



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA

**LA REALIDAD HIPERTROFIADA. MODOS DE  
REPRESENTACIÓN DE LO RIDÍCULO EN LA ESCULTURA Y  
EN LA OBRA PROPIA**

TESIS DOCTORAL

PRESENTADA POR:

**D. ALFREDO LLORENS GARCÍA**

DIRIGIDA POR:

**Dr. D. LEONARDO GÓMEZ HARO**

**Dra. Dña. CARMEN MARCOS MARTÍNEZ**

2020







## AGRADECIMIENTOS

Mi agradecimiento más obvio, pero no por ello menos importante, es para Carmen Marcos y Leonardo Gómez, mis estimados directores, pues sin ellos, probablemente, esto no hubiera podido ocurrir.

Comencé mis estudios de doctorado recién licenciado, pero, pronto, la realidad económica y el Servicio Social Sustitutorio de aquellos años me llevaron, a mi pesar, por otros derroteros. De aquellos años data mi amistad con Leo, sustanciada en amenas conversaciones en torno a nuestra común querencia humorística gracias a las cuales, por ejemplo, surgió, a propuesta suya, el concepto de hipertrofia en la definición de mi trabajo. Esta amistad fue, además, mi único nexo de unión con este departamento de Escultura a donde mucho más tarde, también por aviso suyo, tuve la fortuna de poder volver. Lo hice como profesor asociado y luego también como alumno de máster, y ahí tuve la suerte de encontrar, como compañera y como profesora, a Carmen. Con su aportación recibí el apoyo total que brinda su rigor, su gran capacidad de trabajo y su solvencia racional, que han empujado esta tesis, iluminando no pocas veces a su autor. De ambos he aprendido, ambos me han cuidado, y quiero agradecer aquí sus desvelos, sobre todo en la difícil vorágine de la enseñanza en tiempos de pandemia.

He tenido, además, la fortuna de encontrar en el camino el firme y laborioso apoyo metodológico de mi joven viejo amigo Santiago Tena, con sus valiosas aportaciones finales como colofón a esta investigación. También conté con algún que otro consejo de Miguel Molina.

Una tesis nunca empieza el día en que se escribe su primera página. Por ello, remontándome un poco más, vienen a mi mente algunas figuras que fueron un fundamental apoyo inicial en mi trabajo, cuando aún era casi una mera posibilidad, y quiero recordarles por ello: debo al intelecto de Román de la Calle, la claridad con que radiografió mi trabajo inicial, ayudándome a dar nombre y comprender mejor, incluso a futuro, mis propias ocurrencias. También agradezco el amistoso apoyo que me brindaron, cada uno desde su ámbito, los inolvidables Rafa Prats y Gonzalo de Diego, y debo a mi querido Juan José Collado haberme puesto en contacto con los tres. Guardo, además, una especial deuda de gratitud con mi recordado profesor Miquel Guillem, porque me hizo sentir, con su apoyo en mis inicios, que mi trabajo valía la pena.

Por último, agradezco a mis padres, que siempre me dejaron elegir. A mi madre con su coraje y a mi hermana Cristina, que cuida hoy del pedacito que nos queda de ella. A mi admirado y querido padre, siempre en mi recuerdo, con su autodidacta inquietud intelectual, sus inventos y sus apacibles horas de lectura... y también a mi luminoso futuro: Germana, mi ilimitada chica salvaje, y Alfred, mi pequeño adulto de cinco años, que se han hecho cargo de lo que significa tener un padre pegado al teclado, tan cerca y tan lejos a la vez.

Y sobre todo, a Ana, mi compañera preciosa con quien todo se vuelve posible.



## RESUMEN

### LA REALIDAD HIPERTROFIADA. MODOS DE REPRESENTACIÓN DE LO RIDÍCULO EN LA ESCULTURA Y EN LA OBRA PROPIA

La presente tesis doctoral se desarrolla, de modo autoetnográfico, como aportación de resultados de una investigación artística propia pretendiendo generar conocimiento a través de una objetivación de lo subjetivo. En ella abordamos el tema de lo ridículo en la escultura, entendida en el sentido expandido del término. Partiendo de una contextualización conceptual e histórica previa, procederemos a deconstruir recursos y estrategias, siempre enfocadas en torno al concepto de lo ridículo, de nuestra propia trayectoria artística. Desarrollaremos de este modo, con especial atención, el concepto de *hipertrofia* como complejo recurso expresivo de exageración selectiva, tanto a nivel formal como conceptual y perceptivo. La hipertrofia como modo de expresar pero también de percibir y procesar la realidad, para una mayor intensidad comunicativa, tanto en la expresión de lo ridículo como en cualquier otro ámbito.

La presente tesis doctoral recoge los resultados de veinticinco años de investigación artística propia en el campo de la escultura y la instalación. Aborda el tema de lo ridículo en la escultura, tema central en nuestra investigación, entendida en el sentido expandido del término y más concretamente la descripción de recursos, tanto formales como conceptuales, para su representación.

Comenzamos el trabajo, dividido en dos partes, realizando una semblanza de lo ridículo como lenguaje. Relacionamos el término con otros que le son afines, como humor, desafío o absurdo e introducimos la hipertrofia, concepto que más tarde desarrollamos más extensamente, como medio para su consecución.

Desarrollamos después lo ridículo desde la forma en su representación mediante la aplicación en parámetros formales tales como la escala, el material o la proporción, de la referida hipertrofia.

Pasamos luego a realizar una breve panorámica histórica, focalizada en la representación de lo ridículo a lo largo de distintas épocas, aportando ejemplos a modo de contextualización temporal de nuestro trabajo, hasta llegar a la actualidad, de la cual realizamos una selección de obras y autores que, de un modo u otro, pueden ser entendidos como influencia o, al menos, como coincidencia en nuestras realizaciones.

Una vez desarrollado el contexto pasamos, ya en la segunda parte, a referirnos directamente a nuestro trabajo y a su carácter como expresión de lo ridículo, mencionando las figuras retóricas y otros recursos comunicativos que usamos en la obra propia. Definimos, llegados a este punto, la hipertrofia como aportación central de nuestra investigación, del modo ya mencionado como recurso expresivo, pero también como modo de percepción selectiva para la creación, entre otros, en el ámbito de lo ridículo. Planteamos pues la hipertrofia como un recurso creativo extenso, más bien un modo de relacionarse con la realidad y proyectarse sobre ella en una fructífera interacción.

Desarrollamos finalmente, a modo de ejemplo, la hipertrofia a través de sus múltiples aplicaciones como concepto fundamental que vertebró nuestra obra de búsqueda de lo ridículo desde enfoques diversos.

## LA REALITAT HIPERTROFIADA. MODES DE REPRESENTACIÓ DEL RIDÍCUL A L'ESCULTURA I EN L'OBRA PRÒPIA

La present tesi doctoral es desenvolupa, de manera autoetnogràfica, com a aportació de resultats d'una investigació artística pròpia prenent generat coneixement a través d'una objectivació del que és subjectiu. Hi abordem el tema del ridícul en l'escultura, entesa en el sentit expandit de el terme. Partint d'una contextualització conceptual i històrica prèvia, procedirem a deconstruir recursos i estratègies, sempre enfocades al voltant de el concepte del ridícul, de la nostra pròpia trajectòria artística. Desenvoluparem d'aquesta manera, amb especial atenció, el concepte d'hipertròfia com complex recurs expressiu d'exageració selectiva, tant a nivell formal com conceptual i perceptiu. La hipertròfia com a manera d'expressar però també de percebre i processar la realitat, per a una major intensitat comunicativa, tant en l'expressió del ridícul com en qualsevol altre àmbit.

La present tesi doctoral recull els resultats de vint i cinc anys d'investigació artística pròpia en el camp de l'escultura i la instal·lació. Aborda el tema del ridícul en l'escultura, tema central en la nostra investigació, entesa en el sentit expandit del terme i més concretament la descripció de recursos, tant formals com conceptuals, per a la seva representació.

Comencem el treball, dividit en dues parts, fent una semblança del ridícul com a llenguatge. Relacionem el terme amb altres que li són afins, com humor, desafiament o absurd i introduïm la hipertròfia, concepte que més tard desenvolupem més extensament, com a mitjà per a la seva consecució.

Desenvolupem després el ridícul des de la forma en la seva representació mitjançant l'aplicació en paràmetres formals com ara l'escala, el material o la proporció, de la referida hipertròfia.

Passem després a fer una breu panoràmica històrica, focalitzada en la representació del ridícul al llarg de diferents èpoques, aportant exemples a mode de contextualització temporal del nostre treball, fins arribar a l'actualitat, de la qual vam realitzar una selecció d'obres i autors que, d'una manera o altra, poden ser entesos com a influència o, al menys, com coincidència en els nostres muntatges.

Un cop desenvolupat el context passaem, ja a la segona part, a referir-nos directament al nostre treball i al seu caràcter com a expressió del ridícul, esmentant les figures retòriques i altres recursos comunicatius que fem servir en l'obra pròpia. Definim, arribats a aquest punt, la hipertròfia com a aportació central de la nostra investigació, de la manera ja esmentat com a recurs expressiu, però també com a mode de percepció selectiva per a la creació, entre d'altres, en l'àmbit del ridícul. Plantegem doncs la hipertròfia com un recurs creatiu extens, més aviat una manera de relacionar-se amb la realitat i projectar-se sobre ella en una fructífera interacció.

Desenvolupem finalment, a manera d'exemple, la hipertròfia a través dels seus múltiples aplicacions com a concepte fonamental que vertebrava la nostra obra de cerca del ridícul des d'enfocaments diversos.

## THE HYPERTROPHIC REALITY. MODES OF REPRESENTATION OF THE RIDICULOUS IN SCULPTURE AND IN OWN WORK

This doctoral thesis is developed, in an autoethnographic way, as a contribution of the results of our artistic research, trying to generate knowledge through an objectification of the subjective. In it we address the issue of the ridiculous in sculpture, understood in the expanded sense of the term. Starting from a previous conceptual and historical

contextualization, we will proceed to deconstruct resources and strategies, always focused around the concept of the ridiculous, of our own artistic trajectory. In this way, we will develop, with special attention, the concept of hypertrophy as a complex expressive resource of selective exaggeration, both at a formal, conceptual and perceptual level. Hypertrophy as a way of expressing but also of perceiving and processing reality, for greater communicative intensity, both in the expression of the ridiculous and in any other field.

This doctoral thesis collects the results of twenty-five years of own artistic research in the field of sculpture and installation. It addresses the issue of the ridiculous in sculpture, a central theme in our research, understood in the expanded sense of the term and more specifically the description of resources, both formal and conceptual, for its representation.

We begin the work, divided into two parts, making a semblance of the ridiculous as a language. We relate the term to others that are related to it, such as humor, defiance or absurdity, and we introduce hypertrophy, a concept that we later develop more extensively, as a means of achieving it.

Later we develop the ridiculous from the form in its representation through the application in formal parameters such as scale, material or proportion, of the referred hypertrophy.

We then proceed to carry out a brief historical overview, focused on the representation of the ridiculous throughout different periods, providing examples as a temporary contextualization of our work, up to the present, from which we make a selection of works and authors that, in one way or another, can be understood as an influence or, at least, as a coincidence in our montages.

Once the context has been developed, we proceed, in the second part, to refer directly to our work and its character as an expression of the ridiculous, mentioning the rhetorical figures and other communication resources that we use in our own work. We define, at this point, hypertrophy as the central contribution of our research, in the way already mentioned as an expressive resource, but also as a selective perception mode for creation, among others, in the field of the ridiculous. We therefore propose hypertrophy as an extensive creative resource, rather a way of relating to reality and projecting ourselves onto it in a fruitful interaction.

Finally, we develop, as an example, hypertrophy through its multiple applications as a fundamental concept that backs up our work of searching for the ridiculous from different approaches.

## ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
--------------	---

### PARTE I.

#### EL CONCEPTO DE LO RIDÍCULO EN LA CREACIÓN ESCULTÓRICA

1.- LO RIDÍCULO COMO LENGUAJE	17
1.1 - Ridículo y desafío	17
1.2 - Comicidad y humor	19
1.3 - Humor y distancia	25
1.4 - Hostilidad o ingenio. La elección de la víctima	27
1.5 - Ridículo y absurdo	30
2.- LA HIPERTROFIA COMO RECURSO FORMAL	35
2.1 - La escala	35
2.2 - La proporción	39
2.3 - El material	44
2.4 - La máquina delatora	47

2.5 - El juguete	50
3.- APROXIMACIÓN HISTÓRICA A LO RIDÍCULO EN LA ESCULTURA.	55
3.1 - Lo ridículo en la escultura antigua	58
3.2 - Lo ridículo en la escultura medieval	65
3.3 - Lo ridículo en la escultura de la Edad Moderna	69
3.4 - Lo ridículo ilustrado	77
3.5 - Lo ridículo en la escultura de vanguardias	82
3.6 - Lo ridículo como expresión popular	100
4.- LO RIDÍCULO EN EL CONTEXTO ESCULTÓRICO ACTUAL	111
4.1 - Lo ridículo en la forma	112
4.1.1 - Wim Delvoye. <i>Twisted Works</i>	112
4.2 - Lo ridículo en la escala	117
4.2.1. - Wim Delvoye. <i>Lusty Busty</i>	118
4.2.2 - Jeff Koons. <i>Dog Balloons</i>	119
4.2.3 - Mona Hatoum. <i>Terra Infirma</i>	121
4.3 - Lo ridículo en lo natural	123
4.3.1 - Patricia Piccinini. <i>Graham</i> (Imitación)	124
4.3.2 - Wim Delvoye. <i>Tattooed Pigs</i> (Intervención)	126
4.3.3 - Eduardo Kac. <i>Edunia</i> (Modificación)	129
4.4 - Lo escatológico	131
4.4.1- Paul Mc Carthy. <i>Complex Pile.</i>	132
4.4.2 - Maurizio Cattelan. <i>América</i>	134

4.4.3 - Delvoye. <i>Cloaca</i>	136
4.5 - Lo ridículo en lo social	140
4.5.1 - Yes Men. <i>A.V.E.</i>	141
4.5.2 - Banksy. <i>Dismaland</i>	143
4.6 - Lo ridículo en la función	146
4.6.1 - Damien Hirst. <i>The body of Christ</i>	147
4.6.2 - RAICES. <i>Nokidsincages</i>	148
4.6.3 - Wim Delvoye. <i>Goals</i>	150
4.7 - Lo ridículo infantil	151
4.7.1 - Zbigniew Libera. <i>Lego Concentration Camp</i>	152
4.7.2 - Maurizio Cattelan. <i>Him</i>	153
4.7.3 - Hyungkoo Lee. <i>Anas Animatus</i>	154
4.8 - Lo ridículo en el hiperrealismo	156
4.8.1. Maurizio Cattelan. <i>La Nona Ora</i>	156
4.8.2 - Eugenio Merino. <i>Always Franco</i>	158
4.9 - Lo ridículo mecánico	161
4.9.1 - Jean Tinguely. <i>Hommage à New York</i>	161
4.9.2 - Chris Burden. <i>Metropolis I</i>	164
4.9.3 - Jana Sterback. <i>Remote control II</i>	166
4.9.4 - Wim Delvoye. <i>Gothic Works y Cloaca</i>	168

## PARTE II.

### PRODUCCIÓN ARTÍSTICA PROPIA. LA ESCULTURA COMO EXPRESIÓN DE LO RIDÍCULO

5.- LO RIDÍCULO EN LA OBRA PROPIA. FIGURAS RETÓRICAS Y OTROS RECURSOS EXPRESIVOS	175
5.1 - Tropos. El tropo como recurso creativo	176
5.2 - La ironía como sustrato conceptual	179
5.3 - Teatralidad. Mostrando el fingimiento	182
5.4 - El feísmo como verdad	185
5.5 - La sátira como motor del pensamiento	191
6.- LA HIPERTROFIA COMO LENGUAJE	197
7.- OBRA PROPIA	205
7.1 - <i>La Grandeur</i>	205
7.1.1 - Idea	205
7.1.2 - Forma	211
7.2 - <i>Elogio del artefacto</i>	245
7.2.1 - Idea.	245
7.2.2 - Forma.	251
7.3 – <i>La vida ingrávida</i>	274
	278
7.3.1 - Idea	279
7.3.2 – Forma	282

7.4 - <i>Mecánicas del dominio</i>	291
7.4.1 – Idea	291
7.4.2 - Forma	294
7.5 – <i>Summit</i>	307
7.5.1 - Idea	307
7.5.2 - Forma	312
CONCLUSIONES	335
REFERENCIAS	345
ÍNDICE DE FIGURAS	351
APÉNDICE	359
1 - Román de la calle. La comédie humaine: entre la ironía y la parodia	361
2 - La plaza liberada. Un ejemplo de resignificación del espacio público desde la escultura.	369
3 - Del ridículo en la escultura I	375
4 - Roma y la modernidad	377
5 - La Roma Hípster	383
6 - La Roma del principio del fin	387
7 - Los círculos y las estatuas parlantes	391
8 - Performatividad y absurdo aparente en las Mecánicas del dominio. El Vehículo motivacional.	397
9 – Elogio del artefacto	407



## INTRODUCCIÓN

Ante la pregunta de si el arte debe o no referirse a su entorno, se nos ocurre más bien cuestionarnos cuándo ha dejado de hacerlo. Podemos, como artistas, llevar nuestro trabajo por derroteros más o menos pegados a la realidad en que vivimos, pero incluso si decidimos evadirnos de ella, estaremos realizando con nuestra elección un acto con significación política en sentido etimológico, como acto relativo a la vida de la polis y sus ciudadanos. Entendiendo por tanto que el hecho artístico siempre tiene en su origen cuestiones sociales y que en ellas se desenvuelve, la definición política de una obra sólo es una cuestión de dirección e intensidad, de lo que se nombra, de lo que se omite, de la interpretación de quien la observa y, conviene no olvidarlo, del lenguaje que se emplea.

Atendiendo al lenguaje, nuestro trabajo ha consistido siempre en una línea principal, satírica, frente a otra más formalista y “seria” que, por no venir al caso, apenas nombraremos brevemente más adelante. Centrándonos pues en esta línea satírica, a nivel formal podemos definirla como inequívocamente objetual. Por un lado, como iremos viendo, trabajos como *La Grandeur* o *Elogio del Artefacto*, basados en un lenguaje de notorio carácter representativo donde, para nuestra apelación irónica, hallamos válido seguir patrones creativos tradicionales tales como el uso referencial del cuerpo humano. Son montajes que siguen de cerca la lógica de la escultura de pedestal, aunque sea para subvertirla, mostrando quizás un mensaje más definido y deliberadamente cerrado a la

participación del público. Por otro lado, en montajes como *Mecánicas del dominio*, también de marcado carácter objetual, o *Summit*, aun basándose este último en la escultura hiperrealista, integramos en nuestro juego la presencia del observador, ya sea real o potencial, ofreciendo un mensaje quizás más abierto a la interpretación por parte de su receptor.

Siempre hemos entendido nuestro trabajo desde una perspectiva comunicativa convencional basada en la existencia de un mensaje, un emisor, un receptor, un código conocido por ambos y un canal. Partiendo de la dicotomía modernidad/posmodernidad, entendemos nuestra preferencia como moderna en cuanto que generamos un mensaje unidireccional y definido conceptualmente, si bien abierto a la interpretación, y dirigido a un receptor en lugar de una experiencia participativa y vivencial, enfoque este quizás más posmoderno, donde se diluye la figura del emisor y donde, personalmente, no se nos ocurre nada interesante que proponer.

Nuestro trabajo siempre se ha inscrito, de un modo u otro, en la esfera de lo escultórico, entendido en la concepción expandida del término, con marcada vocación satírica. Tiene sentido en relación a un espectador, siguiendo la primera acepción de la RAE, como persona *Que mira con atención un objeto* y que va transitando por entre las distintas piezas de cada trabajo, que siempre desarrollamos como recorridos, a modo de *flâneur* en el sentido definido por Benjamin (2005, p.421) como paseante que se deja llevar observando la vida de la ciudad, sus usos y tipos sociales, de un modo desinteresado pero consciente pues, lejos de ser un simple mirón fascinado y pasivo consumidor de imágenes, indaga con la curiosidad del investigador. Así pues nuestros trabajos son propuestas surgidas de impresiones de nuestra propia *flânerie*, guiños que lanzamos desde la observación en forma de itinerarios propuestos a la inteligencia del espectador.

Entendemos pues nuestro quehacer de un modo similar narrativamente al de un escritor o un cineasta pero con un lenguaje inequívocamente objetual, escultórico e icónico en tanto que figurativo, de acentuado eclecticismo referencial y material. Un lenguaje, si se quiere, más impreciso narrativamente pero quizás también más instantáneo y evocador que la palabra escrita, útil para la expresión de lo poético pero, como veremos, incluso también de lo social.

En lo que a la metodología respecta, siendo el lenguaje artístico nuestro ámbito de actuación, nuestra investigación va más dirigida a la construcción de significados que a la recopilación de datos. No siendo, pues, esta una tesis de intención historiográfica, hemos evitado, para centrarnos en nuestro cometido, perdernos en trazar panorámicas completas que, en nuestro caso, entendemos no hubieran servido más que a modo de mera demostración de conocimientos. Por ello, nos hemos permitido trazar nuestra particular cartografía, con una clara intención selectiva en función de nuestra investigación particular, mencionando autores, obras o teorías exclusivamente por su relación con nuestro trabajo y no por su simple existencia. Conviene no olvidar que la investigación artística, no historiográfica, se inscribe sin duda alguna en el paradigma cualitativo desde el momento en que no aísla un problema para someterlo a experimentación sino que lo indaga en su entorno, desde la subjetividad incluso, al no tratar de apartar su propia presencia de la investigación, que aborda como observador participante, que interroga a

su entorno y en base a ello propone nuevos significados. El investigador desde el arte no busca la demostración del experimento sino la persuasión del relato<sup>1</sup>.

En la presente tesis doctoral, pues, desde su natural adscripción al paradigma cualitativo, plantaremos nuestro estudio dentro de la metodología de investigación basada en las artes (IBA) en la modalidad segunda (Elkins, 2005) que es aquella en la que la investigación se combina con la praxis artística, mediante un estudio de caso enfocado en un trabajo propio.

En lo referente a los objetivos de la presente tesis doctoral, a través de este enfoque autoetnográfico, comunicativo desde una perspectiva social y satírica en nuestro caso, pretendemos, valiéndonos principalmente del trabajo propio como ejemplo, pero trascendiendo nuestros temas y lenguaje, aportar recursos y estrategias válidas en la búsqueda de un lenguaje preciso y multidisciplinar, aunque sin abandonar por ello lo escultórico. Recurriremos a un proceso de deconstrucción de lo subjetivo en nuestro trabajo, tanto conceptual como formalmente, para objetivar sus conclusiones y ofrecerlas a modo de propuesta metodológica para la expresión escultórica, con especial atención al concepto de *hipertrofia*. Desarrollaremos pues este concepto, aportándolo como un posible recurso expresivo multidisciplinar a tener en cuenta en la praxis artística, que entendemos puede resultar útil, tanto desde el punto de vista conceptual como a nivel formal para la comunicación a través del arte. Aun siendo un concepto de más amplio espectro, en nuestro caso nos centraremos en la hipertrofia como estrategia para evidenciar lo ridículo, que es sin duda el fin que, desde donde alcanza nuestra memoria, ha venido vertebrando nuestro desempeño.

---

<sup>1</sup>Para una interesante ampliación acerca de la metodología de la investigación, ver Martínez Barragán, C. (2011, pp.46-62)

Atendiendo al concepto de ridículo, la RAE lo define mediante cinco acepciones:

1. adj. Que por su rareza o extravagancia mueve o puede mover a risa.
2. adj. Escaso, corto, de poca estimación.
3. adj. Extraño, irregular y de poco aprecio y consideración.
4. adj. De genio irregular, excesivamente delicado o reparón.
5. m. Situación ridícula en que cae una persona.

De entre ellas, son la primera y la quinta las que definen la motivación de nuestras obras pues, en líneas generales, buscamos mostrar el ridículo latente tras la realidad, su rareza y extravagancia, hipertrofiando aspectos que llevan a la percepción de dicha ridiculez en múltiples situaciones vitales.

Vivimos en un mundo de abundancia, de sobreexplotación y de prisa. Un mundo de hiperbólicas diferencias donde una fina y muchas veces letal línea separa la carencia más extrema de la más obscena saturación. Un mundo en donde el brutal contraste se hace cada vez más evidente, convertido a menudo en espectáculo para aumentar nuestra angustia. Son tiempos de saturación material y simbólica. En lo material, una vez roto en los ochenta el peligroso equilibrio entre opuestos surgido tras la Segunda Guerra Mundial con el hundimiento del socialismo, el capitalismo, ya sin cortapisas, ha ido adoptando las tesis desreguladoras neoliberales, derivando así los objetivos de la economía global desde la obtención de beneficios, basada en la satisfacción de necesidades, hacia una producción hipertrofiada y cada vez más desigual en su reparto.

Nos hallamos pues, desde las postrimerías del S. XX, con un capitalismo triunfante enfocado hacia una economía de voracidad infinita que agota el medio convirtiéndolo en recurso e invade cada vez más la vida del individuo adormecido y atenazado por el miedo, laboral y mediático, cada vez más presente.

Esa crisis del ideal igualitario socialista pone la guinda a la decepción humanitaria que supusieron las dos guerras mundiales para dar al traste con el viejo y unitario proyecto moderno que, desde la Ilustración, o incluso ya desde el Humanismo y el Renacimiento, venía cifrando su fe en el hombre, en la ciencia y en el progreso. Esa crisis de credibilidad de los grandes relatos definida por Lyotard (1999), la archiconocida Posmodernidad, se halla en el sustrato de nuestro trabajo, aunque nuestros planteamientos quizás hayan ido con el tiempo tendiendo a situarse en oposición a ella en una suerte, si se nos permite la expresión, de *desencanto del desencanto* que ha motivado probablemente la mayor parte de nuestro trabajo.

Entendemos que originariamente, como enuncia Vattimo (1990), la posmodernidad supone el fin del concepto colonial, único y absoluto de Historia como progreso que había marcado los dos últimos siglos. Es por tanto un fenómeno emancipador y multiplicador de concepciones del mundo que pasan a ser relativas. En ello se basa su carácter liberador, pero creemos que es ahí donde también radica su peligro. La debilidad de los relatos provisionales puede llevarnos también a una situación magistralmente definida por Albino Gómez en su conferencia dictada en 2007 en la Universidad de Chile (Gómez, 2007, p.12):

Si nuestras convicciones y compromisos nos constituyen, uno no puede dejar de preguntarse con aprensión qué clase de sujeto es el que vive en provisionalidad permanente, en perpetuo deambular de unas convicciones débiles a otras convicciones igualmente débiles. Si el sujeto se reduce a puro maquillaje, no hay ningún rostro verdadero. Porque ser sujeto por adhesión a un microdiscurso provisional y fragmentario es ser sujeto siempre provisional y fragmentado.

Respecto a lo mítico en la modernidad, siguiendo probablemente la estela de Lipovetsky (2006)<sup>2</sup>, Gómez refiere cómo, más allá del cambio que proponía Camus de Prometeo a Sísifo como figura mítica de la modernidad, el mito posmoderno es Narciso (Gómez, 2007, p.7):

Ahora los posmodernos, olvidándose de la sociedad, se preguntan para qué empeñarse una vez y otra en subir la roca a lo alto de la montaña. Es mejor dejarla abajo y disfrutar de la vida. Los posmodernos concentran todas sus energías en la realización personal. Hoy es posible vivir sin ideales. Recuerdo haber leído hace unos años que una agencia de viajes empapeló las paredes de París con unos carteles en los que se leía: “En un mundo totalmente cínico, una sola causa merece que usted se movilice por ella: sus vacaciones”. Con toda razón, han hecho notar muchos observadores que el símbolo de la posmodernidad ya no es Prometeo ni Sísifo, sino Narciso, el que, enamorado de sí mismo, carece de ojos para el mundo exterior.

Entendemos así que, en una sociedad hipertrofiada el discurso posmoderno, pese a su original carácter emancipador de realidades diversas, deviene en ente paralizante y eficaz vehículo para el desencanto y la neurosis<sup>3</sup>, cuando se une en los últimos tiempos a la hipertrofia material, informativa y emocional propiciada por un poder económico, por definición poco amante de los cambios, que halla en el miedo y en el ciberespacio, ampliado el vértigo por recesiones, pandemias y conspiranoias, el mejor aliado para la parálisis social que lo reafirma.

---

<sup>2</sup> Recurrimos a la cita secundaria de Albino Gómez porque entendemos que, si bien parte probablemente de la cita originaria de Lipovetsky, llega más lejos que esta en la definición de la posmodernidad que nos ofrece. En todo caso, entendemos un deber referenciar aquí la cita originaria: *A cada generación le gusta reconocerse en una gran figura mitológica o legendaria que reinterpreta en función de los problemas del momento [...]. Hoy Narciso es, a los ojos de un importante número de investigadores, [...]el símbolo de nuestro tiempo. (Lipovetsky, 2006, p.49).*

<sup>3</sup> Neurosis, en sentido freudiano, como trastorno caracterizado por la ansiedad y la angustia que produce el temor frente al presente y el futuro.

Por su parte, la hipertrofia, en sentido etimológico, es nutrición excesiva y entendemos que este es el concepto de fondo en la parálisis descrita. Es un poder que logra legitimarse y crecer sobrealimentando el miedo (Virilio, 2006) y la culpabilidad de las gentes, fomentando mediante una hipertrofiada publicidad un consumismo adormecedor a la vez que conscientemente irresponsable con el medio, y el temor a lo diferente mediante una no menos hipertrofiada labor mediática. Pero del mismo modo que en la naturaleza sobrealimentar a un cachorro significa desatender a otros, la hipertrofia de unos conceptos atrofia y esquilma a otros y es, precisamente, en esa elección donde el poder se manifiesta verdadero. Por ello, entendiendo la pulsión política como cualidad indisociable en nuestro trabajo, en la presente tesis plantaremos nuestra respuesta, a modo de reflejo, utilizando la hipertrofia en sentido inverso, como recurso comunicativo de amplio espectro, tratando precisamente de volverla en sentido contrario y convertirla en dispositivo delator.

Se trata en definitiva de usarla para poner atención sobre lo que se muestra y, más aún, sobre lo que se oculta. Poniendo de manifiesto esa hipertrofia, percibiendo la realidad a través de ella y mostrándola irónicamente mediante la caricatura o la parodia, podemos quizás inducir una intuición lúcida, una reflexión para establecer una distancia desde donde observar la tramoya en que discurre nuestra vida, intuir los decorados y la dirección de las luces para poder, en último término, decidir algo y quizás introducir alguna improvisación en el guión que nos fue dado.

Buscamos pues, adoptar un papel activo, entendiéndonos a nosotros mismos como elementos activos del poder, en la estela de Foucault (1991, pp.127-162) de modo que la última palabra no esté dicha. Un poder que no es ejercido por un centro sobre su periferia sino que está formado por relaciones de dominación, *mecanismos infinitesimales* simples que van conformando redes o *dispositivos*, concepto este sobre el que volveremos a menudo en sus diversas definiciones:

Lo que trato de indicar con este nombre es, en primer lugar, un conjunto resueltamente heterogéneo que incluye discursos, instituciones, instalaciones arquitectónicas, decisiones reglamentarias, leyes, medidas administrativas, enunciados científicos, proposiciones filosóficas, morales, filantrópicas, brevemente, lo dicho y también lo no-dicho, éstos son los elementos del dispositivo. El dispositivo mismo es la red que se establece entre estos elementos.

No cometeremos por tanto la ingenuidad de pensar en el poder simple y únicamente como un grupo de señores opulentos conspirando según sus intereses económicos. Lo terrible del poder dominante es que no tiene cara porque es un sistema complejo que está formado de frustraciones, de anhelos y necesidades que les subyuga incluso a ellos en una suerte de hipertrofiado mecanismo, tan impersonal como perverso, que se extiende desbocado. Un poder, por tanto, que es nadie y somos todos. Un cúmulo impersonal y planetario de deseos incontrolados que se mueve sincopadamente, a golpes de *stock options*, que nos atemoriza porque en el fondo sabemos que no hay nadie al volante.

La presente tesis será pues un estudio de diversas estrategias para la parodia y la caricatura social abordada desde la escultura, propia y ajena, que puedan servir a modo de compendio. Trataremos de ofrecer nuestros secretos y desvelar algunos ajenos, pasados y presentes, de figuras con quienes compartimos el obstinado desempeño de tratar de abonar una tierra donde germinen pequeños discursos desafiantes de esos que, como luciérnagas, de tanto en tanto dan algún destello en las mentes.

En cuanto a la estructura de esta tesis doctoral, y en la medida en que ello sea posible, este es un trabajo académico pero de eminente vocación práctica. Mediante la presente tesis, pretendemos analizar nuestra trayectoria de más de veinte años de trabajo artístico y deconstruir los diferentes caminos emprendidos para hallar, si lo hubiera, el nexo de unión en todos ellos o, mejor, para demostrar que sí que lo hay y que puede ser válido, ya

sea como hilo conductor o como simple ejemplo de un enfoque, tanto para nuestra obra como para la de quien quiera acercarse con espíritu curioso. Planteamos pues, una pormenorizada revisión del trabajo para desentrañar sus claves, motivo este que determina, a nuestro modo de ver, la necesidad de estructurarlo del modo más racional que esté a nuestro alcance.

Procederemos pues, en líneas generales, a organizar el trabajo desde lo general a lo particular. Para ello hemos optado por dividir esta tesis en dos partes, dos grandes bloques temáticos mediante los cuales iremos definiendo, centrando el foco de modo progresivo desde los conceptos generales que definen lo ridículo hasta las particularidades propias de nuestro trabajo.

En la primera parte nos referiremos de un modo general a lo ridículo como lenguaje artístico, recurriendo a algunos conceptos afines mediante los cuales iremos definiéndolo para pasar a abordarlo en un plano más específico, referido ya al más restringido ámbito de las artes visuales y, ya dentro de ellas, a los campos de la escultura y la instalación desde una perspectiva tendente a la creación objetual.

Pasaremos luego a tratar lo ridículo desde un enfoque más práctico, abordando mediante ejemplos concretos una aproximación histórica al uso de lo ridículo en la escultura. Comenzando por la escultura antigua y, sin pretender realizar un tratado general, recorreremos la historia a través de algunos ejemplos que entendemos pertinentes para la subsiguiente contextualización, en la segunda parte, de nuestro trabajo. En función de ello llegaremos al siguiente punto en el que trataremos el tema de lo ridículo en el contexto escultórico actual. En los diferentes apartados, a menudo repetiremos artistas y obras que podamos considerar actuales que, entendemos, guardan similitudes o directamente son antecedentes de nuestro trabajo.

Llegaremos así a la segunda parte de esta tesis, en donde nos referiremos ya específicamente a nuestra creación escultórica, como sustrato de la propuesta a realizar en ella. Desarrollaremos conceptualmente nuestro propio discurso, atendiendo en él a las cuestiones generales, tales como la ironía, el uso de tropos, la teatralidad o el feísmo, con los que articulamos lo ridículo en nuestras propuestas. Pasaremos así, tras esta progresiva contextualización, a definir la *hipertrofia*, concepto que, a nuestro modo de ver, vertebrará de un modo u otro nuestra obra por ser, ante todo, el filtro a través del cual percibimos el mundo y, por consiguiente, también el lenguaje a través del cual proyectamos nuestro quehacer artístico. Esta definición de la hipertrofia como lenguaje satírico para el discurso plástico constituye la propuesta esencial que ofrecemos en esta tesis.

Tras haber contextualizado y definido *lo ridículo* y, dentro de él, específicamente la *hipertrofia*, pasaremos a analizar pormenorizadamente nuestras obras, a modo de ejemplo práctico de ambos conceptos, desarrollados en la praxis tanto conceptual como formalmente. Estos ejemplos prácticos acabarán de definir nuestra aportación creativa cuyas conclusiones desarrollaremos al final de la presente tesis.

Adjuntaremos también, en anexo, aquellos artículos propios o referidos a nuestra obra, que hayamos citado a lo largo del trabajo.

En cuanto a las fuentes principales de nuestra investigación, los comportamientos humanos, entendidos desde una perspectiva irónica, siempre nos han servido de inspiración en nuestro quehacer. La relación entre el ser humano y el poder es una constante en ellos, por lo que podríamos definirlos como arte político. Nuestra escultura pretende ser subversiva en la medida en que plantea una constante reflexión, desde panorámicas y estéticas diversas, orientada al desafío de la norma.

Es por ello que, a menudo, nuestras obras han podido coincidir o bien estar directamente influenciadas, a menudo reiteradamente, por autores célebres por sus estudios acerca del poder y del control social como puedan ser Michel Foucault, Gilles Deleuze o Giorgio Agamben. La presente tesis es buena prueba de ello pues serán citados con profusión a lo largo de ella.

Esta querencia política en nuestras obras se produce siempre desde la perspectiva del humor, expresado en *lo ridículo* como constante omnipresente en todas nuestras propuestas, como desafío de la norma. Es por ello que podemos señalar la figura de Umberto Eco también como referente conceptualmente fundamental de nuestro trabajo y de la presente tesis pues, como veremos a través de sus frecuentes citas, compartimos totalmente sus teorías acerca del humor, en oposición al carnaval, entendido como real discurso desafiante del poder.

Entre las fuentes principales de esta tesis, como de todo nuestro trabajo, cabe citar también a Román de la Calle por haber sabido definir magistralmente, ya en nuestros inicios, en un texto alusivo a *La Grandeur*, nuestro incipiente trabajo. Un texto que adjuntamos en anexo y que puso negro sobre blanco, aquella apenas meditada mezcla de ironía, intuiciones y sentimientos que fluían en nuestras primeras piezas, consolidando, sin duda, sus bases conceptuales.

También contamos como fuente directa del conocimiento de gran parte de nuestros referentes conceptuales y prácticos, tras múltiples conversaciones a lo largo de muchos años de amistad, con Leonardo Gómez Haro, codirector del presente trabajo, y más concretamente su libro *Del humor en el arte contemporáneo* (2014) a cuyas citas recurriremos a menudo.

Respecto a las referidas citas cabe, por último, mencionar que la presente tesis no pretende ser una concienzuda investigación de corte académico sino, más bien, un compendio razonado de trabajos propios y ajenos, como base para una propuesta argumentada. Por ello ocasionalmente nos hemos permitido también incluir algunas citas de autores primarios indirectamente, a través de otros que aluden a ellos en sus textos, ya que es a través de sus reflexiones cuando se da una mayor relación de afinidad con nuestro trabajo. Podríamos, quizás, tras leer alguna reflexión acerca de un autor, acudir solamente a la cita primaria y atribuirnos luego como propia una reflexión de similares características, por ser una coincidencia en este sentido perfectamente posible. Ello podría dar una mayor apariencia de rigor a nuestra tesis, además de cierta brillantez a nuestras aportaciones, pero no dejaría de ser un reprobable gesto de ingratitud que, naturalmente, queda muy alejado de nuestro ánimo. Por ello, cuando a nuestro entender la ocasión lo merecía, no hemos dudado en usar la cita indirecta. Así, a modo de ejemplo, si citamos a Daniel Villalobos cuando comenta en un artículo la risa según Eco (Villalobos, 2017), lo hacemos porque da acertada forma con sus palabras a aquello que en nosotros todavía era un pensamiento indefinido y que resultaría más impreciso si nos ciñéramos solamente a la cita primaria.

El carácter práctico de esta tesis nos lleva también a citar fuentes desde la praxis artística pues también de ellas la hemos nutrido. Por ello, además de referenciar en nuestro trabajo a autores teóricos, mencionaremos a menudo el trabajo de otros artistas, bien por considerarlos antecedentes directos en nuestra obra, o bien por el descubrimiento de significativas similitudes a posteriori que nos han ayudado a entender, contextualizar y explicar mejor nuestro propio trabajo.

En este sentido cabe destacar, más como influencia principal que como antecedente en nuestra obra, la figura de Juan Muñoz, escultor cuya obra tuvimos la fortuna de conocer

durante el montaje de su exposición (Muñoz, J. 1992) en el IVAM Centre del Carme, encuentro que nos sirvió para despejar dudas, en un entorno a la sazón de marcada tendencia minimalista, acerca de la total pertinencia de la pulsión figurativa e incluso barroca que ya de largo venía acompañándonos en nuestro trabajo. Atendiendo a nuestras obras, reconocemos a menudo su influencia primaria y fundamental, más que en afinidades conceptuales, en la teatralidad de las relaciones que establecemos entre figurativismo y espacio en nuestros montajes. Por ello creemos más acertado citarle aquí, entre nuestras fuentes principales, antes de entrar en apartados próximos que versarán, de modo más específico, en torno a la relación entre lo ridículo y nuestra obra.

**PARTE I.**

**EL CONCEPTO DE LO RIDÍCULO EN LA CREACIÓN  
ESCULTÓRICA**



# 1.- LO RIDÍCULO COMO LENGUAJE

## 1.1 - Ridículo y desafío

Desde Aristóteles (2013, Cap.V), sabemos que lo ridículo es quizás el recurso cómico por excelencia. Por ello es una herramienta ideal para el cuestionamiento. Siguiendo la archiconocida máxima (pero no por ello menos cierta) que afirma que la función del arte no es dar respuestas sino plantear preguntas, provocar la risa, por leve que esta sea respecto a un discurso, una figura o un mecanismo social establecido, o lo que es lo mismo “sacralizado” por el poder, es cuestionarlo al sembrar la duda sobre su existencia, mostrándolo no como verdad establecida sino como mutable pregunta. Este sencillo razonamiento intuitivo encuentra su explicación y más extenso desarrollo en el concepto agambeano de *profanación*.

Según Agamben (2006, p.5):

Es posible definir la religión como aquello que sustrae cosas, lugares, animales o personas del uso común y los transfiere a una esfera separada. No sólo no hay religión sin separación, sino que toda separación contiene o conserva en sí un núcleo auténticamente religioso. El dispositivo que realiza y regula la separación es el sacrificio: a través de una serie de rituales minuciosos, según la variedad de las culturas, que Hubert y Mauss han pacientemente inventariado, el sacrificio sanciona el pasaje de algo que pertenece al ámbito de lo profano, al ámbito de lo sagrado, de la esfera humana a la divina. (p.5)

Entendemos así como religión todo aquello que es sancionado mediante un dispositivo por cada poder como episteme o verdad incuestionable<sup>4</sup> y queda como sagrado fuera del alcance del ciudadano. Aquello que ha sido así posicionado como indiscutible, integrado como verdad en el sentido común, puede ser devuelto a la esfera de lo humano, puede ser profanado, mediante el juego. Continúa Agamben:

El pasaje de lo sagrado a lo profano puede, de hecho, darse también a través de un uso (o, más bien, un reuso) completamente incongruente de lo sagrado. Se trata del juego. Es sabido que la esfera de lo sagrado y la esfera del juego están estrechamente conectadas. La mayor parte de los juegos que conocemos derivan de antiguas ceremonias sagradas, de rituales y de prácticas adivinatorias que pertenecían tiempo atrás a la esfera estrictamente religiosa. La ronda fue en su origen un rito matrimonial; jugar con la pelota reproduce la lucha de los dioses por la posesión del sol; los juegos de azar derivan de prácticas oraculares; el trompo y el tablero de ajedrez eran instrumentos de adivinación. Analizando esta relación entre juego y rito, Emile Benveniste ha mostrado que el juego no sólo proviene de la esfera de lo sagrado, sino que representa de algún modo su inversión. La potencia del acto sagrado –escribe Benveniste– reside en la conjunción del mito que cuenta la historia y del rito que la reproduce y la pone en escena. El juego rompe esta unidad: como ludus, o juego de acción, deja caer el mito y conserva el ritual; como jocus, o juego de palabras, elimina el rito y deja sobrevivir el mito. Si lo sagrado se puede definir a través de la unidad consustancial del mito y el rito, podremos decir que se tiene juego cuando solamente una mitad de la operación sagrada es consumada, traduciendo solamente el mito en palabras y el rito en acciones. (p.5)

Así se nos presenta el juego como un contradispositivo liberador que, si bien quizás no puede llegar a abolir la esfera misma de lo sagrado, sin duda puede alejar a la humanidad

---

<sup>4</sup> Basándonos en la definición foucaultiana de *episteme* en Foucault, (1997).

de ella. Circunscrito al plano de lo simbólico, no puede producir por sí mismo revoluciones o cambios sociales pero en cambio sí que puede cuestionar la norma suscitando la reflexión como coadyuvante del cambio.

La caricatura es juego y entendemos que cuando mostramos algo desde el prisma de lo ridículo, cuando lo caricaturizamos plásticamente, estamos navegando entre dos aguas a medio camino entre el juego de acción y el juego de palabras. En una escultura, un dibujo o una instalación caricaturesca desvirtuamos la forma y también podemos desvirtuar el concepto: simultaneamos así el *ludus* y el *jocus* de Benveniste, en una suerte de eficaz juego doble, de palabras y de acción, que profana a la vez el mito y el ritual. Quizás en ello radica el tremendo poder de la caricatura para provocar la reacción en su contra. No pocas veces podemos observar, algún ejemplo nombraremos al respecto, cómo la venganza de los diversos poderes se centra a menudo con más crudeza en el caricaturista que en el propio adversario.

## 1.2 - Comicidad y humor

Si bien comicidad y humor nos pueden parecer, en principio, términos sinónimos, hallamos sumamente interesante la matización que introduce Eco (1998, pp.9-20) entre lo cómico carnavalesco y lo humorístico. La comedia y el carnaval en oposición a la sátira,

la parodia o la ironía. Frente a las teorías del carnaval como transgresión de la norma<sup>5</sup>, introduce la duda (Eco, 1998):

Solo hay una sospecha que contamina nuestro entusiasmo: Desgraciadamente, la teoría [la liberación real mediante el carnaval] es falsa.

Si fuese cierta, sería imposible explicar por qué el poder (cualquier poder político y social a lo largo de los siglos) ha autorizado a circenses para calmar a las multitudes. Y, por qué las dictaduras más represivas han censurado siempre las parodias y las sátiras, pero no las payasadas. Por qué el humor es sospechoso pero el circo es inocente. y, porque hoy en día los medios masivos de comunicación, que sin duda son instrumentos de control social (aun cuando no dependen de un argumento explicito) se basan principalmente en los chistosos, en lo ridículo, o sea, en la carnavalizacion continua de la vida. Para apoyar el universo de los negocios, no hay mejor negocio que el espectáculo.

Por lo tanto, hay algo que está mal con esta teoría de la carnavalizacion cósmica como la liberación global. Hay un truco diabólico en apelar al Gran Carnaval cósmico-cómico. (p.12)

Explica luego este efecto basándose en que frente a la percepción universal de lo trágico, por encima de condicionantes temporales, sociales y de toda índole, la apreciación de lo cómico requiere del conocimiento concreto de la norma y de su vigencia:

---

<sup>5</sup> Comenta en el mismo texto que, si bien Bajtin tenía razón al plantear el carnaval medieval como impulso hacia la liberación, las teorías hiperbajtinianas que refieren el carnaval como una liberación real están, a su juicio, equivocadas.

Para disfrutar el carnaval, se requiere que se parodien las reglas y los rituales, y que estas reglas y rituales sean reconocidos y respetados. Se debe saber hasta qué grado están prohibidos ciertos comportamientos y se debe sentir el dominio de la norma prohibitiva para apreciar su transgresión. Sin una ley válida que se pueda romper, es imposible el carnaval. Durante la edad media, los contra rituales como la misa del asno o la coronación del tonto se disfrutaban precisamente porque, durante el resto del año, la sagrada misa y la coronación del verdadero rey eran actividades religiosas y respetables. (p.16)

Y para rematar la cuestión define las características del carnaval que lo imposibilitan como discurso desafiante de la norma impuesta, precisamente necesaria para su existencia:

Así pues, los requisitos de un buen carnaval son: i) la ley debe estar tan penetrante y profundamente introyectada que esté abrumadoramente presente en el momento de su violación (esto explica por qué la comedia “bárbara” casi no es comprensible). ii) el momento de la carnavalización debe ser muy breve y debe permitirse solo una vez al año (*semel in anno licet insanire*); un carnaval eterno no funciona: todo un año de observancia ritual es necesario para que se goce la transgresión. (p.17)

En este sentido, la comedia y el carnaval no son instancias de transgresiones reales: al contrario, representan claros ejemplos del reforzamiento de la ley y nos recuerdan la existencia de la regla. (p. 17)

Sin embargo, lejos de negar la vigencia de lo cómico como desafío de la norma, se refiere más adelante a un humor *a medio camino entre la comedia y la tragedia* que, salvando en parte la distancia que todo humor implica, simpatiza en cierto modo con el personaje que, no pudiendo cumplir con el marco establecido, se convierte en motivo de

burla. Ese brote de simpatía vuelve evidente la constrictora existencia de dicho marco al llevarnos a fijar en él nuestra atención:

El humor no pretende, como el carnaval, llevarnos más allá de nuestros propios límites. Nos da la sensación, o más bien el diseño de la estructura de nuestros propios límites. Nunca está fuera de los límites, sino que mina los límites desde dentro. No busca una libertad imposible, pero es un verdadero movimiento de libertad. El humor no nos promete liberación: al contrario, nos advierte la imposibilidad de una liberación global, recordándonos la presencia de una ley que ya no hay razón para obedecer. Al hacerlo, mina la ley. Nos hace sentir la molestia de vivir bajo una ley, cualquier ley.

(p.19)

Cuando el humor supera lo meramente cómico y adopta un discurso subversivo, la caricatura desencadena siempre la reacción más enconada del poder que desafía, precisamente, por no seguir la lógica carnavalesca que lo refuerza. Siguiendo a Eco, Cabrero (2008), en su artículo sobre el humor luciánico, centra la cuestión:

Eco introduce una diferenciación entre lo puramente cómico y el humor, recordándonos que todas las formas del Poder han fomentado lo cómico-circense mientras que han perseguido las formas sutiles del humor que se esconden tras la sátira o la parodia «la comedia y el carnaval no son instancias de transgresiones reales: al contrario, representan claros ejemplos del reforzamiento de la ley. Nos recuerdan la existencia de la regla», lo que constituye precisamente la función de lo excepcional.

(p.10)

Entendemos crucial esta matización entre comicidad y humor que traza Eco para establecer un acertado análisis de lo ridículo, atendiendo a la intencionalidad, que nos permita diferenciar claramente y definir el campo en que nos movemos. Como apunta Cabrero, lo ridículo, cuando es mera comicidad o supuesta excepcionalidad carnavalesca,

tiene la función de reforzar la norma o bien, cuando es entendido como humor, puede desafiarla. Creemos que esa es la decisión crucial a la que los creadores deben enfrentarse cuando trabajan sobre lo ridículo. Comicidad o humor es una decisión que, en función del lugar donde nos encontremos y de las circunstancias sociales que vivamos, puede ser inocua, quizás a lo sumo poco rentable, o prácticamente letal.

Invariablemente los poderes, tanto da sean estados u organizaciones terroristas, soportan mal el ridículo y aplican la mayor contundencia de que son capaces, ya sea con rejas o con balas, para acallar al que ríe ante ellos. Los estados encarcelan o matan sin pudor alguno en función de su nivel de autoritarismo aplicando, del mismo modo que las organizaciones terroristas, el mayor nivel de violencia que pueden sobre quienes osan ridiculizarlos. Si medimos pues una acción por la fuerza de la reacción que provoca, quizás la sátira es mucho más poderosa de lo que aparenta. El poder es siempre implacable con la risa porque, a diferencia del adversario ideológico, la sátira no le reconoce una seriedad como oponente. Así le apea del altar<sup>6</sup> y le socava, poniéndole al alcance de las personas.

Cabe recordar en este sentido, reincidiendo en la figura de Eco (2010), si bien esta vez como novelista, el revelador discurso de Jorge de Burgos, célebre monje bibliotecario y villano en su novela *El nombre de la rosa*, como justificación a sus crímenes tras haber envenenado las páginas del hoy desaparecido segundo libro de la *Poética* de Aristóteles - un supuesto elogio de la risa como expresión racional del hombre- y el temor del viejo monje a la estridencia de las carcajadas, que cifra su aversión en que el hombre no debe reír porque, de hacerlo, su rostro asume el aspecto grotesco de un mono, y su alma pierde

---

<sup>6</sup> Recordemos el concepto agambeano de *profanación*.

el temor a Dios. Así lo explica Daniel Villalobos (2017) en su artículo sobre la risa en *El nombre de la rosa*:

Pero, ¿por qué en una biblioteca llena de textos heréticos, diccionarios de demonios, apocalipsis decorados con los dibujos más perturbadores y poemas importados del corazón del islam alguien opina que Aristóteles representa el mayor peligro para la fe? Esa es la interrogante que obsesiona a Guillermo y es la que recibe la respuesta más sorprendente de todas, una digna del propio Borges: porque, al ser obra de Aristóteles, ese libro le habría conferido a la risa un aura de respeto intelectual de alcance insospechado. La habría sacado de su lugar tradicional –la fiesta, la borrachera, la taberna, la mesa del campesino al final del día–, para convertirla en una herramienta contra aquello que Jorge de Burgos considera la piedra fundacional de la iglesia: el temor de Dios y el miedo al infierno. No puedes temer a aquello de lo que te puedes burlar, explica Jorge a Guillermo en esa habitación apenas iluminada por una lámpara que oscila entre los dos y que será el origen del incendio de la biblioteca: «Al aldeano que ríe, mientras ríe, no le importa morir, pero después, concluida su licencia, la liturgia vuelve a imponerle, según el designio divino, el miedo a la muerte. (Párr. 9)

Así pues el viejo monje nos da la clave del inmenso poder subversivo de lo ridículo cuando se halla investido de *esa aura de respeto intelectual*. Cuando el humor surge de un manejo del ridículo que apela a la inteligencia del espectador es invariablemente percibido por el poder como una seria amenaza y merecedor, por tanto, de su veneno más letal.

### 1.3 - Humor y distancia

Podemos hallar una tendencia común en la práctica totalidad de autores que tratan el tema del humor, a relacionarlo estrechamente, de un modo u otro, con el concepto de distancia pues, ya sea para la más sutil crítica como para la más violenta diatriba, es necesario tomar una creciente distancia respecto al objetivo de nuestros dardos. Para estructurar una breve semblanza del tema de la distancia en el humor, podemos basarnos en un escueto pero preciso artículo de Jardiel E.G. (2014) cuya resumida revisión de las teorías del humor nos ofrece una esencial panorámica de las distintas teorías que acerca del humor existen.

