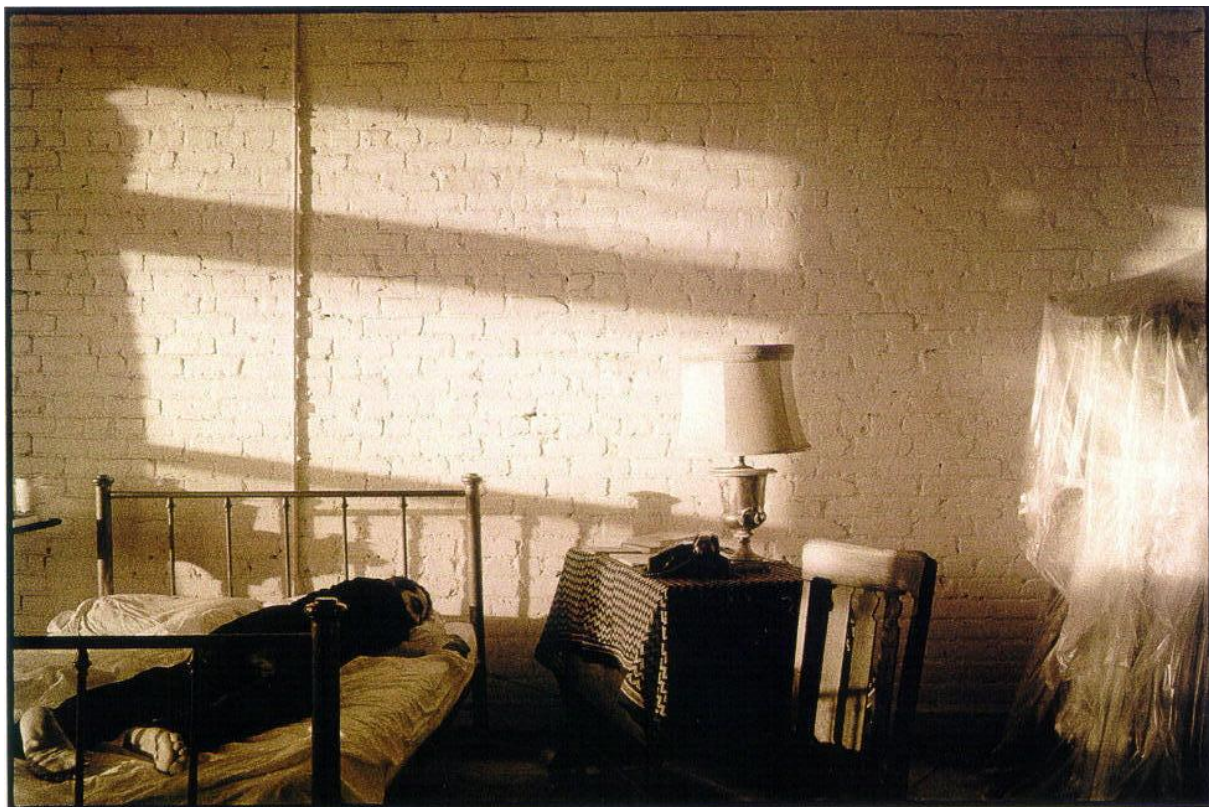
N° 9



N° 10



N° 11



N° 13