Parafraseando a Jardiel: para Platón nos reímos de la falta de autoconocimiento de alguien. Esa falta de conocimiento que convierte a alguien en ridículo no deja de ser una desgracia, luego la risa procedente de ella nos proporciona un placer malicioso y decadente. Aristóteles entiende la comedia, en el polo opuesto a la tragedia, como una mimesis de hombres inferiores al estar dirigida a poner en relieve, precisamente, sus defectos. Ambos pensadores muestran pues, según Jardiel, una visión negativa del humor, en gran medida relacionada con esa distancia que bien puede ser entendida como agresividad. Ambos pensadores, sobre todo Aristóteles, muestran una cierta tolerancia del humor cuando este es expresado con moderación y dirigido más a tipos generales que a personas concretas, casos estos en que, entendemos, con toda probabilidad la percepción de distancia en el humor es menor. En una línea similar se manifestarán más adelante Francis Bacon, proponiendo la deformidad como causa primera de la risa, y René Descartes con su concepto de escarnio, alegría mezclada con hostilidad que no es otra cosa que expresión de distanciamiento respecto a la persona que se hace acreedora de él.

Esta ridiculización, no obstante, es mostrada como positiva por el filósofo cuando es moderada y destinada a corregir vicios.

En similar sentido, el literato Ben Jonson y, siglos después, el poeta George Meredith y Henri Bergson, postulan el uso de la risa como correctivo social, percibiendo en este caso, también, la distancia de un modo positivo.

Mención específica por su relación con el concepto de distancia merece la teoría del humor de Thomas Hobbes que, desde una perspectiva psicológica, cifra en la "gloria súbita" la esencia de lo cómico. Entiende la risa como expresión de alegría. La alegría que surge de la percepción de que otra persona es inferior a uno mismo. Así, la risa surge cuando nuestra mente percibe la distancia, en términos de superioridad, que súbitamente se nos muestra ante una caída, un error o cualquier otra situación hilarante en el otro. Según Jardiel, esta superioridad adquiere para Baudelaire tintes satánicos al darse no ya solo del hombre sobre el hombre, sino del hombre sobre la naturaleza misma, asumiendo así la misma soberbia del ángel caído frente a su creador. Para Schopenhauer la fuente del humor es la incongruencia [distancia] entre lo pensado y la realidad. Cuando por mor de esa incongruencia nuestra mente no puede clasificar un objeto surge el absurdo y la risa es su reacción. Por ello cuanto mayor es la distancia entre objetos y situaciones, mayor es el efecto cómico.

Vemos pues, en definitiva, que ya sea con una percepción positiva o negativa, la distancia se nos muestra como una constante en lo humorístico a través de las teorías y los tiempos. El humor es pues, en términos expresivos, un excelente recurso para la observación con cierta perspectiva de comportamientos y roles humanos. Una observación distanciada que, precisamente por desapasionada, se nos antoja más analítica y certera.

## 1.4 - Hostilidad o ingenio. La elección de la víctima

Atendiendo pues a ambos conceptos, humor y comicidad son términos, como veíamos, muchas veces afines pero no sinónimos que plantean una disyuntiva al artista visual a la hora de definir su trabajo. Disyuntiva que planteamos, sin intención de emitir por el momento juicio ético alguno sobre ellas, como mero recurso para la clasificación y el análisis de las posibilidades que ofrece el uso del ridículo como medio artístico y sobre las cuales, referidas ya a nuestro trabajo personal volveremos más adelante.

Cuando la elección entre el desempeño meramente cómico y el humorístico se resuelve en favor de este último, surge otra clara dicotomía a la hora de elegir el objeto de la sátira. El humor, como hemos visto, implica siempre un distanciamiento respecto del fenómeno o de la persona que focaliza nuestra atención. Puede tratarse, a nuestra elección, de una neutra toma de distancia para la observación o llegar a ser expresión de una hostilidad manifiesta. Podemos hallar esta dicotomía en la percepción del humor en función del objeto ya desde la Antigua Grecia. Resulta muy clarificador al respecto el artículo de Schere (2008) que, si bien es referido a la influencia de Platón y Aristóteles en la comedia de Aristófanes, bien nos sirve para establecer una breve aproximación al concepto del ridículo desde una perspectiva histórica. Así, comienza definiendo lo ridículo según Platón:

En el diálogo Filebo, Platón define la naturaleza de lo ridículo. Según el filósofo, el vicio de la ignorancia de sí, es decir, la incapacidad de poner en práctica el mandato delfico “conócete a ti mismo”, constituye la naturaleza de lo ridículo. Lo que provoca la risa es la presunción de ciertos individuos de ser más ricos de lo que son en realidad, de

ser más bellos, o de tener más virtud de la que efectivamente tienen. El filósofo entiende entonces lo ridículo en el sentido peyorativo de *derisus* y lo asocia con un blanco humano bien definido, el hombre ignorante de sí.

A partir de la lectura del Filebo, se puede observar que Platón tiene en cuenta el costado degradante de la risa: su capacidad de rebajar al individuo que cree ser mejor de lo que es en realidad. En este sentido, su concepción constituye efectivamente un antecedente de las teorías del humor como hostilidad. (p.213)

Esta percepción negativa acerca del humor se complementa, según Schere, en el diálogo *Leyes* con una segunda visión más amable en la que, citando textualmente al filósofo, muestra su aceptación parcial de la risa solo en determinadas ocasiones: “Que se permita a estos [los poetas autorizados en la ciudad] burlarse unos de otros sin saña, con bromas pueriles, pero que no se les permita hacerlo en serio y con indignación” (p.214). Respecto a Aristóteles, Schere sostiene que basa su definición de la comedia, en comparación con la tragedia, en la condición de los personajes. Afirma que la comedia imita a hombres peores de lo que son en realidad y la tragedia imita a mejores. De ello se desprende una menor valoración de la comedia, siendo peor cuanto más agresiva sea esta y cita Schere también a Aristóteles textualmente:

Es evidente que acerca de esto [el humor] hay un exceso, un defecto y un término medio. Los que se exceden en provocar risa tienen la apariencia de bufones y vulgares, pues procuran por todos los medios hacer reír, y tienden más a provocar la risa que a decir cosas convenientes o a no herir al que es objeto de sus burlas. Por el contrario, los que no dicen nada que pueda provocar risa y se disgustan contra los que dicen [algo gracioso] parecen rústicos y duros. Los que entretienen con buen gusto son llamados ingeniosos, esto es, versátiles. (p.216)

Así pues, Schere define la percepción aristotélica de la risa, de modo similar a la platónica, distinguiendo entre un humor positivo [simplemente tolerable para Platón], atemperado y de buen gusto, en línea con el concepto de *Aurea mediocritas*<sup>7</sup>, el *Justo medio* aristotélico:

En *Ética nicomaquea* el filósofo distingue así la risa hostil del βωμολόχος (“bufón”), que puede herir al otro, de la risa inocua del εὐτράπελος (“ingenioso”), que entretiene con buen gusto (ἐμμελῶς). Mientras que en *Poética* el estagirita diferencia matices de lo cómico en los géneros literarios (el humor atemperado de la comedia contemporánea versus el ψόγος agresivo del yambo y la comedia antigua), en *Ética nicomaquea* hace una distinción semejante sobre el uso del humor, pero en tanto comportamiento social. En ese plano, condena la “bufonada” (βωμολοχία), que considera excesiva y capaz de causar daño. Las consideraciones aristotélicas acerca del ψόγος y la βωμολοχία dejan en claro que el filósofo advierte claramente el costado agresivo y degradante de la risa, aunque lo rechace. Incluso, más adelante explicita que la burla (σκῶμμα) es una especie de insulto (λοιδόρημα τι) y que si los legisladores prohíben ciertos insultos, deberían también prohibir ciertas burlas. Los conceptos Aristotélicos, según observamos, no ofrecen diferencias notables respecto del pensamiento platónico. (p.216)

De todo ello se deduce que tanto Platón como Aristóteles, rechazan la burla y solo aceptan una comicidad general, no dirigida contra nadie en concreto. Aristóteles contrapone la figura del “ingenioso”, que es aquél capaz de hacer humor en su justa medida (*Aurea mediocritas*) representando situaciones de la realidad pero dándoles nombres ficticios, del “bufón” que lanza invectivas agresivas contra alguien en concreto con el único fin de lograr una risa malsana.

---

<sup>7</sup> Tópico literario, de origen aristotélico, mencionado por primera vez en la poesía clásica de Horacio. Literalmente significa *mediocridad dorada* y se refiere a la virtud y la templanza existente en la búsqueda del término medio y la toma, en general, de posiciones alejadas tanto del exceso como del defecto.

Ya en los albores del s. XX, nos recuerda Schere, Bergson “concibe la risa como un castigo que la sociedad impone con fines correctivos al individuo que se automatiza y cae en una conducta maquinaal.” Mantiene pues la teoría del humor como hostilidad, como toma de distancia para el aislamiento social de aquél a quien la sociedad aplica el humor, como correctivo por el bien del grupo.

Schere ofrece también, remontándonos al inicio del texto y a sus notas al pie, una tan interesante como breve mirada estableciendo analogías a través del tiempo con autores del s. XX como Freud o Mauron:

Según la teoría psicoanalítica de S. FREUD (2006: 85), el chiste tendencioso vehiculiza impulsos agresivos y ataca a su blanco; por lo tanto, posibilita la satisfacción de impulsos hostiles o concupiscentes y vence el obstáculo de la represión y los controles que la sociedad impone contra la manifestación directa de esas pulsiones. Además del chiste tendencioso, distingue el chiste ingenuo, que constituye un fin en sí mismo y no sirve a ningún propósito en particular. Retomando la teoría freudiana, también CH. MAURON (1998) identifica dos modalidades del humor (hostil e inofensivo), según la actitud negativa o positiva del emisor hacia el objeto cómico. (p.212)

## 1.5 - Ridículo y absurdo

Definiendo recursos y estrategias discursivas, nos referíamos en un reciente artículo de divulgación (Llorens, 2019) al absurdo como concepto esencial en todo discurso de intención desafiante o profanadora.

Decimos de algo que es absurdo cuando entendemos que es contrario y opuesto a razón. Cuando desde esas normas que rigen el normal funcionamiento y desarrollo de nuestras vidas en naturaleza y en sociedad, no logramos hallar el sentido a un acto, una palabra o un objeto. Lo absurdo a menudo nos atrae porque es fuera del sentido común dónde habitan esos fascinantes, poderosos monstruos que desafían a la norma. (Párr. 1)

Así pues, el absurdo implica distancia en cuanto que llamamos así a aquello que no entendemos y la falta de comprensión es una clara manifestación de lejanía. Por ello constituye un recurso que se puede invocar cuando pretendemos separarnos de aquello que estamos sometiendo a nuestra atención y a nuestro juicio. Siguiendo con la cita, la distancia reduce el error en la apreciación:

Es en el absurdo donde rompemos las coordenadas espacio-temporales que nos limitan y por ello es el lugar desde el que nos sentimos libres para mirar nuestros límites desde fuera, estableciendo una cómoda distancia que nos

permite estudiarlos de lejos, como se estudia los minerales, los insectos o los astros y cuestionarlos así, sin miedo al error, que es una categoría que se diluye cuando entramos en el ámbito de lo absurdo. Resulta curioso constatar cómo usamos el verbo “reducir” para referirnos a cuando llevamos algo al absurdo. Si decimos que reducimos algo es quizás porque haciéndolo nos sentimos grandes frente a ello. Capaces de mirarlo de frente, de igual a igual, y cuestionarlo despojado ya de cualquier ascendente epistémico y alejado de eso que llamamos sentido común.

Estrategia esta que hallamos ampliamente extendida en la literatura, en la plástica, en las artes escénicas y en las performativas a poco que tiendan a un mínimo compromiso social. Existe pues una relación directa entre ridículo y absurdo que podemos ver claramente definida recurriendo al enunciado de dicho método lógico de

demostración, muy extendido en el campo de las matemáticas. En términos lógicos, la reducción al absurdo [*reductio ad absurdum*] consiste en una concatenación de inferencias que, aun partiendo de premisas supuestamente válidas, lleva a una contradicción lógica o, lo que es lo mismo, al absurdo. De este modo se demuestra la falsedad de alguna premisa y por tanto de la proposición planteada. El absurdo socava, invalida una idea del mismo modo que opera el ridículo, del cual suele ser origen y consecuencia. Por ello ambas son categorías afines que a menudo hallamos juntas o incluso imbricadas, diluidas sus fronteras como recursos de primer orden en todo discurso de intención desafiante respecto a una norma. En este sentido, Marchán (1986) refiriendo el humor en el trabajo de Arakawa (fig. 1), nos ofrece una definición muy apropiada a la hora de establecer esta íntima relación que, a nuestro parecer, existe entre lo ridículo y lo absurdo:

La nota del humor es central, el humor como duda fundamental en lo que leemos y vemos. La ironía, la contradicción, la equivocidad, el humor, todo lo que saca al pensamiento de su dominio acostumbrado o de las informaciones aceptadas de un modo irreflexivo, todo contribuye a crear lo que él denomina «Mecanismos del significado».

(p. 263)

Mecanismos del significado que abundan en esta idea de la fuerte identificación entre lo equívoco/absurdo y lo ridículo como medio para generar la reflexión. Nos remiten

también al ya descrito concepto agambeano de profanación, sobre el cual no nos extenderemos más ahora, y, siguiendo en esa línea reflexiva que lleva al absurdo a través



Figura 1. *Duro o suave*. Una de las 80 piezas que conforman los Mecanismos de significado de Shusaku Arakawa. Ejemplo de representación gráfica de lo absurdo, representando líneas y correspondencias al azar, que podrían estar situadas de modo totalmente distinto. Recuperado de: [https://2.bp.blogspot.com/-0b5T-5JG5gY/Wxj4uA\\_H0zI/AAAAAABewE/EM\\_LyJduAr8zSkZ706jXJu8mPOo\\_rJ9l-wCLcBGAs/s1600/Hard%2Bor%2BSoft%2BNo.3%252C%2B1969.JPG](https://2.bp.blogspot.com/-0b5T-5JG5gY/Wxj4uA_H0zI/AAAAAABewE/EM_LyJduAr8zSkZ706jXJu8mPOo_rJ9l-wCLcBGAs/s1600/Hard%2Bor%2BSoft%2BNo.3%252C%2B1969.JPG)

del ridículo, a ese género literario afín aunque quizás más popular y conocido entre nosotros que es el esperpento.

Como sabemos, esperpento es en origen un término de la lengua castellana para referirse a personas, cosas o situaciones grotescas y estrafalarias. En torno a él, en

1920, Ramón María del Valle-Inclán articulará en su obra *Luces de Bohemia*<sup>8</sup> un género literario basado en la deformación de una realidad como mecanismo de significado para inducir la duda acerca de si la imagen que se presenta es una deformación de la realidad o más bien es una representación fiel de una realidad absurda.

---

<sup>8</sup> *Luces de Bohemia* es quizás la obra teatral más reconocida de Ramón María del Valle-Inclán, publicada en 1920 en forma de entregas semanales y en versión definitiva en 1924. No fue estrenada en España hasta 1970. En ella, a través de la narración de las últimas horas de vida del poeta Max Estrella y su oscuro periplo por el Madrid marginal y bohemio, se describe de modo grotesco todo el absurdo de la existencia en la degradada y corrupta sociedad española del momento.

## **2.- LA HIPERTROFIA COMO RECURSO FORMAL**

Después de unas consideraciones más generales acerca de lo ridículo como lenguaje conceptual, válidas tanto para artes visuales como para literarias, pasamos a tratar cuestiones más específicas de las artes visuales trazando una primera aproximación al concepto de hipertrofia, desde su plano formal más evidente, como recurso expresivo en general y, en nuestro caso, para la expresión de lo ridículo.

### **2.1 - La escala**

La escala es un recurso expresivo formal de primer orden para la escultura y en el caso que nos ocupa, subvirtiéndolo, también puede serlo para la expresión del ridículo.

El uso de la escala en escultura está directamente relacionado con el recurso omnipresente en las representaciones bidimensionales anteriores al Renacimiento conocido como perspectiva jerárquica. Podemos hallar ejemplos de esta perspectiva desde el arte egipcio hasta el gótico en prácticamente todas las sociedades de estéticas no naturalistas a lo largo de los siglos como muestra de su carácter universal como recurso expresivo. Consiste en aplicar el tamaño de los personajes en función de su importancia social o religiosa asignando el protagonismo de la escena al mayor tamaño. Así podemos por ejemplo remontarnos al Antiguo Egipto para contemplar a un gigantesco Ramsés II ejecutando a un puñado de enemigos a los que dobla en tamaño como símbolo de superioridad y magnificencia o, un par de milenios más tarde y a miles de kilómetros, en



*Figura 2. Ramsés II ejecutando prisioneros hititas.  
Bajorrelieve. Templo de Abu Simbel. Egipto. Recuperado  
de:  
[http://www.fotoaleph.com/Colecciones/AbuSimbel/5410103  
3.jpg](http://www.fotoaleph.com/Colecciones/AbuSimbel/54101033.jpg)*

la Europa románica, alguno de los numerosos Cristos en Maiestas que, como nuestro célebre ejemplo del Pantócrator del ábside de Sant Climent de Taüll (ca.1123), aparecen enormes respecto al resto de los personajes de la composición, presiden los ábsides y encarnan la autoridad suprema y eterna en su mundo medieval.



*Figura 3. Pantócrator del ábside de Sant Climent de Taüll.*  
(S.XII). En él se observan diferentes niveles de jerarquización en función de la escala. Recuperado de:  
[https://www.museunacional.cat/sites/default/files/styles/adaptive/public/015966-000\\_16918.JPG](https://www.museunacional.cat/sites/default/files/styles/adaptive/public/015966-000_16918.JPG)

Procediendo en cierta medida de un modo similar pero casi un milenio más tarde, cuando un escultor, siguiendo fielmente los dictados estéticos soviéticos, representaba las bondades del socialismo y la fuerza de un proletario ideal, o bien representaba a algún prócer revolucionario, siempre lo hacía en una escala gigantesca que venía a sumarse a la grandilocuencia en la pose, creando así enormes composiciones de exagerada teatralidad.

Sin extendernos innecesariamente en más ejemplos, resulta obvio que a mayor tamaño, mayor enaltecimiento de la figura representada respecto al observador, y que este es un recurso visual de aplicación prácticamente universal en la escultura.



*Figura 4. Obrero y koljosiána, Mujina, V. (1937). Muestra de la teatral heroicidad propia de la escultura realista soviética, basada en la grandilocuencia gestual y en la escala gigantesca. ( Photo by Gonzo Gooner, ) Recuperado de: [https://culturahistorica.org/wp-content/uploads/2020/01/Moscow\\_worker.jpg](https://culturahistorica.org/wp-content/uploads/2020/01/Moscow_worker.jpg)*

Así pues, es la escala lo que determina en gran medida la posición moral del observador respecto del personaje en una gradación basada en una cierta comparación moral en función del tamaño. Así atribuimos gran tamaño físico a personajes de gran talla moral y vamos reduciéndolo proporcionalmente, pudiendo llegar a la total desconsideración que muy bien expresa Russell (2010, p.18) cuando rememora las palabras del hermano aviador de Benito Mussolini, refiriendo con alegría el manifiesto desprecio por la vida humana que le hace sentir el minúsculo tamaño que adquieren las víctimas de su bombardeo, vistas desde su avión como simples hormigas.

Siendo así, podemos utilizar también la escala en sentido inverso para mostrar en inferioridad lo representado y así convertirlo en objeto de estudio o incluso de juicio. De este modo, como veremos con detenimiento en la segunda parte de esta tesis, por ejemplo, en nuestro trabajo titulado *La Grandeur*, utilizamos la escala como recurso expresivo al plantear un tamaño pequeño en los personajes que sugiere cierta superioridad del observador respecto a ellos y permite presentarles como objetos de estudio, sometidos a modo de muestras de entomología a clasificar.

## 2.2 - La proporción

Podemos también hallar una interesante analogía con la escala, entendida como medida moral, en los tradicionales cánones de proporción que se han venido utilizando para la representación humana en escultura y en pintura ya desde Egipto. Siendo generalmente la cabeza la unidad de medida en los diversos cánones, podemos hallar una constante a lo largo de diferentes épocas y culturas, consistente en atribuir unas proporciones más pequeñas a la cabeza, sugiriendo así una gran altura de la figura, en

personajes propuestos como admirables. Es lo que llamaban proporción heroica, y a medida que se iba hipertrofiando la proporción de la cabeza respecto del cuerpo conforme vamos descendiendo en la escala moral del personaje.

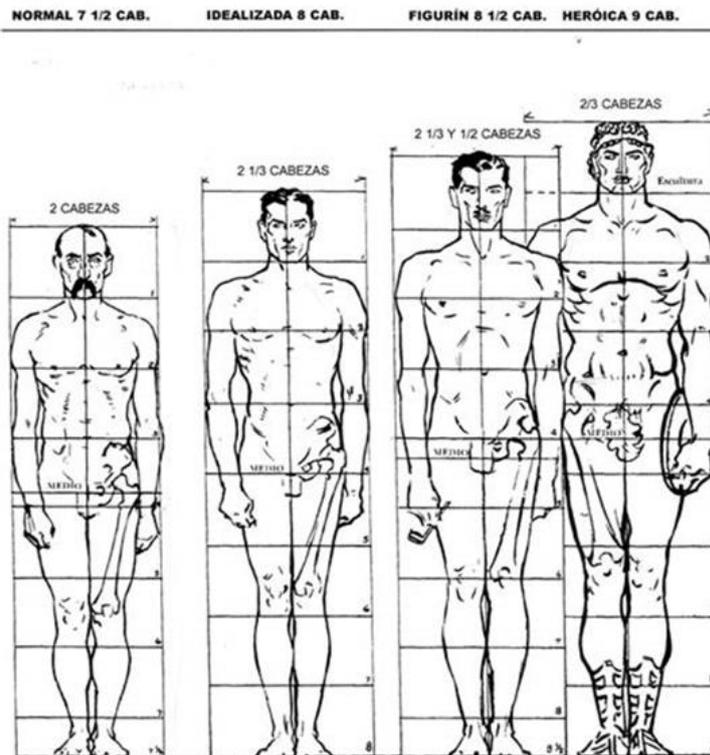


Figura 5. Cánones. Diagrama de diferentes cánones de representación siendo la medida de la cabeza el módulo comúnmente utilizado en la escultura occidental. Recuperado de: [http://3.bp.blogspot.com/-LZLX03T\\_Aqc/VXJY23QA3QI/AAAAAAAAAAB4/3dj\\_zLo7kbI/s1600/1r.jpg](http://3.bp.blogspot.com/-LZLX03T_Aqc/VXJY23QA3QI/AAAAAAAAAAB4/3dj_zLo7kbI/s1600/1r.jpg)

Este es un efecto observable incluso en la literatura, donde invariablemente hallamos una similar estilización en personajes admirables en oposición a unas proporciones más rechonchas y de cabezas más grandes en personajes más dignos de risa (aún incluso desde la ternura) que de admiración. El ejemplo literario más característico de este efecto lo hallamos, probablemente, en el contraste físico entre Don Quijote y Sancho Panza, pero abundan ejemplos como el diferente trato recibido por elfos y enanos en la literatura

fantástica o la estilización física que se atribuye en general a personajes idealistas y elevados en contraposición con otros de naturaleza más prosaica.

Esta perspectiva jerárquica puede ser también empleada, con fines expresivos, aplicada incluso a la proporción entre los distintos miembros de un mismo cuerpo. Se enfatiza con ello distintas cualidades del personaje representado, según las connotaciones del miembro hipertrofiado. El primer ejemplo de este uso en la historia lo hallamos con toda probabilidad en las múltiples venus prehistóricas que jalonan el paleolítico superior europeo, desde el Pirineo hasta Siberia.



*Figura 6. Venus de Willendorf (28000-25000 a.C.). Observamos en ella una clara jerarquización expresiva, mediante el tamaño de los diferentes miembros, enfatizando la función reproductiva de la pieza. Recuperado de: <https://s3.amazonaws.com/s3.timetoast.com/public/uploads/photos/12027552/Arteprehistorico1.png>*

En ellas aparecen claramente hipertrofiados los rasgos sexuales en detrimento de aquellos menos implicados en la reproducción humana, que a menudo llegan incluso a desaparecer. Son diversas las teorías sobre su significado, desde las que les atribuyen una

simple función erótica hasta las que las enmarcan en el ámbito de lo sagrado, relacionándolas con un supuesto culto a la fertilidad. No siendo este el campo de nuestro estudio, nos limitaremos a constatar, mediante su ejemplo, las evidentes posibilidades expresivas que residen en la hipertrofia de las relaciones de escala entre miembros en la representación del cuerpo humano en la escultura.



*Figura 7. Enano grotresco de terracota, S.II a. C. Museo Nacional de Atenas. Ejemplo de sobredimensión de atributos sexuales como expresión de inferioridad moral. Recuperado de: [https://farm1.static.flickr.com/769/20610058576\\_4f65e16550.jpg](https://farm1.static.flickr.com/769/20610058576_4f65e16550.jpg)*

En la misma línea, cabe recordar los *grotescos* de la Antigua Grecia, figurillas griegas de terracota que representan a sátiros, a enanos o a ancianos con enormes falos. El ideal masculino de la Antigua Grecia se asocia a la moderación y el equilibrio y es precisamente por ello que, a diferencia de nuestra sociedad actual, entre los griegos el

pene pequeño y flácido era considerado un atributo de belleza mientras que los penes hipertrofiados o erectos eran propios de hombres inferiores<sup>9</sup>. Si bien desde el polo



Figura 8. *Rapto de Proserpina* y *Apolo y Dafne* (1622 y 1625). Ejemplos de la utilización por parte de Bernini de la proporción entre los distintos miembros con fines expresivos  
Recuperado de:  
[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/c/c5/The Rape of Proserpina %28Rome%29.jpg/371px-The Rape of Proserpina %28Rome%29.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/c/c5/The_Rape_of_Proserpina_%28Rome%29.jpg/371px-The_Rape_of_Proserpina_%28Rome%29.jpg)

opuesto, de modo infinitamente más sutil, Bernini también nos ofrece en su obra algún ejemplo de paralelismo entre estilización y jerarquía moral. Podemos observar dos obras suyas, de similar temática, donde las proporciones marcan diferencias morales incluso entre dioses. El Plutón lujurioso y brutal de *El rapto de Proserpina* (1622) presenta una voluminosa cabeza llena de rizos y unos miembros de aspecto tosco en comparación con la estilización que presenta el Apolo de *Apolo y Dafne* (1625). Nótese, en cambio, la similitud estilística que presentan por igual Proserpina y Dafne, personajes sobre los que

---

<sup>9</sup> Ver *El desnudo masculino* en [https://educomunicacion.es/arte\\_erotico/grecia\\_antigua\\_arte\\_erotico.htm](https://educomunicacion.es/arte_erotico/grecia_antigua_arte_erotico.htm)

Bernini no está proyectando esta especie de canon moral como recurso expresivo. El conocimiento de este recurso puede ser utilizado, también, para aumentar el sentido paradójico en una caricatura. Así, como veremos en la segunda parte, por ejemplo en *La Grandeur*, aplicamos un canon estilizado a figuras en contradicción con su anatomía rechoncha y blanda con un claro fin expresivo. Una contradicción visual que entendemos interesante en nuestro particular proceso de profanación de aquello que se nos ofrece como modelo a seguir o como verdad indiscutible. La proporción heroica aplicada a cuerpos rechonchos, flácidos y envejecidos nos permite, como veremos, reforzar el carácter paradójico de estas piezas.

### 2.3 - El material

Si hacemos un somero repaso a través de la historia del arte, la elección del material en la escultura ha venido siendo determinado más por cuestiones prácticas que por las netamente expresivas. Se eligen materiales según la ubicación de las esculturas y, en virtud de ella, del peso que pueden tener. También la función de la escultura determinará el material elegido. A modo de ejemplo, se elegirá la piedra en unas cariátides por el peso que deben soportar, dado su carácter de elementos arquitectónicos estructurales o, en cambio, el uso de madera en una estatuaria que requiera de una mayor ligereza, como en el caso de la imaginería, desde el medievo hasta la actualidad. Conviene no olvidar que, hasta la llegada del revisionismo clasicista del Renacimiento, las obras son generalmente concebidas para la policromía, quedando así oculta cualquier cualidad expresiva de los materiales. A lo sumo se concede a la elección del material un fin expresivo en función de

su cromatismo, como ocurre en las esculturas crisoelefantinas<sup>10</sup> y en las acrolíticas<sup>11</sup> de la Antigua Grecia donde se combina marfil o mármol y oro o madera, e incluso gemas por su relativa similitud cromática con la piel o los ojos de las divinidades representadas.

Este desinterés por las cualidades expresivas de los materiales sigue manifestándose en la escultura tras el Renacimiento si bien, como decíamos, con el pequeño cambio que supone el generalizado abandono de la policromía, que deja paso a la exposición directa del material. Así, además del ya mencionado cromatismo, adquirirán relevancia cuestiones perceptivas tales como la textura y sobre todo, con el florecimiento de la subsiguiente concepción del arte como expresión de genialidad, cuya vigencia llegará hasta la eclosión de las vanguardias artísticas, se desarrollará también el concepto de “nobleza” de ciertos materiales en función de su durabilidad y de su rareza. El mármol y el bronce pasarán a ser los materiales escultóricos por excelencia, quedando la madera y, sobre todo, la terracota y el yeso considerados como materiales menores.

Las vanguardias artísticas vendrán, como decíamos, a poner en entredicho esta encorsetada clasificación de los materiales en función de su nobleza, al poner en jaque las convenciones vigentes hasta el momento.

El artista del arte «pobre» trabaja junto al biólogo o ecólogo, investigando el crecimiento vegetal, las reacciones físicas y químicas, las propiedades de los minerales.

No se interesa tanto por lo seleccionado como por el modo de manifestarse de cada

---

<sup>10</sup> Las estatuas crisoelefantinas eran por lo general imágenes de gran tamaño, que se construían en la Antigua Grecia para el culto en los templos. Se construían sobre bastidor de madera usando marfil para representar la piel y pan de oro para los ropajes o incluso los cabellos. También se incrustaban gemas y piedras preciosas para recrear elementos decorativos.

<sup>11</sup> En las estatuas acrolíticas, generalmente de menor tamaño, se cambia el uso del recubrimiento ebúrneo en las carnes por elementos directamente esculpidos en mármol y colocados sobre torsos de madera recubierta también con oro o incluso con ropajes.

elemento. Se acerca al reino natural para redescubrirlo en algunas de sus potencialidades físicas y energéticas.

Estas obras, compuestas de los más diversos materiales y sustancias, se articulan significativamente a nivel de las propiedades físicas y plásticas de los materiales en transformación y de las relaciones de «ensamblado», yuxtaposiciones, etc. Entre estas propiedades de activación destacan las maleabilidad, la rigidez, la conductibilidad, la flexibilidad y otras reacciones químicas de los minerales, troncos y crecimiento vegetal - Pistolletto, Kounellis-, propiedades de los cristales ...M.Merz, árboles goteando agua y globos llenos de helio -H. Haacke-, coladas de plomo fundido -R. Serra-, velas - Pistolletto--, el potencial energético de la grasa y de la margarina- J. Beuys-, la propia presencia física de los animales -P. P. Calzolari, Kounellis-, piezas de fieltros, 1967-68, de R. Morris, etc. Cada material determina sus propias propiedades plásticas en atención a sus propiedades físicas, sin sufrir las transformaciones artísticas de la pintura matérica. Tanto en las obras como en los testimonios se afirma el carácter energético y activo de los materiales. (Marchan Fiz, 1986, p. 208)

Así la obra queda desligada de su apreciación en función del valor económico del material que la compone. Esto implica una liberación expresiva sin precedentes al ampliar las posibilidades connotativas *ad infinitum*. El artista puede expandir su ámbito comunicativo hipertrofiando unas propiedades connotativas intrínsecas de la materia, que históricamente venían siendo obviadas, en función de binomios tales como calidez-frialdad o suavidad-dureza, entre otros muchos, y también puede utilizar objetos ya elaborados en función de las connotaciones que puedan aportar a su trabajo. Incluso el tiempo, el espacio o el sonido pasarán a ser usados como elementos expresivos a tener en cuenta. De este modo es como el “arte pobre” que refería Marchán deviene paradójicamente en mucho más rico mediante la hipertrofia de ciertos aspectos concediéndoles una importancia de la que carecían.

## 2.4 - La máquina delatora

Descartes (1995), en el prefacio de *Los principios de la filosofía* utiliza, para definir metafóricamente esta vasta disciplina, la figura de un árbol, siendo una de sus tres ramas principales la Mecánica:

[...] la totalidad de la Filosofía se asemeja a un árbol, cuyas raíces son la Metafísica, el tronco es la Física y las ramas que brotan de este tronco son todas las otras ciencias que se reducen principalmente a tres: a saber, la Medicina, la Mecánica y la Moral, entendiéndose por esta la más alta y perfecta Moral que, presuponiendo un completo conocimiento de las otras ciencias, es el último grado de la Sabiduría. (p.15).

Cabe decir, pues, que existe desde siempre una fuerte relación entre la lógica y la mecánica en el pensamiento, y por ende también en la comunicación humana. Son dos disciplinas que siempre han estado unidas hasta el punto de ser frecuentemente relacionadas para explicar una mediante la otra. Así decimos que las cosas *caen por su propio peso*, o *todo lo que sube, baja*, recurriendo a la mecánica para hacer evidente la lógica de algo, y llamamos “herramienta” a un concepto que sirve para algo o “mecanismo” a un modo social de funcionamiento. Materializar conceptos para comprenderlos mejor es, pues, un recurso comunicativo humano de primer orden del mismo modo que contar con los dedos lo es cuando aprendemos a sumar. La mecánica deviene así un recurso para concretar lo abstracto, para hacer evidente aquello que se mostraba difuso en el evanescente mundo de las ideas.

La filosofía no es en absoluto ajena a esta relación conceptual que subyace, por ejemplo, en el ya referido concepto foucaultiano de “dispositivo”, en donde se traza un

claro paralelismo comunicativo usando lo mecánico para explicar lo social, o en el concepto de sujeto de Agamben (2006) donde afirma: “Llamo sujeto a lo que resulta de la relación o, por así decir, del cuerpo a cuerpo entre los vivientes y los aparatos”.

Siendo pues evidente la asociación conceptual entre lo social y lo mecánico, la máquina como metáfora resulta ser un recurso fundamental para la sátira que será frecuentemente utilizado por los artistas conforme vayan adquiriendo conciencia de la función social de su trabajo. Esta condición se empieza a dar muy claramente a partir del s. XIX, eclosionando en las Vanguardias históricas, como nos cuenta Rosalind Krauss (2002) en la descripción de la obra teatral *Impresiones de África* de Raymond Roussel:

Lo que Duchamp había visto era la puesta en escena de una de las obras más curiosas de la literatura francesa. "Impresiones de África" cuenta la historia de una gala minuciosamente preparada para celebrar la coronación de un rey africano en un país vecino al que ha derrotado. La fiesta, organizada por un grupo de náufragos europeos que forman gente del circo y científicos, consiste en una serie de espectáculos a cual más fantástico y sin ninguna conexión narrativa entre ellos. Sin embargo, la sensación de discontinuidad entre estos espectáculos desaparece en cuanto el espectador o lector capta el tema subyacente en cada uno de los actos de que se compone la fiesta. La imagen de una serie de máquinas primitivas de las que se obtiene un producto muy similar les da una cierta unidad: cada una de ellas comporta un complicado conjunto de dispositivos que terminan por crear "arte".

Hay, por ejemplo, una máquina de pintar: una placa fotosensible sujeta a una rueda con un cierto número de pinceles. La imagen de los paisajes que se imprime en la placa es registrada y luego transmitida al mecanismo que mueve los pinceles los cuales a su vez pintan la imagen sobre lienzo. Y hay una máquina musical: un enorme gusano (la "serpiente" en el recuerdo de Duchamp) cuyas convulsiones hacen caer gotas de agua de una artesa. Estas gotas caen sobre las cuerdas de una cítara, según configuraciones

exactas, y con ello producen composiciones musicales. Otro ejemplo es una máquina para hacer tapices: un telar suspendido sobre un curso de agua se mueve como un "instrumento musical mudo que ejecutará acordes y arpeggios" y teje una luminosa y compleja imagen del diluvio bíblico. (p.81)

Estas máquinas se convierten así en un recurso expresivo de mecánica evidencia para ejercer la sátira. Son máquinas subversivas que socavan conceptos generalmente haciendo evidentes y ridículas materializaciones de lo absurdo. Así, hipertrofiada su función, la máquina llega de un modo más intuitivo, instantáneo y directo, a donde la reflexión sufre la limitación de la palabra escrita:

Pero, de hecho, en "Impresiones", como en la caja de pintar con números, todo parece expresar una incredulidad radical en la idea de que debe haber una conexión íntima y causal entre un individuo y lo que hace, entre un pensador y sus pensamientos, o entre el contenido de una mente y el espacio que proyecta. La anécdota está salpicada de imágenes que ridiculizan un racionalismo occidental fundado en la necesidad de conexiones lógicas. En el centro del poblado africano se alza una estatua de Immanuel Kant representado como una especie de máquina de pensar burlesca: cuando una urraca amaestrada se posa sobre una palanca junto a la estatua, en el interior de la calavera del filósofo se encienden intensas luces como una parodia de los segadores asaltos de la razón. (p.82)

Si bien podemos hallar otros múltiples ejemplos desde las vanguardias hasta la actualidad, consideramos este texto suficiente para establecer la utilidad de la creación de máquinas para el desafío de la norma mediante la parodia. Nos detendremos más adelante especialmente en algunos de ellos, tratándolos de un modo individualizado por ser referentes directos o presentar similitudes con nuestro propio trabajo.

## 2.5 - El juguete

Muchos han sido los artistas que se han interesado por la creación de juguetes. El mundo infantil, sobre todo a partir de las Vanguardias y su renovado interés pedagógico, deviene fuente de inspiración lúdico-artística para todo tipo de artilugios a medio camino entre la escultura y el juguete. Así, tenemos ejemplos de juguetes realizados por Picasso, los títeres de Paul Klee, el célebre circo ambulante de Calder... No obstante, nuestro interés por el juguete en este trabajo no discurre por el ámbito de aquellos de vocación infantil o pedagógica. Ya existen tesis para documentación al respecto,<sup>12</sup> en cuyo estudio no creemos oportuno desviarnos, y nuestro interés discurre, más bien, en la línea de la utilización del juguete como recurso expresivo para un discurso escultórico destinado a un público adulto.

En este sentido, acercándose un poco más al juguete como recurso expresivo que tratamos en este trabajo, aunque con dirección divergente, podemos hallar a Oskar Schlemmer, desde la Bauhaus, como nos recuerda Sánchez (1992):

En Schlemmer sucesor de Schreyer en el Taller de Teatro de la Bauhaus, la marionette Scott se desprendió de la dimensión cultural y fue racionalizada en una mística de tipo matemático. (...) para Schlemmer, el hombre como actor constituía la dimensión anímica del teatro, pero, para preservar la espiritualidad, el actor debía renunciar tanto a la mimesis como a la expresión y disciplinar sus movimientos de acuerdo a las proporciones matemáticas del espacio, en cuyo centro se instalaba. Mediante la realización de lo anímico en la matemática, Schlemmer imaginaba la realización de la unidad orgánica entre el hombre y el espacio. (p.108)

---

<sup>12</sup> Antoñanzas, F. (2005). *Artistas y juguetes* (Tesis doctoral), Universidad Complutense de Madrid.

Así pues, para Schlemmer el juguete es también un objeto para adultos. En función de su idea de teatro construye marionetas que le sirven como muestra del abandono de la mimesis y de la disciplina del movimiento, acorde con las proporciones matemáticas de su espacio escénico, que debe llevar a cabo el actor en escena. Pero no es este tampoco el enfoque a seguir en nuestro trabajo. El juguete sigue, en Schlemmer, sin ser un recurso para la sátira, ni siquiera para la ironía.

Centrando ya el tema, referíamos en el capítulo anterior la definición que daba Agamben (2006), citando a Benveniste, del juego como contradispositivo liberador. Decía el filósofo que en oposición al sacrificio, que *sanciona el pasaje de algo que pertenece al ámbito de lo profano al ámbito de lo sagrado, de la esfera humana a la divina*, el juego representaba su inversión. Si el sacrificio alejaba las cosas del ámbito de lo humano convirtiéndolas en sagradas, el juego podía invertir el proceso devolviéndolas a lo humano o, lo que es lo mismo, profanándolas.

Según Benveniste, como ya se ha dicho, la potencia del acto sagrado residía en la conjunción del mito que cuenta una historia y del rito que la escenifica. Frente a ello, rompiendo esa unidad, el juego se podía dar de dos modos: como *jocus*, o juego de palabras que repite el mito sin representarlo, o como *ludus*, juego de acción que representa el rito pero vaciándolo de contenido. Únicamente se podía hablar de juego cuando solamente se consumaba una mitad de la operación sagrada.

Salta pues a la vista el poder del juego como recurso para el desafío de la norma si, como referíamos anteriormente, entendemos nuestra producción artística como provocación de reflexiones más que de situaciones. Es en la representación descontextualizada y lúdica donde podemos hacer nuestra la consigna y cuestionarla, pues no se teme aquello de lo que se ríe. Por ello el juego es un recurso primordial en nuestras

obras y en el presente trabajo. Resulta pues altamente probable que cuando se relaciona juego y escultura el resultado sea un juguete.

El juguete es la materialización de lo lúdico y, por ello, es un recurso comunicativo irremplazable. Remontándonos a lo esencial, como refería Benveniste, el juego es el ámbito natural del aprendizaje, campo de pruebas o, en suma, lugar inocuo pues es en las etapas iniciales de la vida donde, mediante él, aprendemos enfrentándonos a situaciones en un entorno controlado y vivimos las situaciones vitales despojadas del riesgo que, en estado adulto, conllevan. Cabría decir, pues, que los juegos son nuestros *experimentos con gaseosa* vitales. Por ello evocando el juguete, ya sea por mecanismo, medidas o apariencia, establecemos una relación comunicativa que entendemos más fluida, pues ante el juguete recordamos los estados iniciales de aprendizaje de nuestra mente y nos volvemos más proclives a replantearnos ideas o aceptar otras nuevas.

El juguete deviene así en subterfugio comunicativo, a modo de cuento sufi<sup>13</sup>, donde mostramos el dedo para evocar la luna o, dicho de un modo más prosaico, buscamos

---

<sup>13</sup> *Un maestro sufi tenía la costumbre de contar una parábola al terminar cada lección, pero los alumnos no siempre entendían el mensaje de la misma.*

*- Maestro- le dijo en tono desafiante uno de sus estudiantes un día, - siempre nos hace un cuento pero nunca nos explica su significado más profundo-*

*-Pido perdón por haber realizado estas acciones- se disculpó el maestro.-Permíteme que para reparar mi error, te brinde mi rico durazno.*

*-Gracias maestro.*

*-Sin embargo, quisiera agradecerte como mereces. ¿Me permites pelarte el durazno?*

*-Sí, muchas gracias- se sorprendió el alumno, halagado por el gentil ofrecimiento del maestro.*

*-¿Te gustaría que, ya que tengo el cuchillo en la mano, te lo corto en trozos para que te sea más cómodo?*

*- Me encantaría, pero no quisiera abusar de su generosidad, maestro.*

*- No es un abuso si yo te lo ofrezco. Solo deseo complacerte en todo lo que buenamente pueda. Permíteme que también te lo mastique antes de dártelo.*

mediante una comunicación indirecta burlar las defensas mentales que todo observador levanta cuando se enfrenta a un mensaje directo y exhortativo. El juguete es nuestro caballo de Troya.

Aparte de lo mencionado, el juguete ofrece también un interesante aspecto, desde el ámbito de la retórica, para la construcción del ridículo como discurso desafiante. El juguete, como materialización de un lenguaje infantil, deviene un recurso fundamental para el ejercicio de la ironía en el señalamiento de lo abyecto. Como sabemos, la ironía es el arte de expresar justamente lo contrario de lo que se dice. El contraste es, pues, esencial en ella y por ello entendemos resulta sumamente efectivo utilizar un lenguaje ostentosamente inocente para definir lo inmoral pues lo infantil es el lugar desde donde se puede decir lo más terrible sin representarlo. La hipertrofia de la inocencia que supone el recurso del juguete deviene en eficaz recurso para la ironía.

Por último, y descendiendo a temas más concretos, el juguete se nos muestra también como un recurso de primer orden si pretendemos llevar nuestras disquisiciones al señalamiento o incluso a la parodia de esa infantilización cultural que vivimos como signo de nuestro tiempo. Infantilización que, en un breve artículo, esboza con claridad Soto (2014):

La infantilización de los adultos embona bien con un mundo empobrecido culturalmente (...) Pero también le va de maravilla al ‘capitalismo de ficción’, ese capitalismo que se regodea en el ‘consumo emocional’ y que incita a sus súbditos a ‘sacar ese niño’ que, se supone, ‘todos llevamos dentro’. El añiñamiento de la cultura es

---

- *No maestro, no me gustaría que hiciera eso- se quejó sorprendido y contrariado el discípulo. El maestro hizo una pausa, sonrió y le dijo:*

- *Si yo les explicara el sentido de cada uno de los cuentos a mis alumnos, sería como darles a comer fruta masticada.*

Kurdi, O. y Palao, P. (2008) *Cuentos sufis: la filosofía de lo simple*, Madrid: Karma 7.

una forma de descodificación del mundo adulto. Es un dismantelamiento simbólico de los códigos que regulaban y regularon las interacciones de muchas generaciones anteriores y que renegaban del capitalismo. En sus últimas consecuencias, el añiñamiento de la cultura puede ser entendido como el triunfo del capitalismo voraz sobre las generaciones del mundo contemporáneo. No a la protesta sí a la diversión. No al compromiso sí a la procrastinación. Hagamos de la vida, parafraseando a Verdú, un domingo eterno. Y, parafraseando a unos camaradas muy queridos, adultosniños de todo el mundo, uníos. (Párr. 3)

### 3.- APROXIMACIÓN HISTÓRICA A LO RIDÍCULO EN LA ESCULTURA.

Por mor de una mayor concisión y coherencia discursiva, más allá de plantear un amplio recorrido didáctico trazando una cartografía general que entendemos metodológicamente innecesaria para nuestra tesis, nos centraremos directamente en aquellos movimientos, obras o autores que entendemos guardan relación o son un referente directo para nuestra propuesta. Por ello, el presente capítulo es en gran parte una ampliación y adaptación de artículos propios, publicados tiempo atrás en el semanario digital de arte y humanidades *Las nueve musas*, referidos, como la presente tesis, al ridículo en la escultura.<sup>14</sup> Valga pues como introducción a esta aproximación histórica, a modo de muestra del empeño por esa investigación metodológicamente “creativa” que referíamos al inicio de la presente tesis doctoral, la adaptación de un artículo propio que seguidamente reproducimos. Aun tratándose de una serie de artículos de divulgación para un medio sin pretensiones académicas, creemos resultan interesantes a la presente investigación para contextualizar esa pulsión por lo ridículo y por la hipertrofia perceptiva y expresiva, que también anima nuestra producción escrita y desde la cual hemos abordado este trabajo:

Así, de modo un tanto caricaturesco, decíamos en el primero de dichos artículos que desde siempre se ha entendido la escultura como una disciplina solemne, un desempeño laborioso y casi siempre masculino que llevaban a cabo tipos ridículamente solemnes. El

---

<sup>14</sup> Adjuntamos en anexo los referidos artículos originales titulados: *Del ridículo en la escultura I*; *Del ridículo en la escultura II*; *Roma y la modernidad*; *La Roma hípster*; *La Roma del principio del fin*; *Los círculos y las estatuas parlantes*.

extendido tópico los muestra como tipos obsesivos, perseverantes y tozudos, creyéndose conscientes de llevar sobre sus hombros la inmensa responsabilidad de estar creando algo eterno. Mostrábamos por ello al escultor como un personaje que siempre ha sentido que estaba dotando de eternidad a lo representado y que, cual solemne demiurgo, desde la rudeza de su taller y siguiendo la mística del sufrimiento creador, daba vida a la materia inerte y otorgaba carácter sagrado a todo aquello en lo que ponía su atención. Alguien que, sabedor de que trabaja para la historia, se siente riguroso creador de cánones que definirán para siempre jamás lo bello y lo bueno, y que sintiéndose sólido frente al perecedero ilusionismo y la fragilidad etérea de la pintura, se ufana de poder ofrecer obras reales, corpóreas y eternas, en piedra o metal. Como ya en el S. XIX afirma Manjarrés (1874) y aportamos ahora a modo de ejemplo:

El escultor en la producción de su obra debe proceder como procedió Dios en la creación, esto es, debe hacer la estatua á su imagen y semejanza, y dejar que ella proceda con toda libertad en el mundo real. Así como Dios creó al hombre, y le dio libre alvedrío, el artista hace su estatua, como si la dotase de tal facultad. (p. 291)

Así pues, entendíamos que, por un lado, el poderoso que se interesa por la escultura como vehículo para alcanzar la gloria y, por otra parte, el escultor que se acerca a él para seguir su solemne obsesión creadora con la barriga medianamente llena formaban, cada uno en lo suyo, una singular simbiosis de pomposos aunque no siempre bien avenidos. Planteábamos pues la escultura como un pomposo oficio que siempre necesitó crecer al abrigo de no menos pomposos personajes, poderosos de toda época y lugar que siempre se sintieron grave y profundamente conscientes del insigne lugar que la historia, Dios o la creación misma les habían asignado. Por ello definíamos, también incluso desde nuestra propia experiencia vital, esta relación entre artista y mecenas como un choque de

trenes entre egos supremos que es, con algunas excepciones, un tópico constante en la Historia del Arte.

Siguiendo en clave caricaturesca, afirmábamos que reyes, emperadores, guerreros y prohombres en general, todos ellos henchidos de sí mismos, se han sentido siempre elegidos y dispuestos a regir con mente preclara y mano firme el devenir de sus congéneres, a determinar la geografía y la historia y a decidir la vida y la muerte misma, y que por ello el poderoso siempre ha buscado los servicios de algún escultor para loar su grandeza y su grave gesto, y dar fe de su excelso paso por este mundo, ya sea en actitud yacente, genuflexa, orante, sedente, ecuestre, vigilante, rampante o galopante.

Concluíamos diciendo que el trabajo del escultor ha tenido siempre que revestirse de solemnidad para agradar al poderoso, para exaltarle en la victoria, idealizarle para la historia y acompañarle en la eternidad. Por ello, la interesada relación entre escultura y poder es una constante histórica que se convierte en fuente inagotable de ridículas situaciones cuando la observamos desde una perspectiva irónica. Por su histórico carácter elitista y su motivación ególatra, la escultura es exaltación patriarcal en grado sumo, rito solidificado que sostiene al mito como, en cita agambeana, nos explicaba Benveniste (Agamben, 2006), pero además con vocación de eternidad. Universalmente siempre fue la escultura el ámbito principal para representar a los dioses. No en vano los ídolos, por lo general, son estatuas.

### 3.1 - Lo ridículo en la escultura antigua

Como veíamos en el capítulo 1, revisando el concepto que de él mostraron Platón y Aristóteles, el humor no es quizás la cualidad humana más valorada en la Antigua Grecia. Ambos filósofos expresan una opinión claramente negativa acerca del humor, que solamente es tolerado cuando no ataca a nadie y se dirige, atenuado, a tipos generales. Es por ello que, si bien podemos encontrar representaciones grotescas, fálicas o ditirámicas



Figura 9. Hércules borracho. (1-79 d.C.) Casa de los Ciervos, Pompeya. Recuperado de: [https://www.historia-del-arte-erotico.com/romano\\_escultura\\_pompeya/Hercules-borracho-escultura-romana-de-la-Casa-de-los-ciervos-Pompeya-1-79dc.jpeg](https://www.historia-del-arte-erotico.com/romano_escultura_pompeya/Hercules-borracho-escultura-romana-de-la-Casa-de-los-ciervos-Pompeya-1-79dc.jpeg)

que según nuestros códigos visuales puedan denotar humor, parecen responder más a motivos de exaltación báquica de la vida o de la fertilidad que a motivos estrictamente

humorísticos en una sociedad que, como vimos en el capítulo 2, valora mucho la templanza (sophrosyne)<sup>15</sup> también en la representación artística.

La solemnidad y el humor se nos antojan términos antagónicos. Quizás por ello los grandes escultores griegos, volcados en la representación heroica del individuo, apenas dedicaron atención a este último. La escultura, por su complejidad técnica, requiere de grandes esfuerzos artísticos y logísticos que determinan altos costes económicos. Suponemos que por ello, en una sociedad como la griega clásica, que no valora la comicidad especialmente,<sup>16</sup> lo ridículo dista mucho de ser digno de ser representado en marmol. Si queremos hallar en la Grecia clásica vestigios de algo parecido al humor en la escultura, más allá de representaciones y relieves en vasijas, tendremos que centrar nuestra atención en medios de expresión técnicamente más simples y menos costosos, pues los mármoles y los bronces que nos ha legado la Antigüedad, como ya apuntara Nietzsche (1872), suelen estar consagrados exclusivamente a lo apolíneo:

Con sus dos divinidades artísticas, Apolo y Dioniso, se enlaza nuestro conocimiento de que en el mundo griego subsiste una antítesis enorme, en cuanto a origen y metas, entre el arte del escultor, arte apolíneo, y el arte no escultórico de la música, que es el arte de Dioniso. (p.11)

---

<sup>15</sup> Los precedentes de la doctrina filosófica sobre la virtud y, más en concreto, sobre la templanza, se encuentran en la literatura griega más antigua. Sócrates, Platón y Aristóteles recogerán esta tradición y le darán una formulación filosófica que sirvió de base a los pensadores latinos posteriores. Entre ellos destacan Cicerón, Séneca, Macrobio, Dionisio y San Agustín. Estos autores constituyen la base sobre la que Santo Tomás elaborará su propia doctrina pero, entre todos, Aristóteles ocupa un lugar destacado: su teoría de las virtudes -entre las que incluye la templanza- viene a ser un punto álgido en el proceso de asimilación y depuración de toda la tradición anterior.

La palabra griega para nuestro concepto de templanza es “sophrosyne”. (Fernández Ruiz, 2017)  
Recuperado de: <https://www.scribd.com/document/346834859/Sofrosine>

<sup>16</sup> Como hemos visto en el capítulo 1. Pág. 35 de esta tesis (Schere, 2008, p.211).

*Apolíneo* es, pues, todo aquello que se relaciona con Apolo, dios griego de la belleza, de la medida y de la luz. Este término, en oposición a lo dionisiaco, fue rescatado por Nietzsche para definir la tendencia racional al equilibrio, a la inmutabilidad y a la serenidad, que atribuye como característica fundamental a la escultura. *Dionisiaco* en cambio es aquello que se atribuye a Dioniso como dios del vino y de la sensualidad. El concepto define el reverso pasional, excesivo, vitalista y alejado del equilibrio, que pone el contrapunto emocional a la racionalidad griega.

Por ello, en la escultura oficial de la Antigua Grecia podemos hallar, a lo sumo, puntuales excepciones en representaciones de lo monstruoso<sup>17</sup> que, como decíamos, no obedecen en sí a una función humorística.

Existe, no obstante, en la escultura griega, una tendencia doméstica y menor a las representaciones de escenas báquicas, presentando con gran realismo la ebriedad de faunos y sátiros como Sileno, también de héroes como Hércules, o representaciones de fuerte contenido erótico, incluso zoofílico, generalmente protagonizadas por el dios Pan. También en estos casos observamos una clara voluntad realista, en donde percibimos lo cómico únicamente como un efecto accidental. Así pues, es en la escultura doméstica, y en forma de terracotas o pequeñas fundiciones, donde los escultores griegos representaron lo dionisiaco, que es quizás lo más parecido a lo que entendemos por humor que podremos encontrar en la escultura de la época. Podemos hallar ejemplos como el ya citado anteriormente, al referirnos a lo ridículo en la proporción, de enanos grotescos que,

---

<sup>17</sup> Existen ejemplos de escultura de gran formato en representaciones monstruosas como la gorgona del tímpano del templo de Artemisa de Corfú (S.VII a. C.), las gárgolas del Templo de la Victoria de Himera (S.V a. C.) o la Artemisa de Éfeso (S.I d. C.) entre otras muchas.

exhibiendo grandes falos, muestran su carácter animalesco y su espíritu poco elevado, sujeto por las pasiones y alejado, por tanto, de la belleza del mundo ideal, si bien será en el mundo romano donde estas representaciones fálicas se muestren en su apogeo.

Hallamos también cierto humor, siempre y cuando lo asociemos con lo dionisiaco, en la escultura funeraria etrusca, civilización aún envuelta en cierto misterio por nuestro limitado conocimiento de su lengua y cultura. Buen ejemplo de ello es el célebre sarcófago de Cerveteri, terracota de gran tamaño que ofrece una representación alegre, casi humorística en la expresión de los personajes, que muestran esa célebre sonrisa glosada por Sampedro (1985) en su famoso best-seller titulado *La sonrisa etrusca*:

La mujer, apoyada en su codo izquierdo, el cabello en dos trenzas cayendo sobre sus pechos, curva exquisitamente la mano derecha acercándola a sus labios pulposos. A su espalda el hombre, igualmente recostado, barba en punta bajo la boca faunesca, abarca el talle femenino con su brazo derecho. En ambos cuerpos el rojizo tono de la arcilla quiere delatar un trasfondo sanguíneo invulnerable al paso de los siglos. Y bajo los ojos alargados, orientalmente oblicuos, florece en los rostros una misma sonrisa indescriptible: sabia y enigmática, serena y voluptuosa. (p.6)

El sarcófago representa, a nuestro parecer, un digno desafío dionisiaco al ascético ideal clásico de inmortal medida oponiendo la promesa de una vida amable y sensual en el más allá y lo que, en sintonía con la citada novela nos parece más destacable, enfrentando la gravedad del tema funerario con humor o poniendo la sonrisa ante la muerte. No hallamos en absoluto lo ridículo en la escena pero su humor nos parece innegable.

La escultura oficial romana es más recatada que la griega a la hora de mostrar desnudos. Por ello resulta más llamativo el contraste con la escultura doméstica, donde sí

se permiten abundantes alusiones erótico festivas, que podemos intentar ver desde la perspectiva del humor, si bien se trata de representaciones apotropaicas o amuletos.



*Figura 10. Large plaster female figure. Roman, Naples Museum.*  
Recuperado de:  
[https://wellcomeimages.org/indexplus/obf\\_images/b8/21/71bc3b6d2f6ded458818f5c387f0.jpgGallery](https://wellcomeimages.org/indexplus/obf_images/b8/21/71bc3b6d2f6ded458818f5c387f0.jpgGallery)

Nos referimos a las múltiples estatuillas del dios Príapo que, portando frutas y una hoz y con su falo de grandes dimensiones erecto, servía como amuleto doméstico para atraer la fertilidad masculina y la buena fortuna en las cosechas. Representaciones fálicas mucho más explícitas eran los *tintinnabula*, exvotos y campanillas de viento en forma de falos alados y con patas de animal que, con parecidas funciones y como protectores frente al mal de ojo, solían colgarse a la entrada de los hogares romanos. Esta representación divinizada del falo recibía el nombre de *fascinus* siendo todo un símbolo sagrado de protección mágica característico de la civilización romana. Según Del hoyo y Vázquez (1996):

Como ha descrito E. Montero, «el culto al falo tiene base religiosa» y tuvo en la Antigüedad una doble función: a) fue poderoso instrumento contra la fascinación o «mal

de ojo», con su doble virtualidad de elemento profiláctico y apotropaico; y b) como símbolo de la naturaleza creadora eran considerados con religioso temor como veneración a las fuerzas misteriosas de la creación [...] La divinidad de la concepción privaba de toda malicia a los genitales. (p.444)

Más allá de la quizás forzosa asimilación entre lo monstruoso y lo cómico que llevamos a cabo en el presente capítulo resulta indudable, a nuestro parecer, la voluntad humorística subyacente en el desenfadado ingenio que se ponía, por doquier, en la construcción de estos exvotos.



*Figura 11. Príapo.* Musee de Picardie Francia. Ejemplo de aplicación de un doble sentido con fines humorísticos en escultura. Fuente: <http://historsex.blogspot.com/2014/06/el-culto-al-falo-en-la-antigua-roma.html>

Buena muestra de ello es el exvoto galo romano representando a Príapo que ilustra estas líneas y ejemplifica una tipología de estatuilla muy extendida en la época. Hallamos aquí, sin duda, una muestra de voluntad humorística que, esta vez sí, nos remite también a un indudable sentido del ridículo si recordamos las ya mencionadas consideraciones de las culturas clásicas respecto al tamaño del miembro viril. La estatuilla es un ejercicio de

ingenio puesto al servicio del humor. Un artefacto convertido en chiste acerca de la cómica paradoja existente entre una abigarrada apariencia externa y la animalidad



*Figura 12. Busto de Dama Romana. (S. II) Mármol, Museo del Prado, Madrid. Muestra de extravagancia y abandono del equilibrio clásico en donde se prima visualmente el detalle sobre el propio retrato. Recuperado de: <https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn%3AANd9GcTTwl55posOyRKiT3aiZkVCvAIU0ks5kkXJZDZipAG7RMFPUrcl&usqp=CAU>*

esencial que esconde, en este ser híbrido entre *fascinus* y hombre. Cabe por último reseñar que hallaremos también representaciones escultóricas que, vistas desde nuestro contexto, resultan cercanas al humorismo en el retrato escultórico romano, máxime cuando sabemos que fueron concebidas, justo con una intención contraria, para pompa y

engrandecimiento de la persona retratada. Destaca en este sentido especialmente el extravagante e hipertrofiado realismo capilar presente en los retratos que, a partir de Adriano genera, a nuestro juicio, un ridículo contraste al desviar toda la atención visual de los magníficos retratos sobre las pelucas. Un cómico alarde de frivolidad sobre el cual ya no nos extenderemos, pues ya lo desarrollamos en nuestro artículo titulado *La Roma Hipster*, y que adjuntamos en el Anexo de la presente tesis doctoral.

### 3.2 - Lo ridículo en la escultura medieval

A la hora de abordar el papel del ridículo en la escultura medieval, ciñéndonos en exclusiva al ámbito de la escultura para evitar perdernos en el apasionante pero muy extenso campo de la ilustración medieval, marginalia, drôleries, etc., saltan a nuestra memoria las imágenes grotescas y a menudo escatológicas que, siempre representadas en elementos secundarios como gárgolas, ménsulas o capiteles, han trasladado hasta nuestros días una imagen carnavalesca o incluso subversiva del medievo cuya definición, refiriéndose a las teorías de Bajtin (1998), tomaremos prestada de Gómez Haro (2013)

Dicha obsesión cloacal tenía una función igualadora del género humano desde abajo, reduciendo al mismo nivel a todos los hombres, al eliminar las diferencias de rango y riquezas. Su objeto era, por lo demás, dejar en cueros a los seres humanos, ya que, aparte de las diferencias físicas, un hombre desnudo es lo que más se parece a otro hombre desnudo. Se puede decir, pues, que el realismo grotesco, sobre todo cuando se acompañaba de la obscenidad y lo escatológico, solía ser desmitificador y anti-heroico, puesto que desinflaba a los falsos héroes, los impostores y los charlatanes que pretenden un respeto que no les es debido. La cultura carnavalesca medieval se situaba así en la

frontera entre el arte y la vida, pues era la misma vida la que jugaba e interpretaba, sin escenario, sin límites espaciales, sin actores, y sin espectadores. Esta era la naturaleza específica del Carnaval, según Bajtin. Su modo particular de existencia se basaba en una risa ritual que se burlaba de los propios burladores, pues nadie se excluye a sí mismo de su propia evolución, y toda la sociedad renacía y se renovaba año tras año, tanto los que estaban arriba como los que estaban abajo en la rueda de la caprichosa fortuna.(p. 183)

Así pues, la teoría bajtiniana nos describe estas manifestaciones artísticas como auténticos brotes subversivos, dentro del opresivo mundo feudal, en donde se apela a la naturaleza escatológica del ser humano como categoría que, por encima de los estamentos sociales, iguala a los individuos. Sería pues, según la teoría, una manifestación subversiva, de corte carnavalesco, mediante la cual el pueblo expresa una suerte de deseo igualitario en el plano social. Esta interpretación, como veíamos en el capítulo anterior al tratar la relación entre comicidad y humor, es puesta en duda por Eco cuando señala el carnaval como un tipo de comicidad que, detrás de su apariencia liberadora, constituye un eficaz dispositivo para la reafirmación de la norma.

En sentido similar, de un modo más específico respecto a las artes plásticas, se manifiesta González Montañés (2014) cuando en referencia a la interpretación bajtiniana del *realismo grosero* como oposición popular frente al poder, afirma:

Bajtin parece olvidar, sin embargo, que toda esa literatura se ha transmitido por vía erudita y en su mayor parte en latín, de manera que quizá la cuestión no es tanto la oposición entre dos culturas diferenciadas, como la existencia de modos de lenguaje diferentes en función de los contextos, cada uno con un lenguaje propio, un vocabulario y una sintaxis. El concepto ciceroniano de *modus retórico* explica la utilización de un lenguaje cuando el público es letrado y otro distinto, el *sermo rusticus*, para dirigirse o

referirse a los simplices: son los conocidos mesteres de clerecía y de juglaría en el caso peninsular, cada uno con sus propias reglas, sus tópicos y su tono marcadamente diferentes pero no contradictorios ya que ambos modos de expresión son de origen culto-clerical y se influyen mutuamente. Probablemente la mayoría de las expresiones escatológicas y sexuales de la cultura medieval, sean artísticas o literarias, no hay que entenderlas como licencias ni como manifestaciones populares sino que hay que hacer de ellas una lectura grobianista y pensar que lo que se trata de ridiculizar es el realismo grosero para combatirlo, del mismo modo que los espartanos emborrachaban a sus esclavos para mostrarlos semiinconscientes a sus hijos e inducirlos a apartarse de los peligros de la bebida.

Por ello nos inclinamos a pensar que la abundante iconografía escultórica profana que nos ha legado el medievo en infinidad de gárgolas, ménsulas y canecillos, más que una espontánea expresión popular se debe a un uso moralizante del lenguaje escultórico por parte de la cúpula social en línea con la extendida expresión de *la Biblia de los iletrados* que suele servir como carta de presentación para el arte medieval. Buena prueba de ello podemos hallar si atendemos a la ubicación marginal que, tanto en ilustración de códices como en ornamentación de iglesias, ocupan estas representaciones grotescas.



*Figura 13. Canecillo de la colegiata de San Martín de Elines. Ejemplo de escultura satírica románica. Fotografía: Fundación Santa María la Real / Jaime Nuño. Recuperado de: [https://ep00.epimg.net/elpais/imagenes/2018/07/29/album/1532860044\\_267530\\_1532860313\\_album\\_normal.jpg](https://ep00.epimg.net/elpais/imagenes/2018/07/29/album/1532860044_267530_1532860313_album_normal.jpg)*

Siguiendo el modelo cosmológico Platónico- plotínico (Vásquez, 2013) el centro de las composiciones es invariablemente ocupado por la divinidad y su influencia, que es el modelo a seguir. Atendiendo a la escultura, los lugares preeminentes, como las portadas de las iglesias, son ocupados de un modo ejemplarizante y claramente jerarquizado por el poder divino mientras fuera de su influjo, en los referidos espacios marginales como son ménsulas y canecillos, la escultura satírica marca el límite fuera del cual el mundo se torna pecaminoso, oscuro y tétrico. Escribe Vásquez al respecto:

¿Cuál es el lugar de los «monstruos»? Nuevamente, los márgenes. Los seres prodigiosos siempre se encuentran en el “más allá de...”, lugares inaccesibles para el ser humano común pero del cual el viajero da testimonio. Si consideramos, entonces, a la catedral gótica como un “compendio” del mundo, una suerte de imago mundi, es coherente que las gárgolas y quimeras habiten los márgenes de la iglesia. En otras palabras, no sólo

porque no hay una norma iconográfica para los márgenes de las catedrales es que estos seres habitan ahí, sino porque además corresponde a la representación de mundo que tenían los mismos artistas-artesanos. (p.11)

Es por ello que albergamos serias dudas acerca de la intención carnavalesca de estas representaciones, por más que formalmente puedan aparentarla desde nuestra perspectiva, y de que sean simplemente una graciosa concesión de un espacio secundario por parte del poder a la libertad creativa del escultor. Sí observamos en cambio, atendiendo al análisis de González Montañés, que en este recurso constante a la forma grotesca, generalizado tanto en la escultura románica como en la gótica, subyace una extendida voluntad de uso expresivo del ridículo con fines moralizantes. Un uso que, si bien ejercido en un sentido socialmente contrario al nuestro, sitúa a la escultura medieval como un antecedente a tener en cuenta a la hora de explicar nuestro trabajo.

### 3.3 - Lo ridículo en la escultura de la Edad Moderna

Según refiere Gómez Haro (2013), la Edad Moderna supone, para Bajtin, el momento donde lo carnavalesco resulta domado [Suponemos que esto ocurre en consonancia con el desplazamiento de lo aristotélico a lo platónico que subyace en el Renacimiento] y afirma al respecto:

Esa idea quiere decir, según explica Michel Meyer (1996:43), que a Platón le bastaba la verdad, y que en su república, una vez la verdad imperase, no habría necesidad de ficciones, y mucho menos de insolentes comediantes. Aristóteles, sin embargo, que tenía una visión mucho más lúcida de los seres humanos, consideraba bastante improbable que la justicia y la verdad lograsen un advenimiento completo, y puesto que había que

acomodarse al espectáculo de las imperfecciones humanas, convenía escenificarlas si se pretendía educar al hombre libre en el justo medio. Pero en cuanto a esa escenificación de lo cómico hay que hacer una aclaración. Porque el bufón, ya lo hemos dicho, desapareció en la misma época en que declinaban las imágenes grotescas del Carnaval medieval y la fiesta de los locos, lo cual era un claro síntoma para Mijail Bajtin de que lo cómico y lo grotesco quedaron heridos de muerte al perder sus lazos con la cultura popular de la plaza pública, pasando a convertirse, dentro de la tradición novelesca en esa invención del espíritu moderno de la que hablaba Octavio Paz. Quizás la razón última de ese cambio de paradigma se encuentre (Mayer 1996: 34) en que la insolencia que conllevaban las formas simbólicas del sacrificio, en el mundo al revés del Carnaval, habían dejado de ser bien toleradas. La insolencia tolerada sería ahora, en todo caso insolencia-espectáculo. Y con ello, las locuras características del bufón menguaron en un pálido reflejo suyo: la figura de Arlequín. (p.48)

Resulta pues paradójico, a nuestro entender, que sea precisamente en la Edad Moderna, en la Roma renacentista, donde surja lo que entendemos como el primer fenómeno popular y netamente subversivo en el cual la escultura ocupa un papel central. Nos referimos a las estatuas parlantes de Roma, que constituyen quizás el antecedente directo más antiguo que hallamos para nuestro trabajo. Esta especial atención hacía ellas no se basa, como veremos, en su inicial concepción como esculturas, pues escultóricamente carecen apenas de interés, sino en la posterior intervención satírica a que son sometidas por el público.

Tanto en el manierismo como en el barroco podemos hallar infinidad de representaciones escultóricas grotescas. El *Parco dei mostri* (Parque de los monstruos), constituye, sin duda, su más claro exponente. Se trata de un conjunto monumental de esculturas, en su mayoría de aspecto monstruoso y grotesco que,

aprovechando las rocas y desniveles existentes, se extienden por los jardines del Castillo de los Orsini en Bomarzo, Italia.



*Figura 14. Parco dei Monstri, en Bomarzo, Italia. Este extravagante espacio ejemplifica cómo el diferente contexto histórico puede determinar la percepción humorística de algo que, en principio, no lo es. Recuperado de:*  
<https://enelcampodelavanda.files.wordpress.com/2017/05/drago.jpg?w=933&h=500&crop=1>

El parque fue concebido por Pier Francesco II Orsini en recuerdo de su fallecida esposa, Julia Farnesio. Se trata sin duda de un espacio interesante por su extravagancia, lleno de alusiones mitológicas, dónde lo monstruoso se materializa en piedra, si bien apenas lo comentamos de un modo tangencial pues, más allá de ciertos aspectos formales, no hallamos en él una búsqueda consciente de representación de lo ridículo con fines comunicativos. Como afirma Martín (2010):

Bosque sagrado y fantástico cuyo objetivo en su realización, según palabras del propio Francesco Orsini, era, que “no se pareciese a otro más que así mismo”. En realidad puede decirse que Bomarzo es el reflejo de los fantasmas de la mente de su

promotor, pero también, la expresión estremecida de sus sensibilidades, vicisitudes, anhelos y sentimientos que marcaron su existencia.(p.66)

Pasaremos por tanto, sin más dilación, a nuestro siguiente ejemplo.

Las estatuas parlantes de Roma constituyen pues, un notable antecedente en la utilización de la escultura con un fin satírico. La sátira no se encuentra, como decíamos, en la propia concepción de las obras sino en el subversivo uso posterior que, haciendo caso omiso de su original función, conmemorativa y ornamental, les dio el pueblo renombrándolas y resignificándolas por completo. En las estatuas parlantes la función comunicativa que, a modo de *ready made*, les es conferida por el uso popular supera su concepción e incluso su aura inicial.

Se trata de restos de antiguas esculturas romanas, muchas veces desfiguradas por el tiempo y despojadas hasta de su identidad original, que en la Roma renacentista fueron recuperadas para la decoración de calles y plazas populares, espacios de poca relevancia social que no se juzgaban merecedores de nuevos encargos monumentales. Es justamente en estos espacios de tránsito alejados del ávido ojo del poder donde surgen estos domésticos desafíos al poder.

Reproducimos aquí, parcialmente, un artículo propio<sup>18</sup> referido a estas estatuas y su resignificación popular, subversiva para la época, como elementos de reivindicación social:

El ridículo y la escultura se entrecruzan a menudo. Las estatuas parlantes de Roma son un claro ejemplo de ello. Son estas unas estatuas quizás poco agraciadas

---

<sup>18</sup> Artículo publicado en la revista on-line *Las Nueve Musas* bajo el título “Los círculos y las estatuas parlantes” que adjuntamos íntegramente en los anexos de la presente tesis.

escultóricamente, restos de antiguas estatuas helenísticas y romanas que al menos desde el siglo XVI podemos hallar dispersas por las calles y plazas de la ciudad. Nada destacable tendrían, antigüedad aparte, de no haber sido dotadas de un significado por los propios ciudadanos del cinquecento.



*Figura 15. Pasquino.* La más célebre de las *Esculturas parlantes de Roma*, fue la primera de ellas en albergar “pasquines” que toman de ella su nombre. Recuperado de: <https://www.quo.es/wp-content/uploads/2019/10/pasquino-la-estatu-a-que-te-insulta-768x640.jpg>

El Pasquino, una mutilada escultura helenística ubicada en una esquina de la Piazza Parione y bautizada por el público con el nombre de un zapatero de la zona a quien debía recordarles, fue la primera de las seis esculturas en arrancarse a “hablar” en nombre de los “indignados”, que ya los había, cuando algún romano anónimo comenzó a dejar sobre la estatua, en la soledad de la noche, notas de carácter burlesco y satírico contra la autoridad papal. Se da aquí una curiosa

carambola histórica en virtud de la cual un tranquilo zapatero acabaría dando nombre a los modernos y subversivos pasquines.



*Figura 16. Marforio.* Fuente en los Museos Capitolinos, en Roma  
Recuperado de: <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/0/00/Marforio - Palazzo Nuovo - Musei Capitolini - Rome 2016 %282%29.jpg>



*Figura 17. Fontana del Babuino.* En Vía del Babuino, Roma  
Recuperado de: <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/6/60/Fontana del Babuino %28Rome%29.jpg>

Pronto comenzó a extenderse el fenómeno afectando a otras cinco estatuas que, a modo de juguetes rotos, se hallaban dispersas por las calles de Roma. El *Marforio*, el *Babuino*, *Madama Lucrezia*, el *Facchino* y el *Abate Luigi* son los nombres, tomados todos burlescamente de personajes de la época, de estas hermosas feas estatuas parlantes.

Estas esculturas desheredadas por la historia del arte, feas, rotas, que tomándole el pulso a la calle y superando sus complejos y su humilde condición señalaban, elevando la mirada a lo más alto, a aquellos inaccesibles y despiadados círculos donde giran en su inmutable devenir las esferas del poder.



*Figura 18. Madama Lucrezia.* En Piazza San Marcos, Roma.  
Recuperado de:  
[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/a/a7/Madama\\_Lucrezia\\_Roma\\_piazza\\_San\\_Marco.JPG](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/a/a7/Madama_Lucrezia_Roma_piazza_San_Marco.JPG)

Así pues, dejando a un lado nuestra discrepancia con la teoría bajtiniana en lo referente al carácter libertario de la estética grotesca medieval, es precisamente en ese momento de asunción de lo carnavalesco por parte del poder, justo cuando se supone ya domado su carácter subversivo, cuando surge esta muestra de comicidad verdaderamente subversiva.

Las esculturas parlantes de Roma no obedecen a un periodo temporal acotado y predispuesto por el poder, a modo de alivio, como válvula de escape para poder mantener la presión el resto del año. No cuentan, como el carnaval, con el soterrado beneplácito de la oligarquía porque, como nos recuerda Vian (1996):

Maese Pasquín, [en referencia a Pasquino] nace en Roma en torno a 1500 ligado a una fiesta académica local (los estudiantes del Studium romano del Pavone, protegidos por cardenales y papas) y se especializa en sátiras anónimas alrededor de los sucesos del Saco<sup>19</sup>, poniéndonos, pues, ante el primer subgénero poético importante de los que aquí se van a mencionar'. Pasquino nace pedagógico, adulator y académico; suele expresarse en latín y en verso; en sus primeros tiempos algunas sátiras anónimas se cuelgan de su zócalo y estas, con el transcurso de los años, van aumentando con sátiras de autores muy conocidos, como Sannazzaro y Pantano, o con sonetos, epigramas y dísticos que no podían ser firmados y expuestos por su contenido libelístico; a la vez, Pasquino dialoga a distancia con otras estatuas parlantes (Marforio, en la falda del Campidoglio, Madama Lucrezia, el Facchino, el Abate Luigi y el Babuino) que acogieron también versos de poetas sin nombre.

Los pasquines surgen al abrigo de la noche. Ocupan el espacio público con nocturnidad porque suponen un desafío, pequeño si se quiere, pero realmente desestabilizador frente a la autoridad. Un desafío que no pretende subvertir temporalmente las normas sino, en el sentido apuntado por Eco, incomodar al poderoso visibilizando su juego.

---

<sup>19</sup> El *Sacco di Roma*, de 1527, fue un saqueo de la ciudad llevado a cabo por tropas españolas, alemanas e italianas que, a modo de violento golpe en la mesa, marcó el apogeo de Carlos I como emperador de la cristiandad.

### 3.4 - Lo ridículo ilustrado

El cambio en el pensamiento y en la concepción del mundo iniciado 300 años antes con el Humanismo, alcanza su madurez, marcando así para muchos el inicio de la Edad Contemporánea, con la Ilustración. Será precisamente el brutal contraste producido entre este movimiento, de carácter ya marcadamente urbano, y un poder absolutista cada vez más cerrado en sí mismo y en una percepción rural del pueblo, lo que dará lugar a la Revolución Francesa y a las posteriores revoluciones que recorrerán la Europa del siglo XIX. Estas revoluciones burguesas, a nuestro entender, certifican el hecho de que el individuo, quizás por primera vez, se autopercibe como sujeto político sin reparar en su origen, pues ya los ilustrados le han persuadido acerca de su igualdad respecto a todos y cada uno de los hombres.

Este interés general por la política, junto con la aparición de la prensa en el espacio público y sobre todo con la invención de la litografía en 1796, determinará un auge de la caricatura política, que pasará a estar presente en la práctica totalidad de los periódicos durante el siglo XIX.



Figura 19. *Ombres Portées*. Grandville (1830) tiene un interesante juego de tridimensionalidad en el dibujo entre apariencia y realidad con un gran sentido de lo ridículo. Recuperado de: [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/a/a9/Grandville%2C\\_Ombres\\_port%C3%A9es%2C\\_1830%2C\\_K63.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/a/a9/Grandville%2C_Ombres_port%C3%A9es%2C_1830%2C_K63.jpg)

En esta coyuntura, especialmente en Francia, surgen grandes caricaturistas como Grandville, con sus memorables metamorfosis y mecanismos; y Honoré Daumier, cuya obra será uno de nuestros referentes fundamentales por su uso del ridículo, y de la mirada hipertrofiada, tanto en su obra gráfica como en la obra que nos lleva a señalarle como antecedente principal del S. XIX en esta tesis que, buscando una mayor concisión, trataremos de acotar limitándola al ámbito de la creación escultórica. Nos referimos a los soberbios retratos caricaturescos conocidos como *Las celebridades del justo medio*. Se trata de un conjunto de 36 bustos realizados en terracota y policromados.



*Figura 20. Las Celebridades del Justo Medio, Jacques Léfèbvre. Daumier, H.(1832) Una de las magníficas caricaturas escultóricas de parlamentarios conocidas como Las Celebridades del Justo Medio. Recuperado de: <https://i.pinimg.com/564x/7f/16/9f/7f169f0ecd39e101fbd3b4dd8b56a69e.jpg>*

Formalmente, los bustos, de lenguaje marcadamente expresionista y caricaturesco (Fig. 20), constituyen una magistral lección de modelado por la seguridad gestual de su factura y la rotundidad estructural de sus planos. Este tratamiento confiere gran energía a las esculturas generando un violento claroscuro, sabiamente atemperado mediante los medios tonos generados por la textura y una sutil policromía que unifica el conjunto. Daumier se constituye así, tanto por sus bustos como por sus dibujos y óleos, en un antecedente fundamental del Expresionismo de principios del S. XX.



*Figura 21 Charles Philipon.* Daumier,H.(1832) Otra muestra de la lección de escultura y de sátira de esta magistral serie, Recuperado de: [https://es.wahooart.com/A55A04/w.nsf/O/BRUE-7Z4QUT/\\$File/Honor%C3%A9+Daumier+-+Charles+Philipon+.JPG](https://es.wahooart.com/A55A04/w.nsf/O/BRUE-7Z4QUT/$File/Honor%C3%A9+Daumier+-+Charles+Philipon+.JPG)

Tratándose formalmente, a nuestro entender, de una obra cumbre de la Escultura, creemos conveniente también destacar su vertiente conceptual e incluso su actitud vital. Una admirable mezcla de actitud y compromiso que le convierte, como decíamos, en un referente destacado para nuestra tesis puesto que constituye un claro ejemplo de cómo aplicar la hipertrofia en la forma y también en el concepto para mostrar el ridículo inherente a aquello que se representa. Una vocación vital que le granjearía serios problemas económicos e incluso seis meses de prisión por realizar una mordaz caricatura

del rey Luis Felipe, caracterizado como Gargantúa, devorando el producto de su reino (Fig.22). Una actitud valiente, sin duda, de compromiso social y desafío al poder por parte de un simple individuo. No en vano, representó múltiples veces a Don Quijote.



Figura 22. Gargantúa. Daumier, H. (1831), Caricatura del rey Luís Felipe que reportaría a su autor seis meses de cárcel. Recuperado de: [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/1/15/Honor%C3%A9\\_Daumier - Gargantua.jpg/998px-Honor%C3%A9\\_Daumier - Gargantua.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/1/15/Honor%C3%A9_Daumier_-_Gargantua.jpg/998px-Honor%C3%A9_Daumier_-_Gargantua.jpg)

### 3.5 - Lo ridículo en la escultura de vanguardias

A la hora de abordar la definición del espíritu de las vanguardias y, especialmente en ellas, de la relación entre *lo absurdo* y *lo ridículo* que nos ocupa, se nos antoja indispensable volver a referimos a *Impresiones de África* de Raymond Roussel y sus absurdos cacharros.

Este ya mencionado despliegue mecánico para fines absurdos recoge con profusión, y en un mismo lugar, posiblemente la más representativa muestra de la pulsión mecanicista que salpicará, de un modo u otro, la mayor parte de movimientos de vanguardia y que, como veremos, llegará en distintas formas hasta la actualidad, ejerciendo también una significativa influencia en la práctica totalidad de nuestra obra.

Recordando a Krauss (2002) constatábamos en el capítulo anterior cómo, además del absurdo, *Impresiones de África* también incide en lo ridículo a través de la parodia. En este caso el objetivo de dicho ridículo es el racionalismo, representado por la figura de Immanuel Kant que es sin duda su representante más conocido, cuya calavera aparece ridículamente integrada en una máquina burlesca e irracional.

Podemos hallar pues, en la obra de Roussel, los antecedentes de los devaneos mecanicistas y la pulsión por el absurdo que a menudo veremos, entre otros, en autores dadaístas como Raoul Hausmann, Francis Picabia o el propio Duchamp; y surrealistas como Man Ray.

Raoul Hausmann es, junto a Hannah Höch, Richard Huelsenbeck y John Heartfield, uno de los líderes del movimiento Dada. Siendo este un movimiento contestatario y anti convencional resulta quizás el más claro antecedente de las vanguardias históricas en nuestro trabajo. Aun admitiendo su escaso interés formal por la escultura, reducida a

algunos ready-mades y simples ensamblajes, el dadaísmo recurre probablemente como ningún otro movimiento de vanguardia al uso del humor y de la hipertrofia para el desafío de la norma.

El más claro ejemplo de ello lo hallamos en la obra *Cabeza mecánica. El espíritu de nuestra era*, en donde Hausmann, aprovechando una escultura real en madera, una cabeza de maniquí, realiza un curioso *ensamblage* (Fig.23).



*Figura 23. Cabeza mecánica. El espíritu de nuestro tiempo.* Hausmann, R. (1919) Célebre ensamblaje dadaísta de diferentes objetos. Recuperado de: [https://2.bp.blogspot.com/-NA8BUKLWTm8/Tffc\\_VYbBnI/AAAAAAAAAAOw/WG0pYCO\\_GZg/s1600/20070718klparthis\\_632\\_ies\\_SCO.jpg](https://2.bp.blogspot.com/-NA8BUKLWTm8/Tffc_VYbBnI/AAAAAAAAAAOw/WG0pYCO_GZg/s1600/20070718klparthis_632_ies_SCO.jpg)

En esta pieza, al evidente carácter escultórico de la cabeza se une la expresa voluntad de intervención formal en el ensamblaje de diversos elementos con intención expresiva.

Así, el autor evoca en ella la figura de Hegel para realizar una crítica [escultórica] de tintes marxistas a su idea de *Zeitgeist*<sup>20</sup>, al que alude como espíritu moral y cultural de su época. En línea con el carácter subversivo del dadaísmo, Hausmann traza una metáfora satírica entre el vacío interior de la cabeza de madera (para Hegel la mente es el ámbito de todo), y los elementos que, a modo de ideas, han sido clavados a golpes en ella desde el exterior. Estos elementos aportan distintos significados simbólicos a la composición. Una cabeza de maniquí industrial, vacía de expresión, y unos objetos tales como una cinta métrica o una regla, entre otros, que la miden y delimitan. Una metáfora, en suma, del individuo de su época que presenta en su exterior todo aquello que la define sin albergar prácticamente nada en su interior.

Cabría también considerar como antecedente en nuestra órbita *Fuente* (Fig. 25), el archiconocido urinario atribuido a Marcel Duchamp, aunque este no lo firmará hasta 1964 (Casellas, 2011). A este respecto, Campfield (1989) plantea la posibilidad, a partir de una carta que Duchamp envía a su hermana, de que una amiga (lo que le hace pensar en la baronesa Elsa Von Freytag) enviase el urinario al *Salón de los Independientes*, aunque, por otro lado, existan otros testimonios de la época que confirman la compra del mismo por Duchamp. Hacemos este pequeño inciso respecto a la autoría de *Fuente* con el propósito de introducir nuestra disertación sobre ella a partir de la propuesta estética de Von Freytag, en concreto de su obra de marcada intención iconoclasta titulada *God* (Fig. 24). Esta pieza es considerada como la primera obra del Dadá americano y representa todo un hito en lo que a desafío del poder se refiere:

---

<sup>20</sup> El *zeitgeist* es un concepto de la filosofía alemana de los siglos XVIII al XIX, que significa “espíritu de la época” o “espíritu de los tiempos”. Se refiere a un agente invisible o fuerza que domina las características de una época dada en la historia del mundo. Recuperado de: <https://www.hisour.com/es/zeitgeist-49318/>

*God* sigue siendo sorprendente: lo que se convierte en pedestal de Dios no es más que una ingletadora de madera encontrada en algún basurero. Sobre esta se inserta una pieza de fontanería que se enrosca sobre sí misma para terminar con cierto aire fálico que señala hacia arriba, hacia el cielo. Darle el nombre de Dios a un trozo de tubería de plomo retorcida, una cañería de urinario, desmonta de un solo golpe la omnipresencia divina en la cultura occidental. (p.101)

Así pues, resulta más que evidente que, si bien no se puede considerar esta pieza de Von Freytag como un referente directo en nuestra producción escultórica, sí que podemos entenderla como un antecedente de uso de un lenguaje objetual con intención ridiculizante:

Duchamp afirmará que las únicas obras de arte que América nos ha dado son sus puentes y sus cañerías. Para la baronesa, por otra parte, América había olvidado, en aras de la modernización, lo más importante: «El confort de América –saneamientos, maquinaria exterior – ha hecho que los americanos olviden su propia máquina: ¡¡su cuerpo!!». Ambos parecen prestar una atención especial a los saneamientos y demás sistemas de evacuación ciudadana, y reducen insistentemente la era industrial a un problema de alcantarillado. (Durán, 2013, p.105)

Se comprueba así, más allá de la cuestión sobre la autoría de *Fuente*, que los puntos de conexión entre ambos artistas son constatables, y que *God* mantiene una significativa relación con el tema principal que sirve de eje conductor en esta tesis: la representación del ridículo en la escultura. En relación a este aspecto, resulta reveladora la aportación de Morgan (1998), quien, al reivindicar la importancia de *God* como fenómeno artístico, afirmó que Von Freytag encarnaba, más allá incluso de la parodia y de la anarquía, todo el potencial revolucionario que conllevaba la representación de lo ridículo en las manifestaciones dadaístas.



Figura 24. *God* (1917) de Elsa von Freytag-Loringhoven. Colección de Louise and Walter Arensberg, Philadelphia Museum of Art. Fuente: Durán, G. G. (2013). *Baronesa dandy, reina dadá: La vida-obra de Elsa Von Freytag-Loringhoven. Otros*. Madrid: Díaz & Pons Editores.

Entrando ya en nuestra disertación sobre *Fuente*, las sinergias que se producen entre esta obra y nuestros planteamientos de producción artística se hallan en relación tanto a lo que al uso del humor y lo lúdico se refiere, como a la actitud política (entendida esta tal y como la hemos definido anteriormente), que es mostrada por su autor con intención ridiculizante. No obstante, en nuestro caso mostramos un alejamiento respecto al fin último pretendido por Duchamp, atendiendo a lo que afirma Argan (1984) al referirse al Dada como una *vanguardia negativa*, en tanto que lo único que pretende es “demostrar la imposibilidad de cualquier tipo de relación entre el arte y la sociedad” (p.433).

Siendo uno de los primeros *ready made*, como tal, no muestra interés escultórico formal alguno por parte de su autora más allá de su propia presencia como elemento tridimensional. *La Fuente* no recurre al ridículo en sus características formales pues no existe en su forma caricatura ni intención plástica alguna. Es en los aspectos conceptuales donde la obra despliega su potencial de ridículo y de absurdo, haciendo uso del humor, algo que puede pensarse que se halle presente en su obra como principal estrategia con la que poder expresar sus intenciones críticas respecto a la sociedad en que se hallaba inmerso. A este respecto, Ramírez (1993), quien llega a definir el *ready-made* como un *chiste objetual*, cuestiona la seriedad de las intenciones duchampianas a partir de



Figura 25 Fuente. Duchamp, M. (1917). Ejemplo paradigmático de Ready-made. Tate Modern. Recuperado de: [https://historiaarte.com/ /eyJ0eXAiOiJKV1QiLCJhbGciOiJIUzI1NiJ9.eyJpbSI6WyJcL2FydHdvemtcL2ltYWdlRmlsZVwvbGEtZnVlbnRILWR1Y2hhbXAuanBnIiwicmVzaXplLDE1MDB8Zm9ybWF0LHd1YnAiXX0.X2OFwSnhYASvLX\\_w9bo\\_Nn6fjbGuU1w-O2M0ojgOUCU.webp](https://historiaarte.com/ /eyJ0eXAiOiJKV1QiLCJhbGciOiJIUzI1NiJ9.eyJpbSI6WyJcL2FydHdvemtcL2ltYWdlRmlsZVwvbGEtZnVlbnRILWR1Y2hhbXAuanBnIiwicmVzaXplLDE1MDB8Zm9ybWF0LHd1YnAiXX0.X2OFwSnhYASvLX_w9bo_Nn6fjbGuU1w-O2M0ojgOUCU.webp)

su *Desnudo bajando la escalera*, planteando la posibilidad de que en aquel momento todos los amigos y conocidos de Marcel vieran en él más a un humorista que a un pintor en el sentido estricto de la palabra. «Tenga en cuenta, –le dijo a Pierre Cabannes– que yo no vivía en un medio de pintores, sino de humoristas (...) Incluso Juan Gris, a quien conocí poco después, hacía dibujos humorísticos». (p. 22)

Además del chiste que supone el contrasentido del nombre, entendemos una evidente intención ridiculizante en la propia elección de un urinario, entre todo un universo de objetos posibles, para descontextualizarlo, montarlo en un pedestal, y atacar con él las connotaciones auráticas que se suponían en la época a las obras de arte: “para él [Duchamp], el gesto alcanzaba la categoría de una *provocación* artística contra el concepto y objeto de arte burgués” (Marchán, 1986, p.161). En un mundo que reserva el pedestal para los objetos más inútilmente bellos, Duchamp coloca un objeto práctico pero obviamente escatológico y abyecto.

Por otro lado, en este caso, el acto de firmar la pieza también contribuye a esta desacralización del concepto y del valor que se le supone a una obra artística, tal y como recuerda Argan (1985) al afirmar que Duchamp “al poner una firma, quiso decir que aquel objeto no tenía un valor artístico en sí sino que lo asumía con el juicio formulado por un sujeto” (p. 435). De esta manera, el urinario se presenta firmado irónicamente, como toda gran obra, con el nombre figurado R. Mutt, que fonéticamente suena como *armut*, pobreza en alemán<sup>21</sup>, aludiendo de un modo connotativo a la falta de ideas, a la

---

<sup>21</sup> Durán (2013) aclara, al incidir en las relaciones existentes entre la obra de Duchamp y la de la baronesa Von Freytag, que existen diferentes teorías en relación a este asunto, apuntando que el pseudónimo de *Fountain* se encuentre “posiblemente inspirado en el término «madre» en alemán —*mutter*—, que lo relacionaría con Munich. También podemos referirlo al término «pobreza», —*armut*, también en alemán—. Francis M. Naumann se referirá al juego de palabras interpretándolo como un titular de la propia Baronesa,

pobreza intelectual que el dadaísmo atribuye a la sociedad de su tiempo. En este sentido, cabe recordar que la actitud provocadora del movimiento Dadá surge como reacción frente a la guerra:

La guerra era un hecho contrapuesto al racionalismo sobre el que pretendía que estuviera fundado el progreso social; los intelectuales que querían separar su responsabilidad de la de las clases dirigentes que la habían querido, tenían que tomar una posición. (Argan, 1984, pp. 433-434)

Y la manera que los dadaístas tienen de posicionarse es la de arremeter con voluntad desestabilizadora contra el sistema, valiéndose para ello de una clara actitud iconoclasta, utilizando “contra la sociedad sus mismos procedimientos o usando en contrasentido las cosas a las que ella atribuía un valor” (p. 434).

Similares intenciones iconoclastas podemos hallar, a caballo entre el dadaísmo y el surrealismo, en la obra de Man Ray. Destacamos en ella su célebre pieza titulada *Cadeau*. Un *ready made* construido como regalo del autor al galerista de su primera exposición individual en París. Como en los casos mencionados anteriormente, en *Cadeau* se atiende poco a las cuestiones formales y el proceso de creación de la obra resulta sumamente sencillo: una plancha de ropa en cuyo centro se han pegado catorce clavos de cobre. Resulta pues obvio que el interés principal por parte del artista se halla en el aspecto conceptual de la pieza.

---

quien vivirá en un estado de crónico empobrecimiento” (p. 103), lo que le hace pensar en la posible autoría de esta última.



*Figura 26. Cadeau. Man Ray (1921) Ensamblage que ejemplifica la paradoja conceptual mediante la contraposición de objetos. Recuperado de: <https://d32dm0rphc51dk.cloudfront.net/PMt-2tswVyhaSkmiIk8vDw/larger.jpg>*

Utilizando elementos industriales ya elaborados, en función de las connotaciones que cada uno ofrece, para materializar mediante su combinación un nuevo objeto con un nuevo significado, Man Ray desarrolla una paradoja visual no exenta de cierta comicidad. Sin aventurarnos demasiado en posibles interpretaciones, manteniéndonos pues en lo evidente, *Cadeau* es un objeto paradójico que alberga dos funciones claramente opuestas. Siendo por definición la plancha un objeto de superficie extremadamente lisa para eliminar cualquier arruga o imperfección de una superficie, la adición de los clavos, aun estando perfectamente alineados y en composición simétrica que los integra con la plancha, introduce un contrasentido conceptual en nuestra percepción de la

pieza abriendo multitud de interpretaciones posibles que, aun pudiendo discurrir en distintas direcciones, participan todas ellas de una característica común: el conflicto.

Entendemos así que, estableciendo una comparación entre semejantes, *La Fuente* cifra todo su significado en la elección del objeto y el lugar donde se exhibe. Su autor-a más allá de la inventada firma, no entra a modular su mensaje mediante manipulación alguna de los elementos formales, por ello entendemos es la pieza más generalista, amplia o quizás debiéramos decir imprecisa si atendemos al punto de vista del lenguaje formal. *Cadeau* es una pieza concebida también con voluntad abierta de significados amplios pero introduciendo ya los elementos formales a modo de pautas conceptuales o generadores connotativos de significado. Por último, la *Cabeza Mecánica* de Hausmann presenta en cada uno de sus elementos, e incluso en sus procesos constructivos, una voluntad de connotaciones más específicas y precisas en lo que podemos entender como la búsqueda de un lenguaje formal específico.

Las tres piezas son, pues, representativas de cómo, partiendo de un mismo paradigma, incluso desde el desinterés dadaísta por la plástica, y en función de un uso connotativo de objetos o de materiales, se puede generar significados y modular mensajes paradójicos o irónicos, en cierta clave de humor.

Cabe, por último, destacar que pese a su original desinterés por los aspectos formales y su indudable sesgo hacia lo conceptual, en las piezas aquí citadas podemos observar que subyace cierto esteticismo en la elección de los elementos para los ready made y cierta búsqueda de armonía compositiva y cromática en su montaje. Más allá del dadaísmo, nos resulta difícil hallar ejemplos de uso del ridículo, o al menos del humor, en escultura.



*Figura 27. Cenotafio de Magdeburgo. Barlach, E. (1929).*  
Obra que marca la posición antibelicista de su autor en tiempos de ascenso del nazismo. Recuperado de:  
[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/4/42/Barlach\\_Magdeburger\\_Ehrenmal.jpg/200px-Barlach\\_Magdeburger\\_Ehrenmal.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/4/42/Barlach_Magdeburger_Ehrenmal.jpg/200px-Barlach_Magdeburger_Ehrenmal.jpg)

Solo poniendo algunas dosis de voluntad en ello, podemos hallar cierto humor en algunos lenguajes escultóricos. Cabe citar así el expresionismo escultórico de corte antibelicista de Ernst Barlach, cuya obra sería tachada de "arte degenerado" por los nazis y en gran parte destruida debido tanto a sus temáticas como a su lenguaje, manifiestamente alejado del grandilocuente realismo de la monumentalidad fascista (Fig.27). Ya desde el surrealismo, es posible atisbar también cierta ironía en el sintético



*Figura 28. La Belle Allemande. Ernst, M. (1934)* El título de esta obra es una referencia irónica a una obra homónima del escultor renacentista alemán Gregor Erhart. Recuperado de: [https://static2.museoreinasofia.es/sites/default/files/styles/foto\\_vertical\\_wide/public/obras/DE00498.jpg?itok=arH7ATd](https://static2.museoreinasofia.es/sites/default/files/styles/foto_vertical_wide/public/obras/DE00498.jpg?itok=arH7ATd)

lenguaje formal que emplea Max Ernst en sus esculturas (Fig.28), aunque sin llegar ni de lejos a la irreverente blasfemia plasmada en el hilarante cuadro de 1926 titulado *La Virgen María castigando al Niño Jesús delante de tres testigos* (Fig.29), obra esta que, aún sin ser escultórica, merece mención en el presente trabajo por su rotunda comicidad temática en contraste con la austera seriedad formal, de atmósfera metafísica, del cuadro.



Figura 29. *La Virgen María castigando al niño Jesús delante de tres testigos*. Ernst, M. (1926). Recuperado de: <https://www.francetvinfo.fr/image/74vu4my8o-8c96/578/883/2042026.jpg>

Hallamos también cierto humor, entre las frecuentes *boutades* surrealistas de Salvador Dalí, en obras como *Venus de Milo con cajones* o su *Teléfono langosta* (Fig. 30), obras en las que recurre a la descontextualización de la funcionalidad y al inusitado

contraste para crear unas piezas donde, esta vez sí, el ridículo es, sin duda alguna, el objetivo marcado.

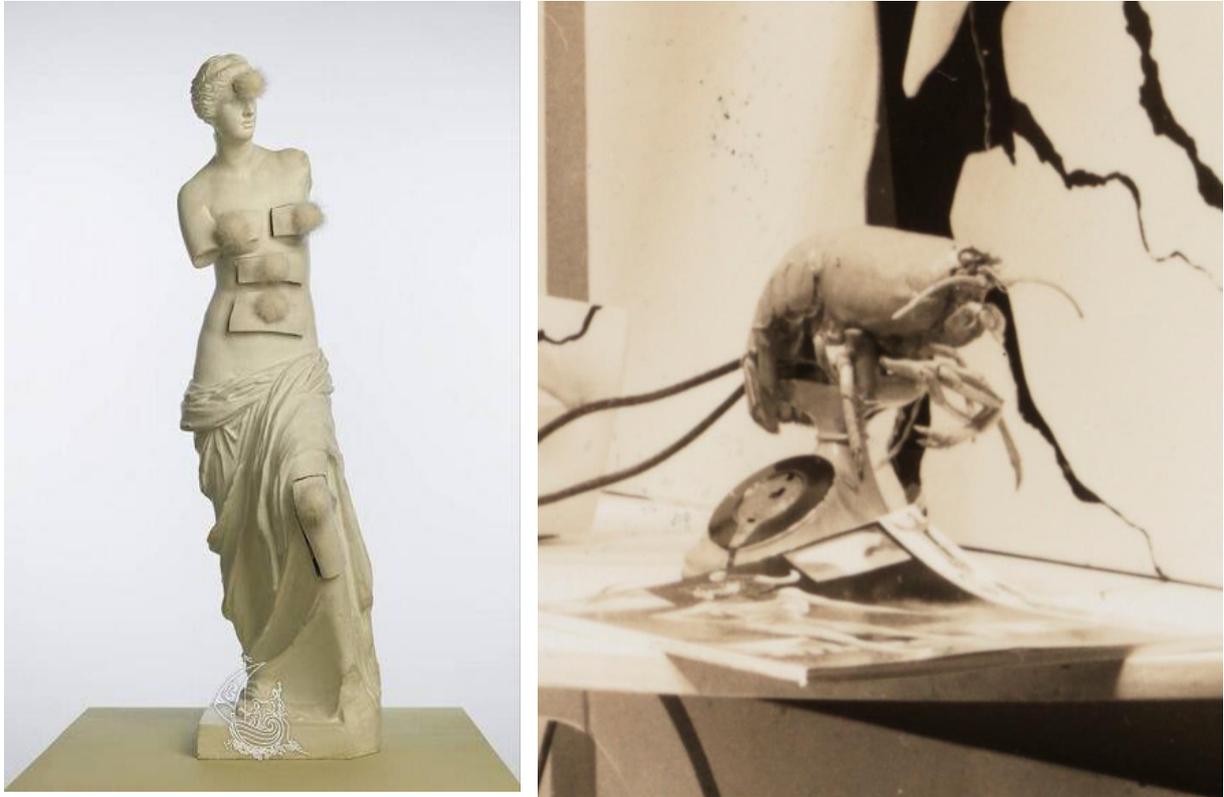


Figura 30. *Venus de Milo con cajones* y *Teléfono-langosta*. Dalí, S. (1936) Dos obras que ilustran a la perfección el constante recurso al ridículo en las obras de Dalí. Recuperado de: <https://www.salvador-dali.org/media/upload/catalegescultures/MITJA/NFE%205915.JPG>

Este juego de resignificación, muchas veces realizado desde el humor, es recurrente entre los surrealistas. Hallamos otro claro ejemplo en *Le déjeuner en fourrure* (1936), de Meret Oppenheim (Fig. 31). Se trata de una obra consistente en una taza, un plato y una cucharilla forrados en piel, que fue adquirida por el Museo de Arte Moderno de Nueva York.

En esta pieza, la artista alemana recurre a la descontextualización propia de todo *objet trouvé* pero, más allá de un simple *assemblage* entre objetos, lleva su intervención a

modificarlos, en este caso en su textura, para provocar un fuerte contraste, a medio camino entre el humor y la repulsión, variando así nuestra percepción del objeto y



*Figura 31. Le déjeuner en Fourrure.* Oppenheim, M. (1936) representa un claro ejemplo de cómo mediante la transformación de la forma se puede alterar la percepción del concepto estableciendo un inusitado puente entre nuestras distintas categorías mentales. En función de ese establecimiento de extrañas relaciones, entendemos que introduce también un iconoclasta juego secundario mediante el título, claramente alusivo al célebre cuadro de Manet titulado *Le déjeuner sur l'herbe*. Recuperado de: [https://2.bp.blogspot.com/-C\\_thu-YGwww/Url-USTlhI/AAAAAAAAADgs/IqvX6Bwcc4/s1600/meret-oppenheim-fur-lined-tea-cup.jpg](https://2.bp.blogspot.com/-C_thu-YGwww/Url-USTlhI/AAAAAAAAADgs/IqvX6Bwcc4/s1600/meret-oppenheim-fur-lined-tea-cup.jpg)

Similar juego establece en *My Nurse Maid* (1936), (Fig.32) donde establece todo un juego de relaciones utilizando las propiedades connotativas de los objetos que emplea. Formalmente, *My Nurse Maid* es un *objet trouvé* formado por dos zapatos usados de tacón, dos pompones de papel, un cordel y una bandeja. La inteligente intervención de los objetos consiste en situar los dos zapatos atados con el cordel, con los tacones hacia arriba y los pompones en los extremos recordando un ave al horno, y presentarlos dispuestos en la bandeja, a modo de asado. Resulta curioso comprobar cómo unos objetos neutros y, en

principio, carentes de toda relación entre ellos pueden ser relacionados de manera que adquieran nuevos significados, potenciando con su relación las capacidades connotativas de cada uno de ellos por separado y creando en conjunto otras nuevas.



Figura 32. *My Nurse Maid* (Mi enfermera) Oppenheim, M. (1936). Utiliza en este caso el ensamblaje como forma de generar nuevos significados objetuales. Recuperado de: <https://uploads4.wikiart.org/images/meret-oppenheim/my-nurse-maid-1936.jpg>

Así, en un rápido repaso de la pieza vemos cómo unos zapatos de tacón, con todas sus connotaciones de feminidad y de erotismo pueden ser dispuestos juntos, imitando la simetría de un vertebrado y sugiriendo la anatomía de un ave. La adición de pompones en los extremos de los tacones, la disposición del conjunto en la bandeja y el *assemblage*, puesto en evidencia con la presencia del cordel, que por una parte une y da sentido al montaje y por otra lo constriñe a modo de *bondage*, hacen el resto. Nos hallamos así ante un inusitado objeto poético de nueva creación que, sobre todo en el contexto de su época, evoca objetos de deseo, aunando comida, erotismo, feminidad, sofisticación y también cierto regusto sadomasoquista. En definitiva todo un poema, instantáneo y polisémico,

simplemente atando dos zapatos, que nos habla del papel de la mujer en la sociedad de su época [su *zeitgeist*], a medio camino entre el rol sexual y el doméstico, en un montaje que se mantiene sujeto por lo que se nos presenta como un simple cordel culinario pero que quizás nos sugiere mucho más.

Mención aparte merece en nuestra tesis, por último, la obra de Joan Brossa en su vertiente objetual por su inteligente utilización de los objetos como significantes no exentos de humor. Como dice Gómez Haro (2013):

El caso de Meret Oppenheim no es diferente. En su obra, los objetos cotidianos son fragmentos de un jeroglífico, e imaginando combinaciones muchas veces fortuitas llega a asociaciones mentales que evocan algo distinto, por analogía o por desplazamiento metonímico. Un paso más allá, Joan Brossa, o Nicanor Parra, harán poesía y anti-poesía con objetos profanos, como encontrados en el almacén de la esquina. Así, ni la pintura de Magritte, ni los ensamblajes de Oppenheim, ni los poemas objeto de Brossa o los artefactos de Parra son propiamente fantasías, sino imágenes cotidianas y familiares (...) como quiera, si algo está claro es que ni Magritte, ni Brossa, ni Parra, ni Madoz, son humoristas en el estricto sentido del término. Sin embargo, todos ellos poseen un sentido del humor indudable que se trasluce en su manera de mostrar lo inverosímil de la vida cotidiana, como si quisieran hacernos comprender con sus obras que la existencia dista mucho de agotarse en sus supuestas evidencias. (p.127)

Ese sentido del humor, traducido en la capacidad de ir, mediante el objeto, más allá de lo evidente, da lugar en ocasiones a brillantes golpes de ingenio. Sin necesidad de recurrir a un lenguaje formal caricaturesco, mediante una simple combinación semiótica de un par de objetos, Brossa es capaz de invocar también lo ridículo, mostrándonoslo, diáfano y esencial, apenas a la vuelta de la esquina. Es el caso de su obra titulada *País* (1988).



*Figura 33. País.* Brossa, J. (1988) Ejemplo de síntesis creando lo ridículo mediante la inusitada asociación de objetos, en principio, ajenos a él. Recuperado de: <https://i.pinimg.com/564x/70/0a/0e/700a0e5c0a2b32825df27e900a10e078.jpg>

Huelgan explicaciones. Evidente, directa y certera, nos sirve, más allá de calificaciones artísticas, como ejemplo básico de síntesis conceptual para una comunicación basada en el objeto como elemento básico para generar la reflexión.

En el presente capítulo, hemos visitado pues, sin pretender un rigor historicista, algunos ejemplos de la inusitada expansión comunicativa que supusieron las vanguardias artísticas del siglo XX. Es a partir de ellas que los artistas contemporáneos podemos entender la comunicación visual de un modo amplio, ilimitado, que puede resultar, sin duda, mucho más sugestivo y estimulante que nunca para nuestro trabajo como artistas visuales. Esta expansión en cambio, si es percibida desde la frivolidad, puede también llevar aparejada la justificación de carencias de rigor en el

trabajo que, a nuestro modo de ver, pueden determinar una cierta irrelevancia social de las artes visuales al ser percibidas mayoritariamente como simple impostura.

### 3.6 - Lo ridículo como expresión popular

Dejando momentáneamente de lado la cronología que venimos siguiendo en este capítulo de aproximación histórica al ridículo en la escultura, cabe mencionar ahora las numerosas expresiones populares en las que se nos presenta lo objetual indisociablemente unido a lo ridículo. Este abandono de la línea cronológica es debido a los distintos momentos de aparición de las diferentes expresiones, muy extendidas también por toda la geografía mundial. Así, como veremos, podemos hallar este tipo de representaciones populares de peles, cabezudos, gigantes y similares personajes grotescos diseminados por todo el mundo. No siendo en principio el tema principal de nuestra investigación, y debido a su extensión, creemos que una cartografía pormenorizada del tema daría por sí sola para una nueva tesis. Es por ello que nos limitaremos a trazar una rápida panorámica recurriendo a citar una ilustrativa entrada de la *World Encyclopedia of Puppetry Arts* (McCormick2012; Violette, 2013):

Los gigantes forman parte de la mitología popular en muchas culturas. En Londres las figuras gigantes de Gog y Magog, guardianes de la ciudad, se han paseado por las calles desde la época del Rey Enrique V. Hay gigantes, gigantones, cabezudos por toda Europa. En el norte de Francia y Bélgica muchas ciudades tienen sus figuras gigantes que se sacan para celebraciones especiales. En Douai, la tradición de los

“gayants” se remonta al siglo XVI y a principios de julio grandes figuras se pasean por la ciudad.(...) (párr. 2)

En Portugal hay referencias sobre el uso de un gigantone desde 1265 en una procesión religiosa en Évora simbolizando uno de los vicios vencidos por Cristo Sacramentado. Varias celebraciones portuguesas tienen figuras gigantes, que habitualmente miden entre 3,5 y 4 metros de altura y tienen grandes cabezas hechas de papel maché.(párr..3)

También en España, las celebraciones de gigantes, cabezudos y similares tienen generalmente origen medieval y un talante claramente carnavalesco. El objeto, convertido de un modo u otro en máscara, ejerce un papel central en el proceso de catarsis que, principalmente, constituye la fiesta. Son numerosos los personajes carnavalescos que, en forma de muñecos como simples peleles o como personajes reales disfrazados en representación de lo monstruoso, reciben el ataque ritual de la población como modo de alivio de la agresividad y tensión acumuladas durante el resto del año.



*Figura 34. Jarramplas, personaje tradicional de Piornal (Cáceres) recibiendo el ataque ritual por parte del pueblo en forma de lanzamiento de nabos. Recuperado de: <http://www.repelando.com/wp-content/uploads/2015/12/jarramplas.jpg>*

Personajes como el Cipotegato o el Jarramplas concitan durante unas horas las iras rituales del pueblo en forma de lanzamiento de tomates y otras hortalizas cumpliendo, año tras año, con su esforzada función como ocasional espita para la caldera social. Hallamos la versión netamente objetual de estos ritos en la multitud de peleles y muñecos que, generalmente representando a Judas Iscariote como chivo expiatorio, son manteados, apedreados o quemados en la hoguera en multitud de pueblos tanto de España como de Iberoamérica. Estos juegos rituales en que se sublima la violencia popular vienen a reforzar nuestra ya expresada opinión, en línea con la expuesta por Eco (1998) en relación con las teorías bajtinianas, acerca de la escasa pertinencia de lo carnavalesco como medio real de desafío de la norma.

Desde este punto de partida y atendiendo a su carácter grotesco, podríamos establecer una progresión creciente en las fiestas y ritos populares, pasando por los mencionados festejos de cabezudos, donde el elemento primordial no es ya el simple disfraz o el

maniqué sino también el propio objeto monstruoso, ridículo e hipertrofiado. Esta progresión objetual nos llevará, siguiéndola un paso más allá, a un punto en que el objeto desplaza ya totalmente al personaje para convertirse en centro del ritual. Nos referimos a la archiconocida fiesta de las Fallas de Valencia.

Indudablemente las Fallas son un claro antecedente como sustrato de nuestro trabajo basado en la hipertrofia y el ridículo. Por ello merece la pena referirnos a ellas, aunque sea someramente, para establecer nuestras relaciones y también nuestras diferencias.

Siguiendo con McCormick y Violette (2012, 2013), podemos hallar rituales similares en culturas lejanas:

En India, se celebran anualmente durante el mes de octubre, las fiestas del Dussehra, que celebran el triunfo del Bien sobre el Mal. Hay muchas fiestas locales en algunas zonas de la India que pueden durar hasta diez días. Como parte de las fiestas del Dussehra, se celebran ferias (*melas*) al aire libre y grandes desfiles con figuras de los principales demonios del *Ramayana*: Ravana con sus diez cabezas, símbolo de la destrucción y las fuerzas del Mal, acompañado por su hijo Meghanada (Indrajit) y su hermano gigante Kumbhakarna. Muñecos de 15 metros de altura vivamente pintados, hechos con un marco de bambú cubierto de papel, que se visten y se llevan a través de la ciudad y luego durante los diez días de fiestas, se queman acompañados de fuegos artificiales para hacer aún más espectacular la quema. (párr.6)

Esta quema ritual de los demonios, pese a la distancia, guarda un paralelismo evidente con la tradición británica de la quema *de Guy Fawkes*<sup>22</sup>, el *Todaustragen*<sup>23</sup> centroeuropeo o la quema del Año Viejo que, con posible origen y mayor extensión en Ecuador, se da

---

<sup>22</sup> Guy Fawkes fue un conspirador católico inglés que en 1605 intentó atentar contra el palacio de Westminster, sede del Parlamento, en lo que se llamó la *Conspiración de la pólvora*, tratando de acabar con la vida del rey protestante Jacobo I y propiciar el cambio a un estado católico. La celebración popular del fracaso del complot prendiendo hogueras dio lugar a la “Noche de Guy Fawkes”, que se celebra cada 5 de



Figura 35. Celebración del Dusehra, triunfo del Bien sobre el Mal. Festividad ampliamente extendida en India. Recuperado de: <https://www.iamgujarat.com/wp-content/uploads/2017/09/Ravan-2-300x214.jpg>

puntualmente por toda Iberoamérica. La tradición consiste en la quema de un monigote de paja o cartón y ropa vieja rellena con que se celebra el 31 de diciembre el año nuevo.

Siendo un ritual de renovación, el monigote representa todo lo caduco y lo negativo que se quiere dejar atrás para iniciar un nuevo ciclo. De este modo, a menudo los Años Viejos presentan, como las Fallas de Valencia, rasgos caricaturescos donde fluye la sátira acerca de personajes o hechos propios del año que acaba.

---

noviembre con fuegos artificiales y quema de muñecos en representación de Guy Fawkes. Este personaje inspiró al protagonista de la película “V de vendetta”, conocido mundialmente por su máscara, adoptada como símbolo antisistema por personas y grupos insurgentes como *Anonymous*.

<sup>23</sup> Rito ancestral de celebración del equinoccio de primavera que se da, en múltiples formas, en países de la Europa Central y que suele presentar como rasgo común la quema de un muñeco que representa a la muerte o al invierno.

Atendiendo a Ariño (1992), en Collado (2017), no existe constancia científica alguna del origen de las fallas más allá de la publicación de un oficio de la Municipalidad de Valencia que, en 1740 prohíbe quemarlas en las estrechas calles de la ciudad. Es difícil pues establecer su origen al no existir evidencias concluyentes. Pese a la extendida idea de un origen en la quema de trastos por parte de los carpinteros tras el invierno, la tendencia entre los estudiosos del tema es a pensar que son el fruto de la evolución de antiguos ritos equinocciales que derivaron en costumbres como las anteriormente citadas de quema de peles satíricas que fueron creciendo en importancia y complejidad.

Con la adición de tarimas a modo de escenario y más adelante de pedestal, caricaturas, jeroglíficos para superar la censura y diversas aportaciones de literatura popular como la aparición del *llibret fallero*, (Collado, 2017) entendemos que las fallas de finales del S. XIX entran en una lógica de parodia del monumento. Lo monumental es, por definición, la representación distinguida de valores y figuras ejemplarizantes por parte del poder. En ello radica el potencial subversivo que fueron adquiriendo las fallas hasta el punto de que, en 1851, las autoridades decidieran someterlas a censura antes de su exposición o, años más tarde, imponer el pago de arbitrios para su instalación. Hacia finales de siglo las fallas recuperan su carácter corrosivo hasta el punto de que una cremà derivó en desórdenes públicos que acabó disolviendo la autoridad, si bien con la entrada del siglo XX las fallas perderán la mayor parte de su potencial crítico.



*Figura 36. Fotogramas de Fallas de València (1933). La despolitización de las fallas devolvió a los monumentos su función de expresiones populares y subversivas hasta el abandono de la lógica monumental introduciendo elementos móviles de gran expresividad. Su posterior paso a depender del poder político determinará de nuevo su desactivación por medio de una estetización que, en gran medida, llegará a nuestros días. Recuperado de: <http://www.aparchive.com/metadata/youtube/c8fa2bfb3add4aa7861b48154a86f15d>*

Paradójicamente, este hecho no se producirá mediante la represión sino mediante la instauración de un premio, aprovechando la creciente complejidad de los monumentos, que determina la necesidad de una total profesionalización en su construcción y, por tanto, su conversión en una actividad económica. En 1901, el Ayuntamiento de Valencia crea los premios al monumento fallero primando económicamente así, en las fallas, la estética sobre la crítica y determinando, en suma una preponderancia esteticista que en gran medida las vacía de contenido satírico.

La República traerá renovados aires a las fallas con la potenciación del recién creado Comité Central Fallero, organismo civil independiente del poder político. Las fallas vuelven a ser entendidas como medio de expresión popular independiente, como escribe Josep Renau (1937) en un artículo para la revista Nueva Cultura:

Los barrios populares, pequeños universos artesanos con vida propia, recogen la herencia legítima de los Gremios y desarrollan la falla como cartel afirmativo de su vitalidad social, naciendo del hecho ese sentido universal del arte que hace de la improvisación popular una realidad gloriosa y original de Valencia . La fiesta comienza en el seno mismo del pueblo, que una vez al año resume sus días pasados poniendo en la picota los hechos, las cosas o personas que provocaron su crítica. En las conversaciones callejeras, en las horas de tertulia se presiente ya la falla, se determina, en corriente espontánea y colectiva de opinión, lo que debe ser inexorablemente destruido por el fuego popular. El barrio, día tras día, va gestando laboriosamente su propia falla, y el artista popular, cuya vida e intereses son consubstanciales con el barrio mismo, no tiene más misión que dar relieve de realidad al sentir maduro de las gentes.

Reflexiona Renau, a continuación, también sobre el carácter de las Fallas como elemento de emancipación respecto al poder, ejercido en este caso por la Iglesia al sacralizar una secular fiesta popular, y sobre su carácter político y subversivo:

A través de esta larga evolución San José va quedando a un lado, extraño al desarrollo de la fiesta, más lejos cada vez el mito católico del pueblo, que consolida la fiesta arraigando su sentido sensual y crítico, es decir, materialista y revolucionario.

El contenido crítico de las fallas iba adquiriendo, a través de su desarrollo, un cierto cariz político, cuyo alcance rebasaba ya los límites de la crítica local, de la política municipal, para dirigir su sátira envenenada hacia la esfera de la política.

La fiesta de las fallas, por este sentido dramático que recogen e irradian, juega un papel de capital importancia en la psicología de las masas. Por eso la historia de las fallas es la historia del desarrollo de su propia conciencia crítica, con sus altos y sus bajos, con sus grandes defectos y sus frescas virtudes. Su razón de ser está vinculada a la propia línea de esa gloriosa tradición liberal del pueblo, que, arrancando de aquellas jornadas épicas de las Germanías, conduce a la Valencia antifascista de hoy, que lucha contra los enemigos de España.

Así pues, la falla es entendida como elemento subversivo de crítica social para un nuevo tiempo en que, según Ariño (1990), se venía produciendo una hibridación entre los rituales populares y los de la alta burguesía. Fruto de esta hibridación, en 1929, se establece, por ejemplo, la elección de Reinas Falleras frente a la figura de la Reina dels Jocs Florals, surgida siempre de la oligarquía valenciana, como arcaica forma de empoderamiento de la mujer de los barrios populares, un tanto machista vista desde la actualidad.



*Figura 37. Falleras durante la República. Curiosa imagen de falleras, puño en alto, como figura de desafío a la oligarquía en la Valencia de 1937. Recuperado de: <https://www.uv.es/republica/plano/cultura/fotos/fallersp.jpg>*

Con el franquismo volverá la politización de las Fallas, que pasarán de nuevo a depender del poder político con la sustitución del Comité Central Fallero por la Junta Central Fallera, organismo dependiente del Ayuntamiento, aún vigente en nuestros días que, paradójicamente, promoverá una supuesta “despolitización” del mundo fallero potenciando, una vez más, el esteticismo como medio para vaciar de contenido satírico a la fiesta (Collado 2017).

Años más tarde, según Collado, la transición traerá, una vez más, un nuevo intento de revitalización del sentido crítico materializado en una efímera comisión fallera, de corte progresista y renovador, conocida como King Kong. Esta comisión, durante su corta vida, pretenderá llevar a cabo un planteamiento más popular de la fiesta con actividades más apegadas al desafío de lo normativo, tales como la crítica social o el ecologismo.

La Comisión King Kong logrará sobrevivir solo 3 años y el mantenimiento hegemónico del modelo marcado por la Junta Central Fallera perdurará hasta nuestros días, aventado por el boom inmobiliario y la utilización de las fallas como escaparate social por buena parte de la burguesía valenciana. Este uso social de corte económicamente elitista determinará cada vez una mayor competitividad, complejidad y tamaño en los monumentos, si bien en los últimos años la prolongada recesión de 2008 determinará el declive, si no la desaparición, de numerosos talleres.

En la actualidad, quizás debido a la recesión del modelo anterior, vivimos un momento de renovación con múltiples iniciativas que pretenden devolver a las fallas su carácter reivindicativo más allá del descafeinado premio de *ingenio y gracia* al que había quedado reducido el espíritu crítico fallero.

Así, son múltiples las iniciativas que buscan recuperar el valor cultural de la fiesta como expresión rica y del pueblo. Entidades como la *Associació d'Estudis Fallers*, que desde 1990 ofrece un acercamiento a las fallas desde una perspectiva rigurosa y científica.

También desde la propia sociedad civil surgen iniciativas como *Falles Populars i Combatives* y comisiones como las de *Arrancapins*, *Borrull-Socors* o *Corona* entre otras, que ofrecen una renovada interpretación de la fiesta tanto en lo artístico como en lo social. Entre los artistas cabe destacar la figura de Alfredo Ruiz, antecedente, a nuestro juicio, fundamental en la innovación estética, las también históricas incursiones por parte de artistas visuales en el diseño de fallas como el propio Dalí, el dibujante satírico Ortifus o, más recientemente, el diseñador Okuda. Cabe destacar, por último, iniciativas surgidas desde la propia *Universitat Politècnica de València*, que cuenta con una comisión fallera propia desde 1999, como los proyectos *Ola de fuego* (2000) de los profesores Gerardo Sigler y Elisa Lozano, *Falles i art: 40 anys transitant per la frontera* (2008) y *La falla, un artefacte tecnològic* (2011), organizados por la UPV en colaboración con *l'Associació d'Estudis Fallers (ADEF)* o las múltiples fallas<sup>24</sup> coordinadas por los profesores del Departamento de Escultura y profesores del *Título Propio de Experto Universitario en Monumentos Efímeros y Tematizaciones*, Jaume Chornet Roig y Leonardo Gómez Haro.

Podríamos decir que las fallas son un antecedente "por inmersión" en nuestro trabajo dado nuestro origen valenciano. El carácter en principio satírico de la fiesta determina su papel como antecedente conceptual por ser, desde nuestra infancia, una potente llamada de atención sobre lo ridículo como medio de comunicación irónica y de desafío de la norma. También a nivel formal reconocemos en las fallas un antecedente primordial pues, aun no siguiendo su lenguaje, el eclecticismo de los materiales y el conocimiento de sus técnicas nos han servido a menudo como medio de expresión, como veremos en la segunda parte de la presente tesis doctoral.

---

<sup>24</sup> Para una información detallada al respecto, consultar el texto Chornet, J. (2020, pp. 30-41)

#### **4.- LO RIDÍCULO EN EL CONTEXTO ESCULTÓRICO ACTUAL**

Del mismo modo que la distancia nos hace perder los matices, facilitándonos la observación de globalidades, la cercanía temporal nos ofrece una cantidad de datos exponencialmente mayor que dificulta la observación conjunta. Es por ello que, no siendo el propósito de la presente tesis doctoral la realización de una detallada cartografía teórica sino más bien una propuesta relacionada con nuestro trabajo, no trataremos de citar a más artistas que aquellos cuyas obras puedan resultarnos, por afinidad o por ascendencia, convenientes para pertrechar nuestra propuesta. Procedemos pues, a revisar obras contemporáneas de artistas del panorama actual en relación al uso de recursos conceptuales que consideramos coincidentes con nuestro trabajo y que, por tanto, pudieran ser entendidos como antecedentes, si bien a menudo nuestro descubrimiento de su obra es posterior a nuestro trabajo. En estos casos, más que consignando antecedentes entendemos estar contextualizando nuestro trabajo. De cualquier manera, en pos de una mayor sencillez y concisión, clasificaremos todos los casos, no en función de si son antecedentes o contexto sino, conjuntamente, por apartados temáticos en función de su ámbito de aplicación de la hipertrofia para la sátira y lo ridículo.

## 4.1 - Lo ridículo en la forma

La forma es la magnitud por antonomasia sobre la que opera el trabajo escultórico. El trabajo esencial del escultor radica en la transformación de la forma que adopta la materia, ya sea por adición o por sustracción. Tradicionalmente entendida más bajo parámetros estéticos que conceptuales, la forma ha servido, principalmente, como mero soporte de lo denotativo. La obra de Wim Delvoye nos servirá, en este caso, como ejemplo de lo que entendemos como un uso connotativo de la forma: si normalmente el escultor se ha planteado la forma como medio para crear fielmente unas características que dotarían de una connotación determinada a sus personajes, mediante el ejemplo de Delvoye, veremos que también es posible basar la connotación directamente en la forma. Se trata de concebir la forma connotativamente en lugar de dar forma denotativamente a un símbolo. En el caso que nos ocupa, la propia forma es el símbolo.

### 4.1.1 - Wim Delvoye. *Twisted Works*

Los *Twisted works* de Wim Delvoye son toda una línea de trabajo escultórico en la que el artista somete las formas a una torsión exagerada (Fig.38). Un movimiento en sentido helicoidal. La torsión es un recurso formal propio de la escultura del Barroco, del periodo helenístico griego y, en general como ya vimos, del arte de cualquier etapa histórica que esté marcada por la crisis de unos valores. Frente a la sobriedad clásica, expresión centrípeta, como vimos, de una sociedad de valores asentados, el arte barroco es centrífugo, tiende al movimiento y al exceso formal, siendo por ello la torsión un elemento compositivo primordial en su expresión.



*Figura 38. Deux Bacchantes (counterclockwise).* Delvoye, W. (2010). Travesura compositiva que ejemplifica la consecución de lo ridículo mediante la forzada manipulación de la forma. Recuperado de: [https://wimdelvoye.be/medialibrary/cache/projectthumbretina/media/470c8660-56b4-3047-970b-9cb182460535\\_822.jpg?t=20150219123053](https://wimdelvoye.be/medialibrary/cache/projectthumbretina/media/470c8660-56b4-3047-970b-9cb182460535_822.jpg?t=20150219123053))

Delvoye lleva este extremo a sus últimas consecuencias en un redundante ejercicio de contorsión *ad absurdum* sobre sus esculturas que se ven así, a tenor de los tiempos, retorcidas hasta el ridículo. Ésta es, a nuestro modo de ver, la carga conceptual que pone inteligentemente el artista en un mero recurso compositivo. Presentando esculturas de cuidado y relamido figurativismo, Delvoye alcanza magistralmente con ellas las más altas cotas de lo ridículo al someterlas a una torsión helicoidal a todas luces excesiva, un *serpentinato*<sup>25</sup> exagerado y maquinal que las distorsiona de un modo irreverente y violento, sin mostrar respeto formal alguno por ellas.

Así podemos distinguir en sus *Twisted works* dos líneas en la consecución de un mismo fin, que entendemos es la búsqueda de lo ridículo mediante la forma.

Por una parte, encontramos un grupo de piezas en las que acompaña la mencionada torsión con pulcros acabados en oro, en plata o, ya en un supremo alarde de cursilería, en delicada policromía esmaltada, a modo de figura de porcelana. (Fig.39)

Por otra parte, hallamos otras piezas a las que somete también a su torsión de inspiración barroca. Son piezas que siguen su más conocida línea de abigarrado detallismo basado en la arquitectura gótica, recurso que trataremos también más adelante, en las cuales lleva el absurdo un punto más allá al retorcerlas también, en una

---

<sup>25</sup> *Serpentinato* es un italianismo que designa el movimiento compositivo helicoidal que se da en las artes plásticas a los cuerpos multiplicando sus puntos de vista y aumentando su tensión y dramatismo.



*Figura 39. Bustelli twisted (Counterclockwise) Delvoye, W. (2010). Observamos en esta pieza el uso de la porcelana policromada como referencia de regusto cursi e incluso kitsch. Recuperado de: [https://wimdelvoye.be/medialibrary/cache/projectthumbretina/media/abd8fd95-ca5c-399e-af81-220e9c632746\\_718.jpg?t=20140930032445](https://wimdelvoye.be/medialibrary/cache/projectthumbretina/media/abd8fd95-ca5c-399e-af81-220e9c632746_718.jpg?t=20140930032445)*

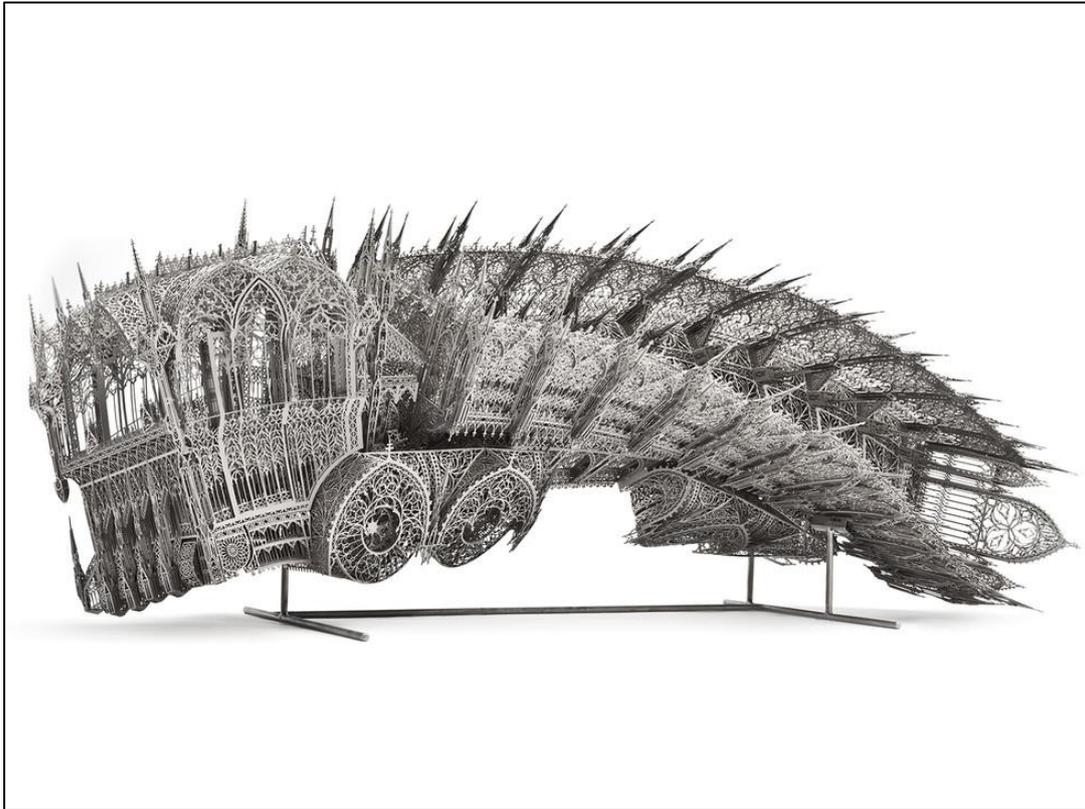


Figura 40. *Twisted Dump Truck*. Delvoye, W. (2011). Modelo a escala en que Delvoye somete a su inesperado *serpentinato* también a sus ridículas pero bellas piezas de estética gótica. Recuperado de: [https://wimdelvoye.be/medialibrary/cache/projectthumbretina/media/2c0755b7-1518-3d1e-a479-19692ec2a26c\\_576.jpg?t=20140930025344](https://wimdelvoye.be/medialibrary/cache/projectthumbretina/media/2c0755b7-1518-3d1e-a479-19692ec2a26c_576.jpg?t=20140930025344)

inverosímil dinamización de los rígidos elementos arquitectónicos, aplicados profusa e inusitadamente a una especie de camión-catedral, curioso objeto de absurda belleza, mediante el cual acaba desembocando igualmente en el ámbito de lo ridículo. (Fig.40)

Mención aparte merecen, por su irreverencia añadida, sus *Twisted Jesus* (Fig.41), serie de piezas en las que, con distintos acabados y tamaños aplica, permítasenos el juego de palabras, otra vuelta de tuerca en su empeño, al someter a su ridícula torsión a unas piezas tan cargadas de simbolismo sagrado como son los crucifijos ofrecidos, para mayor frivolidad, en versiones *en* o *contra* el sentido del reloj.



*Figura 41. Twisted Jesus (Clockwise and Counterclockwise) Delvoye, W. (2009). Profanación mediante torsión de un símbolo sagrado. Recuperado de: [https://wimdelvoye.be/medialibrary/cache/projectthumbretina/media/e23216d7-ef27-3944-8fb4-50cf280a6266\\_770.jpg?t=20141007121530](https://wimdelvoye.be/medialibrary/cache/projectthumbretina/media/e23216d7-ef27-3944-8fb4-50cf280a6266_770.jpg?t=20141007121530)*

## 4.2 - Lo ridículo en la escala

Veámos en el segundo capítulo la importancia que a menudo han concedido los artistas a la escala como recurso expresivo a la hora de superlativizar a sus personajes representados. El manejo de la escala ha servido para la adulación plástica y la exaltación del poderoso hasta tal punto, que ha llamado la atención de prácticamente cualquier artista que proyecte su obra desde parámetros cercanos a la ironía o el humor. Así, la grave solemnidad que otorga el gran tamaño deviene también, por inversión irónica, en fértil terreno para el cultivo de lo ridículo al poner en evidencia la estentórea hipertrofia que se inscribe siempre en lo colosal.

#### 4.2.1. - Wim Delvoye. *Lusty Busty*

Nos preferimos en esta ocasión a otra obra de Wim Delvoye que, si bien forma parte de una serie de fotomontajes similares que nunca llegaron a materializarse, nos refiere sin ningún género de dudas a la escultura en su sentido más monumental y eterno.

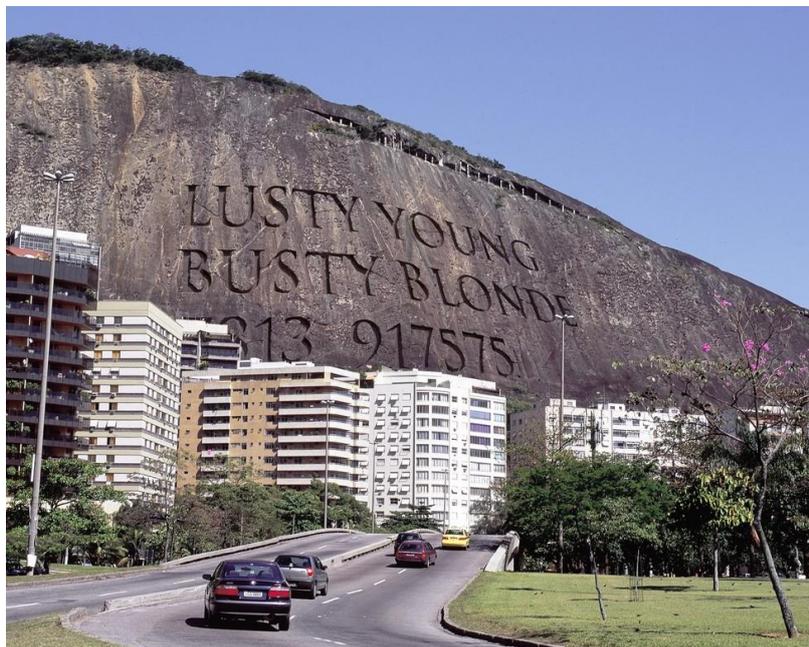


Figura 42. *Lusty Busty* Delvoye, W. (2000). Montaje fotográfico sobre aluminio. Recuperado de: [https://wimdelvoye.be/medialibrary/cache/projectthumbretina/media/d6cdc2d7-5681-30b4-8298-860dab1aeab2\\_2370.jpg?t=20150213021412](https://wimdelvoye.be/medialibrary/cache/projectthumbretina/media/d6cdc2d7-5681-30b4-8298-860dab1aeab2_2370.jpg?t=20150213021412)

*Lusty Busty* (Fig.42) recrea un paisaje de edificios empujados por un inmenso acantilado rocoso situado tras ellos. En el acantilado, con una inequívoca tipografía romana, podemos leer un mensaje formado por colosales letras, rotundamente talladas en la roca, del tamaño de edificios. Al leerlas se despliega ante nuestros ojos todo

el potencial ridículo existente en la monumental grandilocuencia del montaje pues, rememorando las tablas de la ley mosaica, el contexto planteado nos remite a esperar la lectura de una frase de gran trascendencia estampada en la montaña para la eternidad y, sin embargo, lo que hallamos es una de esas notas de prostitución típicas de las puertas de los aseos públicos.

Esta obra constituye, a nuestro parecer, un brillante ejercicio de hipertrofia realizado mediante el hilarante desplazamiento contextual entre la montaña cielo y la puerta del baño público que ridiculiza ostensiblemente está grandilocuente búsqueda de eternidad que acompaña, a menudo, al hombre en sus desvelos artísticos.

#### 4.2.2 - Jeff Koons. *Dog Balloons*

La serie de trabajos titulada *Dog balloons* (Fig.43), de Jeff Koons, nos ofrece un ejemplo de similar uso de la hipertrofia en la escala aunque careciendo del sentido ácido de nuestro ejemplo anterior. En estas obras, mediante un hipertrofiado trato de la escala, el artista lleva a la monumentalidad algo tan efímero e inconsistente como un globo infantil. Podemos, sin duda, hallar en ello una banalización de la lógica monumental que podríamos entender como irónica pero, a nuestro entender, no va más allá de un cierto desafío comercialmente bien calculado y, ciertamente, muy decorativo. No en vano, en una entrevista en relación a estas obras, Koons se aleja de interpretaciones desafiantes definiendo estos trabajos como un "símbolo de nosotros" puesto que, como el globo, somos hinchables pues inspiramos y espiramos. Afirma por ello que la inspiración simboliza la vida y la espiración, la muerte. En función de ello, entiende estas piezas

como una especie de caballos de Troya que llevan vida y un eterno optimismo en su interior, en apariencia vacío<sup>26</sup>.



*Figura 43. Balloon Dog (orange). Koons, J. (1994-2000). Una de las cinco versiones en acero pulido y pintado en diferentes colores, sobre el mismo tema. Recuperado de: <https://i.ytimg.com/vi/dYahe1-isH4/maxresdefault.jpg>*

Así pues, sin entrar a hacer valoraciones de la obra, podemos afirmar que el uso de la escala en este caso resulta quizás más anecdótico conceptualmente por circunscribirse únicamente al ámbito de lo sorprendente de su descontextualización. A estos efectos cabe señalar que la carga conceptual de estas obras no reside en su cambio de escala, pues un hipotético cambio en sus medidas no la alteraría en lo más mínimo. entendemos pues

---

<sup>26</sup> “La razón por la que disfruto de las cosas que involucran aire es que son un símbolo de nosotros. Somos máquinas de respiración, somos hinchables, cuando respiramos profundamente somos un símbolo de optimismo, un símbolo de futuro en cambio si exhalamos, es un símbolo de la muerte. Si inflamos al perro globo, es eternamente optimista, está en condiciones de resistir su materialidad y su monumentalidad, pero también quería lidiar con la vida interior del perro globo. Es un poco como un caballo de Troya, cuando pensamos en un globo, pensamos que su interior está realmente vacío, es un vacío, pero el perro globo, por este paralelismo con la energía de la vida, tiene un diálogo con la vida interior y la vida exterior....” (Traducción nuestra). Christie’s [Christie’s].(2013, octubre 21). Jeff Koons on Ballon Dog (orange) [archivo de video] Recuperado de: <https://youtu.be/dYahe1-isH4>

que *Balloon Dogs* es un ejemplo de descontextualización en la escala por motivos estéticos que, si bien se alejan un tanto del tema de la presente tesis doctoral, no dejan de tener a nuestro juicio una importancia también crucial en las artes visuales.

#### 4.2.3 - Mona Hatoum. *Terra Infirma*

A diferencia de Jeff Koons, Mona Hatoum concede al cambio de escala una gran relevancia conceptual en sus obras. Destaca en este sentido su instalación titulada *Terra infirma*, basada en utensilios domésticos y de cocina sometidos a una descontextualización de su escala, aumentando desproporcionadamente su tamaño hasta convertirlos en inquietantes presencias de acero que, dispuestas en el camino del observador, son percibidas como amenazantes y afilados objetos.

De este modo, Hatoum se sirve inteligentemente del cambio de escala para cambiar connotativamente la percepción de unos amigables objetos de cocina, ámbito tradicionalmente femenino, en violentas estructuras mediante las cuales, en línea con su marcada motivación feminista, subvierte nuestra idea del hogar como cálido espacio de acogida mostrándolo como el escenario frecuente de la violencia ejercida contra la mujer.

En *Grater Divide* la hipertrofia en la función del objeto, mediante su descomunal aumento de tamaño, nos lleva a percibirnos a nosotros mismos como posibles víctimas de su acción, susceptibles de ser rallados o laminados por su afilado acero, acercándonos, sin duda, a esa percepción del hogar como espacio de angustia e incluso terror que sufren a diario muchas mujeres en el mundo.



*Figura 44. Grater Divide.* Hatoum, M. (2002). Esta pieza establece un interesante juego conceptual entre la apariencia y la función del objeto mediante el aumento de tamaño descontextualizando su escala. Recuperado de: <http://domusartium2002.com/FOTO/OBRA/XL/Hatoum,%20Mona%20.JPG>

El magistral uso de la escala como recurso expresivo que hace Mona Hatoum nos ofrece también una segunda lectura que enriquece aún más su mensaje al establecer mediante el aumento de tamaño un paralelismo formal entre los objetos de cocina intervenidos y otros objetos, también del hogar, cuya función se supone relacionada con la protección y el descanso. Así, en *Greater divide* (2002) el rallador de verduras (Fig.44) aumentado se convierte ante nuestros ojos en una especie de biombo que amenaza en lugar de ofrecer protección, o en *Dormiente* (2008) un simple rallador de queso (Fig.45) magnificado se nos presenta como una peligrosa cama que recuerda a un instrumento de tortura.



*Figura 45. Dormiente.* Hatoum, M. (2008). Pieza de acero que representa un rallador de queso magnificado que cambia así nuestra percepción de su funcionalidad. Recuperado de: <https://i.pinimg.com/originals/84/5a/24/845a24042efb13523dfce68dd9aec8d0.jpg>

Los objetos de *Terra infirma* no basan toda su capacidad expresiva en el tamaño pues la elección de los objetos a aumentar tiene en cuenta también otras características como el material o la funcionalidad, sin embargo nos parece fuera de toda duda que el principal recurso narrativo de estas piezas es el inteligente uso que hace la artista de la escala.

#### 4.3 - Lo ridículo en lo natural

Nos referiremos ahora a algunos ejemplos de obras que apelan a lo ridículo desde lo natural. Siendo este un concepto tan amplio, prácticamente cualquier cosa sería susceptible de ser englobada en él. Resulta por ello pertinente acotar el tema,

refiriéndonos a esculturas o a instalaciones que desvíen su foco de atención, al menos parcialmente, de lo exclusivamente humano.

A la hora de abordar la relación entre escultura y naturaleza, ya sea desde la óptica de la búsqueda de lo ridículo que nos ocupa o de cualquiera otra, describiremos tres ejemplos de artistas actuales según su modo de interactuar con ella. Plantearemos sus dispares trabajos, según un gradiente basado en una creciente implicación de sus trabajos con lo natural, en tres categorías que serán la imitación, la intervención y la modificación de lo natural. Nos referiremos así, en un primer momento, a la obra de Patricia Piccinini como ejemplo de búsqueda de lo ridículo en la naturaleza por *imitación*, volveremos luego sobre una polémica obra de Wim Delvoye como ejemplo de *intervención*, y por último nos referiremos a la obra de Eduardo Kac como ejemplo máximo de *modificación* al llegar a cambiar la naturaleza, con un sentido artístico carente en absoluto de intención humorística o irónica pero que, a nuestro parecer, no se halla exento de cierto ridículo en su planteamiento.

#### 4.3.1 - Patricia Piccinini. *Graham* (Imitación)

La escultura hiperrealista ha gozado de gran popularidad en las últimas décadas con nombres como Ron Mueck, Mark Sijan, Sam Jinks, Jamie Salmon o Patricia Piccinini. Destacamos de entre todos ellos a esta última por ser, a nuestro parecer, la que más se aleja del mero alarde técnico introduciendo su obra en el terreno de la hibridación y de la búsqueda, quizás a veces un tanto edulcorada, de unas formas cercanas a lo ridículo. Las criaturas de Piccinini son extraños animales antropomórficos, seres híbridos a

menudo tiernos y desvalidos, que nos ofrecen una inquietante imagen de aquello que adivinamos en ellas como un mundo distópico y extraño.



*Figura 46. Graham. Piccinini, P. (2016). Obra hiperrealista que muestra las adaptaciones anatómicas que debería producir la evolución en un hombre para su supervivencia en los accidentes de circulación. Recuperado de: <https://i.redd.it/aw31iw5nyq741.jpg>*

De entre sus piezas, destacamos a *Graham* (Fig.46), una interesante, minuciosa e hipertrofiada interpretación hiperrealista de un hipotético hombre del futuro cuya anatomía se hubiera ido adaptando por selección natural para la supervivencia a los accidentes de tráfico. Esta obra fue realizada en colaboración con *la Transport Accident Commission* del Estado de Victoria, en Australia, como parte de una campaña para la reducción de la siniestralidad<sup>27</sup>.

---

<sup>27</sup> Para más información: <https://www.tac.vic.gov.au/about-the-tac/media-room/news-and-events/2016/introducing-graham>

Obedece pues, esta pieza, al mismo cuestionamiento ante el futuro que la práctica totalidad de su obra, desde una perspectiva totalmente figurativa y de carácter preferentemente denotativo, evidente y directo, que a menudo se introduce de lleno en el ámbito de lo ridículo. La obra de Piccinini nos plantea interrogantes de un modo claro, acerca de un futuro a medio camino entre lo fascinante y lo terrible.

#### 4.3.2 - Wim Delvoye. *Tattooed Pigs* (Intervención)

Cuando hablamos de instalación y naturaleza, nos encontramos con una nutrida tendencia de artistas hacia lo que podríamos definir como un cierto apropiacionismo basado en la taxidermia. Celebrities como Damien Hirst, Maurizio Cattelan, o el propio Wim Delvoye han recurrido a ella, en busca de una indudable espectacularidad no exenta de debate ético, llevando a los museos infinidad de animales apelando a la eterna paradoja que supone la introducción de elementos naturales en ámbitos artificiales. En principio hallamos poca relación, en general, entre estos montajes y nuestra tesis doctoral, quizás salvo la excepción de Delvoye con sus cerdos tatuados (Fig.47). Dejando a un lado las reservas éticas que nos plantea este montaje, en *Tattooed Pigs* sí que vemos una marcada intencionalidad iconoclasta. Mediante una evidente *hipertrofia conceptual* para acentuar lo ridículo, Delvoye explota sin ambages la similitud cutánea entre el hombre y el cerdo, su color, textura y escasez de pelo.

Mediante su invasiva y, a nuestro parecer, discutible intervención, Delvoye hipertrofia la ridícula similitud sometiendo al animal, anestesiado según asegura<sup>28</sup>, a un proceso que podríamos calificar de exclusivamente humano como es el tatuaje. De este modo establece un caricaturesco puente conceptual, entre hombre y cerdo, que le proporciona



*Figura 47. Jesus.* Delvoye, W. (2005). Piel de cerdo montada sobre poliéster. Delvoye evidencia su carácter provocador al mezclar íntimamente la figura de Jesucristo con la de un cerdo. Recuperado de: [https://wimdelvoye.be/medialibrary/cache/projectthumbretina/media/25460822-3234-3b25-93b3-4cefcc28bac9\\_1358.jpg?t=20141106094630](https://wimdelvoye.be/medialibrary/cache/projectthumbretina/media/25460822-3234-3b25-93b3-4cefcc28bac9_1358.jpg?t=20141106094630)

un irreverente sustrato sobre el cual llevar a cabo su *travesura* y a partir de este punto dispara su sátira en distintas direcciones, quizás demasiadas, que le llevan a realizar sobre

---

<sup>28</sup> “Mr. Delvoye needed the help of an anesthesiologist and a tattoo artist to help him create such a singular object.” Recuperado de: <https://www.nytimes.com/2002/01/20/arts/art-architecture-the-body-as-machine-taken-to-its-extreme.html>

la espalda de los cerdos tatuajes carcelarios rusos, imitaciones de las típicas maletas llenas de logotipos de Louis Vuitton o grandes imágenes de Jesucristo.

Resulta evidente la capacidad provocadora del artista, su ácido sentido del humor y su habilidad en el manejo simultáneo de varios discursos a la hora de provocar la atracción o la repulsión, pero casi nunca la indiferencia del público. En su sátira, arremete contra estamentos que, cada uno en su estilo, pueden resultar temibles, como son las mafias rusas, el lujo extremo o la religión. En una suerte de irreverencia generalizada, arremete un poco contra todo y contra nada al mismo tiempo puesto que, si su ataque a los estamentos ya mencionados nos pudiera sugerir quizás un afán anticapitalista en su trabajo, Delvoye pronto nos despeja cualquier duda al montar una granja de cerdos en China, desde donde los tatúa y vende sus pieles, montadas sobre armazón de poliéster, a un mínimo de 69.000 € la unidad. De ello cabe deducir que, más que unas ideas concretas, al artista le mueve una actitud ante la vida a medio camino entre el desencanto y la diversión. Quizás su mensaje no reside tanto en la obra como en la actitud mediante la cual Delvoye no crítica, más bien simplemente refleja, y es precisamente ahí donde reside la carga de profundidad de su trabajo. Buena prueba de ello es el macabro proyecto titulado *Tim* (Fig.48), planteado a modo de hipertrofiada continuación de *sus Tattooed Pigs*, en que tatúa la espalda de un hombre y vende su piel a un coleccionista, por 150.000\$, que adquiere así su derecho a recibir dicha piel cuando el hombre fallezca. Las conclusiones ya quedan para nosotros.



Figura 48. Tim. Delvoye, W. (2006-2008). Como colofón al proyecto *Tattooed Pigs*, Tim es el nombre del voluntario que se somete al proceso de tatuado y futura venta de su piel. Recuperado de: [https://wimdelvoye.be/medialibrary/cache/projectthumbretina/media/343d7176-2d7c-3c32-8847-13b4a1709288\\_2233.jpg?t=20150204113753](https://wimdelvoye.be/medialibrary/cache/projectthumbretina/media/343d7176-2d7c-3c32-8847-13b4a1709288_2233.jpg?t=20150204113753)

#### 4.3.3 - Eduardo Kac. *Edunia* (Modificación)

*Edunia* es la pieza central del proyecto titulado *La Historia Natural del Enigma*, de Eduardo Kac, que nos ofrece el tercero de nuestros ejemplos en cuanto a la apelación a *lo natural* como recurso para la expresión de *lo ridículo* (Fig.49).

La obra de este artista gira siempre en torno a la relación entre la tecnología, lo natural y lo humano y plantea con sus hibridaciones la necesidad de una relación dialógica entre estas categorías que supere sus fronteras. Pionero del arte transgénico, Kac se dio a conocer mundialmente con *Alba*, la famosa coneja que modificó genéticamente en su

proyecto *GPF Bunny*, añadiéndole un gen de ameba para volverla fluorescente al ser expuesta a la luz ultravioleta (Kac, 2002).

*Edunia* consiste en la creación de un *plantimal* (Fig.49), una planta con características animales para lo que introdujo un gen del propio Kac en el adn de una petunia. La *Edunia*, nombre compuesto entre el suyo propio, Eduardo, y el de la flor, es pues un híbrido entre flor y humano que expresa el gen de su autor, según propias palabras, en el rojo de sus venas como su propia sangre, o en el rosado de sus pétalos como su piel.<sup>29</sup>



*Figura 49. Edunia. Kac, E. (2003/2008). Flor híbrida entre una petunia y Eduardo Kac, su creador, cuyo código genético expresa en las vetas rojas de sus pétalos. Recuperado de: <http://www.ekac.org/kac.nat.hist.enigma.01.jpg>*

---

<sup>29</sup> Ver: <http://www.ekac.org/nat.hist.enig.sp.html>

Esta obra nos da pie para una interesante reflexión acerca de los límites narrativos en las artes visuales, mucho más laxos e imprecisos que en la literatura, al punto de constituir un tipo de lenguaje abierto donde, por más que nos empeñemos, como en nuestro propio caso, en definir un mensaje es el receptor, con su propia percepción, quien lo completa. Por nuestra parte, siempre percibimos una importante carga humorística en la *Edunia*. El hecho de que el autor influya, como un pequeño dios, en la naturaleza para, de algún modo, perpetuar nada menos que a su propia persona en ella de este modo tan irrelevante, por la manifiesta similitud de la edunia con una petunia corriente, siempre nos pareció un sano ejercicio de ironía, una búsqueda de lo ridículo mediante una humorística hipertrofia, un tanto cursi, del propio ego. Desde este punto de vista, la modificación de lo natural también puede ser considerada como un eficaz recurso expresivo si hay tras ella una intención consciente de invocación de lo ridículo aunque, una vez revisada más a fondo su obra, llegamos a la conclusión de que el humor no es en absoluto prioritario, quizás hasta es inexistente, en la obra de este artista y es nuestra percepción como público la que supone el ridículo en la pieza.

#### 4.4 - Lo escatológico

Al abordar el tema del uso de lo natural para la expresión de lo ridículo, la escatología merece, a nuestro juicio, un tratamiento diferenciado ya que, si hay algo que desde la más tierna infancia nos resulta ridículo, sin duda es todo lo relacionado con ella.

Desde el bebé que ríe ante el sonido de una pedorreta hasta el adulto que ríe azorado ante una inesperada ventosidad, lo escatológico es quizás el ámbito por excelencia a través del cual llegamos a la percepción de lo ridículo porque, frente a todos nuestros

intentos de grandeza, de orgullo o de autocomplacencia, basada en la proyección de una pomposa y elevada imagen de nosotros mismos, la escatología nos devuelve al suelo, al origen, provocando en nosotros una risa profundamente irónica al descubrirnos, en el plano más físico, como simples productores de excrementos. La naturaleza se cobra así, en lo escatológico, su victoria última sobre el boato y la pompa, la vanidad y la gloria. En palabras de Bajtin (1998):

(...) consideramos que no hay nada de grosero ni de cínico en las imágenes escatológicas de Rabelais (como tampoco en las del realismo grotesco). La proyección de excrementos, la rociadura de orina, la lluvia de insultos escatológicos lanzados contra el viejo mundo agonizante (y al mismo tiempo naciente) se vuelven sus *funerales alegres*, absolutamente idénticos (en el plano de la risa) al arrojar trozos de tierra en la tumba en testimonio de cariño o al arrojar semillas en el surco (en el seno de la tierra).

En comparación con la concepción medieval, lúgubre e incorpórea, se trata aquí de una corporalización alegre, de un cómico retorno a la tierra.

Es por ello, el recurso por excelencia para el discurso iconoclasta, como ilustraremos mediante tres ejemplos que abordan distintas perspectivas del tema: Paul McCarthy con su obra *Complex Pile* (2013), Maurizio Cattelan con *América* (2016), y volveremos sobre la obra de Wim Delvoye con su proyecto *Cloaca* (2000).

#### 4.4.1- Paul Mc Carthy. *Complex Pile*.

La trayectoria de Paul Mc Carthy se ha caracterizado siempre por un anticonformismo que a menudo ha utilizado lo escatológico como medio de expresión, tanto en sus

primeras performances como *Grand Pop* (1977), en donde subido a una mesa llegaba a introducirse una muñeca por el ano, o en sus *Penis Painting* (1973) cuadros pintados con el pene, como en *Complex Pile* (2007), la obra escultórica que nos ocupa (Fig.50).



*Figura 50. Complex Pile. Mc CarthY, P. (2007). Deposición humana hinchable de gran formato, Middelheim Sculpture Museum Antwerp, Belgium, 2007. Photo: Niels Donckers*

Se trata de una obra hinchable de gran tamaño, casi 15 m de alto por 30 m de ancho, de plástico marrón representando un colosal excremento humano. Formó parte de la exhibición de arte público *Mobile M+: INFLATION!* en el West Kowloon Cultural District de Hong Kong<sup>30</sup>.

---

<sup>30</sup> Ver: <https://www.westkowloon.hk/en/whats-on/past-events/mobile-m-inflation/chapter/artist-2980#PM>

Hallamos en esta obra un ejemplo del uso quizás más evidente de lo escatológico como medio de expresión, hipertrofiado tanto por el monumental tamaño de la pieza como por lo simple y directo del mensaje, que constituye una burla, clara y sin ambages, hacia el elitista espacio que ocupa y al ambiente de intelectualismo que supuestamente rodea a este tipo de eventos.

#### 4.4.2 - Maurizio Cattelan. *América*

Hallamos quizás una mayor complejidad semiótica en la pieza titulada *América* (2016) de Maurizio Cattelan. Se trata de un retrete de oro sólido de 18 kilates<sup>31</sup> que, pese a su exclusivo aspecto, mantenía su funcionalidad y fue instalado en uno de los servicios del Museo Guggenheim de Nueva York, exhibiéndose expuesto al uso en privado por parte de sus visitantes. *América* supone, al primer golpe de vista, un evidente guiño al espíritu iconoclasta dadaísta atribuido a Duchamp en su célebre urinario, muy en la línea a lo *enfant terrible* seguida por Cattelan en todos sus trabajos. Múltiples son las implicaciones de este objeto, en donde se entrecruzan varios discursos que podríamos calificar como desafiantes. Por un lado, el retrete tiende, con evidente ironía, un paralelismo entre el metal precioso y su abyecta función. El oro, objeto de deseo universal, es condenado, por imposición de la forma y de la función elegida por el artista, a ser utilizado para depositar en él nuestros excrementos en una interesante subversión del valor habitual de las cosas. Este ataque al valor, perpetrado en una elitista institución

---

<sup>31</sup> Según descripción en: <https://www.guggenheim.org/exhibition/maurizio-cattelan-america>

artística, no deja de tener un fondo crítico respecto a la arbitrariedad del mercado artístico del cual, tampoco nos engañemos, participa activamente.



Figura 51. *America*, Cattelan, M. (2016). *Solid-gold toilet for a Guggenheim Museum restroom* ( Taza de oro sólido para un retrete del Museo Guggenheim. Traducción nuestra). Recuperado de: <https://www.damnmagazine.net/calendar/maurizio-cattelan-america/>.

También, a nivel social, *América* permite al público en general tener una experiencia íntima con el uso de un objeto artístico que, en condiciones normales, estaría solo al alcance de una millonésima parte. La evidencia de que para una inmensa mayoría este proyecto será, por encima de toda su inteligencia, su trabajo o su tesón, el momento más cercano al lujo real que conseguirán en sus vidas, se nos antoja un certero torpedo bajo la línea de flotación de ese engañoso ideal llamado *American dream* al cual alude con su nombre.

Finalmente, al parecer, el destino jugó también su carta en el montaje y el inodoro fue robado (Marshall, 2019) quedando así, a nuestro parecer, reforzada su metáfora al serle finalmente retirada al público, y devuelta a más altas esferas, la tan exclusiva como ridícula posibilidad de defecar en tan excelso trono.

#### 4.4.3 - Delvoye. *Cloaca*

Podríamos hallar un referente a la obra que ahora abordamos, en la célebre *Merda d'artista* (1961), de Piero Manzoni. Si el italiano sometió el excremento a un proceso de envasado e hipotética comercialización a gran escala, en el proyecto *Cloaca* Delvoye hace lo propio pero dotando su montaje, a nuestro parecer, de otros significados críticos adicionales. *Cloaca*, dicho sin sutilezas, consiste en varias versiones de una máquina cuyo fin es la fabricación de mierda (Fig.52).

Existen 10 versiones de *Cloaca*<sup>32</sup>. La primera de ellas es una máquina de 12 metros de largo compuesta de 6 campanas de vidrio que contienen diferentes jugos pancreáticos, enzimas, ácidos y bacterias en un medio húmedo y mantenido a 37 grados centígrados para reproducir las condiciones de un tubo digestivo humano magnificado. Otras versiones integran lavadoras industriales montadas en serie, como la versión *Turbo*, de producción acelerada, o la versión *Personal Cloaca*, que es una versión reducida y vegetariana.

---

<sup>32</sup> Ver: <https://wimdelvoye.be/work/cloaca>



*Figura 52. Cloaca.* Delvoye, W. (2000) [original]. Aplicación satírica de una depurada y ridícula complicación técnica con el único fin de producir excrementos. Recuperado de: [https://wimdelvoye.be/medialibrary/cache/projectthumbretina/media/ec2a0d3b-1ef8-35d9-a2a9-8d927d556a21\\_1207.jpg?t=20141031044012](https://wimdelvoye.be/medialibrary/cache/projectthumbretina/media/ec2a0d3b-1ef8-35d9-a2a9-8d927d556a21_1207.jpg?t=20141031044012)

En la referida *Merda d'artista*, Manzoni recurría a la escatología enlatando sus propios excrementos, para ridiculizar los devaneos del mercado del arte y, en particular, el culto al artista cuya producción, aun pudiendo ser totalmente impersonal y seriada, simplemente por el hecho de llevar su firma, adquiere un alto valor de mercado. Para centrar más su crítica, por si quedase duda alguna, en cada una de las 90 latas introdujo la cantidad exacta de 30 gramos como si de una valiosa mercancía se tratase, dándoles el precio de su peso en oro según la cotización del momento.



Figura 53. *Merda d'artista*. Manzoni, P. (1961). Serie de 90 latas numeradas conteniendo supuestamente 30 g. de excremento del artista cada una. Recuperado de: <https://url2.cl/MEDNR>

Manzoni ironizaba inteligentemente acerca de la creciente banalización del inflado mercado del arte de su época, Delvoye lo hará dirigiendo su hipertrofiada sátira a un objetivo más amplio pues, como explicaremos a continuación, su obra interpela a toda la sociedad en conjunto.

En un primer momento, *Cloaca* puede ser percibida como una contundente e irónica metáfora social que pone en tela de juicio el tecnificado sistema de producción actual, ridiculizando de un modo directo sus resultados. Volvemos a ver aquí, como en *Tattooed Pigs*, una ostentosa voluntad mercantilista al envasar al vacío y etiquetar los



*Figura 54. Cloaca Faeces.* Delvoye, W. (2000). Distintos tipos de presentación de los excrementos producidos y comercializados en el proyecto Cloaca. Recuperado de: [https://wimdelvoye.be/medialibrary/cache/projectthumbretina/media/340c4ab1-1d1f-380f-a0b2-3836c744d911\\_1324.jpg?t=20141104111700](https://wimdelvoye.be/medialibrary/cache/projectthumbretina/media/340c4ab1-1d1f-380f-a0b2-3836c744d911_1324.jpg?t=20141104111700)

excrementos producidos por la máquina para ponerlos a la venta. De este modo vuelve a mostrar ese doble juego según el cual participa de aquello que al parecer critica, en lo que entendemos como un lucrativo intento de mantenerse al margen, sin tomar demasiado partido por nada, lo cual, en sí, es también todo un pronunciamiento que puede interpretarse, sin duda, como cinismo.

Sin embargo, no se quedan ahí sus sugerencias pues con la meticulosa obsesión por que la máquina reproduzca temperatura, fluidos y, en general, condiciones físicas propias de un tracto digestivo humano, Delvoye nos está lanzando una segunda lectura en la cual la máquina es metáfora de nosotros mismos y bien puede convertirse en un hito, un fetiche que nos lleve, más allá de la reflexión social, a una de corte más íntimo en la que sentirnos reflejados como organismos complejos, sumamente evolucionados, que soportan sobres sí la paradoja de ser poco más que meros productores de excremento.

#### 4.5 - Lo ridículo en lo social

Cabría decir que la tradición de caricatura social, iniciada cómo veíamos en el siglo XIX con Daumier y Grandville, entre otros muchos, inaugura un nuevo tiempo en las relaciones entre arte y sociedad. El artista comienza a entenderse a sí mismo como un agente de cambio social, un provocador que incita a la reflexión, emite un juicio social y propone la buena dirección a seguir o bien señala, a menudo mediante el uso de lo ridículo, la incorrecta. Nace con ello el activismo social que, si bien en estas primeras caricaturas se encuentra totalmente imbricado con la plástica, irá poco a poco emancipándose como tendencia *per se* durante el siglo XX hasta llegar en nuestros días a poseer una entidad propia a medio camino entre lo visual y lo performativo.

El activismo social recurre muy a menudo, como decíamos, a cifrar sus golpes en la potencia conceptual y mediática de todo aquello que tenga que ver con lo ridículo, sin reparar en etiquetas o categorías formales que pudieran restarle eficiencia. Así tenemos multitud de manifestaciones de activismo en infinidad de lenguajes por lo que, cerrando el foco como compete en esta tesis doctoral, nos ceñiremos únicamente a recordar algunas de carácter objetual, o también instalaciones, en la órbita de lo ridículo.

#### 4.5.1 - Yes Men. A.V.E.

Desde 1996, los Yes Men son probablemente el grupo más representativo de un fuerte compromiso social asociado a un indudable sentido del humor que les lleva, de multitud de formas, a ridiculizar y poner en evidencia las más oscuras contradicciones del mundo neoliberal desde un prisma progresista y cada vez más tendente al ecologismo. Destacamos de entre ellas, por su carácter objetual, la acción basada en un ridículo artefacto que bautizaron como *Apéndice para la visualización del empleado (AVE)*. La acción<sup>33</sup> consistió en un engaño que transcurrió tras ser invitados, habiendo suplantado en Google la Web de la OMC, en una conferencia ante empresarios textiles finlandeses en donde, lamentando la abolición de la esclavitud en el primer mundo, presentaban su artefacto para el control de los a menudo díscolos y poco productivos empleados de sus empresas en el sudeste asiático.

El artefacto consistía en un traje de apariencia ridículamente futurista, de un metafórico color dorado, que presentaba en su parte anterior un enorme brazo hinchable de forma fálica dotado de una pantalla y mandos con los cuales poder administrar descargas eléctricas para estimular la productividad. Por increíble que pueda parecer no recibieron protesta alguna y fueron ovacionados por un público que mostró de este modo, en el mejor de los casos, una ciega aceptación de la fingida autoridad o, en el peor, una llamativa insensibilidad social.

---

<sup>33</sup> <https://theyesmen.org/project/finland>



Figura 55. Apéndice para la Visualización del Empleado (AVE). Yes Men (2005). Hilarante objeto mediante el cual los Yes Men materializaron su revelador engaño, que fue incluso recogido en prensa. El titular que podemos apreciar reza: “Fibras revolucionarias y nuevas tecnologías hacen malabares con la tradicional industria textil”. Recuperado de: [https://4.bp.blogspot.com/\\_UbxkV9Zaf0k/S6TDC0PC3bI/AAAAAAAAABqY/9W3mjQQt3\\_Y/s800/yes-men-in-tampere%5B1%5D.jpg](https://4.bp.blogspot.com/_UbxkV9Zaf0k/S6TDC0PC3bI/AAAAAAAAABqY/9W3mjQQt3_Y/s800/yes-men-in-tampere%5B1%5D.jpg)

Con su ridículo artefacto y su manifiesta impostura, los Yes Men lograron en esta acción colocar, como nadie, el dedo en la llaga de la sociedad neoliberal hipertrofiando su absurdo hasta llevarlo a su más ridícula evidencia.

#### 4.5.2 - Banksy. *Dismaland*



*Figura 56. Dismaland.* Los deprimidos empleados de Dismaland ponen de manifiesto con su actitud el espíritu contradictorio (o quizás realista) del montaje. Recuperado de: [https://i.dailymail.co.uk/i/pix/2015/08/20/15/2B86ECE400000578-3204653-image-a-41\\_1440081876954.jpg](https://i.dailymail.co.uk/i/pix/2015/08/20/15/2B86ECE400000578-3204653-image-a-41_1440081876954.jpg)

*Dismaland* es, a nuestro modo de ver, la obra más inteligente y sugestiva de Banksy. Se trata de una enorme instalación en la que, contando con múltiples colaboraciones de artistas de la talla de Damien Hirst o Jenny Holzer, transformó durante poco más de un mes un abandonado complejo turístico de la costa suroeste de Inglaterra en una hilarante y distópica caricatura de Disneyland, edulcorado ejemplo de *locus amoenus*<sup>34</sup> para la sociedad de consumo. La instalación se tituló *Dismaland*, nombre basado en la palabra inglesa *dismal*, que significa triste o lúgubre. Se trata de un gran parque anti felicidad que,

---

<sup>34</sup> *Locus amoenus* es un tópico literario esencial en la poesía renacentista desde Petrarca, referido al lugar ideal, agradable y hermoso, el Edén a donde todos queremos retornar.



*Figura 57. Water Canyon Creek.* Instalación con un furgón policial antidisturbios usado en Irlanda del Norte, equipado con un tobogán infantil. Recuperado de: [https://artishockrevista.com/wp-content/uploads/2016/05/11895960\\_1047694231916388\\_8530973076358323303\\_n.jpg](https://artishockrevista.com/wp-content/uploads/2016/05/11895960_1047694231916388_8530973076358323303_n.jpg)

parodiando formalmente a su antítesis de Disney, nos presenta un lugar deprimente, de empleados malencarados y desastrosas atracciones, que desaconseja expresamente la visita con niños.<sup>35</sup>

En esta megainstalación, Banksy hipertrofia nuestra percepción de falsedad del montaje social al confrontar, negro sobre blanco, la paradoja existente entre la realidad y la imagen de felicidad proyectada. En *Dismaland* hay refugiados que huyen de patrulleras

---

<sup>35</sup> <http://www.artbanksy.com/dismaland.html>



Figura 58. *Little Mermaid*. Una Sirenita distorsionada da la bienvenida al visitante del Tropicana Weston convertido en Dismaland. Recuperado de: [https://i.dailymail.co.uk/i/pix/2015/08/20/14/2B86075E00000578-3204653-image-a-55\\_1440077134235.jpg](https://i.dailymail.co.uk/i/pix/2015/08/20/14/2B86075E00000578-3204653-image-a-55_1440077134235.jpg)

amontonados en pateras teledirigidas, las gaviotas atacan a las ancianitas, la carroza de Cenicienta ha volcado y yace panza arriba y un banco ofrece monedas a crédito para niños.

Asistimos pues, a un juego teatral y paradójico en donde se nos muestra violentamente junto, lo lúdico y lo trágico, la forma y el fondo de este dulzón regalo envenenado que es el capitalismo tardío. Una estrategia certera para incitar a la reflexión sobre nuestra sociedad: parodiar sus *locus amoenus*, sus imágenes ideales, para mostrar la obscena tramoya oculta tras el espectáculo.



*Figura 59. Cinderella.* Polémica pieza representando a una Cenicienta, princesa del pueblo como Lady Di, muerta en su carruaje accidentado mientras los paparazzi registran su agonía. Recuperado de: [https://i.dailymail.co.uk/i/pix/2015/08/20/14/2B84A55500000578-3204653-A piece by Banksy goes on display during the press view of Disma-a-53\\_1440076222775.jpg](https://i.dailymail.co.uk/i/pix/2015/08/20/14/2B84A55500000578-3204653-A%20piece%20by%20Banksy%20goes%20on%20display%20during%20the%20press%20view%20of%20Dismaland-53_1440076222775.jpg)

#### 4.6 - Lo ridículo en la función

Las distintas categorías que vamos articulando en el presente capítulo, para tratar de cartografiar un contexto en el que inscribir nuestro trabajo, no forman en absoluto compartimentos estancos. Antes, más bien, los ejemplos fluctúan entre unas y otras fronteras de modo que una obra puede perfectamente responder a dos categorías distintas y servir como ejemplo de ambas. Así, podríamos inscribir en esta categoría la práctica totalidad de artefactos que abordaremos en la categoría de lo ridículo mecánico. Obras como los artefactos de Jean Tinguely, Wim Delvoye o Jana Sterback en los que,

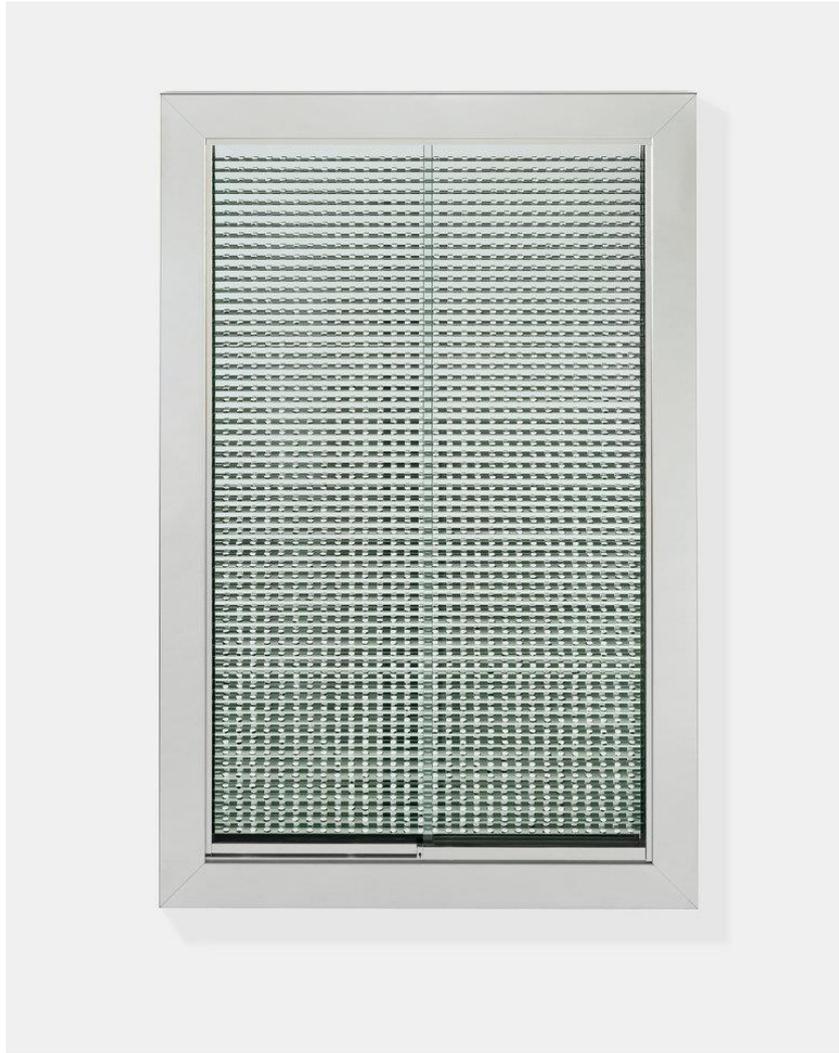
pervirtiendo la función aparente, trazan inusitados y reveladores puentes de funcionalidad entre las acciones y sus intenciones ocultas.

#### 4.6.1 - Damien Hirst. *The body of Christ*

El cambio en la función nos remite a la obra *The Body of Christ* (2005) de Damien Hirst. Si bien, a nuestro juicio, este artista no se define en absoluto por su sentido del humor, detectamos en esta obra un cierto humor negro, una tendencia a señalar lo ridículo, en una paradoja que consiste en cambiar la función aparente de un aséptico y frío pastillero gigante, convirtiéndolo en un inusitado retrato alegórico de la frágil naturaleza humana. Un *memento mori*<sup>36</sup> que, bajo diversos títulos y haciendo referencia a distintas creencias, nos presenta la existencia humana, vista desde sus enfermedades, sus depresiones y su locura, como un soplo frágil y enfermizo, ridículo precisamente por contraste con su grandilocuente vocación de eternidad.

---

<sup>36</sup> *Memento mori* es una frase latina cuyo significado es “recuerda que morirás”. Es un abundante tópico en arte y literatura proveniente de la costumbre de la Antigua Roma de apostar, junto a los generales victoriosos en sus desfiles, a un esclavo que les recordaba esta frase para evitar peligrosos ataques de soberbia y ansias de poder.



*Figura 60. The Body of Christ. Hirst, D. (2005). Obra que forma parte de la serie Pill Cabinets, pastilleros d gran tamaño repletos de píldoras de colores. Recuperado de:*  
[http://damienhirst.com/images/hirstimage/DHS5338v2\\_771\\_0.jpg](http://damienhirst.com/images/hirstimage/DHS5338v2_771_0.jpg)

#### 4.6.2 - RAICES. *Nokidsincages*

Similar ridículo carente de humor hallamos en los terribles y directos montajes con jaulas titulado *No Kids in Cages*, del colectivo RAICES, la agencia Badgers& Winters y un grupo de artistas anónimos con sus acciones de guerrilla art. Se trata en este caso de objetos presentados tal cual, sin variar su función, pero ejerciéndola en el lugar

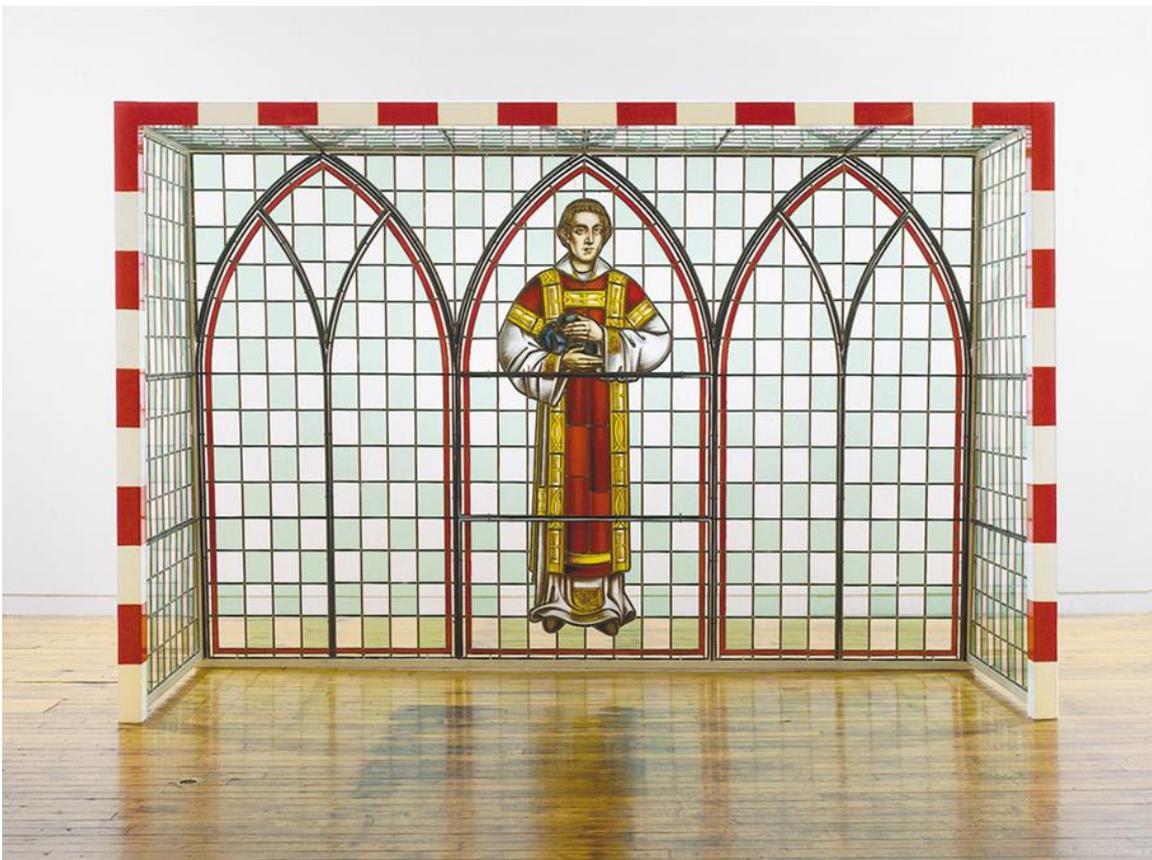
equivocado. Las jaulas presentadas en sus acciones cobran su especial sentido en el contraste brutal y directo que, mediante el uso de la escultura hiperrealista, produce su función en nuestras mentes cuando descubrimos que lo que encierran en su interior son niños. Una forma, si se quiere, muy directa o poco elaborada de comunicación visual, si bien posiblemente en ello radica su fuerza expresiva. Un brutal ejemplo de lo que podríamos llamar *hipertrofia por reubicación* al hacer patente y palpable, trayéndola físicamente ante nuestros ojos, desde la frontera al centro de la ciudad, la terrible realidad de una situación cuyo solo planteamiento debería parecernos ridículo.



*Figura 61. Nokidsincages. Montaje escultórico de activismo hiperrealista del colectivo #nokidsincages para la lucha contra el aislamiento de los niños inmigrantes en la frontera de USA con México antes de ser retirado por la policía. Recuperado de: <https://static1.squarespace.com/static/5b257cab5cfd79f3074c4c8c/t/5d0168fcb8767f0001cba097/1560373515551/nokidsincages-770x385.jpg?format=1500w>*

#### 4.6.3 - Wim Delvoye. *Goals*

Justo en el extremo conceptualmente opuesto, hayamos el proyecto *Goals*, de Wim Delvoye. Sin mensaje social directo alguno pero con innegable sentido del humor, Delvoye nos contrapone el Eros y el Thánatos, la gloria o el dolor al enfrentarnos a la aparentemente disparatada elección entre ese convencional "orgasmo social" que representa en el imaginario público el gol, y la destrucción que ese gol lleva aparejada en este montaje, de un típico símbolo de la belleza como pueda ser una vidriera gótica.



*Figura 62. Sint Stephanus I.* Delvoye, W. (1990). Obra temprana que ya mostraba el carácter gamberro e iconoclasta que caracterizaría las posteriores obras de su autor. Recuperado de: [https://wimdelvoye.be/medialibrary/cache/projectthumbretina/media/2ccc70-c203-31d3-9108-85080d385a63\\_1555.jpg?t=20141121040512](https://wimdelvoye.be/medialibrary/cache/projectthumbretina/media/2ccc70-c203-31d3-9108-85080d385a63_1555.jpg?t=20141121040512)

La tentación de la portería vacía ante nosotros se nos muestra aparejada a la irremisible destrucción de la belleza pasada y siempre nos quedará la duda acerca de si esta pieza es una invitación a la reflexión o una incitación al balonazo. En cualquier caso, una vez más el dinero manda en los mensajes de Delvoye, el montaje no incluía ofrecer un balón al espectador...

La perspectiva infantil a menudo puede ser punto de partida para la realización de montajes nostálgicos o naïfs, pero también nos ofrece un prisma privilegiado para la expresión irónica. La ironía es el recurso que expresa lo contrario de lo que dice y es justo en esa característica dónde lo infantil cifra todo su poder expresivo.

La nuestra no es más que una interpretación de todas las posibles. En cualquier caso, *Saint Stephanus I* (1990), como el resto de piezas que componen el proyecto *Goals*, constituye un claro ejemplo de cómo el hábil manejo de la hipertrofia mediante el cambio en la función del objeto artístico, puede generar multitud de discursos desde el ámbito de lo ridículo.

#### 4.7 - Lo ridículo infantil

Esta contradicción de la ironía determina la idoneidad del lenguaje infantil como recurso a través del cual conferir una cara ridícula a lo terrible. La contemplación desde una perspectiva ingenua o infantil nos permite desplegar, acentuada por el contraste, una nítida imagen del horror.

#### 4.7.1 - Zbigniew Libera. *Lego Concentration Camp*

Una buena prueba de ello la hallamos en el *Lego Concentration Camp* (1996) del artista polaco Zbigniew Libera. Una transformación del clásico juego infantil de piezas,



Figura 63. *Lego Concentration Camp*. Libera, Z. (1996). La intervención del juguete como potente recurso expresivo. Recuperado de: <https://www.artnet.com/WebServices/images/11000081ldkPRJFgY01P3CiEfDrCWvaHBOcauNF/zbigniew-libera-lego.-concentration-camp---package-6772.-ap..jpg>

que fueron macabramente modificadas a fin de poder ser usadas para construir un crematorio o barracones, y los personajes del juego trucados para ser guardianes o prisioneros. Según el propio artista<sup>37</sup>, el sistema constructivo Lego guarda una evidente relación conceptual con el mundo de racionalidad que imitan sus construcciones y es

<sup>37</sup> *The thought that led me to making this piece was related to rationality which is the foundation of the Lego bricks system, in a petrifying way: one can't build anything out of these bricks that isn't based on a precise, rational system.* Recuperado de: <https://culture.pl/en/work/lego-concentration-camp-zbigniew-libera>

precisamente en ese contraste provocado por la perversión de su uso dónde radica la fuerza comunicativa de su mensaje. En el *Lego concentration camp* la ingenuidad somete el horror a una forzosa simplificación que lo descifra y nos lo ofrece así, desarmado y desnudo, reducido a la ridícula visión de su absurdo.

#### 4.7.2 - Maurizio Cattelan. *Him*

Maurizio Cattelan aborda en su obra titulada *Him* (2001) el mismo tema combinándolo también con la infancia pero de un modo totalmente distinto. En *Him*, vemos a un niño de espaldas arrodillado en actitud orante. Solo al acercarnos y rodearlo descubrimos que nos hallamos ante un monstruo. El cuerpo de niño se nos revela monstruoso al descubrir que su cabeza es la de Adolf Hitler. Esta ridícula hibridación entre el inocente y el monstruo nos da quizás una idea aún más clara del carácter inquietante, por contraste, que lo infantil puede dar a un mensaje visual.

Este contraste connotativo constituye, sin duda, un potente recurso irónico, basado en la hipertrofia por comparación. Mediante la “sobrealimentación” de la inocencia que supone la apelación a la estética o la apariencia infantil, tensamos el arco para señalar más vívidamente la crueldad o el horror precisamente al incidir señalando la diferencia.



*Figura 64. Him. Cattelan, M. (2001). A medio camino entre el niño y el monstruo, en esta pieza Cattelan realiza una hibridación tan ridícula como inquietante. Recuperado de: [https://images2.corriereobjects.it/methode\\_image/2016/04/18/Speciali/Foto%20Speciali%20-%20Trattate/Cattelan-kWqF-U43170885384234L9H-1224x916@Corriere-Web-Sezioni-593x443.jpg?v=20160419124803](https://images2.corriereobjects.it/methode_image/2016/04/18/Speciali/Foto%20Speciali%20-%20Trattate/Cattelan-kWqF-U43170885384234L9H-1224x916@Corriere-Web-Sezioni-593x443.jpg?v=20160419124803)*

#### 4.7.3 - Hyungkoo Lee. *Anas Animatus*

Incluso más inquietante, frente al innegable efectismo del golpe hiperrealista de Cattelan, nos parece toda la serie de pequeñas piezas basadas formalmente en la figura del Pato Donald que Hyungkoo Lee transforma en esqueletos



Figura 65. *Anas Animatus HDL*, Lee, H. (2006). Inquietantes piezas en las que el coreano Hyungkoo Lee mezcla el concepto del dibujo animado infantil con el de muerte. Recuperado de: [http://hyungkoolee.kr/wordpress/wp-content/uploads/2014/09/Anas-Animatus-2006\\_01\\_HyungkooLee.jpg](http://hyungkoolee.kr/wordpress/wp-content/uploads/2014/09/Anas-Animatus-2006_01_HyungkooLee.jpg)

Estos personajes conjugan en sus anatomías de exquisita factura la actitud simpática y jovial del dibujo animado con toda la sensación de vacío que acompaña a la muerte. Los *Anas Animatus*, parodiando la académica nomenclatura binomial<sup>38</sup>, adoptan cómicas poses, saltan o vuelan pareciendo ignorar totalmente la ausencia de vida que sus huesos desnudos delatan. En ello radica sin duda, el complejo conjunto de percepciones, a medio

---

<sup>38</sup> Sistema de nomenclatura específica establecido en la biología moderna, en el S. XVIII, por el sueco Carlos Linneo para dotar a cada especie de un único nombre científico común.

camino entre el desasosiego y la ternura, que con su innegable humor nos evocan estos simpáticos y ridículos esqueletos.

#### 4.8 - Lo ridículo en el hiperrealismo

La mimesis es el recurso por excelencia para someter estamentos o personas al prisma de lo ridículo, ya sea desde la hipertrofia formal que da lugar a la caricatura o aplicando algún tipo de hipertrofia conceptual mediante la descontextualización del personaje que nos permite la escultura hiperrealista. El hiperrealismo constituye, de facto, una especie de secuestro de la imagen de un personaje para someterlo así a la situación que deseemos. La técnica hiperrealista nos permite perpetrar el rapto y pergeñar nuestra impostura. Siendo este un recurso susceptible de ser utilizado en cualquier dirección, resulta curioso constatar que la elección de las situaciones casi siempre es tendente a lo ridículo, siendo el grado la única variación. Por todo ello, como veremos, el hiperrealismo es el campo abonado para los “chicos malos” de las artes visuales.

##### 4.8.1. Maurizio Cattelan. *La Nona Ora*

De entre todas las gamberradas hiperrealistas surgidas en los albores del S. XXI sin duda la más sonada fue *La Nona ora* (1999) de Maurizio Cattelan. Con la colaboración del escultor hiperrealista Daniel Druet, Cattelan perpetra lo que quizás puede ser el golpe más irreverente para un italiano, abatiendo literalmente la carismática figura del Papa Juan Pablo II sobre una alfombra roja, por la acción de un meteorito.



*Figura 66. La Nona Ora. Cattelan, M. (1999). Irreverente y mediática pieza que reportó gran celebridad a su autor. Recuperado de: [https://historiaarte.com/\\_/eyJ0eXAiOiJKV1QiLCJhbGciOiJIUzI1NiJ9.eyJpbSI6WyJcL2FydHdvcmtcL2ltYWdlRmlsZVwvbm9uYS1ob3JhLmpwZyIsInJlc2l6ZSw4MDAiXX0.S9lmySCHodZPtwdXXt-dHKYzghE5leDBoqJrBGogcxA.jpg](https://historiaarte.com/_/eyJ0eXAiOiJKV1QiLCJhbGciOiJIUzI1NiJ9.eyJpbSI6WyJcL2FydHdvcmtcL2ltYWdlRmlsZVwvbm9uYS1ob3JhLmpwZyIsInJlc2l6ZSw4MDAiXX0.S9lmySCHodZPtwdXXt-dHKYzghE5leDBoqJrBGogcxA.jpg)*

Varios son los discursos que podemos ver entrecruzarse en esta obra, si bien ninguno de ellos, a nuestro juicio, parece más relevante en la pieza que la mera provocación con un fuerte componente mediático.

El Papa se muestra sobre alfombra roja como símbolo de poder, con su sotana blanca característica y portando la férula, símbolo de su máxima jerarquía en numerosos actos litúrgicos. De este modo, el artista abate al Pontífice justo en el momento álgido de su poder, hipertrofiando de este modo la percepción del acto subversivo que, si bien no parece buscar nada en el plano connotativo más allá de la sorpresa, reporta sin duda a la pieza y a su autor un innegable impacto mediático. Es en este impacto donde reside el peso de la práctica totalidad de obras de Cattelan. Con sus manipulaciones mediáticas no

pretende construir y sugerirnos un mensaje, más bien se limita a poner un espejo en donde vemos un indudable reflejo de nuestro tiempo.

Con un similar lenguaje hiperrealista pero una orientación mucho más definida, hallamos en la obra de Eugenio Merino un claro ejemplo de montajes de un compromiso social mucho más directo en sus mensajes.

#### 4.8.2 - Eugenio Merino. *Always Franco*

El recurso hiperrealista es la constante que caracteriza el trabajo de Eugenio Merino. Mediante el ilusionismo hiperrealista, Merino arremete constantemente, desde una clara posición ideológica de izquierdas, contra todo aquello que pudiera ser considerado como figuras de poder. Así, nos muestra tanto a personajes míticos del mundo del arte como Picasso o Andy Warhol de cuerpo presente, como, colaborando en este caso con Santiago Sierra, a Felipe VI desproporcionadamente grande y desubicado en un stand de ARCO, la cabeza de Margaret Thatcher o el mismísimo dictador Franco, uniformado y de cuerpo entero, conservados dentro de neveras de una conocida marca de refrescos, o un imán un sacerdote y un rabino ridículamente colocados unos sobre otros.



*Figura 67. Always Franco. Merino, E. (2013). El hiperrealismo se convierte en esta pieza en un arma mediática con un claro discurso. :Recuperado de: [https://elpais.com/cultura/2013/07/11/actualidad/1373550165\\_704869.html](https://elpais.com/cultura/2013/07/11/actualidad/1373550165_704869.html)*

La estrategia de Merino es claramente el choque frontal, mostrar el ridículo, por desubicación del personaje, previamente raptado, mediante el hiperrealismo.

Tomando como ejemplo su obra *Always Franco* (2012) de entre otras muchas en las



*Figura 68. Stairway to Heaven. Merino, E. (2010). Las tres religiones del libro sometidas a una ridícula aunque muy sugerente forma de pirámide social en donde intuimos que el orden aporta significado. Recuperado de: [https://live.staticflickr.com/8014/7602383396\\_1360821498\\_b.jpg](https://live.staticflickr.com/8014/7602383396_1360821498_b.jpg)*

que muestra a tiranos del mundo refrigerados en neveras, Merino utiliza la figura del dictador siendo consciente del carácter elitista y mediático del espacio donde va a ser expuesta para, precisamente, golpear en el núcleo de aquello que combate y colocar un mensaje en el imaginario público.

En general, en la obra de Merino hallamos un ejemplo de espectacularidad bien entendida pues se pone todo el poder de fascinación que el evidente alarde de habilidad plástica ofrece, al servicio de un combativo mensaje de un modo totalmente opuesto al uso abyecto que desde el neoliberalismo se suele dar a lo espectacular.

## 4.9 - Lo ridículo mecánico

### 4.9.1 - Jean Tinguely. *Hommage à New York*

Si hay un artista que consigue aunar completamente en su obra lo mecánico y lo ridículo, este es sin duda Jean Tinguely. Creador de innumerables esculturas y delirantes fuentes maquinales, sus orígenes como integrante del *Nuevo Realismo*<sup>39</sup> determinan la inspiración dadaísta de sus montajes que parodian el mecanicismo modernista, la fe en la máquina y en el progreso así entendido.

Comienza su particular trayectoria con la utilización de la mecánica como parodia realizando una serie de esculturas móviles que, bajo el título genérico *Méta-matics*, ridiculizan el concepto aurático del trabajo artístico. Las *Méta-matics* son máquinas de

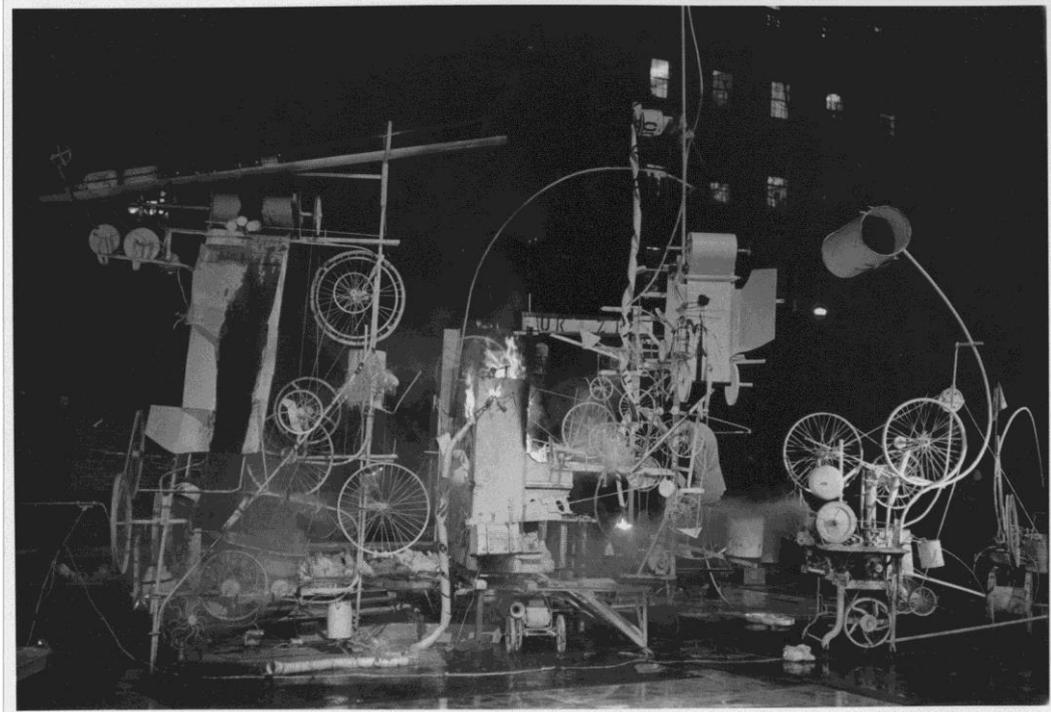
---

<sup>39</sup> *Nuevo realismo* es una tendencia vanguardista fundada en los años 60 por Yves Klein y el crítico de arte Pierre Restany en la galería Apollinaire de Milán. Por su uso de objetos comerciales, así como de desecho, podría definirse como la versión francesa del Pop art estadounidense si bien presentando un perfil social mucho más crítico con el capitalismo.

dibujo con las cuales invita al público a realizar sus propias obras de arte, usando así la mecánica para atacar las relaciones entre el artista, el espectador y el propio mercado.

Posiblemente tras descubrir el tremendo potencial caricaturesco presente en la mecánica, Tinguely extiende su concepto hacia cuestiones más amplias utilizando las máquinas para un cuestionamiento más general de la sociedad del S. XX, basada en la productividad sin fin. Ejemplo paradigmático de ello, y de toda su obra, es su instalación autodestructiva titulada *Hommage à New York*. Fue esta una de sus primeras obras de gran tamaño, realizada con infinidad de objetos y chatarra para exhibirla en el jardín de esculturas del MoMA, concebida para desarrollar un sinfín de movimientos, actuaciones, llamaradas y humaredas que acabaron finalmente llevando el artefacto a su autodestrucción ante los ojos del público.

Tinguely lleva así en esta obra la crítica y la parodia hasta sus últimas consecuencias sacrificando incluso la obra en pos de la contundencia del mensaje. Entendemos esta destrucción como un marcado rasgo de hipertrofia en el mensaje, una necesaria sobreactuación que, despreciando su original carácter objetual, convierte la instalación en un mensaje mucho más rotundo y meridianamente claro.



*Figura 69. Hommage à New York.* Tinguely, J. (1960). Intrincado montaje cinético que se autodestruyó en su absurdo funcionamiento dotando así de un innegable contenido ridículamente crítico a la instalación. Recuperado de: [https://www.moma.org/d/c/installation\\_images/W1siZiIsIjM1NTIyNCJdLFsicCIslmNvb nZlcnQiLCltcXVhbGl0eSA5MCAtemVzaXplIDE1MzZ4MTUzNlx1MDAzZSJdXQ.jpg?sha=c0b5ef1858f2e8da](https://www.moma.org/d/c/installation_images/W1siZiIsIjM1NTIyNCJdLFsicCIslmNvb nZlcnQiLCltcXVhbGl0eSA5MCAtemVzaXplIDE1MzZ4MTUzNlx1MDAzZSJdXQ.jpg?sha=c0b5ef1858f2e8da)

En lo que podríamos llamar su siguiente etapa, Tinguely comienza a pintar de negro todas sus esculturas. Presentan así un aspecto más homogéneo reforzando la idea de que los distintos elementos forman parte de un objeto único. Bajo este concepto crea *Chars*, una serie de esculturas que con sus movimientos y sonidos, metálicos y sincopados, evocan unos ridículos carros de combate sometidos al filtro de lo absurdo en una clara burla de lo bélico.

En adelante sus montajes irán aumentando en tamaño y complejidad. Con las *Méta-Harmonies*, enormes montajes equipados con instrumentos musicales, explotará las cualidades artísticas del ruido y, ya en su última etapa, incluirá en sus artefactos calaveras

y huesos de animales dando así un cierto cariz dramático a sus parodias al introducir en ellas el elemento de la muerte a través de la figurada risa mecánica de los cráneos.

#### 4.9.2 - Chris Burden. *Metropolis I*

En similar sentido a la referida obra de Tinguely, la pieza de Chris Burden titulada *Metrópolis II* es, a nuestro juicio, uno de los montajes más extremos y certeros en la presentación de lo humano desde la experiencia de la hipertrofia y el ridículo.

Se trata de una compleja estructura de unos diez metros de longitud por seis de profundidad. El montaje consiste en una intrincada maraña de pequeñas carreteras por dónde circulan a toda velocidad pequeños coches de juguete, en una caótica danza sin fin dónde se colapsan, chocan y se desvían entre ellos afectando incluso, en sus accidentes, a algún tren cuyas vías también forman parte de la pieza.

El resultado es una divertida obra que establece diversos juegos. En una primera aproximación resulta un artefacto extremo y estresante, tanto por su frenética actividad como por el machacón, y en cierto modo hipnótico, sonido del rozamiento y choques constantes entre los 1.100 coches que circulan por él. En un segundo momento percibimos la paradoja consistente en el hecho de que la atmósfera de ansiedad del montaje sea generada por elementos que no son otra cosa que juguetes y que, en principio, deberían retrotraernos a tiempos felizmente infantiles.



*Figura 70. Metropolis I. Burden, C. (2011). Con un guiño en su nombre a la película de Fritz Lang, Burden nos lleva en esta pieza a palpar el ridículo sinsentido de nuestra acelerada sociedad. Recuperado de: <https://cdn8.openculture.com/wp-content/uploads/2015/06/metropolis-ii.jpg>*

Lo lúdico se convierte magistralmente en siniestro en este montaje donde se precipitan unos juguetes sobre otros chocando y formando una masa multicolor que, como los restos de un tsunami, se va desplazando sin rumbo fijo hasta volver a verse atrapados en la cinta que los eleva y los devuelve al punto de partida.

Pocas experiencias resultan más traumáticas al ser humano que los accidentes de circulación. Esos accidentes, multiplicados hasta el absurdo y reproducidos a escala reducida por coches de juguete, devienen una tragicómica danza que, apoyada en la

coincidencia del nombre del montaje con el de la futurista película de Fritz Lang<sup>40</sup>, nos arroja una visión a medio camino entre lo apocalíptico y lo ridículo, que define muy vívidamente el sinsentido de una sociedad basada en el desarrollo sin límites.

#### 4.9.3 - Jana Sterback. *Remote control II*

En *Remote Control II* (1989) Jana Sterbak desarrolla un interesante juego metafórico aludiendo mediante el uso de la mecánica a todo un constructo social. Formalmente se trata de un miriñaque de acero de un tamaño exagerado hasta el punto de que la bailarina, que debido a su tamaño más que vestirlo lo habita, elevada y colgando en su interior pierde el contacto de sus pies con el suelo y con ello todo control sobre sus pasos.

El miriñaque presenta unas ruedas y un motor teledirigido cuya trayectoria puede ser desviada e influida por el público anulando así su voluntad y el control sobre su persona. Es pues, a nuestro entender, una materialización mecanizada de la moda entendida como concepto patriarcal, una estructura fingidamente creada para la belleza, cuya rigidez la convierte en jaula ante nuestros ojos, un inquietante artefacto para la dominación.

---

<sup>40</sup>Pommer, E. (productor) y Lang, F. (director), (1927), *Metropolis*, [cinta cinematográfica] Rep. De Weimar: UFA. Mítica película del Expresionismo alemán cuyo argumento transcurre en una distópica sociedad futurista.



*Figura 71. Remote Control Sterbak, J. (1989). Miriñaque metálico teledirigido como prenda de dominación femenina. Recuperado: [https://img.macba.cat/public/styles/obra\\_ficha/public/imagenes/obras/0180\\_001\\_1.jpg?itok=kLE4suwA&timestamp=1577369892](https://img.macba.cat/public/styles/obra_ficha/public/imagenes/obras/0180_001_1.jpg?itok=kLE4suwA&timestamp=1577369892)*

Diseñados en 1989 para una instalación coreográfica con varias bailarinas, cada miriñaque, como decíamos, era dirigido por una bailarina sí bien el público podía interferir con mandos a distancia y cambiar sus rumbos restando autonomía al movimiento de las mujeres.

Es en este punto donde, a través del sutil juego de enajenación, Sterbak genera un conflicto entre el cuerpo y la máquina que no está exento de un humor en cierto modo triste, funesto, en la línea del humor como *carnaval frío*<sup>41</sup> que enunciara Eco (1998).

Así, *Remote Control II* constituye un verdadero referente del uso de la mecánica en las artes visuales como un eficaz lenguaje connotativo mediante el cual establecer significados múltiples en los objetos creando interesantes juegos de analogía, de contradicción o, por qué no, de ambas a la vez.

#### 4.9.4 - Wim Delvoye. *Gothic Works* y *Cloaca*

Abordamos la obra de Wim Delvoye remitiéndonos a sus obras, en dos direcciones, como claros ejemplos de la utilización de la mecánica con fines inequívocamente ridículos: por un lado, en lo que quizás sea su trabajo escultórico más reconocido, bajo el título genérico *Gothic works* desarrolla una serie de piezas en las que logra magistralmente una inusitada y difícil combinación entre belleza y ridículo. Para ello utiliza gran profusión de elementos arquitectónicos y ornamentales góticos, de exquisita y delicada factura, para construir con ellos, entre otras cosas, excavadoras, camiones y hormigoneras en donde el sinsentido por contraste entre la forma y la supuesta función de las máquinas desarrolla, a nuestro parecer, un sugerente camino.

La hipertrofia ornamental, aplicada a elementos tan prosaicamente funcionales como una hormigonera o una excavadora, genera al mismo tiempo un indudable goce estético en la

---

<sup>41</sup> Para más información, ver cita en el apartado 6.4 de esta tesis (p.192)

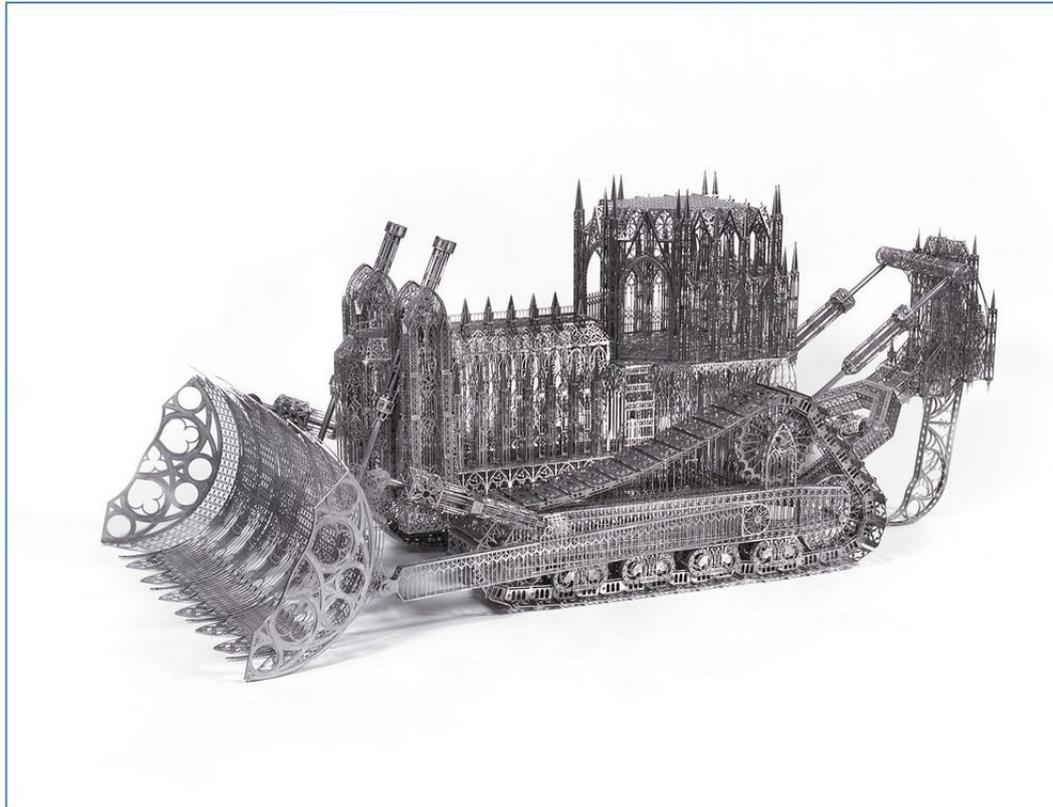


Figura 72. D11. Delvoye, W. (2007). Pieza de la serie *Gothic Works* donde Delvoye desarrolla una sugestiva mezcla de humor y belleza mediante absurdos objetos industriales de estética gótica. Recuperado de: [https://wimdelvoye.be/medialibrary/cache/projectthumbretina/media/33acaa9d-e5d8-318a-84cf-37aaabb90245\\_265.jpg?t=20140704032832](https://wimdelvoye.be/medialibrary/cache/projectthumbretina/media/33acaa9d-e5d8-318a-84cf-37aaabb90245_265.jpg?t=20140704032832)

observación de la forma finamente decorada y un abrupto choque al percibir el tremendo absurdo, generado entre forma y función, que nos lleva más allá, en una superación de lo formalmente bello, hacia un nuevo y extraño concepto de lo sublime concebido desde el ridículo.

También si abordamos las obras desde el terreno de lo meramente conceptual, estas piezas nos deparan un segundo contraste al presentar unidos, en paradójica contraposición, la tremenda practicidad del mundo de la construcción y de los movimientos de tierras y el sentido de la elevación y la espiritualidad que, posiblemente como ningún otro movimiento artístico, encarna la arquitectura gótica.

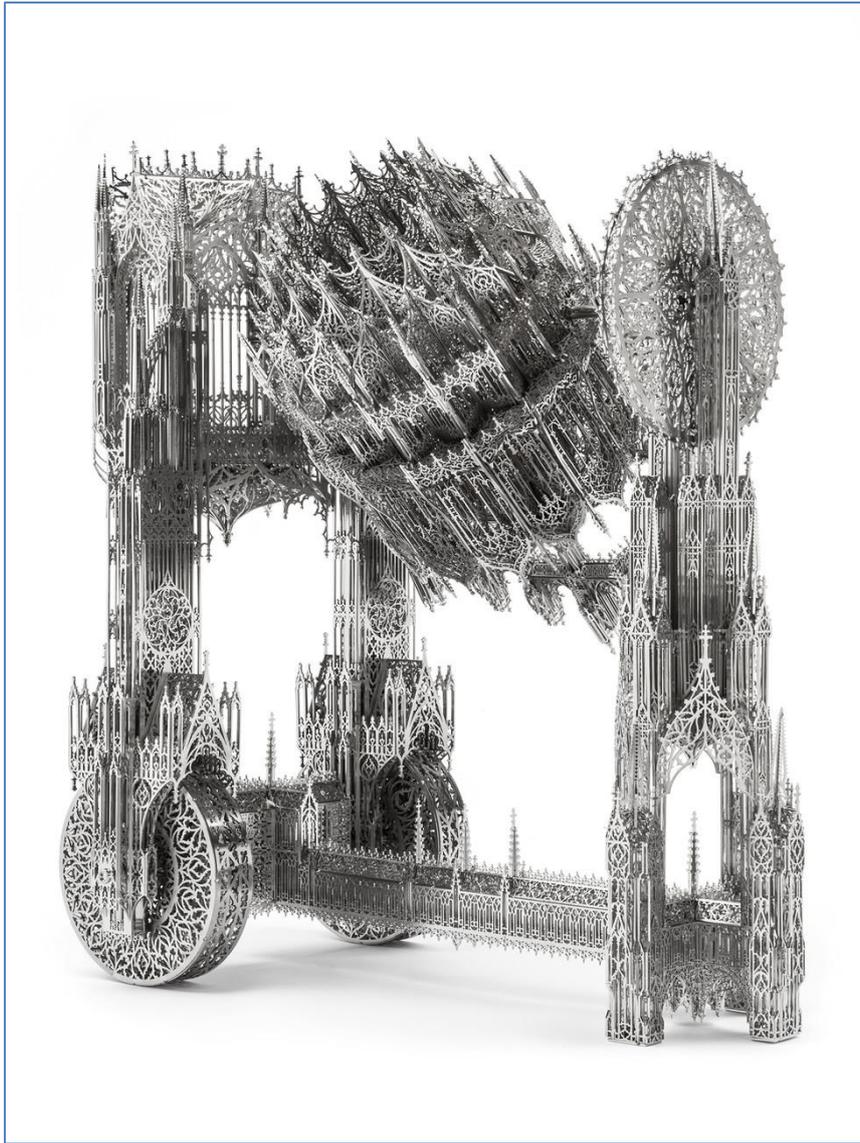
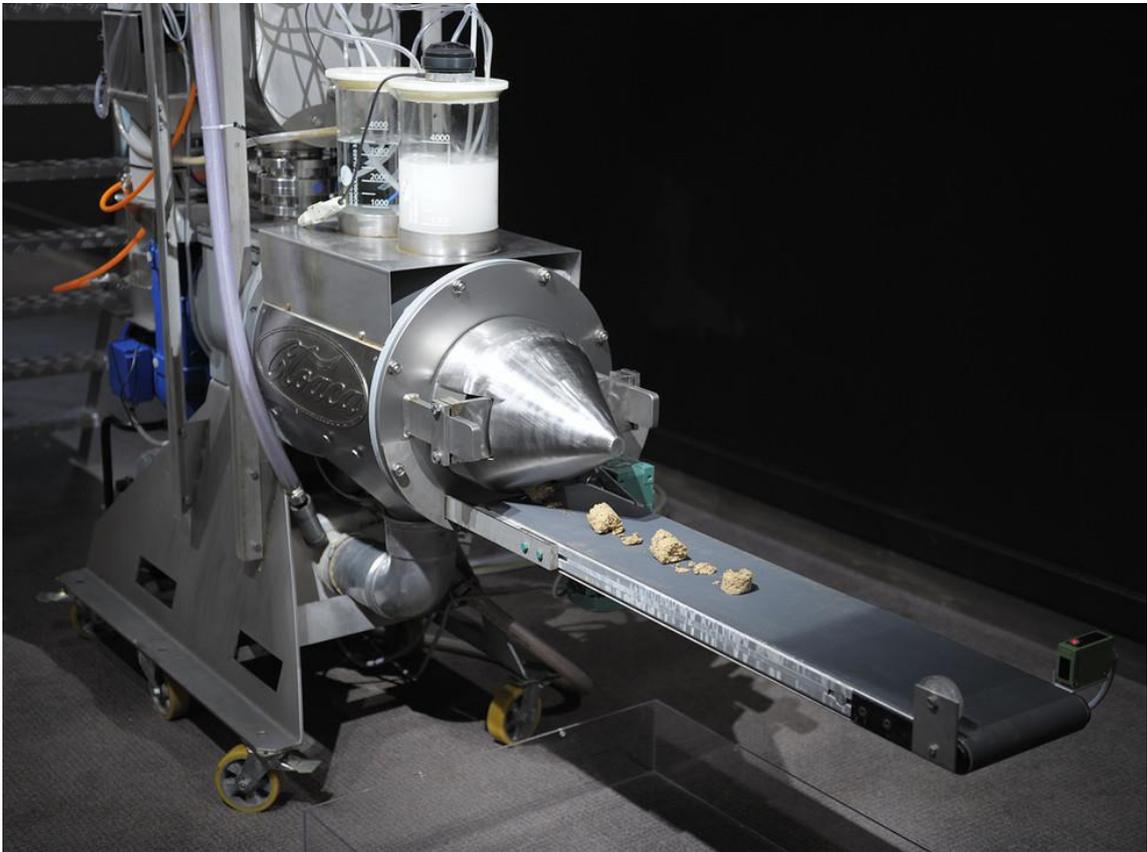


Figura 73. *Concrete mixer*, Delvoye, W. (2013). Pieza que explota el potencial expresivo y ridículo existente en el contraste entre el exquisito acabado de la máquina y su tosca función. Recuperado de: [https://wimdelvoye.be/medialibrary/cache/projectthumbretina/media/ca7ae78a-8c4b-31c2-9333-0621d2366272\\_380.jpg?t=20141121102020](https://wimdelvoye.be/medialibrary/cache/projectthumbretina/media/ca7ae78a-8c4b-31c2-9333-0621d2366272_380.jpg?t=20141121102020)

Creemos, por otra parte, interesante en este apartado volver sobre el trabajo *Cloaca*, ya tratado anteriormente, por las evidentes implicaciones mecánicas que plantea. A imitación de lo humano, las máquinas paradójicas de *Cloaca*, adoptando una función que les es ajena, producen excrementos. La alusión formal a las máquinas hipertrofia así el sentido caricaturesco del trabajo al evocar la monofuncionalidad propia de estas para referirse al

humano como un ridículo ser fundamentalmente escatológico, cuya principal cualidad no es otra que la producción de excrementos.



*Figura 74. Cloaca N° 5, Delvoye, W. (2006). En esta versión optimizada de su Cloaca original, Wim Delvoye añade el contraste de la referencia en su nombre y logotipo al célebre perfume femenino Channel n°5 como recurso para hipertrofiar lo ridículo del montaje. Recuperado de [:https://wimdelvoye.be/medialibrary/cache/projectthumbretina/media/ea97a654-c524-3817-896a-d475c9ec2295\\_1260.jpg?t=20141031043710](https://wimdelvoye.be/medialibrary/cache/projectthumbretina/media/ea97a654-c524-3817-896a-d475c9ec2295_1260.jpg?t=20141031043710))*

*Cloaca* traza así un interesante arco metafórico entre lo mecánico y lo humano fustigando conceptualmente, a través de la máquina, nuestra complaciente autopercepción como especie inteligente que culmina la evolución. Es por ello que, también en este segundo ejemplo, hallamos en la obra de Wim Delvoye un ejemplo fundamental a seguir o, cuando menos, a conocer desde el interés por la relación entre escultura y el concepto de *lo ridículo*.



**PARTE II**

**PRODUCCIÓN ARTÍSTICA PROPIA. LA ESCULTURA COMO  
EXPRESIÓN DE LO RIDÍCULO**



## **5.- LO RIDÍCULO EN LA OBRA PROPIA. FIGURAS RETÓRICAS Y OTROS RECURSOS EXPRESIVOS**

En la primera parte de la presente tesis hemos tratado de establecer el marco para una adecuada contextualización de nuestro trabajo respecto al concepto de *lo ridículo* entendido como su línea axial. Nos hemos referido a lo ridículo y su relación con conceptos afines como son el humor, la comicidad, el absurdo, la hostilidad o la distancia para definirlo como recurso expresivo en general.

Más adelante hemos reducido el foco atendiendo de un modo más particular a los recursos para el ridículo aplicables de un modo más específico en el campo de la escultura, entendida desde su concepto expandido<sup>42</sup>, y más concretamente en nuestro propio trabajo para contextualizarlo conceptualmente.

También hemos trazado un breve recorrido acerca de la relación entre ridículo y escultura en la historia mediante una aproximación progresiva, desde la Antigüedad hasta el momento actual, refiriéndonos a artistas con cuya obra vemos claros vínculos creativos o que han ejercido alguna influencia en nuestro trabajo.

Una vez acotado pues el ámbito en que se contextualiza nuestra obra, pasaremos ahora a definirla como base argumental sobre la cual hemos construido la propuesta de la

---

<sup>42</sup> En el sentido definido por Rosalind Krauss en: Krauss, R. (1979). *La escultura en el campo expandido. La posmodernidad*. Barcelona: Kairós, pp. 59-74.

presente tesis doctoral. Desarrollaremos, a través de nuestro trabajo, extendido en el tiempo, el concepto de hipertrofia como detonante, incluso como lenguaje, para la sátira y el desafío de la norma desde la escultura. Para ello, a los conceptos generales ya descritos en apartados anteriores, sumaremos otros abordados de un modo más específico, pasando después a referirlos en aplicación directa a nuestras obras.

### 5.1 - Tropos. El tropo como recurso creativo

Nuestro trabajo es una constante alusión mediante el objeto a conceptos que se hallan fuera de él. Realizamos objetos, proyectamos espacios o dibujamos formas que no son un fin en sí mismas sino que pretenden proyectar significados que, en principio, les son ajenos. Podemos entender por ello nuestras obras en general como signos gráficos llevados a menudo a la tridimensionalidad y por ello nos referiremos en este sentido a ellas brevemente, pues sería por sí solo tema para otra tesis, desde el prisma de la semiótica.

Atendiendo por una parte a la célebre clasificación de Peirce (2005, Párr. 2304), [que nos permitiremos interpretar por hallarla un tanto enrevesada] basada en tres tipos de signos:

Un signo es o bien un icono, un índice o un símbolo. Un icono es un signo que poseería el carácter que le convierte en significante incluso aunque su objeto no existiera, así como una raya de lápiz representa una línea geométrica.

Luego llamamos icono al signo con el que se pretende representar lo que significa, en lo que podríamos denominar como una suerte de literalidad plástica, o una representación desde la mimesis.

Un índice es un signo que perdería al instante el carácter que le convierte en signo si su objeto desapareciera, pero no perdería ese carácter si no hubiese interpretante. Tal, por ejemplo, es un trozo de madera con un orificio de bala en él como señal de disparo, pues sin disparo no habría habido orificio. Pero hay un orificio ahí, tenga alguien el buen sentido de atribuírselo a un disparo o no.

Sin haber sido realizado con intención comunicativa, su carácter de signo lo determina el hecho de que evoque algo a alguien. Es una mera interpretación del observador basada en relaciones causa-efecto. Por último:

Un símbolo es un signo que perdería el carácter que lo convierte en signo si no hubiera interpretante. Tal es cualquier expresión de habla que significa lo que significa sólo en virtud de que se comprende que tiene esa significación.

Se trata, por tanto, de un signo realizado con voluntad comunicativa pero que no refleja su significado miméticamente sino de un modo convencional y sin semejanza formal.

Nuestro trabajo, desde la perspectiva del autor, en principio responde a una naturaleza icónica al estar concebido con intención comunicativa y basar dicha comunicación en el establecimiento de relaciones de semejanza formal, si bien pretendemos a menudo que esas semejanzas sean interpretadas por el público como indicios de otros significados con los que no se guarda semejanza formal, en una suerte de juego perceptivo, a modo de jeroglíficos de complicidad intelectual.

Así pues, realizamos iconos, a modo de significantes para generar indicios, que lleven a una idea y para cuya mejor definición podemos, por otra parte, trazar un claro paralelismo con el recurso literario de los tropos.

En su segunda acepción, la RAE define tropo como “Empleo de una palabra en sentido distinto del que propiamente le corresponde, pero que tiene con este alguna conexión, correspondencia o semejanza. La metáfora, la metonimia y la sinécdoque son tipos de tropos”.

De este modo, en función de la naturaleza de dicha conexión, que en nuestras obras solemos establecer en base a indicios, cabría afirmar, salvando las distancias, que principalmente basamos nuestro quehacer en la creación de una suerte de metonimias y de metáforas<sup>43</sup> visuales entendidas al modo lacaniano. Para dar una breve explicación de dichos conceptos, sin desviarnos en exceso del tema, recurriremos a la definición recogida por Puche (1971) en su artículo sobre la relación entre lenguaje e inconsciente en Lacan:

Metonimia: Corresponde a la idea de que es la conexión de dos palabras en un solo significante. Corresponde a la fórmula "palabra a palabra": (mot a mot).

Metáfora: Corresponde a la fórmula según la cual un significante substituye al otro tomando su lugar en la cadena significante: corresponde a la fórmula "una palabra por otra". (un mot pour un autre).

---

<sup>43</sup>Volviendo a la RAE, la metonimia es el *tropo que designa algo con el nombre de otra cosa tomando el efecto por la causa o viceversa (...)*, mientras que la metáfora es la *traslación del sentido recto de una voz a otro figurado, en virtud de una comparación tácita, como en las perlas del rocío, la primavera de la vida o refrenar las pasiones.*

Así pues, mientras que la metáfora es una estructura en la que se trata de la substitución de significante a significante la que produce la significación, en la metonimia tenemos que se trata de la figura que señala la conexión existente entre un significante y otro soportando así estos dos procesos. (p.179)

En función de ello cabe afirmar que mientras en unas piezas establecemos conexiones claramente rastreables entre significantes presentes, que podríamos calificar de metonímicas, en otras, que denominaríamos metafóricas, procedemos más bien a sustituir unos significantes por otros, en virtud de relaciones más lejanas o sutiles, generalmente irónicas, mediante las cuales urdimos espacios de sátira entendida desde las artes visuales.

En la metonimia existe una relación inteligible, una continuidad entre la palabra y lo representado similar a la que pretendemos ejercer entre nuestros objetos y los conceptos que representan cuando, por ejemplo, establecemos relaciones de causa y efecto entre nuestras máquinas absurdas y la función que evocan mediante la conexión entre significantes.

En la metáfora, en cambio, proponemos significantes como sustitutos de otros, como veremos, por ejemplo cuando proponemos un vals para evocar un estado de ánimo colectivo. En ambos casos, ya sea recurriendo a la una o a la otra, podemos hallar en todas nuestras obras una recurrente tendencia a la teatralidad.

## 5.2 - La ironía como sustrato conceptual

La RAE define la ironía como: “Expresión que da a entender algo contrario o diferente de lo que se dice, generalmente como burla disimulada”. Es un constante fin en nuestro

trabajo de hipertrofia y forma parte también de esa “mirada consciente” que tuvimos el honor de ver definida, en el texto de un catálogo propio, por Román de la Calle (1997):

En realidad no podría existir la ironía sin una conciencia -una mirada consciente- capaz de concebirla, hábil en contrastar situaciones, versada en admirar las plurales divergencias emergentes y dispuesta siempre a entrar plenamente en su juego, aunque sin por ello renunciar al mantenimiento de una determinada “distancia de seguridad”. Porque, ciertamente, en el ejercicio de la mirada irónica nos sabemos y consideramos radicalmente espectadores activos -y por ello también autoconscientes- , ocupando nuestro reservado lugar en las gradas del espectáculo.

De hecho la mirada irónica no sólo se limita a contemplar sino que simultáneamente enjuicia, apuesta y juega, es decir, que participa, aunque a la vez sabe reservarse, interpreta para simpatizar o fustigar - según los casos-, pero nunca es, por supuesto, neutral o pasivamente indiferente (...) ¿Acaso hemos olvidado la huella etimológica del término griego, donde “eironeia” supone el recurso a una interrogación que finge ignorancia, que simula intensamente a la vez que cuestiona con eficaz inmediatez? ( Párr. 1-2)

Incide De la Calle, pues, en el carácter consciente y racional del discurso irónico que, si bien mantiene cierta *distancia de seguridad* respecto de las cuestiones que aborda, es expresión inequívoca de interés por aquello a lo que interroga, de estudio sereno de la realidad para, en nuestro caso mediante la hipertrofia, desentrañar y mostrar aquello que, entendemos, está oculto en las cosas:

Por lo común suele hablarse de ironía inmanente siempre que los elementos constitutivos o las condiciones necesarias al juicio irónico se hallan reunidos -como intencionadamente predispuestos- bien sea en la naturaleza o en el hombre. En tales circunstancias es como si -dichas condiciones y elementos- se encontraran, a fortiori y

desde siempre, potencialmente insertos en los datos de lo real, aguardando el adecuado momento de actualizarse, precisamente en el encuentro con la conciencia irónica.  
(Párr.6)

Continúa un poco más adelante, apuntando el carácter analítico del discurso irónico al discriminar entre lo aparente y lo profundo que muestran las lecturas denotativas y connotativas, y su carácter de estrategia comunicativa abierta que interpela al espectador en una contemplación activa:

No en vano -es bien sabido- la ironía se define, ante todo, por la cadena de contraposiciones que, en el medio expresivo, se establece entre el sentido aparente y el sentido profundo que vehicula. Es por ello que apela inevitablemente a nuestra interpretación: la necesita y exige, con decisión, en la medida que depende -su propio desarrollo- de la intencionalidad de nuestra consciencia.

Téngase en cuenta que -en este caso- la ironía reside en los contrastes que se posibilitan y articulan entre el sentido inmediato, que denotativamente descubrimos en las propuestas escultóricas, y los correspondientes resultados, propios de la actividad del pensamiento, que de tal lectura connotativamente se derivan. No por casualidad, desde una perspectiva retórica, la ironía es una figura de pensamiento y no una figura de dicción. (Párr. 9-10)

Y remata la cuestión aludiendo al uso en nuestro trabajo de estrategias para la ironía. Recursos irónicos que, superando la literalidad de la pieza, provocan una percepción amplificada de la misma que bien podemos definir como hipertrofia:

No se trata, pues, de cambiar el posible sentido “literal” de las imágenes sino de mantener y contrastar tal sentido inmediato con aquellos otros arracimados sentidos que es capaz de urdir y desvelar el pensamiento en su particular ejercicio, aguijoneado por las eficaces estrategias de la ironía. (Párr. 11)

### 5.3 - Teatralidad. Mostrando el fingimiento

Para entender el sentido en la aplicación de este concepto en nuestro trabajo resulta sumamente esclarecedor el texto de Óscar Cornago (2009), que lo define bajo el título *¿Qué es la teatralidad?*

Leyendo este texto, en un primer momento, cabría concluir que su definición de lo teatral es algo sumamente alejado de nuestro trabajo, por ser nuestras piezas de naturaleza claramente objetual y, por ello, preexistentes al momento en que alguien las mira:

El elemento inicial para empezar a entender la teatralidad es la mirada del otro, lo que hace de desencadenante. Todo fenómeno de teatralidad se construye a partir de un tercero que está mirando. Se trata de un acercamiento muy diferente al de la literariedad, pues un texto, ya sea en su sentido estricto como texto escrito, o en sentido figurado, como texto escénico, cinematográfico o cultural, existe al margen de quien lo mira. Es una realidad sostenida por una determinada estructura que cohesiona sus elementos y que no necesita el ser mirada por alguien para poder existir, sí quizá para ser leído o interpretado, pero su existencia es previa al momento de la interpretación. Es cierto que todo fenómeno estético, y por tanto cualquier obra artística, está construida pensando en el efecto que ha de causar en su receptor, pero el caso de la teatralidad no solo se piensa en función de su efecto en el otro, sino que no existe como una realidad fuera del momento en el que alguien está mirando; cuando deje de mirar, dejará de haber teatralidad. (Párr. 10)

De esta primera característica se deduce que, pese a su existencia como piezas escultóricas al margen de la mirada del otro, hay cierta teatralidad en el montaje que se

realiza para una exposición única y concreta, y sobre todo en el transcurso de una instalación dinámica, que solo funciona cuando se halla abierta al público.

Más fácil nos resulta, en cambio, relacionar muchas de nuestras piezas, pese a la literariedad de su existencia como objetos, con aquello a lo que define Cornago, seguidamente, como la segunda clave del hecho teatral:

Esto nos ofrece la segunda clave del hecho teatral: se trata de algo procesual, que solo tiene realidad mientras está funcionando. No es posible pensarlo como un producto acabado o como un texto que espera paciente la llegada de un lector/receptor para ser interpretado. Pongamos un ejemplo paradigmático de algo teatral en cualquier cultura, como el hecho de disfrazarse. Nadie se disfraza si no va a ser visto por otra persona. Uno se disfraza para exhibirse luego en un espacio público, donde la mirada del otro va a desencadenar el mecanismo de la teatralidad. Si un disfraz no exige la mirada del otro, ya no estaría concebido como un disfraz, sino como un vestido específico para una determinada circunstancia. Pensemos, por ejemplo, en la vestimenta de un cura cuando celebra una misa o de un profesional para desarrollar su trabajo, por ejemplo, la bata de un médico, en ambos casos el vestido tiene una función, ya sea de orden trascendental o práctico. En el caso del disfraz no hay ninguna otra función que el ser visto por otro. Ahora bien, entre estos dos casos propuestos, el del cura es más teatral que el del médico, porque si bien cada elemento de la ceremonia se justifica por su significado trascendental, el acto en sí de la ceremonia participa de la teatralidad en mayor medida que la labor del médico, justificada de manera intrínseca desde su rentabilidad práctica; de ahí la importancia en el primer caso de la presencia del feligrés que acude a la misa y sin la cual el sentido del acto ritual sería dudoso. (Párr. 11)

Así pues entendemos pese al sentido del texto que, del mismo modo que la existencia en el armario de la vestimenta de un cura no la despoja de su carácter teatral cuando se pone en marcha la representación de la misa, nuestras máquinas o nuestros angelotes adquieren su carácter teatral cuando, como el atuendo del religioso, asumen su papel de

soporte físico de nuestro ritual en el momento en que comienza su manipulación por parte del público o la interacción con su danza. Es decir, cuando se inicia nuestro juego de fingimiento.

Es justamente este fingimiento, este constante empeño en mostrar la tramoya oculta tras la realidad lo que acerca nuestro trabajo, en este caso ya totalmente, al tercer precepto de la teatralidad enunciado por Cornago:

Lo fundamental en el efecto de la teatralidad es que esta dinámica de engaño o fingimiento se haga visible, es decir, que el que mira descubra por detrás del disfraz de mujer la verdadera identidad de hombre. Si el disfraz estuviera tan bien realizado que el que mira no descubriese que detrás se oculta un hombre, la representación dejaría de ser teatral. El engaño se haría invisible y el juego teatral no tendría lugar. Esta es la diferencia esencial entre teatralidad y representación, términos que a menudo se confunden, incluso por la crítica especializada, que tiende a sustituir el segundo por el primero, de modo que ya no se habla de representaciones, sino de teatralidades, teatralidades sociales, teatralidades políticas, teatralidades religiosas o teatralidades escénicas. La representación constituye un estado, mientras que la teatralidad es una cualidad que adquieren algunas representaciones y que se puede dar en mayor o menor medida, a diferencia de la representación, que no admite la gradualidad, es decir, no se representa más o menos, se presenta o no se representa. La teatralidad supone una mirada oblicua sobre la representación, de tal manera que hace visible el funcionamiento de la teatralidad. Tiene lugar, por tanto, un efecto de redoblamiento de la representación, una especie de representación de la representación. (Párr. 14)

Esta es, pues, la idea fundamental que determina el marcado carácter teatral de nuestro trabajo, basado siempre, más allá de la representación, en la exhibición deliberada del mecanismo y del fingimiento desde una perspectiva irónica. Tratamos de representar la propia representación como modo de delatar el mecanismo, el dispositivo que, como ya

hemos visto, convierte al individuo en sujeto. Por ello cabe afirmar que, aun tratándose de un trabajo objetual e incluso a veces netamente escultórico, la teatralidad vertebró nuestro discurso siendo un hilo conductor fundamental en los distintos juegos que, a lo largo del tiempo, hemos venido planteando.

#### 5.4 - El feísmo como verdad

Siendo desde los inicios la nuestra una pulsión artística eminentemente plástica, llevamos a cabo siempre, en paralelo al evidente cariz irónico de nuestra principal línea de trabajo, que centrará la presente tesis doctoral, una línea de trabajo escultórico aparentemente más tradicional en cuanto a su enfoque realista, con el cuerpo humano como referencia y su adscripción escultórica a la lógica del pedestal.

Este planteamiento escultórico más clásico, además de soporte pecuniario, aportó a nuestro trabajo un enfoque altamente racional, pues el modelado no es otra cosa que ordenamiento espacial en función de una profunda observación racional partiendo de lo general para llegar a lo particular. De este modo, como defenderemos en la presente tesis, modelado, caricatura e hipertrofia son procesos racionales que se apoyan y complementan entre sí.

Una línea de trabajo “realista” que, aunque aparenta ser quizás menos comprometida,



*Figura 75. Medusa. (2018). 50 x 30 x 20cm. Gres patinado. Ejemplo de obra propia, de nuestra línea realista y no satírica. Fuente propia.*

a menudo aborda también la temática social desde un enfoque claro y directo, mediante el homenaje o resignificando un espacio, por qué no, desde un replanteamiento de la figuración escultórica y que, además, ha posibilitado la otra línea de trabajo por ser su único mecenazgo.



*Figura 76. Batec d'Harmonia (2018). 210 x 100 x 80 cm. Bronce. Pieza monumental para la resignificación de la Plaça de la Pau en Vall d'Uixó (Castellón). Se trata de un personaje de anatomía híbrida mediante el cual se resignificó un polémico espacio, antes ocupado por una cruz franquista de grandes dimensiones. El proyecto, en homenaje a la honda tradición musical de la ciudad, proponía la céntrica plaza como lugar desde el cual se dirige la vida de la población, como si de una pieza musical se tratase. Mediante una figura de anatomía híbrida, inclusiva, y serena, la propuesta reconvertía la base del represivo monumento en podio en torno al cual se articulaba la armonía de una vida en paz. Fuente propia.*

Esta línea “realista” nos ha proporcionado medios de vida y nutre habilidades a aplicar en la presente de manera que, entendemos, sería injusto no mencionarla aquí pues poco se habla, y no nos extenderemos ahora sobre ello, de la orfandad en que se desarrolla el trabajo artístico en este país. Pasaremos no obstante de soslayo esta vertiente para acotar la tarea, por no inscribirse en el ámbito de lo ridículo, que articula esta tesis.

Manteniéndonos pues en nuestra línea principal, el carácter satírico en nuestro trabajo siempre resultó inequívoco. Incluso desde el origen, que no es otro que cuando en la infancia nos construíamos juguetes, el enfoque caricaturesco estaba presente de un modo no razonado en la pulsión feísta y antiheroica con que construíamos nuestros monigotes de “bajo presupuesto”.

Aun no teniendo todavía más función que el juego, tendíamos a convertir aquellos “muñecos de acción”, en contraste con la apariencia heroica que se les suponía, en pequeños personajes masculinos con una característica común: su tendencia al ridículo. Siempre y de un modo inopinado nos atrajo la representación de antihéroes en nuestros juegos.



*Figura 77.* Llorens, A. (c.a.1978). 11 x 5 x 1 cm. Alambre y pasta de papel. Juguete articulado realizado en su infancia por el autor con esqueleto de alambre y pasta de cola blanca y talco. Nótese el aspecto común e incluso tendente al feísmo por su alopecia y escasa musculación por tratarse de un héroe infantil Fuente propia.

Algunos años después, cursando ya Bellas Artes a finales de los ochenta, el concepto de Posmodernidad supuso, en nuestros primeros trabajos ya de clara voluntad artística, un impulso liberador, un viento fresco frente a la hipocresía que percibíamos en los discursos altisonantes, frente a esa distancia que aún observamos a menudo entre los grandes ideales y su plasmación en el mundo. Con ojos nuevos y la inocencia sin estrenar jugamos

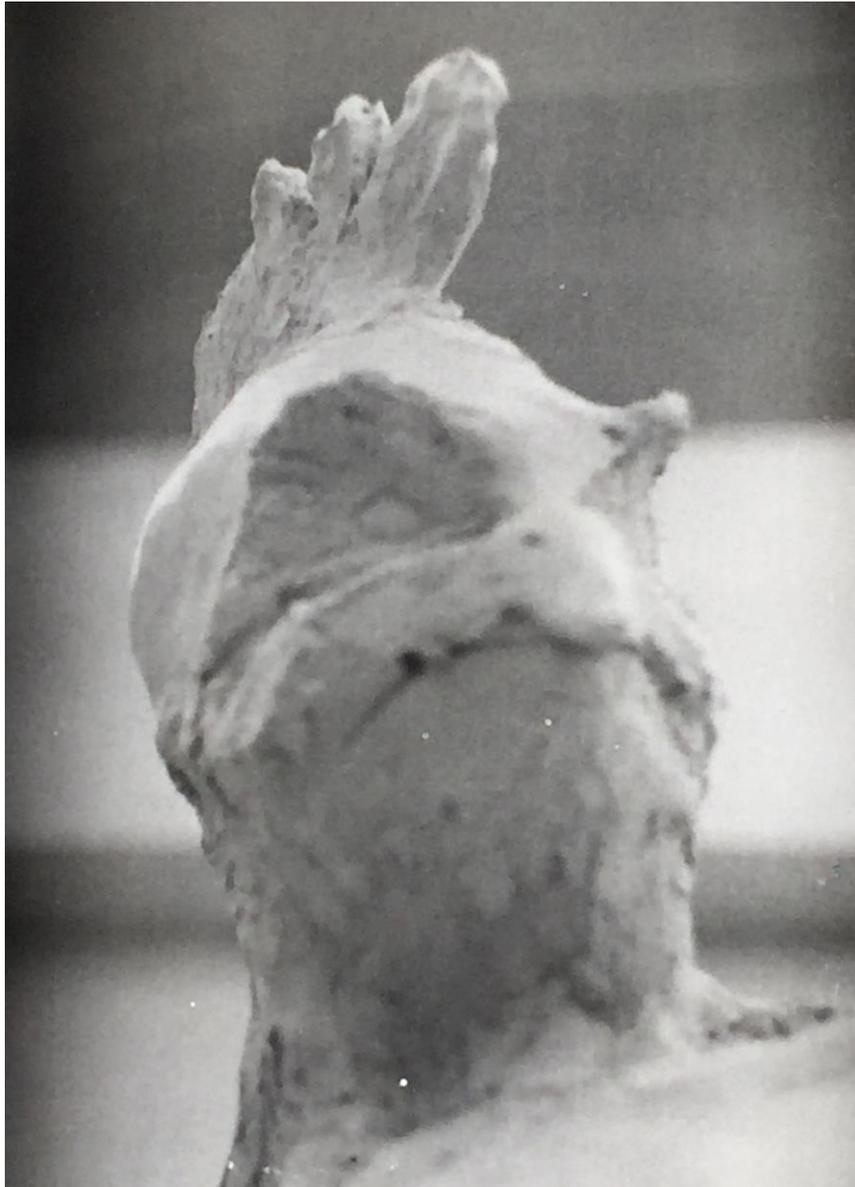
a estar de vuelta, apenas sin haber ido, sobre todo aquello que pudiera sonar a idealismo, a política o a acción social.

Eran tiempos de autocomplaciente desencanto. Como de repente alumbrados por la luz de la verdad, nos sentíamos viejos jóvenes conscientes de vivir en un mundo exhausto y cínico, carente de verdades más allá de las que encierra el individuo, abrazados a un *pensamiento débil*<sup>44</sup> (Rovatti & Vattimo, 1995) que al menos, comparado con los grandes paradigmas del S. XX y sus sangrientas consecuencias, se nos antojaba más dulce e inofensivo.

Fue así como asimilamos en aquel momento los metarrelatos en crisis, con lo apolíneo. Todo discurso equilibrado, convencional o moderado se convirtió para nosotros en expresión de lo establecido, siendo justamente en lo opuesto donde creímos se hallaba la verdad.

---

<sup>44</sup>Según decía Vattimo: (...) un 'pensamiento débil' que no debe traducirse por una debilidad de convicciones, sino por la conciencia de que ya no hay ningún relato metafísico que sea capaz de sustentar nuestro presente. La fundamentación del presente –nihilista en sentido nietzscheano– y la posibilidad de un futuro habitable exige renunciar a una fundamentación ontológica –por ello mismo normativa o ‘última’– de la verdad. Una época ‘postmetafísica’ (sin concepto unitario de ser) lleva consigo un pluralismo moral y epistemológico. Estamos, pues, en las antípodas de la concepción hegeliana de la filosofía que busca la unión entre razón y realidad. En el fondo lo único que nos queda es la interpretación (no la fundamentación) de lo que nos acontece.”Recuperado de: <http://www.alcoberro.info/pdf/vattimo1.pdf>



*Figura 78. Llorens, A. Hombre-pollo (1989). 195 x 50 x 50 cm. Acero y escayola modelada. (detalle). Primera obra, en segundo curso de Bellas Artes, que marcará el inicio de nuestra trayectoria en torno a lo ridículo. Fuente propia.*

De este modo decantamos nuestro incipiente trabajo en el apolíneo campo de la abstracción escultórica hacia una definitiva reanudación de aquella tendencia feísta que, de un modo intuitivo, nos venía acompañando desde los primeros garabatos y que hallaba ahora su definición en una suerte de desencanto dionisiaco, en el feísmo como expresión dionisiaca de la falta de fe en la norma y en la corrección del metarrelato moderno.

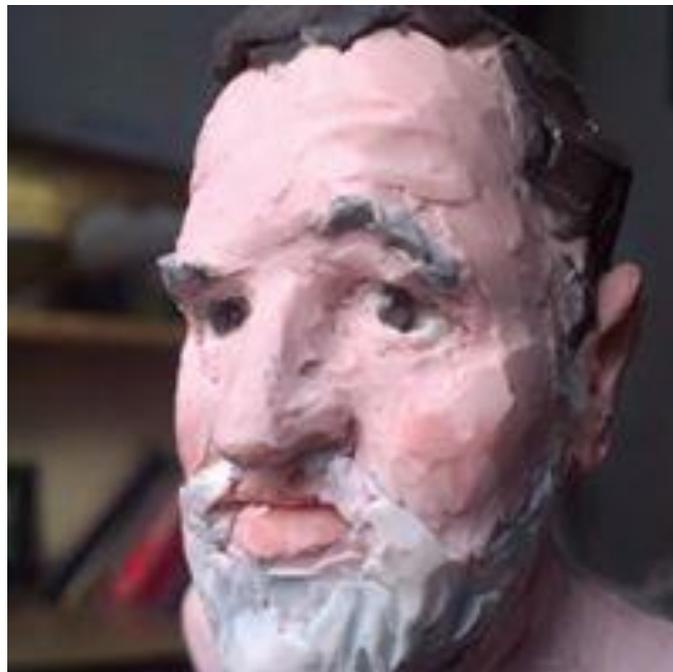
## 5.5 - La sátira como motor del pensamiento

Inmersos pues en este referido “caldo de cultivo” de desencanto y siguiendo aquella necesidad vital de cuestionamiento de los grandes relatos hallamos en la caricatura social todo un sugestivo y atrayente camino hacia donde dirigir esa pulsión plástica de tintes grotescos que nos acompañaba desde los primeros recuerdos. De un modo intuitivo, prácticamente sin reflexión previa, comenzamos a dar un sentido a ese impulso que ya desde la niñez nos había llevado a experimentar con masillas, siliconas de cristalero, alambres y en definitiva con cualquier cosa a nuestro alcance que pudiera ser usada para formar una pasta con la cual modelar aquellos hombrecillos. Así, tras el mencionado paréntesis de una corta, productiva y apasionante incursión en la -para nosotros- recién descubierta abstracción escultórica, comenzamos a hallar nuestro lugar en el trabajo desde la visión del arte como decidida toma de partido, como posicionamiento irónico frente a la realidad con el ridículo como bandera.

Ese posicionamiento irónico, que ha sido una constante en nuestro trabajo, comienza de un modo lúdico e inopinado, en los primeros monigotes de *La Grandeur*. Se trataba de dar rienda suelta a una pulsión creativa dejando su posible teorización para más tarde. Esta fue, de hecho, la mecánica habitual en nuestros trabajos iniciales: nos dejábamos llevar por un pensamiento formado en gran medida por imágenes y *a posteriori* reflexionábamos y sacábamos conclusiones al respecto. Entendemos de este modo nuestro trabajo muy cercano al juego, tanto conceptual como vivencialmente, si bien, con el tiempo, hemos ido siguiendo la trayectoria que ese impulso fue formando, aumentando cierto nivel de premeditación en las propuestas.

Veíamos en el apartado 2.3 que tanto Platón como Aristóteles rechazan la burla y solo aceptan una comicidad general, no dirigida contra nadie en concreto. Aristóteles contrapone la figura del “ingenioso”, que es aquél capaz de hacer humor en su justa medida (*Aurea Mediocritas*) representando situaciones reales pero dándoles otros nombres, y del “bufón” que lanza invectivas agresivas contra alguien en concreto con el único fin de lograr una risa malsana.

En nuestro trabajo, aun sin desdeñar este concepto de bufón y habiéndonos permitido alguna que otra *boutade*, (Fig. 79) siempre hemos buscado provocar el humor en el sentido aristotélico, porque nuestro interés siempre ha discurrido en torno a tipos y temas generales frente a los personales, más que por consideraciones éticas que, en nuestro caso, tienen más que ver con la direccionalidad, jamás reírse del más débil, que con el tipo de humor.



*Figura 79.* Llorens, A. *Mariano* (2016). Boceto rápido de caricatura realizado, a modo de *boutade* o divertimento, por el autor en plastilina de colores. Fuente propia.

Así, practicando una suerte de intertextualidad con otros campos artísticos, podemos, retomando el ya citado texto de Schere (2017) establecer, salvando las distancias, alguna comparación con la comedia de Aristófanes en cuanto a su utilización del ridículo para una comedia comprometida con su tiempo y pergeñada como recurso de persuasión, si bien constatando también algunas diferencias:

Teniendo en cuenta que los griegos percibían los matices hostiles y amigables del humor, no resulta en absoluto anacrónico afirmar que Aristófanes manipula esos matices para orientar la interpretación del público. Todos los personajes de la comedia, incluido el héroe, sufren algún grado de ridiculización y la comedia no admite personajes totalmente ajenos al ridículo; sin embargo, el comediógrafo se las ingenia para manipular en su obra las variables de lo cómico. La ausencia de referentes extratextuales en el caso de los héroes cómicos, como Diceópolis, y la presencia en cambio de un referente extratextual preciso en el caso del antagonista refuerza la estrategia persuasiva de la pieza. Al recibir un humor hostil, claramente referenciado, el ataque cómico contra el antagonista se potencia y puede trascender más fácilmente los límites de la ficción e incidir en el debate contemporáneo. (p.218)

Diferimos pues del enfoque aristofánico en nuestra general exclusión de la cuestión personal y en la no presentación de una figura positiva como modelo a imitar y otra negativa, en calidad de personajes concretos, a aborrecer. Nuestro trabajo rara vez se ha referido a personajes concretos y cuando ocasionalmente lo hemos hecho<sup>45</sup> ha sido en calidad de representantes de un grupo social concreto más que a un nivel personal en el cual no tenemos interés alguno. Coincidimos en cambio en lo esencial, salvando las distancias, al inscribirnos en esa tradición de uso del humor con fines moralizantes y en

---

<sup>45</sup> En *Summit* sí tratamos figuras concretas dirigiendo el ridículo hacia ellas si bien únicamente en relación al puesto de supremo poder que ocupan.

gran medida políticos, como desafío de la norma, en que basa Eco (1998) su definición del humor: “El humor siempre es, si no metalingüístico, sí metasemiótico: a través del lenguaje verbal o algún otro sistema de signos, pone en duda otros códigos culturales. Si hay una posibilidad de transgresión, está más bien en el humor que en lo cómico” (p.19). Al igual que también compartimos la visión de Eco del humor como verdadero ente liberador, en contraposición con el carnaval:

El humor no pretende, como el carnaval, llevarnos más allá de nuestros propios límites. Nos da la sensación, o más bien el diseño de la estructura de nuestros propios límites. Nunca está fuera de los límites, sino que mina los límites desde dentro. No busca una libertad imposible, pero es un verdadero movimiento de libertad. El humor no nos promete liberación: al contrario, nos advierte de la imposibilidad de una liberación global, recordándonos la presencia de una ley que ya no hay razón para obedecer. Al hacerlo mina la ley. Nos hace sentir la molestia de vivir bajo una ley, cualquier ley.

Así como entendemos brillante la percepción del estrecho vínculo entre el espectáculo y el carnaval, ya sea por distracción o por *despresurización*, como eficaces instancias de alienación, estabilizadoras de la estructura impuesta:

El negocio del espectáculo con muy poca frecuencia muestra humor real. Con más frecuencia vende el carnaval. Cuando aparece una pieza de humor verdadero, el espectáculo se convierte en Vanguardia: un juego filosófico supremo. Sonreímos porque nos sentimos tristes de haber descubierto, aunque solo por un momento, la verdad. Pero en ese momento nos hemos hecho demasiado sabios para creerla. Nos sentimos tranquilos y calmados, un poco enojados, con un matiz de amargura en la mente. El humor es un carnaval frío. (p.19)

Es esta, posiblemente, la cita que consideramos fundamental en la presente tesis, al definir fielmente la posición que siempre hemos mantenido respecto a nuestro trabajo. En

nuestras propuestas no buscamos generar una experiencia, un momento vivencial excepcional a modo de alivio freudiano tras el cual volver a la normalidad, a no ser que dicha experiencia pueda ser usada para señalar algo, porque lo que buscamos es precisamente eso: hipertrofiar la realidad para hacer visibles los límites valiéndonos para ello del ridículo.



## 6.- LA HIPERTROFIA COMO LENGUAJE

Abrimos ahora capítulo aparte en la definición de características comunicativas propias de nuestro trabajo, para definir otra de ellas que entendemos fundamental y específica en nuestro discurso. Nos referimos a la hipertrofia, un recurso que, adoptando diversas formas, bien podemos afirmar que, como mostraremos detenidamente en el siguiente capítulo, define nuestra constante búsqueda de lo ridículo.

Decimos hipertrofia, según la RAE, para referirnos al desarrollo excesivo de algo. Etimológicamente, apunta la academia el origen compuesto de la palabra por las voces griegas *hyper-* y *-trophía*<sup>46</sup> que es lo mismo que decir hipernutrición. Esta definición etimológica del término nos aporta el matiz más interesante en relación con nuestra obra en tanto implica una voluntad, consciente, de nutrir algo en exceso. Se hipertrofia lo que se “hipernutre” y entendemos que la aplicación de este concepto, esta búsqueda de lo excesivo, es el elemento axial en nuestro quehacer y es en gran parte fruto del contexto donde se origina.

Nos referíamos en la Introducción al concepto de posmodernidad como sustrato o punto de partida imprescindible en una explicación de nuestro trabajo pero entendemos que, en este apartado donde nos referimos a la hipertrofia como su característica esencial, debemos también aludir al extendido concepto de *Neobarroco* atendiendo sobre todo a cuanto dicho concepto lleva implícito de exceso. Hipertrofia y exceso son dos constantes,

---

<sup>46</sup> Del lat. cient. *hypertrophía*, y este del gr. ὑπερ- *hyper-* 'hiper-' y -τροφία *-trophía* '-trofia', formado a imit. de ἀτροφία *atrophía* 'desnutrición'.

causa y efecto primordiales en nuestras piezas que deben, cuando menos, una referencia a dicho concepto.

Neobarroco, más allá de designar un revival arquitectónico del barroco surgido a mediados del S. XIX, es un término utilizado por el semiólogo italiano Omar Calabrese (1.994, p.31) para definir mejor la especificidad, o como él mismo dice: “el gusto de nuestra época”. Para ello enuncia una serie de categorías, agrupadas en binomios, que considera recurrentes en la historia y que entiende son una nueva manifestación del espíritu estético del barroco. No entraremos de momento, por no hallarlo necesario, en la explicación de dichas categorías, que retomaremos más tarde puntualmente y referidas a obras concretas, más allá de una que consideramos constante y de gran relevancia en nuestra obra en tanto ejercicio de hipertrofia. Esta categoría es el exceso.

Hipertrofia y exceso son dos caras de la misma moneda, son causa y efecto en nuestro trabajo que nos remiten, cuando menos estilísticamente, al Neobarroco. Calabrese (1999) cita a Sarduy (1974) para establecer la idea de alternancia en la historia de períodos clásicos y barrocos, teoría que compartimos absolutamente:

Seguiremos de nuevo alguna intuición de Sarduy [quien] define ‘barroco’ no sólo o no tanto a un periodo específico de la historia de la cultura, sino [a] una actitud general y una cualidad de los objetos que lo expresan. En este sentido puede haber algo barroco en cualquier época de la civilización. ‘Barroco’ llega a ser casi una categoría del espíritu, contrapuesta a la de ‘clásico’. (p.31)

Esta contraposición entre ambos conceptos vertebra el devenir histórico como una constante en la estética o el gusto de las épocas. Podemos hallar a lo largo de la Historia del Arte un constante zig zag, una sucesión de periodos clásicos, de pujantes ideales propios de las sociedades jóvenes seguidos de otros, que podemos considerar barrocos, en

los cuales el ideal llega a su máxima expresión, se fragmenta y decae para dar paso a un nuevo paradigma.

Los periodos clásicos se caracterizan por la unicidad en el discurso, mientras los barrocos lo hacen por la fragmentación discursiva, siendo así evidente el paralelismo entre las dicotomías clásico/barroco por un lado y moderno/posmoderno por otro. Desde este punto de vista, la modernidad deviene en corriente clásica con un discurso centrado y equilibrado respecto a dicha unicidad discursiva, mientras que la posmodernidad puede ser entendida como una nueva corriente barroca de discursos fragmentados y múltiples que bien pueden ejercer una fuerza centrífuga en el sistema que lo desplace hacia un nuevo centro, pudiéndose entender dicho desplazamiento como evolución.

Es en esta concepción binaria donde hallamos inscrito nuestro trabajo de hipertrofia y exceso, como parte de esta época neobarroca, aunque quizás reclamando ya un cambio de ciclo. Una renovación consciente de esa “ingenuidad” propia de la modernidad, necesaria para superar el marasmo posmoderno e iniciar una nueva vuelta de tuerca, volviendo en apariencia al punto de partida de ese círculo que parece la Historia cuando la observamos en alzado, pero que se muestra como helicoidal, sobre el que cada vuelta es un avance, cuando la observamos en perfil.

El exceso lleva siempre implícito el concepto de límite. Algo sólo puede ser excesivo en la medida en que rebase un límite y eso, precisamente, supone el ejercicio de hipertrofia que en esta tesis proponemos. Tanto a nivel conceptual como formal, la hipertrofia en la representación de la realidad supone exceso en cuanto que fuerza o rebasa límites psicológicos, sociales o plásticos tales como el sentido común, el buen gusto, la belleza, el rango o en definitiva cualquier otra categoría de las muchas que nos definen y también nos delimitan como personas. La hipertrofia huye del punto medio, se

sitúa en los límites de los conceptos forzándolos o superándolos, sometiéndolos en suma a una fuerza centrífuga que los desnuda. Esta vocación de exceso propia del discurso “hipertrofiado” coloca nuestro trabajo en el ámbito de la caricatura pues entendemos que ambos son conceptos afines, siendo quizás el segundo una materialización del primero.

En la caricatura se exageran los rasgos más característicos obviando los accesorios. Este acto de exageración deliberada, selectiva y consciente requiere a nuestro juicio de un riguroso ejercicio de síntesis previa que sólo puede ser fruto de una profunda reflexión analítica, tanto a nivel visual como conceptual, ya sea la caricatura de carácter meramente formal o social. Podemos pues caricaturizar un cuerpo exagerando las dimensiones y las direcciones que formalmente le definen del mismo modo que caricaturizaremos un estamento o un uso social exagerando sus comportamientos o sus efectos. Estaremos en ambos casos recurriendo a la hipertrofia como medio para la caricatura ya sea en su vertiente formal, social o en ambas.

Siguiendo el significado de la palabra, derivada del italiano *caricare*: cargar, exagerar, entendemos la caricatura como representación exagerada para evidenciar algo. Se puede caricaturizar los cuerpos exagerando sus particularidades hasta el punto de que la caricatura sea una versión hipertrofiada del individuo al poseer, incluso más que él mismo, los rasgos que lo definen. Se puede, del mismo modo, caricaturizar una situación o una sociedad exagerando sus rasgos esenciales y haciendo evidente lo difuso, lo oculto a veces, en el sentido descrito por Gubern (1987) cuando afirma que la caricatura es la imagen “connotada por antonomasia”(p.215).

Entendida como mensaje, toda imagen tiene una lectura denotativa y otra connotativa que se corresponden respectivamente con lo evidente y con lo sugerido. La imagen denotada es lo que se muestra, los aspectos formales y conceptuales evidentes cuya

percepción es objetivable y directa sin depender más que de competencias básicas por parte del espectador. La imagen connotada tiene un carácter más subjetivo. No es lo que en la imagen se muestra sino lo que se sugiere y por tanto el nivel de percepción de ella por parte del espectador será variable en función de las competencias culturales que posea. Por ello una imagen compleja, cargada de connotaciones, será percibida de modo diferente por cada espectador. Esto nos permite un interesante juego entre lo evidente y lo oculto de modo que podemos establecer distintos niveles de percepción en las obras ya sea hipertrofiando aspectos formales o conceptuales en nuestras imágenes.

Esta hipertrofia para la caricatura, en el plano formal, nos exige ciertas habilidades técnicas pues sólo un acertado discernimiento a la hora de destacar lo primordial y obviar lo accesorio dará frutos satisfactorios. Podemos pues, mediante un adecuado conocimiento de la técnica, generar obras de mayor complejidad al poder reunir en ellas, también por qué no desde el feísmo, la experiencia estética propia de la contemplación de la imagen denotada con la apreciación conceptual de la imagen connotada. Las habilidades plásticas, cuando dejan de ser un fin en sí mismas, se convierten en una eficaz ayuda en la creación de trabajos más complejos desde el punto de vista connotativo, en función de esa idea aristotélica de que “el todo es más que la suma de las partes”.

La habilidad plástica siempre ha resultado atractiva a la atención del otro, entendemos que por sus connotaciones mágicas. El hecho de que un individuo pueda representar espacio en una tela o dar forma humana a un trozo de barro siempre ha provocado, a nuestro juicio, cierta fascinación en sus semejantes porque, como otras habilidades, representa en esencia el desafío del individuo a la norma. Mediante la habilidad se desafían las normas que forman las fronteras de las capacidades humanas induciendo, en cierto modo, un pensamiento por encima de ellas. Entendemos pues que, paradójicamente, la constante atención que ponemos sobre los aspectos plásticos que

desarrollamos en nuestro trabajo busca de este modo favorecer una experiencia vivencial y artística, una *flânerie* lúdica a la par que lúcida frente a las obras, un posible momento de reflexión que en definitiva no dista demasiado de lo que se busca al trabajar desde el prisma de otras corrientes artísticas no objetuales o performativas.

Así, la habilidad plástica, entendida como parte denotativa de un trabajo y no como fin en sí misma, entendemos nos sirve para captar la atención del espectador y propiciar un estado lúdico, expansivo y fértil del pensamiento en donde el sujeto siente que es posible superar sus límites, su día a día y acceder en su mente a estados creativos que suelen ser poco visitados. La habilidad formal predispone en cierto modo la receptividad intelectual del espectador a la hora de poner la atención, cuando menos, en el nivel denotativo de nuestra labor de hipertrofia consciente. Es por tanto un recurso, como decíamos, para establecer niveles en la percepción de nuestro trabajo. Este establecimiento de niveles, lejos de ser un rasgo elitista atiende, como veremos, a nuestra ya referida concepción del arte como comunicación humana de vocación universal.

Entendemos que, como comunicadores, debemos tratar de universalizar nuestro mensaje. Los condicionamientos culturales constituyen un importante filtro en la percepción artística, por ello tratamos de ofrecer en nuestros trabajo diferentes lecturas en función de las competencias de los distintos espectadores. Siendo el nuestro principalmente un trabajo de hipertrofia o exageración de rasgos tanto a nivel formal como conceptual con un fin comunicativo y dirigido más a la sugerencia intelectual que a la experiencia vivencial, intentamos llegar a un acercamiento connotativo de complejidad gradual, podríamos también decir diversa, en función de las capacidades o inclinaciones de cada espectador. Así planteamos en nuestros trabajos una suerte de gradiente de complejidad dentro de una misma idea de modo que, si bien pretendemos que el sentido

de nuestro mensaje sea unívoco, pueda ofrecer diferentes grados en su comprensión según el grado de afinidad o comunión de cada público con lo mostrado.

Decíamos que el recurso expresivo de la hipertrofia se puede aplicar en múltiples aspectos, ya sean formales o conceptuales. Tanto es así que llegamos a definirla, por su amplitud, más como un lenguaje que como un mero recurso. Podemos hipertrofiar determinados rasgos físicos de un personaje, podemos también hipertrofiar comportamientos, situaciones, conflictos, sentimientos, causas y efectos, ideas, cualidades, funciones... La hipertrofia implica en sí un modo consciente de mirar, una percepción intensa basada en el establecimiento de una jerarquía racional en lo observado. No se trata de hipertrofiar en general todos los aspectos de un objeto puesto que sólo estaríamos aumentándolo por entero, manteniéndose así invariable la jerarquía de características que lo forman. La hipertrofia implica un análisis previo y una síntesis, una decisión en un sentido concreto y bien definido, si pretendemos establecer una comunicación efectiva con quien recibe nuestro mensaje, poniendo la lupa sólo en aquellos aspectos que creemos conveniente resaltar y obviando los que no creemos importantes. Por ello se trata de un ejercicio eminentemente racional de discriminación entre lo esencial y lo accesorio, pese a que en apariencia la caricatura resultante pueda ser percibida justo en sentido contrario, como deformación e irracionalidad. Así pues, toda caricatura es una propuesta que se lanza apelando más a la mente que al corazón, pues es fruto de la razón y a ella va dirigida, aunque pueda parecer justo lo contrario cuando se compara con el arte “serio”. Por ello, paradójicamente, entendemos la caricatura como una suerte de racionalidad hipertrofiada.

Esta paradoja en la percepción de la naturaleza de la caricatura, se produce, a nuestro parecer, como consecuencia de la existencia en el imaginario colectivo de esa doctrina de raíz aristotélica, que ya mencionábamos anteriormente, conocida como *Aurea*

*mediocritas*<sup>47</sup>. Esta expresión latina, que suele actualizarse en el célebre aforismo que reza “En el punto medio está la virtud”, asienta la idea de que la racionalidad reside siempre en la moderación y en el alejamiento de cualquier exceso siendo por ello, al menos en apariencia, la antítesis de la hipertrofia y el exceso inherente a toda caricatura.

Siendo pues la hipertrofia un recurso racional para la caricatura, entendemos que también es aplicable a otros conceptos ya mencionados, afines a la sátira, tales como el ridículo, la ironía, la parodia o el esperpento, todos ellos aplicables a la comunicación escultórica.

Tenemos pues, como veremos, un conjunto de propuestas, desgranadas a lo largo de los años en diversas direcciones. Trabajos donde prima la caricatura en la clasificación de tipos humanos, propuestas de corte mecanicista ya sea dibujadas o construidas, atmósferas de desencanto llenas de personajes híbridos y hasta algún trabajo formalmente hiperrealista [a medio construir] además de proyectos venideros. Entre todos ellos podemos hallar nexos, analogías y recursos comunes tanto en el plano formal como en el conceptual que, posiblemente, pudieran dar idea de una cierta coherencia desde la diversidad. Esa coherencia, de existir, no es otra cosa que el uso en diversas direcciones y desde distintos ámbitos, de una hipertrofia en el discurso que nos sirve para cuestionar lo establecido desde el humor en el modo ya descrito en el presente trabajo.

---

<sup>47</sup>(...) *Todo artífice huye del exceso y del defecto, y busca y escoge lo que consiste en medianía; digo el medio, no el de la cosa, sino lo que es medio en respecto nuestro. De manera que toda ciencia de esta suerte hace lo que a ella toca perfectamente, considerando el medio y encaminando a él todas sus obras. Por lo cual suelen decir de todas las obras que están hechas como deben, que ni se les puede quitar ni añadir ninguna cosa; casi dando a entender que el exceso y el defecto estragan la perfección de la cosa, y la medianía la conserva. Y los buenos artífices, como poco antes decíamos, teniendo ojo a esto hacen sus obras. Pues la virtud, como más ilustre cosa y de mayor valor que toda cualquier arte, también inquiera el medio como la naturaleza misma. (Aristóteles, 2003.p.5)*

## 7.- OBRA PROPIA

### 7.1 - *La Grandeur*

#### 7.1.1 - Idea

*La Grandeur* (1997) es el título que engloba los tres primeros montajes en los cuales comenzamos nuestra trayectoria escultórica en torno a lo ridículo a través de la hipertrofia en todas sus facetas. Se trata de un heterogéneo conjunto de esculturas, generalmente de pequeño tamaño si bien, como veremos, utilizando la escala en función del grado de proximidad desde el que pretendiéramos abordar cada pieza, presentamos también algunas de formato mayor.

*La Grandeur* y sus secuelas *La Grandeur encore* y *La Grandeur encore plus* son los títulos a través de los cuales nos planteamos, en clara alusión al momento neobarroco vigente en aquellas postrimerías del S. XX, realizar una irónica cartografía social poniendo nuestra atención en los individuos y sus motivaciones últimas.

Pretendíamos, en una clara parodia de regusto enciclopédico, en función de la cual titulamos en francés todo el montaje, establecer toda una ridícula clasificación de tipos humanos en función de sus anhelos, del mismo modo en que aquellos sesudos entomólogos del S. XVIII ponían bajo el foco a sus insectos para tratar de etiquetarlos y estructurarlos, según sus características, a la luz de la Razón. Practicábamos de este modo una suerte de amable irreverencia arremetiendo intuitivamente, desde un humor que hoy definiríamos como aristotélico, contra tipos generales más que contra personajes

concretos. El enemigo a batir en nuestra juvenil sátira, como puede colegirse por el nombre del montaje, era ese deseo de magnificencia y grandiosidad propio del hombre maduro. Ese a menudo enfermizo anhelo de grandeza, tan poderoso y al mismo tiempo tan ridículo, que entendíamos se halla en el sustrato de toda distopía y que denominamos *Grandeur* en un guiño a la evidente contradicción entre el ideal ilustrado y el engañoso mundo, forjado en la Revolución Francesa, a que dio lugar.

*La Grandeur* era pues, la respuesta de un joven que empieza a percibir la paradójica distancia entre ideal y realidad que forma la tramoya sobre la que transcurrirá la función de su vida y lo profundamente ridículo de las motivaciones últimas que la moverán. Esa percepción de ridículo, ese juvenil desengaño social se sustanciaba, aún antes de conocer el concepto mismo, en una sociedad patriarcal percibida como ente paradójicamente asfixiante para los valores que proclama. Percibíamos pues el mundo como un lugar definido por los deseos de crepuscular permanencia de viejos hombrecillos asustados que, desde su miedo profundo, devoraban, cual Saturno, a sus hijos. Es por ello que en *La Grandeur*, en lo que quizás fue el primer acto de hipertrofia en nuestra obra, todos los personajes son varones. Ridículos siempre, tiernos a menudo, o incluso admirables a veces, los frágiles y blandos hombrecillos del montaje confluían todos en parecidas ansias y en un mismo miedo, dando forma a un mundo de mediocres instintos pero inspirado desde los más altos ideales.

Siendo pues conscientes, incluso partícipes de estar viviendo unos tiempos de desencanto, nos seducía la idea de evitar el mensaje directo, la simple reivindicación evidente que pone en alerta al receptor dificultando, a nuestro entender, el mensaje. Preferíamos movernos en el incierto mundo de la sugerencia, de lo connotado más que de lo dicho, desde un planteamiento estético lúdico y tendiendo al espectador un gradiente de posibles significantes tragicómicos en los cuales poder adentrarse o bien, a su elección,

una experiencia estética y quizás humorística sin mayores pretensiones conceptuales. Por todo ello, y siguiendo nuestra propia inclinación personal, decidimos llevar nuestro trabajo hacia el sugerente ámbito de la ironía, espacio que, en mayor o menor medida, ya nunca hemos abandonado. En palabras de Román De la Calle (1997), en el texto que tuvimos la fortuna de que nos dedicara en nuestro catálogo:

Sin duda la ironía que emana del conjunto no solo supone la unión y la oposición de significados contrarios, surgidos en el plano de la interpretación -y los títulos de las obras vienen así, en cada caso, a desempeñar una parte muy activa en tales propuestas-, sino que además se impone y establece una curiosa dialéctica entre la vertiente lúdica y la paralela seriedad, es decir, entre una cierta e innegable comicidad y la gravedad del tema emergente, que puede incluso, en determinadas circunstancias, rozar las fronteras de un sentimiento trágico ante el particular decurso -así grotescamente reinterpretado- de la historia.

Diríase pues, que en cada uno de sus planteamientos Alfredo Llorens entrecruza siempre diversos niveles de interpretación, pero no barajando en la misma propuesta formal pasajes y elementos estrictamente serios con la intercalación de otros extrañamente bizarros y cómicos, sino que esa dialéctica de contrarios será intrínseca y simultáneamente en la unidad del discurso ofrecido, no por adiciones y alternancias establecidas entre momentos dispares de una manera evidentemente unitaria.

Esta deconstrucción irónica del *zeitgeist*, perpetrada desde el historicismo al poner en comparación barroco y neobarroco, tenía que acabar irremisiblemente llevándonos al ámbito de la parodia, estableciendo un claro paralelismo entre el ideal barroco original y la final parodia neobarroca que, desde la sugerencia irónica, denunciábamos. Parodia en los afrancesados títulos o en la dieciochesca estética que, en algunas obras, pasaba al

plano literal en algunas obras cómo *Le paon* o *Le martyr* en que, a modo de guiño, interpretábamos desde el humor célebres imágenes de época.

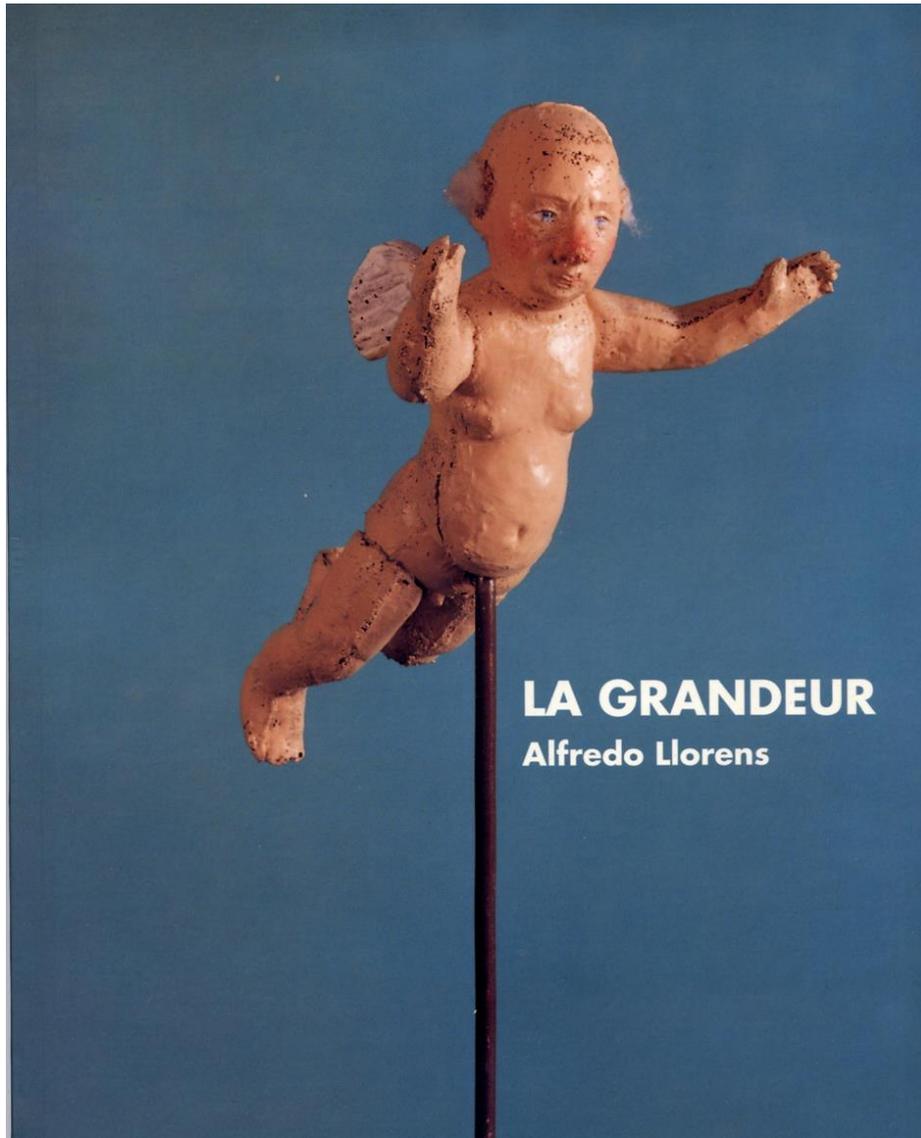
*La Grandeur*, con sus secuelas *La Grandeur Encore* y *La Grandeur Encore Plus*, constituyen, en definitiva, el punto de partida de una visión hiperbólica e irónica que, desde diferentes perspectivas formales ha estado presente, en adelante, en todos nuestros trabajos.

*La Grandeur*, como hemos expuesto, es una reflexión visual en torno al naufragio de unos ideales, quizás demasiado grandes para unos hombres pequeños que proyectan en sus actos su debilidad y su miedo. En función de esa debilidad, ese miedo ante la propia finitud que buscábamos para nuestros personajes, rehuimos la utilización de materiales típicamente escultóricos. En *La Grandeur* pretendíamos hablar mediante los materiales, usarlos en función de sus cualidades expresivas, eligiéndolos con total libertad, cada uno según su potencial connotativo. Mediante la elección del material podíamos hipertrofiar la percepción de fragilidad, de los personajes, enfatizando así sus ansias de gloria, su urgencia por sentir poder como antídoto de su miedo. Materiales blandos como el látex, que podía ser rellenado, dando a los cuerpos una apariencia pesada y surcada de antinaturales pliegues como si fueran sacos, sin capacidad de movimiento propio, inertes y a merced de las fuerzas de su entorno. Materiales rugosos de colores cálidos como la espuma de poliuretano o el esparadrapo que, recordándonos la piel, pudiesen sugerir unos personajes percederos, blandos y temerosos por la consciencia de su carácter efímero. Personajes con cabellos y con ojos pintados que les alejan de una percepción escultórica llevándoles más bien al teatral ámbito del pelele y la marioneta o incluso del juguete. Personajes siempre desnudos para enfatizar su naturaleza efímera y tratar tipos humanos generales y atemporales que la vestimenta hubiera podido ligar a una época concreta, desvirtuando así la pretensión de universalidad de nuestro trabajo.

También usamos materiales duros y rugosos como el gres en la confección de alguna cabeza buscando un expresivo contraste entre cuerpos inertes, de látex relleno de blando confeti, y duras cabezas desde cuyo fondo miraban unos diminutos ojos de muñeca.

Debemos a nuestro amigo, profesor y reconocido pintor, Santiago Tena la apreciación de que, en el plano material, cuando en *La Grandeur* representábamos animales no utilizábamos los mismos materiales sino otros de carácter más permanente como el alambre o los listones de madera que se adaptaban mejor al diferente lenguaje que usábamos al representarlos. Los animales en *La Grandeur* no siguen la efímera lógica material de los personajes, más bien se ciñen a un lenguaje más cercano a la racionalidad de unas líneas más puras. *La Grandeur*, en definitiva, supuso por nuestra parte una inmersión en el extenso ámbito de la poética de los materiales en función de sus cualidades perceptivas.

Otro recurso comunicativo que utilizamos en aquel montaje fue la escala como medio para establecer una distancia entre el observador y la representación observada. Desde cierta similitud con el uso del plano cinematográfico como aproximación al personaje, buscamos un tamaño cercano al juguete o al muñeco para establecer una distancia y, por qué no decirlo, una cierta superioridad desde la cual podíamos observar a un personaje o un comportamiento desde el plano en picado con que un entomólogo clasifica insectos o un botánico administra plantas. En cambio, cuando queríamos ofrecer una visión más cercana, más comprensiva o más subjetiva, aumentábamos la escala hasta un tamaño natural en el personaje, para entrar en reflexiones de carácter más introspectivo.



*Figura 80.* Cartel y portada del catálogo de *La Grandeur* (1997), primera de una serie de exposiciones a través de las cuales desarrollamos un hipertrofiado ejercicio de catalogación entomológico -patriarcal desde la sátira y lo ridículo. En contraste con la estilización de la práctica totalidad del resto de personajes de la muestra, en la imagen podemos apreciar un uso híbrido de las proporciones infantiles sobre una anatomía senil como recurso expresivo. Fuente propia.

Como ya vimos anteriormente, la proporción también es un recurso que puede ser utilizado con fines expresivos. Nos referíamos en el capítulo 2 a los diferentes cánones de proporción y veíamos cómo la proporción de la cabeza respecto a la altura total determinaba por lo general un gradiente en la calificación moral del personaje. Así, las

cabezas grandes eran patrimonio de personajes más cercanos a la animalidad mientras las cabezas pequeñas eran patrimonio de seres heroicos. En *La Grandeur*

utilizamos este efecto para hipertrofiar el efecto paradójico en nuestros personajes entre su heroico anhelo y su frágil realidad. Proporciones heroicas en cuerpos rechonchos en una suerte de contradicción irónica expresada en el lenguaje formal mediante una estilización en vertical traicionada por su rechonchez horizontal.

### 7.1.2 - Forma

*La Grandeur* es un intento satírico de cartografía de amplio espectro. Se trata de un intento, a imitación de aquellos concienzudos enciclopedistas franceses, de establecer una clasificación metódica de los distintos tipos humanos que, de un modo u otro, determinan, aún hoy, los designios de nuestra sociedad patriarcal. Tratar un tema tan extenso lleva por fuerza aparejada una gran variedad de interpretaciones a la hora de ordenar, con cierta coherencia, las imágenes que tratamos. Por ello decidimos dotar a la muestra de un hilo conductor, articulando todas las propuestas en torno a la tensión entre hedonismo y miedo o lo que es lo mismo, entre vanidad y muerte.

Para agilizar la comprensión de tantas propuestas dispares, hemos organizado un pequeño itinerario, agrupando algunas piezas por proximidad conceptual en relación con las diferentes actitudes vitales que representan. Procederemos pues, a reproducir aquí sus imágenes con unas breves explicaciones referidas a su integración en el conjunto así como unas breves consideraciones materiales.



*Figura 81* Llorens, A. (2001). *Le mur des ovations*. En esta pieza recurrimos al pan de oro como fondo para la exaltación del ridículo momento vivido por unos hombrecillos leves como la pasta de papel de que están hechos. Madera, pasta de papel y pan de oro. Fuente propia.

*Le mur des ovations* (Fig. 81) recoge ese momento cumbre de vanidad extrema consistente en recibir una ovación. En esta pieza quince de nuestros hombrecillos, asomados a pequeños púlpitos de oro, afrontan un momento cumbre en sus vidas recibiendo una calurosa ovación que agradecen con ridícula autocomplacencia. La repetición, quince veces en la misma pieza, de la acción nos sirve como recurso para ofrecer hipertrofiado lo ridículo del hecho en sí. El momento victorioso y culminante, sometido a la seriación en unos hombrecillos pagados de sí mismos, que parecen ignorar su coprotagonismo creyéndose estrellas únicas en el rutilante aplauso. Es en ese momento dorado de extasiada entrega, de triunfante gozo, dónde nuestros hombrecillos calman su ansia, bajan la guardia y se muestran patéticos e indefensos, ridículos hasta la ternura.

Otro de esos patéticos momentos, que ha sido inmortalizado recurrentemente en la historia del arte por los escultores desde la Antigüedad, es el retrato ecuestre. En él se conjugan varios elementos para la autocomplacencia extrema con el ridículo que la acompaña cuando es sometida a una mirada irónica.

En el plano más evidente, tenemos la sensación de triunfo del hombrecillo sobre la fuerza bruta del caballo, su posición dominante en la composición es ya de por sí toda una alabanza hacía ese ser blandito y húmedo que dirige con mano de hierro a la bestia.

Por su posición elevada, el caballo adquiere el rango de pódium dinámico y poderoso para mayor lucimiento del hombrecillo que lo monta, que queda así realzado hasta el paroxismo y, por ello, totalmente inerme ante lo ridículo de la situación cuando es observada con la distancia oportuna. Para crear esa distancia, tanto en *Prócer I* (Fig.82) como en *Prócer II* (Fig.83), hipertrofiamos las diferencias morfológicas entre animal y jinete mediante el uso de diferentes materiales y lenguajes escultóricos.



*Figura 82. Llorens, A. Prócer I (1996). Ejemplo de uso de diferentes lenguajes formales en función de sus posibilidades conceptuales y expresivas: látex relleno de confeti en el hombre y listones de madera en el caballo. Fuente propia.*



*Figura 83.* Llorens, A. *Prócer II* (1998). Como en el caso anterior, parodiamos formal y materialmente la figura humana frente a la natural perfección del animal dominado contrastando látex y acero respectivamente. Fuente propia.

Así, los pretendidos héroes de nuestras composiciones están realizados en látex por su apariencia perecedera, siendo más exagerada en el de *Prócer I* relleno de confeti y sin estructura interna, y presentan unas formas más desdibujadas y flácidas en comparación con las más puras que conforman los caballos tanto de madera como de alambre.

Estas piezas de carácter más general dan paso en nuestra clasificación a toda una serie de piezas más específicas en las cuales iniciamos el despliegue de una ridícula clasificación en múltiples direcciones, en función de diferentes comportamientos que podemos observar en nuestros hombres vistos desde arriba.

La política es sin duda una fuente inagotable de inspiración en *La Grandeur*, por ser quizás el itinerario preferente en el devenir de todo personaje adicto a su propia grandeza. Por ello es un tema recurrente en nuestro trabajo que hemos tratado desde diversos puntos de vista.

*Le pacte I* y *Le pacte II* (Fig. 84) son dos versiones de un mismo tema sometidas dentro de la tónica general nuestra, a dos perspectivas diferentes. Ambas piezas versan sobre el tema de la traición. En estas piezas nos referíamos a la dicotomía, típicamente humana y visible hasta el tópico en la política, entre la intencionalidad manifiesta y la oculta, el anverso y el reverso humanos confrontados a su igual desde una perspectiva formalmente más amable en *Le pacte I* y otra más despiadada en *Le pacte II*.

En la primera versión, más pequeña, los personajes presentan unas proporciones más rechonchas e infantiles que determinan su lectura como pequeños seres amables y bondadosos, hipertrofiando con ello la tensión paradójica de la pieza al descubrir los



Figura 84. Llorens, A. *Le pacte I* (1998) y *Le pacte II* (1999) nos sirven para apreciar cómo un mismo tema, con los mismos materiales, puede ofrecer distintas connotaciones en función del lenguaje formal empleado. Látex colado y espuma de poliuretano Fuente propia.

pequeños puñales que se ocultan recíprocamente. Más directa y expresionista resulta *Le pacte II*, donde aplicamos la ya comentada estilización vertical aplicada a unas morfologías humanas muy distantes del ideal canon heroico, buscando ofrecer unos personajes de apariencia abyecta que intentan apenas ocultar su condición mediante un ostentoso maquillaje facial, guiño rococó que repetiremos a menudo en estas piezas cuya estética, recordemos, trata de remitirnos constantemente al Iluminismo, cuna de los grandes Padres [que no madres] de nuestra sociedad.

Siguiendo con el tema de la política en nuestro trabajo, abordamos ahora la figura del político, más allá del tópico aunque a menudo merecido desprecio, en dos direcciones opuestas.

Por un lado tenemos en *Le conciliateur* (Fig. 85 a) una interpretación amable, ridícula pero en cierto modo tierna, de un pequeño y blandito personaje que, como en *Le Pacte I y II*, tiende su mano en actitud conciliadora aunque en esta ocasión sin sorpresas en su otra un tentetioso en forma de personaje, recubierto por una capa de acero y con una dura cabeza de gres animada desde el fondo de las órbitas por dos punzantes ojos. Se trata de la única pieza en *La Grandeur* que se representa vestida, en acero pulido, con todas las



Figura 85. Llorens, A. *Le conciliateur* (1996) y *Le politique* (1996) abordan un mismo tema usando las cualidades plásticas de los materiales y el lenguaje escultórico en direcciones opuestas. Espuma de poliuretano colada y ensamblaje de hormigón, acero, gres y ojos de juguete. Fuente propia.

connotaciones de dureza y frialdad que este material aporta al discurso. Con esta especie mano. Contrasta, tratando el mismo tema, con *Le politique* (Fig. 85 b), pieza formada por

de coraza, un poco abierta por delante, recurrimos a hipertrofiar por contraste su vacío interior con la percepción de impávida dureza exterior.



Figura 86. *La machine politique*. En este artefacto utilizamos manifiestamente la funcionalidad como metonimia visual planteando relaciones evidentes entre la diégesis de la pieza y su significado. Madera y masilla acrílica. Fuente propia.

Desde una perspectiva menos intimista y más social planteamos *La Machine Politique* (Fig. 86), un destartalado ingenio móvil en el que comenzamos a ver antecedentes de *Elogio del artefacto*, nuestro siguiente proyecto, y en donde comenzamos a plantear, desde la metonimia visual, similitudes entre la mecánica y los comportamientos sociales.

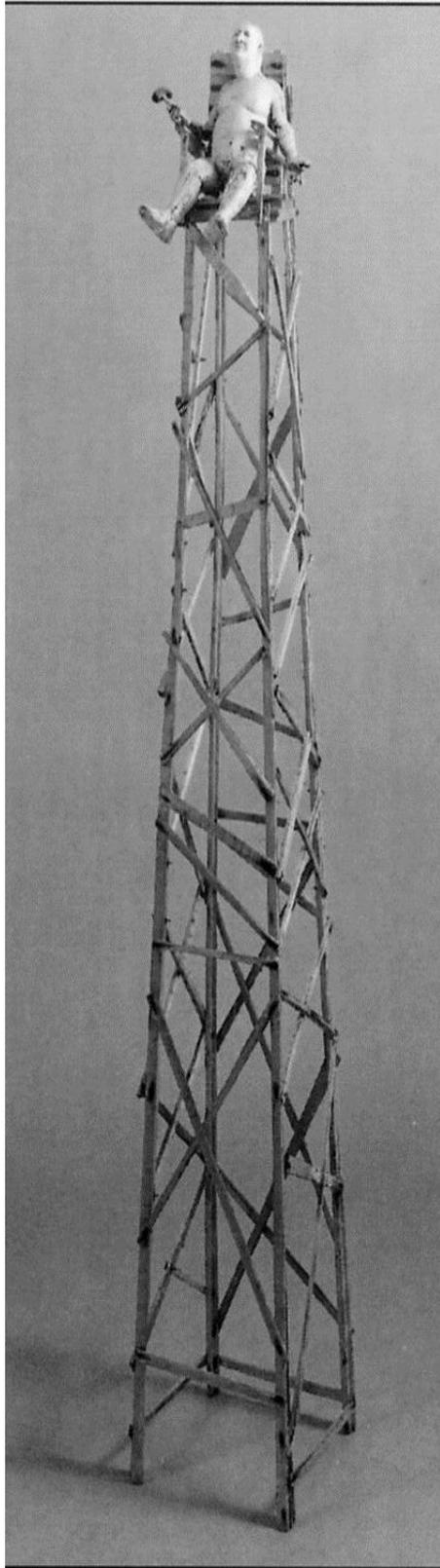


Figura 87. Llorens, A. *Self-made Man* (1996) y *Le Vainqueur* (2000) siguen planteando una unidad entre los elementos materiales y la acción sugerida en la pieza, en otro ejemplo de metonimia visual. Madera y espuma de poliuretano, y masilla acrílica. Fuente propia.

Comparamos pues, la política con una absurda máquina. Un aparatoso podio móvil, en el que un personaje conduce, otro pedalea y un tercero ofrece su itinerante discurso. Nos adentramos plenamente con esta pieza en el ya comentado ámbito de las figuras retóricas visuales que nos ofrece una infinidad de recursos expresivos para la sátira.

Seguimos pues recurriendo a esta figura retórica visual recurrente en *La Grandeur*. Volvemos a la metonimia que utilizamos al representar la poltrona, el escaño, el trono o cualquier otro cachivache mediante el cual nuestros hombrecillos ocupan una posición preeminente entre sus semejantes y por lo general se ufanan de ello. Así, tenemos ejemplos de elevadas poltronas, construidas por sus moradores para mayor gloria de sí mismos, hasta el punto de quedar aislados por la más elemental incapacidad física para bajarse de ellas. Estructuras de boato y distinción, cargadas de lo que podríamos llamar una estupidez inmanente, que trazan en este caso la paradoja de tantas vidas dedicadas con ahínco y hasta el último aliento a construirse una relativamente cómoda pero diminuta prisión donde acabar sus días. Es el caso de piezas como *Self-made man* (Fig. 87a), en donde el personaje muestra ufano el martillo y los clavos con que ha construido su aislamiento; o *Le vainqueur* (Fig. 87b) que, ajeno a su soledad, ojea satisfecho un periódico.

Aumentando un poco la distancia del desplazamiento entre significados hallamos piezas que, más allá de la metonimia, se sitúan en la metáfora. Es el caso de *Le sage* (Fig. 88a) o de *Le Juste* (Fig. 88b). En estas piezas, la poltrona pierde en gran parte su sentido real y físico para convertirse en metáfora de las ideas entendidas como aislamiento. Tenemos



Figura 88. Llorens, A. *Le Juste* (2001) y *Le sage* (2000) son piezas de carácter más metafórico guardando una relación extradiegética entre los personajes y sus poltronas. Madera y masilla acrílica, y látex y confeti. Fuente propia.

así en *Le sage* un trono ocupado por un personaje de cuerpo flácido, inconsistente como el confeti que lo rellena, y una de esas duras cabezas de gres ya mencionadas, con unos vívidos ojos sepultados bajo la fuerte textura de la cara. Resulta así evidente que la poltrona no es una construcción del personaje sino más bien un lugar donde se halla, poco menos que abandonado a su suerte por mor de esa dura cabeza carente de elasticidad. En *Le juste*, en cambio, el catafalco donde se asienta el personaje es accesible por una estrecha escalera, que junto al techo abovedado arroja sobre la pieza connotaciones cuasi místicas, de severidad e intolerancia. Dentro de nuestro ejercicio paródico de clasificación cartesiana, aludimos aquí al extendido tipo humano, de pulsión cuasi mística, de los intolerantes.

En *Le Juste* sometemos a observación a estos personajes, graves y satisfechos de sí mismos, encaramados a sus elevadas poltronas desde donde miran altivos a lo lejos, evitando reparar en su decrepita naturaleza y en su insignificancia ante el abismo que les rodea.

En *Ínculto* (Fig. 89) damos un similar uso que en *Le sage* a la piel de látex que, rellena de confeti, da forma a un cuerpo lánguido, casi líquido, sin huesos ni estructura alguna que reposa surcado de antinaturales pliegues sobre otra poltrona recubierta de papel cuadriculado.

La cabeza también es de duro gres y alberga unos ojos de penetrante mirada desde el fondo de las órbitas. El excesivo tamaño de la poltrona en relación con el personaje nos ofrece la pista definitiva para entender que nos hallamos de nuevo ante una pieza

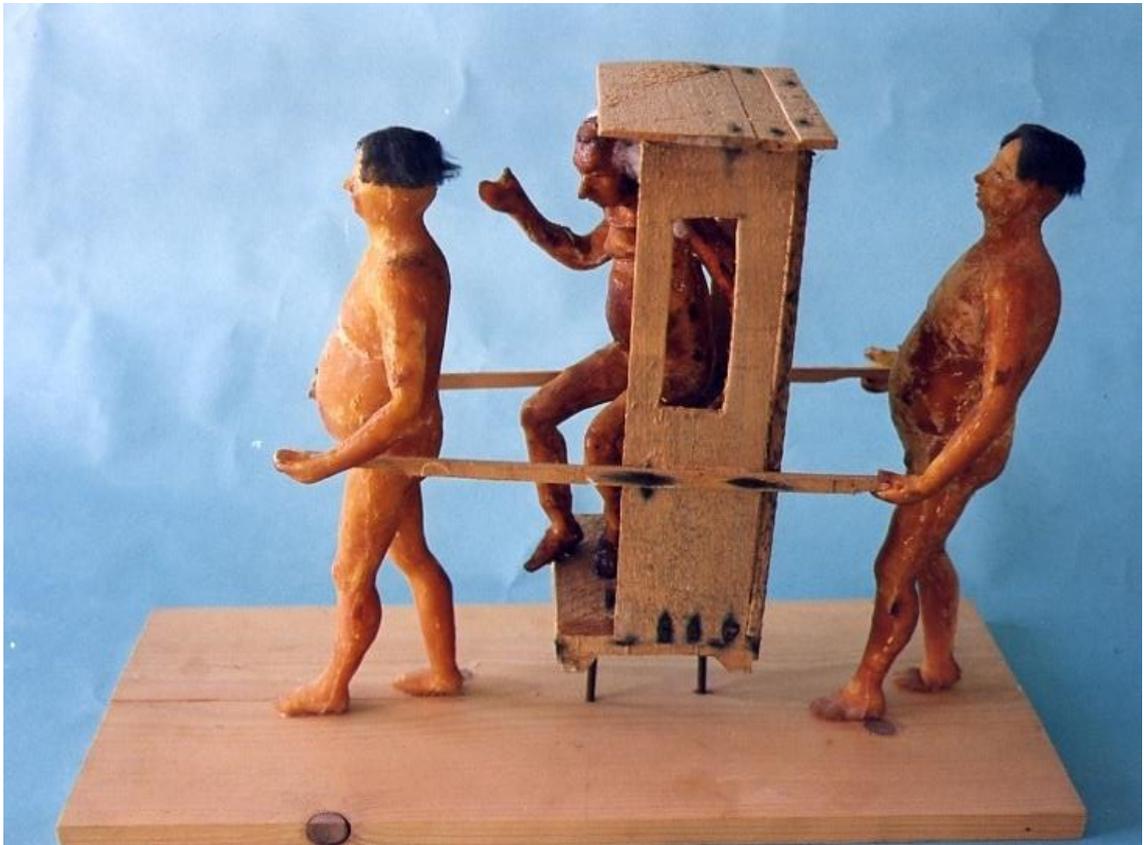


*Figura 89.* Llorens, A. *Íncrito* (1997) es un claro ejemplo de hipertrofia en la percepción anatómica sacrificando el naturalismo para aumentar la percepción de decrepitud del personaje. Butaca forrada, papel cuadriculado, látex, confeti y gres. Fuente propia.

metafórica, que no reproduce una anécdota mediante la cual contamos algo sino que pretende ser una imagen arquetípica en sí misma.

Con *Le palanquin* (Fig. 90) volvemos en un primer momento a la metonimia visual estirando un poco el concepto de poltrona a este cachivache móvil cuyas patas son dos jóvenes que sustentan y mueven a voluntad a un personaje maduro que ocupa el lugar

central y elevado de la composición remitiéndonos mediante una evidente asociación a un planteamiento gerontocrático de la sociedad.



*Figura 90.* Llorens, A. *Le palanquin* (1997). En esta pieza recurrimos a un planteamiento de apariencia anecdótica por su discurso subyacente como símbolo social. Madera, látex patinado y espuma de poliuretano. Fuente propia.

Por otra parte, planteamos el palanquín como metáfora de la paralizante y soberbia suficiencia de ideas que, a menudo, acompaña a la madurez del triunfador. Un cómodo espacio cerrado desde el cual poder ver pasar la vida llevado por otros, en un aparato cuya funcionalidad nos evoca cierta familiaridad con un ataúd.

En la línea de *Le palanquin* pero desde un punto de vista mucho más amable, planteamos dos piezas similares tituladas *Le dormeur* (Fig.91a) y *Le sommeil du savant* (Fig. 91b), en las que dos de estos venerables personajes de avanzada edad duermen

plácidamente instalados en sus cómodos marcos teóricos. Estas piezas son probablemente, el exponente más claro de que en *La grandeur* practicamos una ironía no exenta de cierta ternura.



Figura 91. Llorens, A. *Le dormeur* (2000) duerme apoyado sobre el concepto del positivismo de su respaldo mientras que su colega durmiente en *Lesommeil du savant* (2000), un figurado frenólogo decimonónico, lo hace sobre la tranquilidad que da el sometimiento a estricta medida de todo lo humano. En ambos casos aludimos a la calidez del dogma como eficaz relajante. Madera y pasta de papel, y masilla epoxi, cinta y pasta de papel y esparadrapo. Fuente propia.

El hecho evidente de que, en cierto sentido, compadezcamos a nuestros personajes no hace sino demostrar un arrebató de soberbia por nuestra parte, una intención consciente

de colocarnos por encima de nuestros poderosos congéneres para, en cierto modo, liberados de ellos, poder llegar a compadecerles.

También dedicamos atención al marco teórico, a la estructura epistemológica de la sociedad que clasificamos en *La Grandeur*, en dos pequeñas piezas que, si bien con distintos enfoques, versan sobre similar tema.

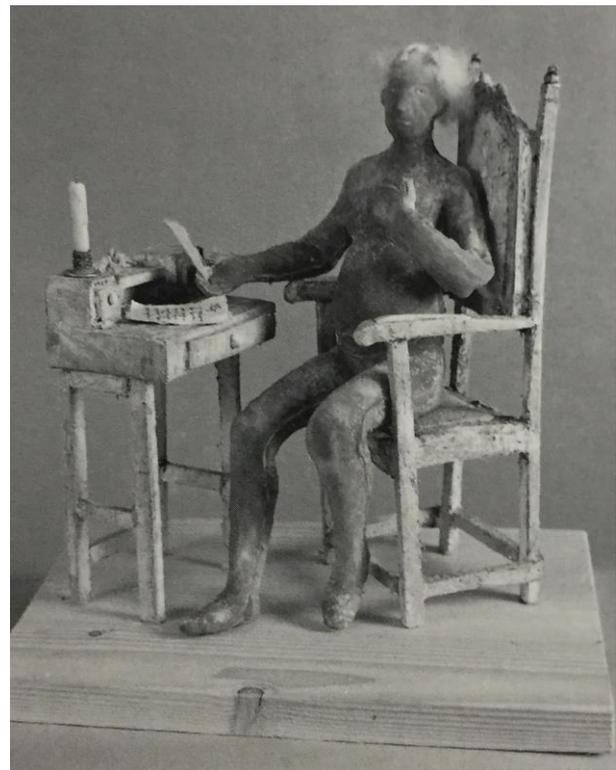


Figura 92. Llorens, A. *L'éclairé* (2000) y *L'érudit* (1999) abordan de un modo amable la búsqueda del conocimiento como actividad básica humana. Alambre y cinta de papel, y madera, látex colado y espuma de poliuretano. Fuente propia.

Mientras en *L'érudit* (Fig. 92b) tratábamos de un modo ridículamente costumbrista la figura quizás un tanto obsoleta del venerable sabio que se aleja del mundanal ruido en pos del conocimiento, en *L'éclairé* (Fig. 92a) aludíamos, quizás de un modo más metafórico, al espíritu ilustrado que pretende alejar las tinieblas mediante la luz de la razón, personificado en un frágil hombrecillo de aspecto dieciochesco que, como un moderno Diógenes, vaga sin rumbo con su farol.

Similar búsqueda del conocimiento pero imbuida de un jovial espíritu aventurero hayamos en piezas como *Le pionnier*, *Hommage a l'ingénieur idéaliste* (Fig.93) o *Les merveilles de l'aérostatique* (Fig. 94). Se trata de piezas pequeñas y amables que homenajean desde un punto de vista un tanto ridículo ese arrojo idealista con que a veces algunos hombrecillos tratan de ensanchar los límites del conocimiento por encima, incluso, de su propia seguridad personal.

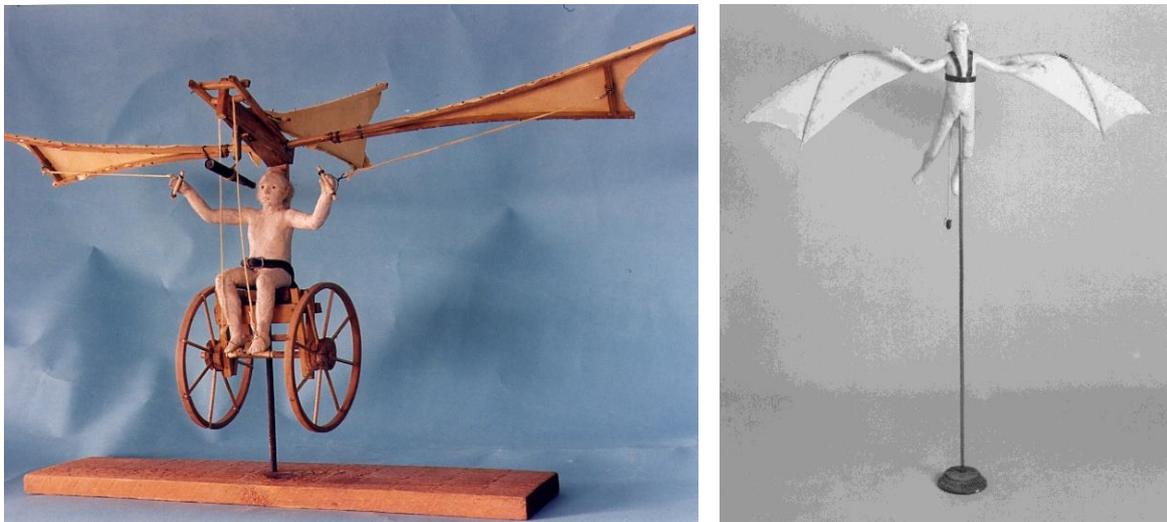


Figura 93. Llorens, A. (2000 y 1997) *Le pionnier* y *Hommage à l'ingénieur idéaliste*. Dos pequeños homenajes irónicos a la candidez de unos personajes que arriesgan sus vidas por llegar más allá. Madera, gamuza y masilla acrílica, y cinta de papel. Fuente propia.

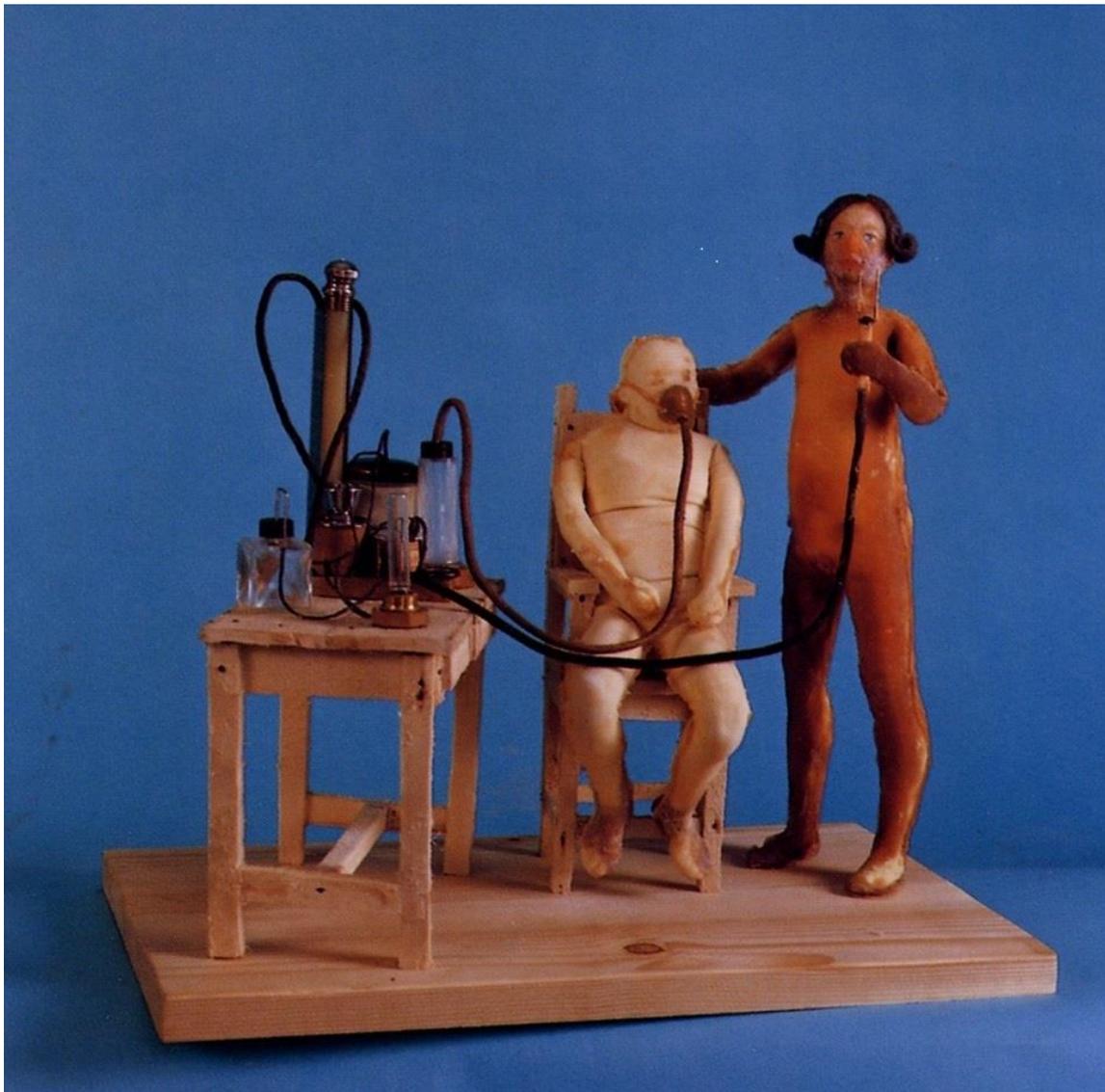
En estas piezas planteamos la hipertrofia que de un modo u otro articula todo el trabajo recurriendo más a lo anecdótico que a lo simbólico. En los aspectos anecdóticos y ridículos de la máquina hallamos el recurso expresivo para hacer patente de un modo más vívido el carácter de extrema fragilidad de estos hombrecillos, de cinta adhesiva o de pasta de papel, que nos hace percibir, por contraste, más grande su hazaña.



*Figura 94.* Llorens, A. (1997). En similar sentido que las dos anteriores piezas, *Les merveilles de l'aérostatique* representa el triunfo, esta vez sí, del pensamiento científico. Tela, poliespán, acero y pasta de papel. Fuente propia.

Mediante la utilización de materiales que podríamos definir como cálidos, tales como el látex, la madera, el esparadrapo, o la cinta adhesiva de papel, describimos generalmente el carácter inofensivo, precedero, y desvalido de estos pequeños y ensimismado sabios. La definición material de la pieza es un recurso que por sí solo bien

puede decantar su significado y por ello puede ser usado prácticamente de un modo narrativo para reforzar el sentido de aquello que pretendemos representar. Esta concordancia connotativa entre el material y la narración tiene un indudable efecto de refuerzo de la idea pero también puede ser usada de un modo quizás comunicativamente más contundente si lo hacemos precisamente a la inversa.



*Figura 95. Llorens, A. (1996). El oxígeno, como saben y recordaremos, nos sirve para purificar la sangre. Ofrecíamos aquí una imagen quizás menos amable de la búsqueda del conocimiento que en la figura anterior, situándola como fin último por encima de lo humano. Madera, látex, talco, espuma de poliuretano y envases varios. Fuente propia.*

En la pieza titulada *El oxígeno, como saben y recordaremos, nos sirve para purificar la sangre* (Fig. 95), mantenemos la misma coherencia entre material y significación que las citadas piezas de sabios pero introduciendo un giro narrativo que, a nuestro juicio, confiere a la pieza un carácter marcadamente paradójico, al mostrar envuelta en materiales cálidos y amables lo que no es sino una despiadada escena de utilización para la experimentación de un semejante, por parte de uno de esos supuestamente inofensivos y afables hombrecillos.



*Figura 96.* Llorens, A. (1999). *La machine invincible* es una ridícula parodia del ingenio humano aplicado a lo bélico en una máquina a todas luces absurda. Madera y masilla acrílica. Fuente propia.

Reforzamos formalmente también el carácter indefenso de la víctima mediante un uso diferente del mismo material. Mientras la piel de látex del científico está rellena de espuma rígida que mantiene su forma, el látex de la víctima está relleno de talco, dándole así un pálido aspecto de saco inerte y casi líquido, poco más que un indefenso peso muerto.

Esta utilización de materiales cálidos y amables para hipertrofiar irónicamente el carácter perverso de algunas piezas nos lleva, un paso más allá, a *La Machine invincible* (Fig. 96) y a su antecesor *Homo Habilis* (Fig. 97), piezas ambas en las que lo lúdico viene a poner un irónico contrapunto mediante el cual hipertrofiamos la apreciación de lo terrible justamente, a diferencia de en la caricatura o en la exageración, mostrándolo aparentemente atenuado por un aspecto cercano al juguete.

Un similar punto de partida puede llevarnos a dos piezas con diferentes lecturas. Siendo así, mientras en *La machine invincible* incidimos mucho en el carácter lúdico de un modo deliberadamente anecdótico basando nuestra ironía en el juego, en *Homo habilis* planteamos una mayor síntesis formal reduciendo la pieza a un simple hombrecillo y la disparatada estructura mediante la cual se siente ridículamente protegido en esta sencilla pieza mediante la cual hablamos, en definitiva, del miedo.

Retomando el carácter amable de los materiales, en *Le gourmet* (Fig. 98) desarrollamos al máximo las aplicaciones cromáticas de una masilla acrílica que, a lo largo de la experimentación que supuso *La Grandeur*, habíamos desarrollado. En esta pieza planteamos el hedonismo como refugio para un obeso hombrecillo de aspecto frágil



*Figura 97.* Llorens, A. (1996). *Homo Habilis* constituye un ridículo ejemplo de alevosía llevada a lo obsesivo en la búsqueda de lo dañino. Se trata de una reducción a lo esencial de esa pulsión agresiva latente en el fondo de las regulaciones y las fronteras. Madera y espuma de poliuretano colada y patinada. Fuente propia.



*Figura 98.* Llorens, A. *Le Gourmet* (2000). Lo ridículo en esta pieza reside en el obsesivo detallismo en la reproducción de los pequeños manjares llevado al absurdo. Madera y masilla acrílica pigmentada. Fuente propia.

que parece cifrar su felicidad en las viandas ante él expuestas. Si, como decíamos con anterioridad, la etimología del término hipertrofia nos remite a la sobrealimentación, Le gourmet es la pieza más literalmente hipertrofiada al presentar junto al hombrecillo una mesa repleta de platos, ridículamente detallados hasta la repulsión en múltiples colores y formas.



Figura 99. Llorens, A. *L'anarchiste* (1999) y *Le poète* (1998) comparten desde diferentes temas una similar afectación y teatralidad en la composición que potencia su carácter ridículo. Madera, papel y masilla acrílica; y látex. Alambre y espuma de poliuretano. Fuente propia.

Esta grotesca y compulsiva acumulación gastronómica nos remite a *L'anarchiste* (Fig. 99 a), una pieza donde trasladamos el exceso a los libros y pasquines que, en su ardor revolucionario, acumula descuidadamente nuestro hombrecillo, orgullosamente sentado entre ellos, ridículamente imbuido del sentido místico de quien se sabe señalado por la historia para trazar con mente preclara los destinos de sus congéneres. En una escena formalmente similar *Le poète* (Fig. 99 b) muestra una también ridícula y teatral afectación mística en representación del estereotipo poético. Con estas dos piezas entramos de algún modo en el fértil y muy humano terreno del idealismo.

Sin duda, un paso más allá en lo que a entrega a los demás significa, planteamos una pieza que cifra su significado en una metonimia y otra que lo hace en una parodia, abordando ambas el tema del sacrificio altruista desde dos distintas interpretaciones.



Figura 100. Llorens, A. *Le donneur* (1997) y *Le martyr* (1997) son piezas que inciden en la fragilidad de los cuerpos valorando así, por contraste, la valentía de quienes se arriesgan altruistamente, entendiendo que se puede evocar belleza desde el evidente y buscado feísmo de nuestras piezas. Madera, envases y látex; y telas y esparadrapo. Fuente propia.

En *Le donneur* (Fig. 100 a) desarrollamos una metonimia visual referida al impulso altruista llevado a sus máximas consecuencias incluso por encima del propio bienestar. La pieza muestra a un voluntarioso hombrecillo literalmente acribillado por sondas que extraen de su cuerpo todo tipo posible de fluidos para depositarlos en botellas situadas a su alrededor. Buscamos en esta pieza generar sentimientos paradójicos y encontrados entre lo ridículo de la situación, si la observamos desde un punto de vista egoísta, y el reconocimiento de la grandeza de espíritu necesaria y presente en un ser de aspecto tan frágil embarcado en un empeño tan absurdo como bello. En *Le martyr* (Fig. 100 b)

seguimos un rumbo parecido si bien planteándolo en este caso desde la parodia del célebre cuadro neoclásico de Jacques-Louis David titulado *La muerte de Marat* (1793). La figura del hombre asesinado por sus ideas que representa universalmente en este cuadro, nos sirve para incidir también en el carácter sumamente frágil de nuestro apuñalado hombrecillo de esparadrapo. Es precisamente esta fragilidad, que a nuestro entender evoca muy vívidamente este material, el contrapunto ridículo que nos devuelve, engrandecido, el idealismo de su firme voluntad.

Trazábamos al principio del presente capítulo una similitud entre los tamaños de los hombrecillos de *La grandeur* y los planos cinematográficos. Con las dos siguientes piezas terminamos nuestro recorrido por estos hombrecillos de pequeño tamaño, sobre los cuales planteábamos una aproximación desde el plano picado, más distanciada, o entomológica si se quiere, desde una perspectiva de manifiesta superioridad y una disposición a su desapasionada y metódica clasificación. *La paix de l'ascète* y *Cándido* (Fig. 101 a y b) comparten su carácter metafórico y su existencia, elegida en un caso pero no en el otro, al margen de las ya descritas pasiones en que desarrollan su vida nuestros hombrecillos. En *La paix de l'ascète* (Fig. 101 a), nuestro personaje se aísla del mundo cual figurado Jonás en el interior de un gigantesco pez, construido estructuralmente con listones de madera. Aludimos en esta pieza a ese tema tan extendido en las artes del "alejarse del mundanal ruido" como actitud vital.

En *Cándido* (Fig. 101 b) presentamos a uno de nuestros hombrecillos en la adolescencia, metafóricamente suspendido en un columpio sin apenas haber tomado contacto con el mundo. Aludimos así, cómo sugiere su literario nombre, a ese ideal de la bondad del hombre por naturaleza que, creemos, no debía soslayarse en nuestra ridícula catalogación como fenómeno intrínsecamente humano.



Figura 101. Llorens, A. *La paix de l'ascète* (1997) y *Cándido* (2000) son piezas que representan a personajes que, por convicción o por juventud, no toman parte activa socialmente. En función de ello los presentamos enmarcados en objetos metafóricos para expresar su desconexión social: un gran pez recordando la figura bíblica de Jonás o un elevado columpio de imposible descenso y una simbólica lira. Madera y espuma de poliuretano colada; y alambre y masilla acrílica pigmentada. Fuente propia.

Pasamos pues a tratar ahora las piezas que en *La Grandeur* enfocamos desde un primer plano como una aproximación más cercana a traducir formalmente en un tamaño natural en las piezas. Empezamos refiriéndonos al arrogante egocentrismo del hombre entendido como rey de la creación y medida de todas las cosas. Para ello, desarrollamos *Le paon* (Fig. 102) una grotesca parodia escultórica del rey Luis XIV, conocido como el *Rey Sol*, como paradigma de la concepción falocéntrica del mundo que, desde lo ridículo, refleja en gran parte *La Grandeur*.



*Figura 102.* Llorens, A. *Le paon* (1997). Ejemplo de la posibilidad de un uso expresionista de las reacciones de la espuma de poliuretano alterando sus proporciones para potenciar su irregularidad en la colada. Madera y espuma de poliuretano. Fuente propia.,.

Formalmente y en consonancia con las reminiscencias rococó de la muestra, nos remitimos a la interpretación más reconocible del personaje, materializada en el *Retrato del Rey Sol* (1701) de Hyacinthe Rigaud, si bien despojándole de todo el boato, vestimenta y peluca, para representarlo desnudo y, como en el resto de personajes, reflejado en materiales pobres.

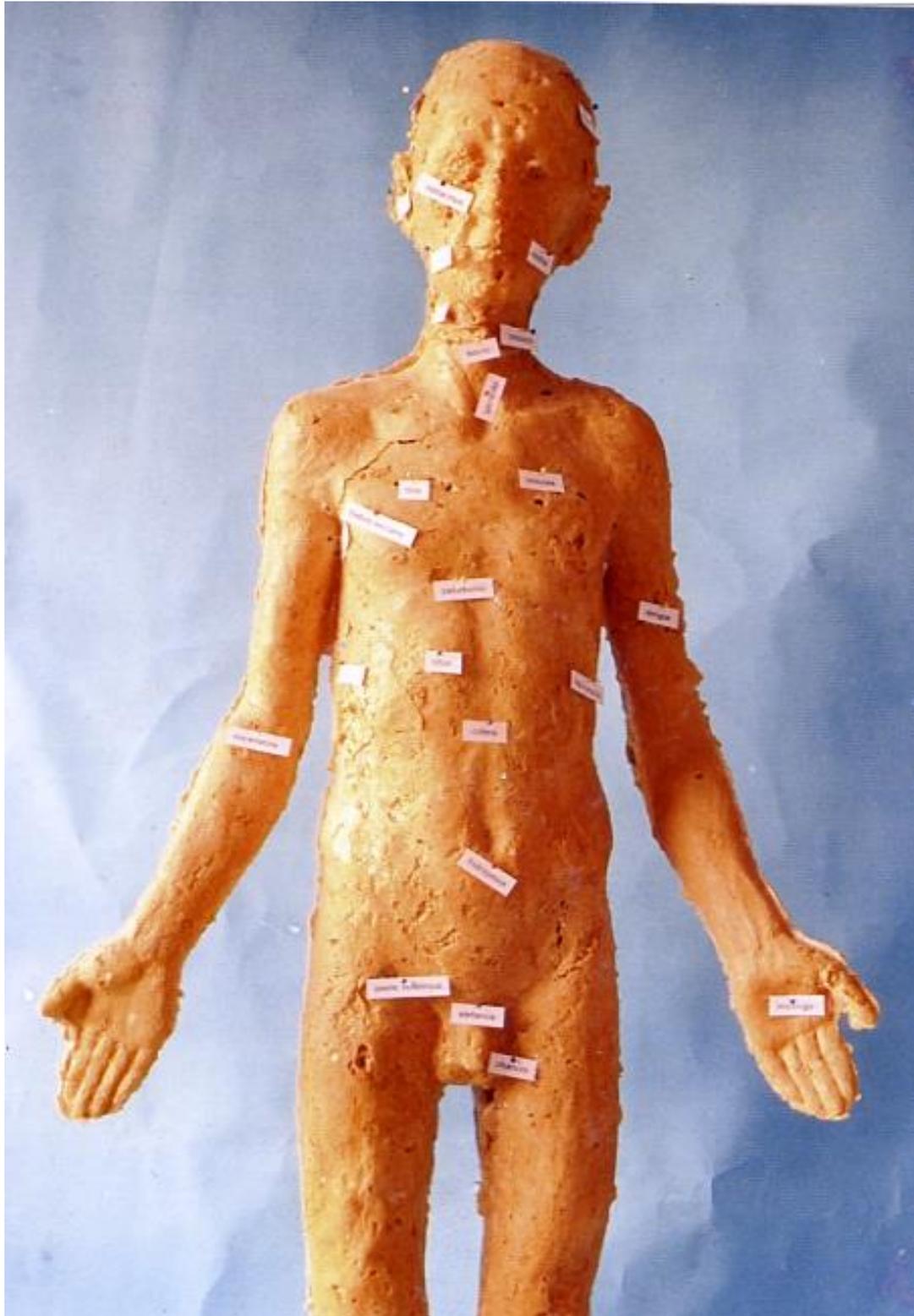
También desde una perspectiva más cercana, con piezas sobre los 160 cm. de altura, realizamos una aproximación más intimista a la fragilidad humana materializada en dos piezas hermanas, surgidas del mismo molde, que titulamos *Atlas I* y *Atlas II* (Fig. 103 y 104). Son dos piezas hermanas, surgidas de un mismo molde, en las que presentamos una mirada quizás más introspectiva mediante un cambio de escala, a tamaño natural pues las piezas miden 1,60 m.

Este cambio posibilita un acercamiento mayor por parte del observador, buscando anular así la mirada en picado imprimida a la mayor parte de las piezas de *La Grandeur*.

Operamos, no obstante, con una evidente falta de respeto por el cuerpo representado, usándolo como mero soporte para su descripción anatómica, de un modo que nos puede recordar a los cerdos tatuados de Delvoye, en *Atlas I*, o definiéndolo según sus enfermedades mediante etiquetas clavadas con alfileres directamente sobre la piel del infortunado personaje, tratado como un simple panel de corcho. En ambas piezas hacemos énfasis en la fragilidad del individuo, en su carácter perecedero y su indefensión en contraste con el marco patriarcal de fuerza y poder en que se inscribe su existencia.



*Figura 103.* Llorens, A. *Atlas I.* (1999). Hombrecillo irrespetuosamente reducido a mero mapa de sí mismo por intervención directa sobre su piel. Espuma de poliuretano y bolígrafo. Fuente propia.



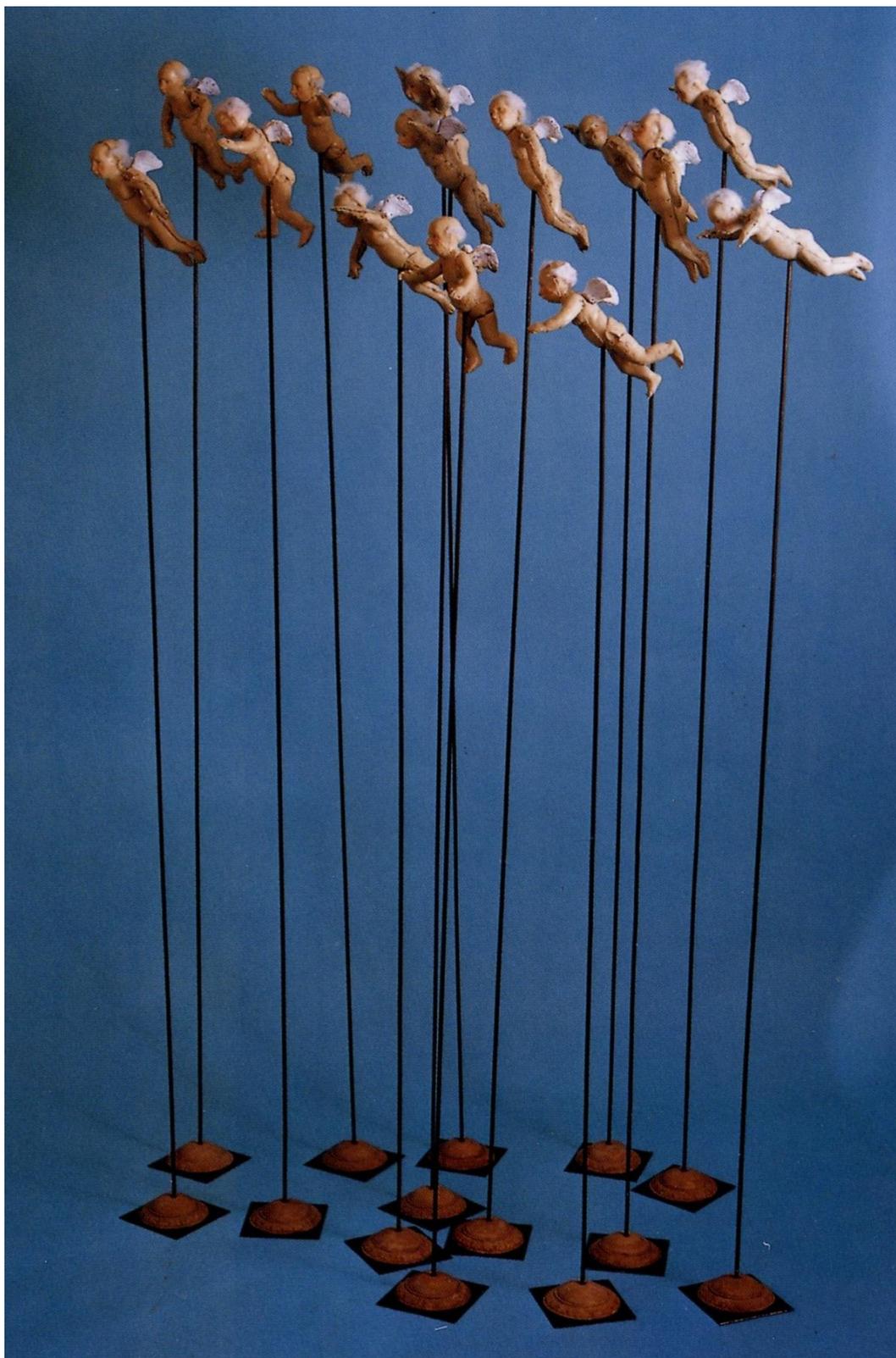
*Figura 104.* Llorens, A. *Atlas II* (1999). En este caso el hombrecillo es convertido en un atlas de enfermedades, mediante etiquetas clavadas con alfileres en las partes de su cuerpo donde se localizan. Espuma de poliuretano y etiquetas. Fuente propia.

*Atlas I y II*, pese a haber sido realizadas cuando aún no conocíamos el concepto, son dos piezas muy cercanas al ya mencionado *homo sacer* de Giorgio Agamben al presentar al ser humano como mero soporte, como objeto material, carente de todo derecho.

Finalizamos nuestro recorrido por las diferentes obras que conformaron *La Grandeur* abordando *Les anciens poupons* (Fig. 105), una pequeña instalación de marcado sentido metafórico que conceptualmente ocupaba un lugar axial dentro de la muestra al expresar en buena medida su esencia misma. *Les anciens poupons* fue el embrión de la instalación que luego desarrollamos mucho más extensamente bajo el nombre de *La vida ingrávida* y que referiremos en un próximo capítulo.

Se trata de un conjunto formado por doce pequeños angelotes, doce *putti* de pequeño tamaño suspendidos a distintas alturas mediante finas varillas de acero que se mantenían en equilibrio soldadas a unas pequeñas bases en el suelo permitiendo cambiar a conveniencia su disposición en función de la composición deseada.

*Les anciens poupons* eran una parodia metafórica de aquellos *putti* del rococó que en nuestra obra utilizábamos como símbolo del espíritu de la Ilustración. Unos sonrosados angelotes de espíritu jovial y luminoso, símbolo de grandes ideales reformistas que sin embargo, en nuestra obra, aparecían envejecidos, alopecicos y canosos, en errático y confuso enjambre. Trazábamos así una metafórica comparación entre la frescura del ideal moderno que dio origen a nuestra civilización y el desencanto posmoderno en el cual finalmente había desembocado y que, para evitar molestas repeticiones en el discurso, desarrollaremos más detenidamente en el apartado 8.3 de la presente tesis doctoral.



*Figura 105.* Llorens, A. *Les anciens poupons* (1997). Parodia de los *putti*, figuras típicas de la ilusión propia del luminoso rococó que, como los ideales de la Ilustración, aparecen gastados y envejecidos en la escéptica posmodernidad. Acero, escayolay espuma de poliuretano. Fuente propia,

## 7.2 - *Elogio del artefacto*

### 7.2.1 - Idea.

*Elogio del artefacto* fue surgiendo, a modo de idea encadenada, en algunas de las piezas que compusieron la trilogía de *La Grandeur*. En algunos de aquellos pequeños montajes, a medio camino entre el juguete y el arte povera, en nuestro impulso "entomológico social" de clasificación crítica, reparamos en el sinsentido, rayando a veces directamente en la estupidez, con que el ser humano aplica a menudo su ingenio. El absurdo ligado a la aparente inteligencia y aplicado a la mecánica nos abrió un nuevo y estimulante campo de investigación, un nuevo juego al que nos aplicamos con renovadas ganas y al que, con seguridad, volveremos en el futuro. Un juego que se fundamenta en la creación de metonimias visuales, que apoyan sus relaciones de significación en la evidencia que proporciona la mecánica.

En esta ocasión planteamos nuestro trabajo desde la bidimensionalidad en forma de dibujos de un manido amaneramiento "davinciano", como remedo de ese estereotipado momento místico de inspiración creadora que se supone, frente a un papel en blanco, a toda gran invención, a todos los hitos que, "a hombros de gigantes" como nos enseña la historia de la ciencia, nos han traído hasta hoy. Un trabajo basado en el dibujo por ser este, debido a la enorme influencia de Leonardo da Vinci y más tarde de la Enciclopedia, el lenguaje arquetípico del ingenio humano. (Fig. 106)

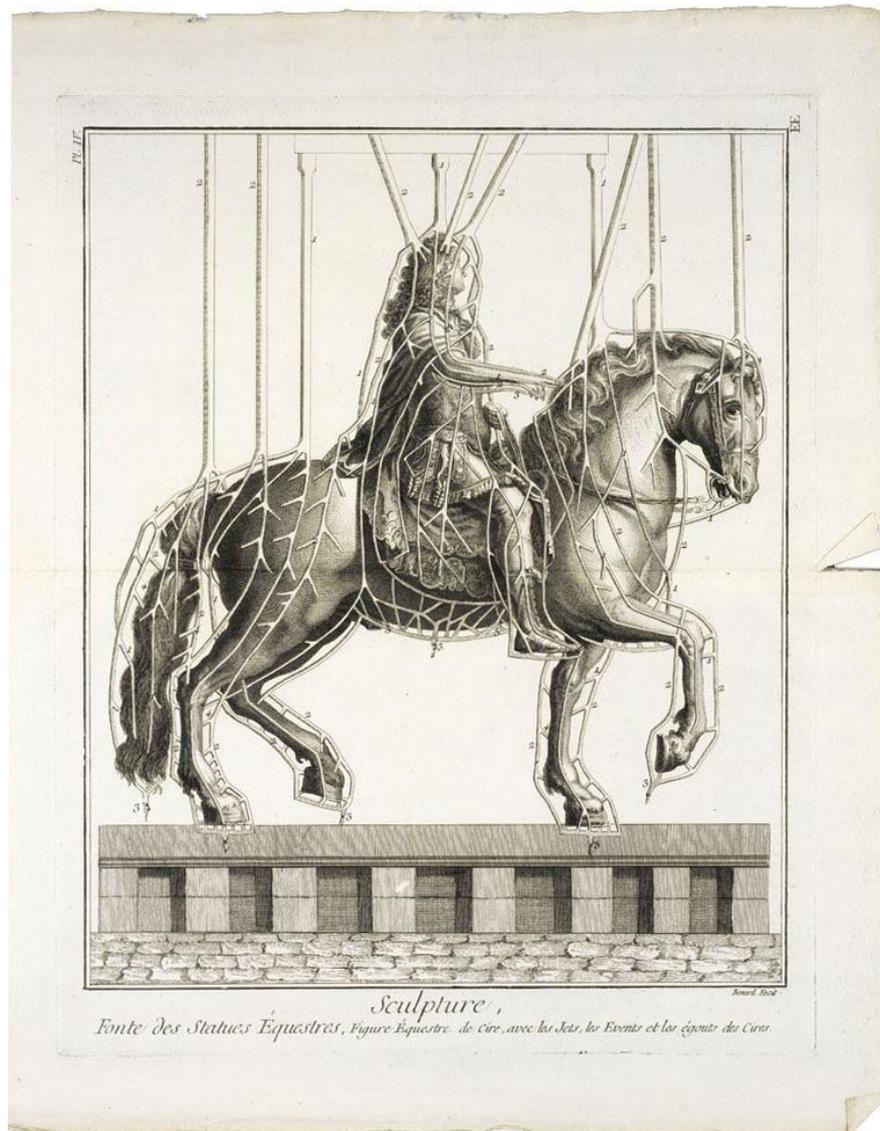


Figura 106. Jean Le Rond d'Alembert, *Sculpture*, 1762-72. Ilustración de la Enciclopedia de Diderot y D'Alembert alusiva a la técnica de fundición en bronce de una escultura ecuestre [https://66.media.tumblr.com/5000625e294c47609d247d7a77a3063c/tumblr\\_n256apYFf21rpgpe2o1\\_r1\\_1280.jpg](https://66.media.tumblr.com/5000625e294c47609d247d7a77a3063c/tumblr_n256apYFf21rpgpe2o1_r1_1280.jpg)

Así pues, desechando en función de nuestra idea toda intención de investigación plástica, recurrimos, a sabiendas, a un lenguaje gráfico anticuado y propio del estereotipo que pretendíamos evocar para nuestros fines.

En la edición del catálogo (Llorens, 2005) de este trabajo, decidimos recurrir a un texto propio para establecer un nexo más directo entre el autor y el público a quién iba dirigido

con el fin de optimizar la experiencia comunicativa. Es por ello que recurriremos a citar el referido texto, utilizándolo cómo guión para el presente apartado de nuestra tesis.

En un registro irónico similar al trabajo que describía, comenzamos el texto aludiendo al ya referido tema de la distancia. Esa distancia que es inherente a toda sátira por ser condición *sine qua non* para el humor:

Confieso que fui un niño repelente de esos que ojean las enciclopedias y los atlas, un pequeño sabiondo que observa metódicamente el mundo que le rodea y luego lo cuenta a sus sufridos amiguitos, obviamente ávidos de sus doctas explicaciones. Seguro que os viene a la memoria algún caso parecido porque, sin llegar a la pandemia, fuimos legión los enciclopedistas, entomófilos y humanistas alevines dispuestos a observar el cosmos bajo la "Clara Luz de la Razón". Siendo así, no os extrañará que me gustara ver documentales. En ellos podías observar la conquista del espacio, la revolución rusa o los afanes del lirón careto. Podías observar sin ser visto, con un cómodo e imparcial distanciamiento, mientras bajo tu atenta mirada se dirimían luchas, cortejos y supervivencias. Tú no tenías que formar parte. Liberado así del dramatismo de la acción, al no tener que huir, medrar, o en suma sobrevivir podías, con la perspectiva que da la distancia, comprender el decurso de otros seres, teorizar impunemente sobre existencias, estudiarlas, clasificarlos como un pequeño Linneo e incluso emocionarte en secreto al reconocerte en ellos. La distancia mediante entre la pantalla y tu nariz te convertía, sin más, en un pequeño Dios casero que observa condescendiente el devenir de sus criaturas mientras cena o hace la digestión aplastado en su sofá.(Párr. 1)

Planteábamos así un distanciamiento en la mirada, un impulso para una separación más aséptica que agresiva respecto a nuestros personajes, que en este trabajo no eran más que representaciones de tipos generales sin alusión personal alguna. En *Elogio del artefacto*, como en la práctica totalidad de nuestros trabajos, ponemos en práctica una sátira en cierto modo piadosa, alejada del concepto de la invectiva aristotélica:

Esta exposición, como otras que la precedieron, es ante todo una invitación a la Soberbia. Un arrebató de soberbia para dar un salto que nos sitúe, creyéndonos por encima de los demás y de nosotros mismos en aquel sofá desde dónde, como pequeños Salomones, juzgaremos, clasificaremos y observaremos la existencia a distancia, como si no nos afectara.

Visto desde esta perspectiva el hombre resulta un ser bastante cómico, siempre afanándose en llegar a más, en ser más, en tener más. Muchas veces ridículo, otras en cambio sublime, el hombre sometido a una mirada "entomológica", muestra casi siempre un lado tierno, incluso patético. No en vano, a diferencia de las demás criaturas, le toca cargar con el conocimiento de su condición percedera. (Párr. 2, 3)

En *Elogio del artefacto* planteamos un cambio de dirección que retomaríamos de modo similar, años después, en *Mecánicas del dominio*, desplazando el objetivo de la persona a la máquina y centrándonos por lo tanto en la mecánica como tema para la reflexión humanística:

En el presente trabajo he desplazado el foco de atención más que, como en otras, sobre los tipos humanos, sobre las obras que el hombre genera. La máquina es, a mi entender, la obra más genuina y esencial del ser humano. Solo el hombre crea máquinas y siempre lo hace para satisfacer necesidades concretas. Así, mediante las máquinas que genera, el hombre define sus anhelos y, en cierto modo, desnuda su interior ante nuestra mirada. Siendo evidente esta comunión entre el hombre y el artefacto podremos, centrándonos aparentemente en la máquina, divagar sobre el deseo que la ha creado. Como veis "ya está otra vez el burro en las coles", partiendo de lo mecánico volvemos a lo humano. (Párr. 4)

A nivel formal, como decíamos, planteamos el trabajo inicialmente desde una estricta austeridad metodológica, un simple trazo con bolígrafo sobre una superficie plana, sometiendo la plástica en virtud de la pureza en el concepto:

Para dar cuerpo a esta idea me planté en un principio, suplantando formalmente a Leonardo entre otros, diseñar máquinas posibles pero absurdas. Fríos artefactos delatores que, desde su aparente inexpressión y con toda la sencillez mecánica que me fuera posible, evidencian las motivaciones de los personajes que las animan. En función de dicha sencillez reduje al mínimo los aspectos formales de los diseños: Imágenes bidimensionales sobre fondo plano realizadas con un simple bolígrafo, sin colores y, en general, evitando todo dato superfluo que no aportase nada al significado de las obras. (Párr. 5)

Surgió así, por primera vez de modo patente, la disyuntiva en nuestro trabajo entre los aspectos visuales y los conceptuales. Una dialéctica esta que, en nuestro caso, siempre hemos resuelto entendiendo nuestro quehacer desde una perspectiva claramente enfocada a su carácter eminentemente visual. En absoluto por desprecio hacia el papel del concepto en el arte sino más bien en atención al enorme y estimulante poder connotativo a aportar que se esconde tras la aparente inconsistencia de lo visual:

Este punto de partida pronto empezó a cansarme. Tenía que evitar los aspectos más lúdicos de mi trabajo para ceñirme a aquella inicial sencillez conceptual. Poco a poco iba sintiendo la necesidad de dar color, manchar, difuminar, emborronar incluso, la línea me servía como base pero me resultaba insuficiente. Tenía claro que no quería que el concepto ahogase la vertiente plástica del trabajo así que decidí liberar a la obra de su ortodoxia inicial. Pronto empezaron a aparecer colores y manchas, el bolígrafo comenzó a convivir con los lápices, las ceras, el óleo y los dorados que ahora podéis ver. En definitiva este elogio del artefacto, no es más que una reflexión conceptual vencida por su naturaleza plástica, de lo cual me siento completamente responsable. (Párr.5)

Así comenzó nuestra orientación creativa hacia la mecánica como soporte para la sátira a través del dibujo. Consideramos no obstante que, pese a su carácter bidimensional, *Mecánicas del dominio* es un trabajo de concepción netamente escultórica pues, alejándose de cualquier licencia poética que pudiera darse sobre el papel, todas las máquinas que forman parte de este trabajo fueron diseñadas atendiendo siempre a su figurada condición física y tridimensional. A diferencia de otros<sup>48</sup> se trata siempre de artefactos que podrían funcionar ateniéndose a las leyes de la mecánica, la meteorología o la gravedad. Aplicamos en este caso la hipertrofia a través de una meticulosa atención a los detalles similar a ese espíritu obsesivo y perfeccionista, a veces hasta el ridículo que, a nuestro parecer, suele caracterizar a los entornos muy tecnificados. En ello radicaba gran parte del enfoque satírico de la muestra presentando a unos seres humanos, hipertrofiadamente varones en todos los casos, pues netamente patriarcal es el mundo representado, afanándose en realizar tareas pretendidamente absurdas mediante los artefactos que les habíamos diseñado a tal efecto. Así, el absurdo cobra total importancia como tema de fondo en esta muestra. Se trata de máquinas absurdas con absurdas funciones al servicio de los ridículos anhelos de no menos ridículos personajes. El absurdo deviene en trasfondo irónico para unos diseños de aparente intención racional, dibujos que parecen buscar justo lo contrario de lo que hallan como recurso irónico para la sátira.

En *Elogio del artefacto* mostramos la técnica cómo soporte para el ridículo aunque no como disciplina ridícula en si misma. La mecánica es neutra, fría y racional, y es precisamente por ello el marco idóneo para presentar, en todo su esplendor y sin

---

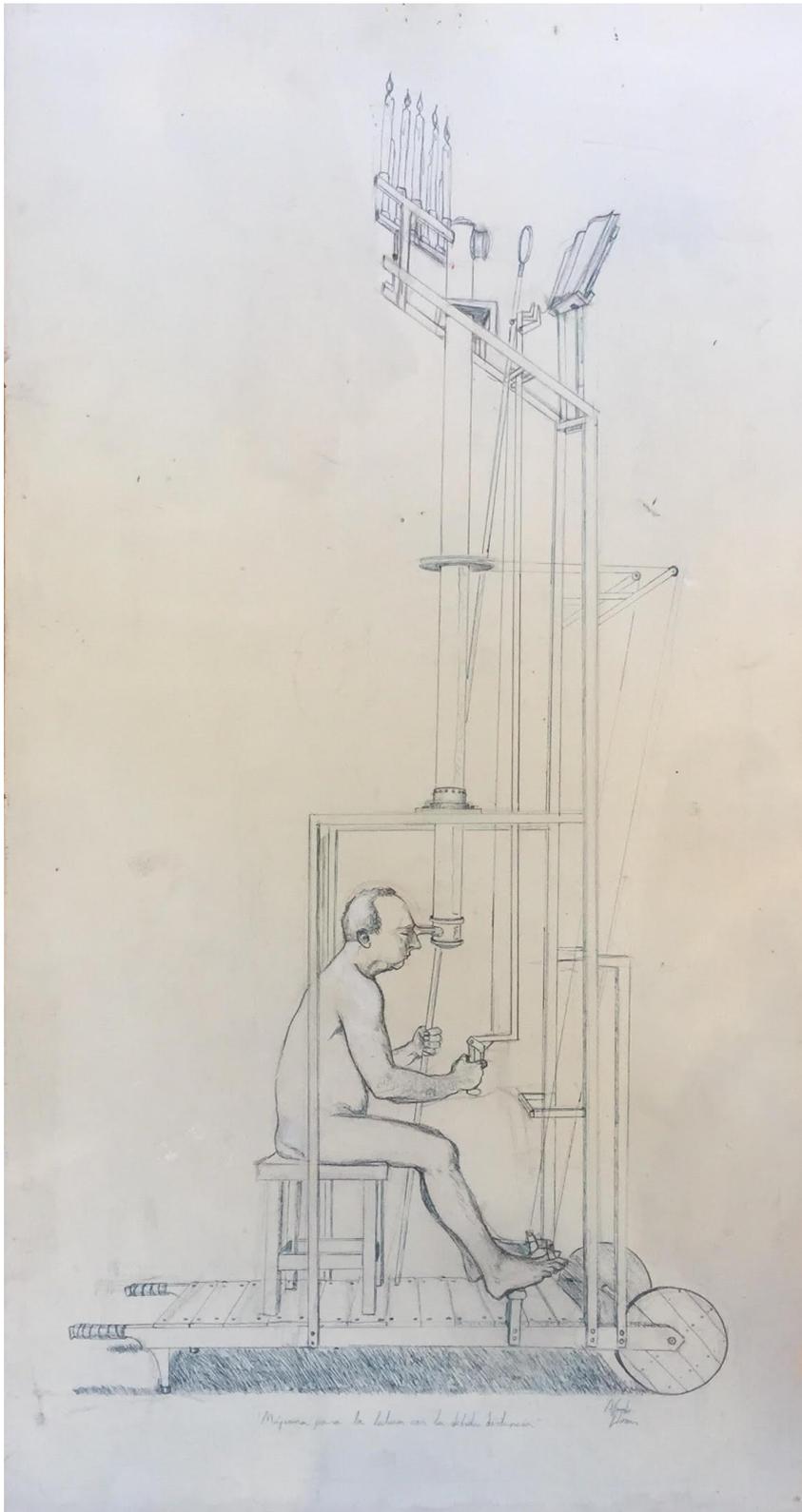
<sup>48</sup> Nos referimos a célebres inventos de humor gráfico como los inventos del profesor Franz de Copenhague, en el clásico TBO, en los cuales apenas se prestaba atención a la lógica mecánica de los artefactos. Caso distinto son sus antecedentes americanos, los inventos del Dr. Lucifer G. Butts, que, según es fácil observar, sí que buscaban esta lógica.

interferencias, todo el ridículo carácter de las voluntades que la manejan. Si bien se trata, como la totalidad de los trabajos que en esta tesis doctoral presentamos, de una línea abierta a posibles futuros trabajos, *Elogio del artefacto* consta, en principio, de 16 dibujos de medio y gran formato. A través de ellos, como en *La Grandeur*, desplegamos una suerte de catálogo de distintos temas, si bien en este caso no centramos nuestra atención tanto en clasificar tipos humanos como en delatar anhelos y comportamientos.

Como en *La Grandeur*, presentamos desnudos a los personajes que animan nuestros artefactos. Reflexionábamos en el apartado anterior acerca de la relación entre el desnudo y la vanidad, y también sobre su carácter como recurso para la universalización del personaje. En *Elogio del artefacto*, abundando también en el mismo tema, sobre el cual no volveremos a extendernos, cabe añadir un uso novedoso de este recurso como elemento integrador. El desnudo, en este trabajo, sirve para incidir en la propia mecanicidad del cuerpo humano, integrándolo con el artefacto que anima, formando con él una suerte de artilugio híbrido y ridículo. Una ridícula máquina humana que desarrolla un ridículo artefacto para realizar un ridículo trabajo. Un patético conjunto con el que, de modo inversamente similar a cómo la apariencia híbrida entre jinete y caballo de los conquistadores infundía terror en los aztecas, convertimos en risibles los desvelos de nuestros poderosos personajes.

#### 7.2.2 - Forma.

*Elogio del artefacto* consta originalmente de dieciséis dibujos. Realizados en su mayoría a bolígrafo y siempre sobre tabla, fuimos incorporando paulatinamente otras técnicas gráficas como lápices de color, leves iluminaciones con veladuras de óleo o dorados en



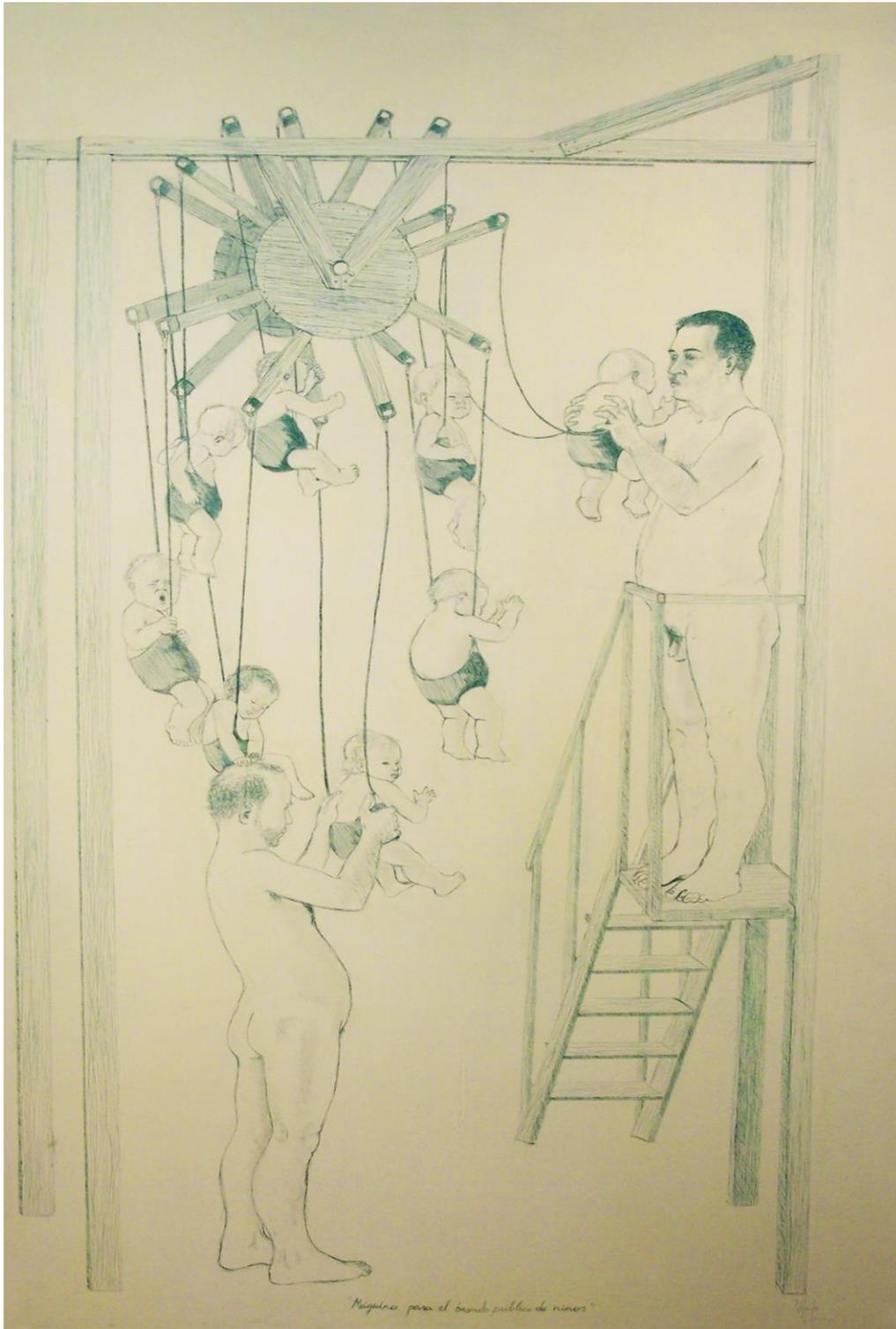
*Figura 107. Llorens, A. (2004). Máquina para la lectura con la debida distancia. Bolígrafo azul. Es un ejercicio irónico en torno al solapado recelo del sistema económico-social hacia la cultura como amenaza. 80x40cm. Bolígrafo azul sobre tabla. Fuente propia*

los fondos. Este abandono de la ortodoxia inicial define muy bien nuestro posicionamiento frente al trabajo en el que, si bien las cuestiones conceptuales ocupan un lugar preeminente, tratamos de no dejar atrás los aspectos formales, pues siempre entendimos nuestro quehacer desde parámetros estéticos y visuales.

La *Máquina para la lectura con la debida distancia* (Fig. 107) se sitúa al principio de *Elogio del artefacto* por ser el primer dibujo de la serie, si bien no debe ser considerado origen del resto de obras pues, desde un principio, concebimos este trabajo como un conjunto de piezas con un mismo sentido. Tratamos en él, de un modo irónico, los recelos que no pocas veces despierta la cultura y que se manifiestan en un arco que puede ir, gradualmente, desde la despreocupada ignorancia del común de los mortales, hasta la más férrea censura por parte del Estado más totalitario.

En cierto modo, nos resultaba interesante plantear una ambivalencia en el personaje que, por una parte, se interesa por la lectura del libro pero, por otra, toma unas ridículas precauciones frente a su contenido observándolo desde otro nivel mediante un periscopio y evitando el contacto directo con sus hojas mediante una herramienta para pasar páginas a distancia

En *Máquina para el pesado público de niños* (Fig. 108) ponemos, sin duda, la mayor carga irónica mostrando sin ambages muestra hostilidad hacia la política entendida como marketing para el poder.. Tratamos de mostrar con evidencia mecánica la obscenidad latente en la utilización propagandística de los sentimientos humanos. Este tema, por sí solo, podría dar lugar a toda una serie de artefactos y que, en el caso que nos ocupa,



*Figura 108.* Llorens, A. *Máquina para el besado público de niños* (2003). 180 x 100 cm. Bolígrafo verde sobre tabla. Mecanización para la hipertrofia de la instrumentalización de los sentimientos en el marketing político. Fuente propia.

evidenciamos a través de la cosificación de los niños en un acto tan común en los actos políticos como es el falso acercamiento afectivo, la impostada carantoña que en múltiples ocasiones se ven obligados a padecer.

Mecanizamos este comportamiento en un evidente artefacto donde los niños son objeto de lucimiento colocados convenientemente en una rueda sin fin para optimizar la productividad en el proceso de besado. En nuestra máquina política, accionada por hombres como en la vida misma, la apariencia y el estereotipo también cumplen su función. Así el lugar visible y preeminente es ocupado por el supuesto galán quedando el menos apuesto en un segundo plano, surtiendo de niños a nuestra máquina

Pretendemos ofrecer un mensaje directo claro, poco abierto a interpretaciones vivenciales del público amarrando nuestro mensaje, también mediante lo obvio del mismo, a un ejercicio de sátira dirigida a la política, entendida como espectáculo de masas.

En *Prototipos para la cortesía* (Fig. 109) nos referimos a la, muchas veces patente, falsedad en las relaciones sociales mediante unas máquinas para hacer evidente el fingimiento.

En este dibujo dos hombres accionan unos prototipos para obligar a sus cuerpos a interactuar amistosamente, forzando mediante poleas y engranajes, movimientos y expresiones faciales de cordialidad. Nos referimos en esta pieza a la, muchas veces,



Figura 109. Llorens, A. *Prototipos para la cortesía* (2003). 122 x 70 cm, Bolígrafo rojo sobre tabla. Es una aplicación de poleas, engranajes y contrapesos que, convenientemente anclados sobre los cuerpos, ofrecen una ayuda a la expresión de manifiesta cordialidad. Fuente propia.

evidente falsedad en las interacciones humanas. La edad y el género de los personajes, remiten a connotaciones políticas posando el punto de mira en la máquina para hacer evidente el fingimiento a través de la tosca manipulación de la anatomía mediante la mecánica desnuda aplicada directamente sobre la piel.

A través de la tosca manipulación de la anatomía gestual mediante la mecánica, nuestras máquinas propician una percepción hipertrofiada de dicha falsedad en los comportamientos sociales, sustanciada en el común fenómeno de que solo la necesidad extendida y común genera el impulso para la creación de la máquina. De este modo, mediante el mero diseño del prototipo, suponemos su necesidad generalizada, quedando por tanto remarcada la percepción del hecho que queríamos hipertrofiar. En este caso, la referida falsedad político-social.

Nuestro *Prototipo para la reverencia* (Fig.110), siguiendo nuestro discurso irónico respecto a las relaciones sociales y políticas, presenta toda una serie de ayudas mecánicas para paliar el esfuerzo lumbar que conlleva el acto de la reverencia, sobre todo cuando tiene que ser reiterado. El mecanismo incorpora también unos anclajes faciales que facilitan una sonrisa franca, cuya intensidad es regulable moviendo el pie izquierdo, y se complementan con sendos anclajes que bajan automáticamente las orejas en señal de sumisión conforme aumenta la inclinación de la reverencia. El prototipo incorpora también dos tiradores direccionales para facilitar el desplazamiento de hombre y máquina allá donde convenga, así como tres maceteros frontales que demuestran que la técnica no está necesariamente reñida con la estética.

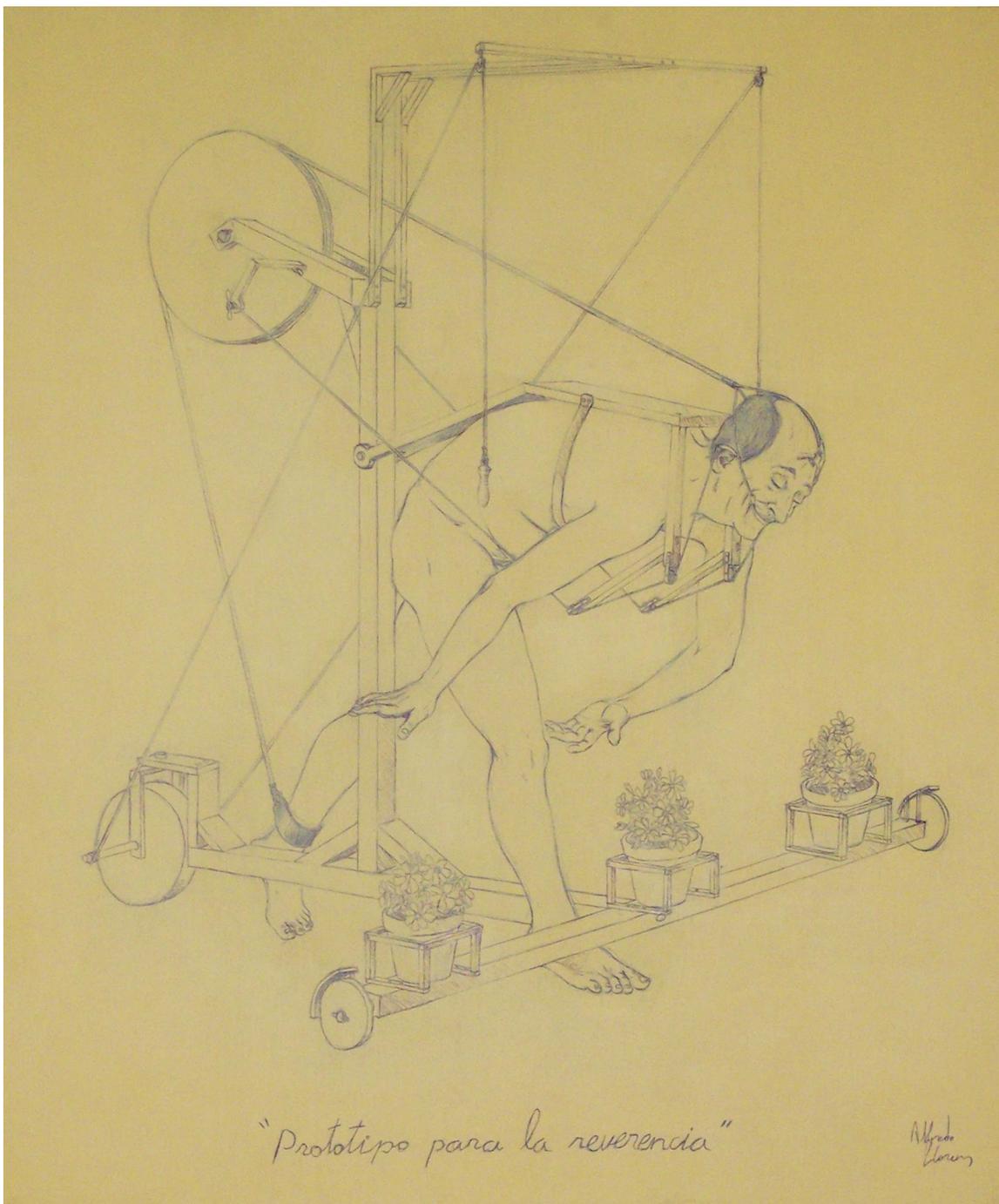


Figura 110. Llorens, A. (2005). *Prototipo para la reverencia*, 85 x 70 cm. Bolígrafo azul sobre tabla. La solución a los problemas lumbares asociados a la reverencia frecuente. Fuente propia.

*Protector lumbar para la colocación de primeras piedras* (Fig. 111) es otra aportación irónica a la ergonomía política sustanciada en un dispositivo de ayuda a la tarea, frecuente a la sazón (2005), de inauguración de grandes obras y colocación de primeras piedras.

La primera piedra suele ser un objeto de considerable peso cuya colocación puede propiciar dolorosas lesiones lumbares. Nuestro protector aplica la ley de la palanca para, mediante un correcto lastrado, contrarrestar el componente gravitatorio permitiendo así, una mayor fluidez y una euritmia en el movimiento de colocación que, sin duda , contribuye a aportar belleza y solemnidad al acto inaugural.

El mecanismo va equipado con diversos lastres para adaptar su funcionalidad a diferentes pesos y puede ser trasladado a donde convenga por hallarse dotado de ruedas y

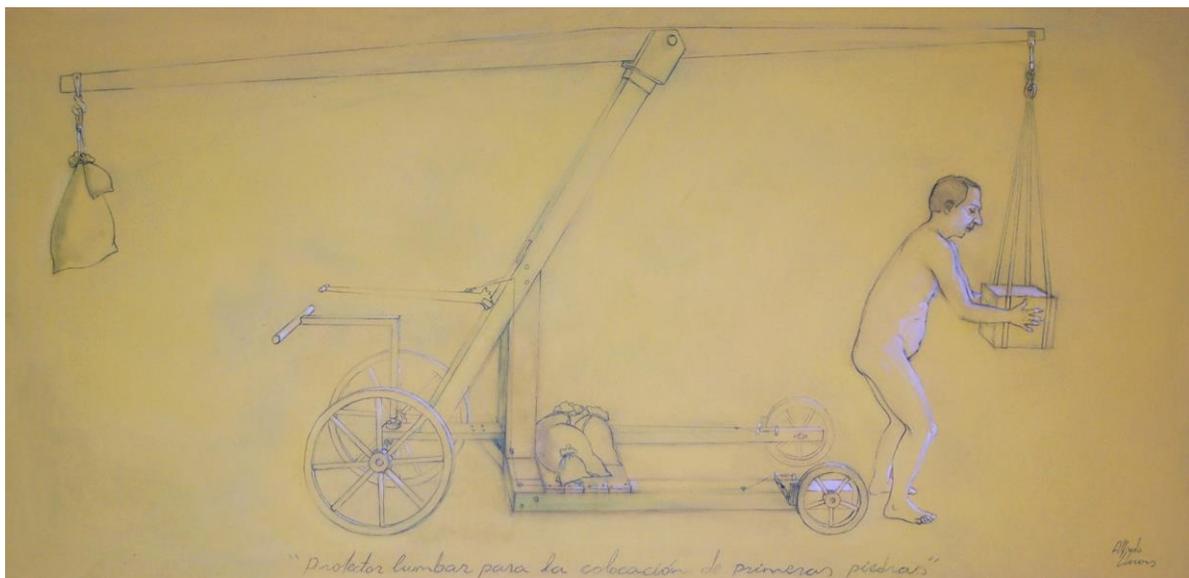


Figura 111. Llorens, A. (2005) *Protector lumbar para la colocación de primeras piedras*. 70 x 120 cm. Bolígrafo, óleo y grafito sobre tabla. Un aparato de gran utilidad en la España de principios del S. XXI. Fuente propia.

dirección con la segura seguridad añadida que aporta su sistema de frenado.

El mundo de la política, siempre rodeado de pompa y boato, resulta un indudablemente amplio espacio para la exaltación de lo ridículo mediante la ironía. Entendida a menudo

como exaltación del yo, ofrece a la mirada irónica un sinfín de objetivos, a cuál más disparatado y absurdo. En esta línea, hemos percibido siempre la pomposa gravedad que muestran ciertos personajes en las tomas de posesión. La toma de posesión, ese patético momento en que un pequeño ser, frágil y húmedo, toma conciencia de su irremplazable lugar en el universo y lo demuestra con solemnidad. En nuestra *Máquina para la asunción de enormes responsabilidades* (Fig. 112) presentamos un mecanismo para lo solemne: un podio dotado con un elevador a fin de acceder a él con toda la pompa requerida por el insigne momento. Mediante una discreta plataforma, nuestro personaje puede ser elevado con una parsimonia que requiere el momento mediante una cinta transportadora accionada manualmente por un operario. La parte inferior del podio dispone de suficiente espacio para tres músicos que, con sus instrumentos, aporten tensión emocional al glorioso momento. Adicionalmente, pueden ser echadas al vuelo unas palomas.

Dada su reversibilidad funcional, el elevador también puede ofrecer un vistoso descenso del personaje, acorde con la solemnidad de la situación.



Figura 112. Llorens, A. (2005). *Máquina para la asunción de enormes responsabilidades*. 180 x 100 cm. Bolígrafo rojo y óleo. Aplicación de la mecánica para la solemnidad. Fuente propia.

Todo acto inaugural se sustancia en la colocación de una primera piedra o en el corte de una cinta. Es en este segundo caso donde nuestro *Liporreductor aeróbico de impulso inaugural* (Fig.113) cobra todo su ridículo sentido. Basándonos en la certeza del irrefrenable impulso que mueve al político a cortar toda cinta que se le ponga delante, el *liporreductor* consta de una cinta sin fin sobre la cual se dispone al personaje equipado con unas tijeras, a modo de catalizador de la acción, y sujeto mediante un arnés a un sistema de poleas que elevan unos contrapesos crecientes cuanto más cerca se halla el personaje de la cinta a cortar, colocada visiblemente al final de la cinta transportadora. El efecto del sistema de poleas consiste en contrarrestar el avance del personaje con una resistencia mayor cuanto más cerca se halle de la cinta inaugural. Como precaución



Figura 113. Llorens, A. *Liporreductor aeróbico de impulso inaugural* (2004). 50 x 170 cm. Lápiz compuesto y óleo sobre tabla. Aplicación del mito de Sísifo a la política con el acto inaugural como señuelo. Fuente propia.

especial para asegurar el movimiento continuo, la longitud total del sistema de arnés y contrapesos, de lograrse su máxima extensión, no permitiría nunca llegar a la cinta a nuestro esforzado personaje.

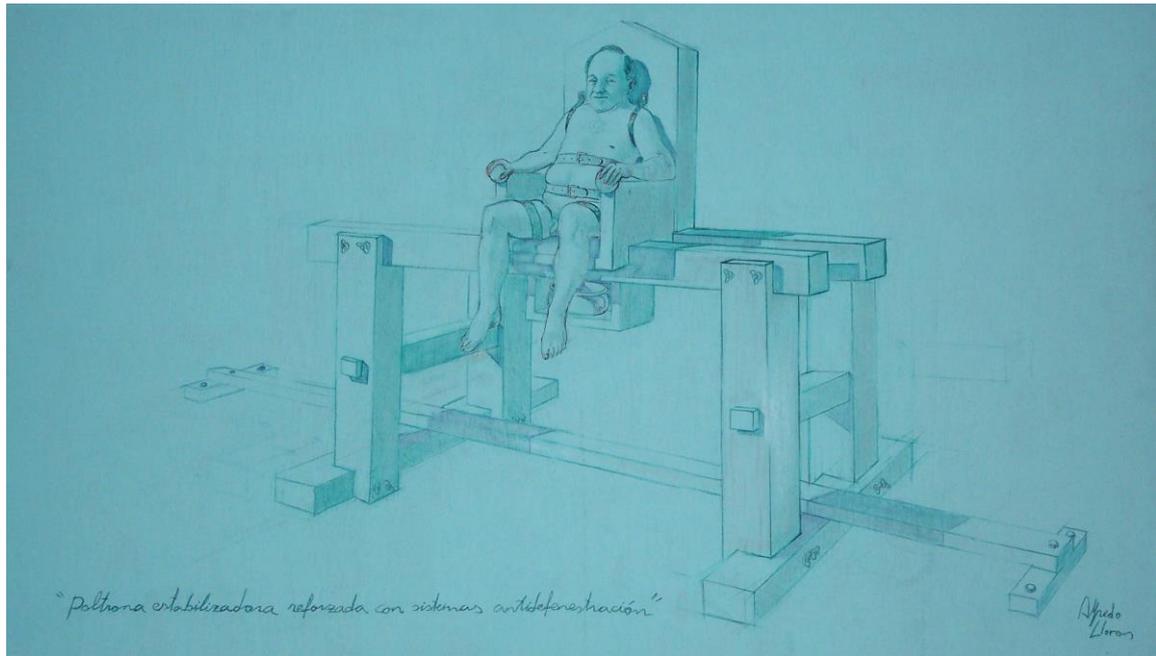


Figura 114. Llorens, A. *Poltrona estabilizadora reforzada con sistemas antidefenestración*. (2004).69 x 122 cm. Lápices y bolígrafo azul sobre tabla. La mecánica aplicada al servicio del cargo. Fuente propia.

Abriendo un poco más el foco también hacia otras áreas y utilizando la mecánica de un modo más elemental y directo, la *Poltrona estabilizadora con sistemas antidefenestración* (Fig. 114) es un ejercicio de hipertrofia hasta lo patético de las ansias de permanencia y de estabilidad de todo hombrecillo que logra llegar a su puesto deseado. Es una pieza paradójica en la cual es precisamente la solidez y fuerza de la estructura lo que nos da la medida de la fragilidad y el miedo del personaje que, por no abandonar el puesto incorpora incluso un dispositivo en el asiento para hacer sus necesidades. Mediante esta paradoja, la pieza adquiere una mayor tensión emocional basada en el efecto expresivo consistente en que cuantos más detalles ridículos le añadimos, mayor es nuestra percepción del miedo del personaje.

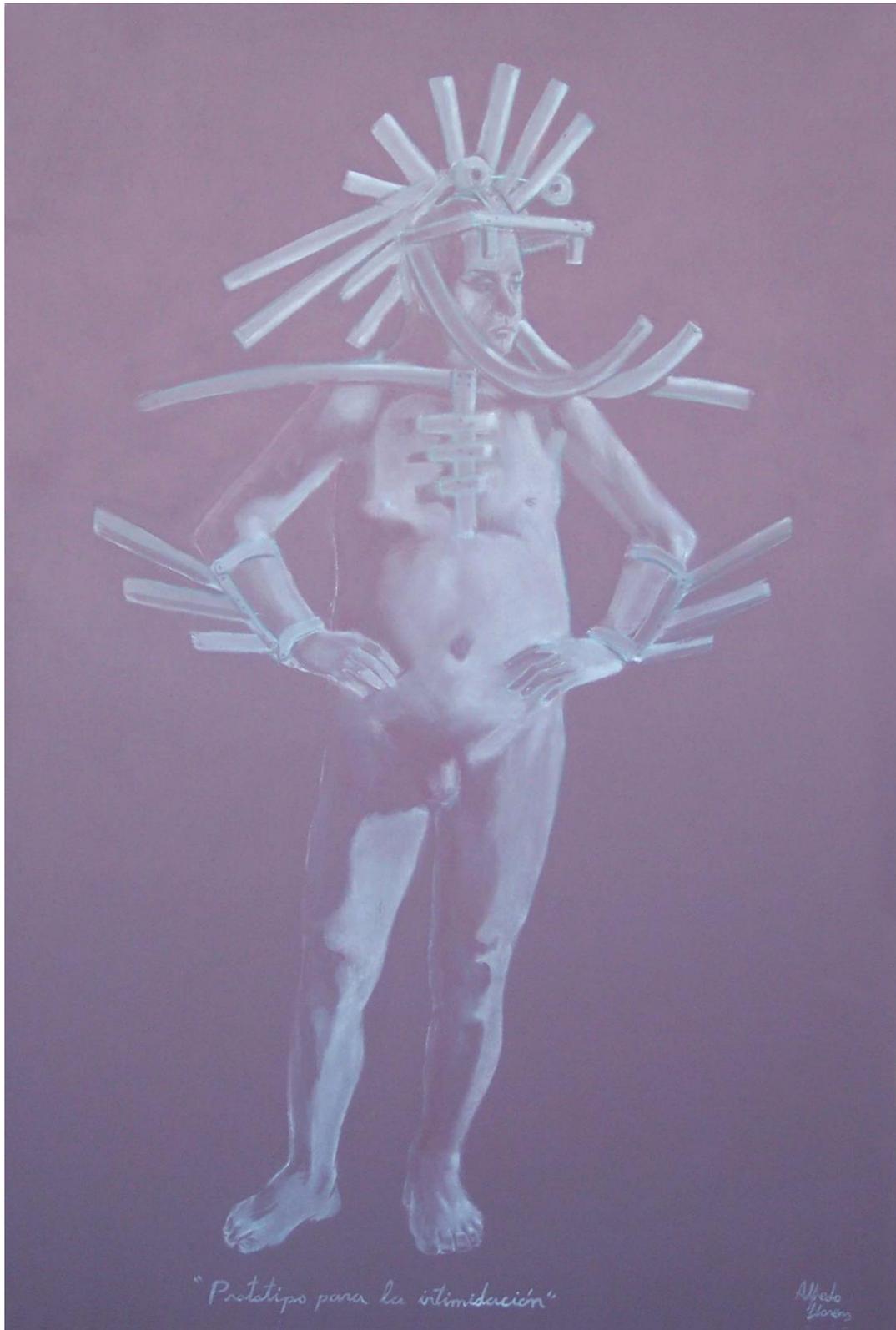


Figura 115. Llorens, A. *Prototipo para la intimidación* (2005). 130 x 83 cm. Óleo sobre tabla. El miedo del individuo patriarcal llevado a la mecánica. Fuente propia.

Este efecto es observable en la práctica totalidad de las piezas que componen *Elogio del artefacto* y también, como vimos, de *La Grandeur*.

Idéntica fragilidad y miedo hallamos, en el plano connotativo, en el ridículo patetismo del *Prototipo para la intimidación* (Fig. 115) con que nuestro personaje pretende mostrar una apariencia amenazadora.

Esta pieza constituye de un modo simple y directo un ejemplo de la constante profanación mediante el uso de lo ridículo que veníamos haciendo de ese mundo patriarcal en el que, por género, se supone estábamos abocados a integrarnos. La profanación mediante el juego, referida en capítulos anteriores se presentaba a nuestros ojos como una estimulante y liberadora actividad a compartir, sobre todo cuando obedece a una circunstancia propia.

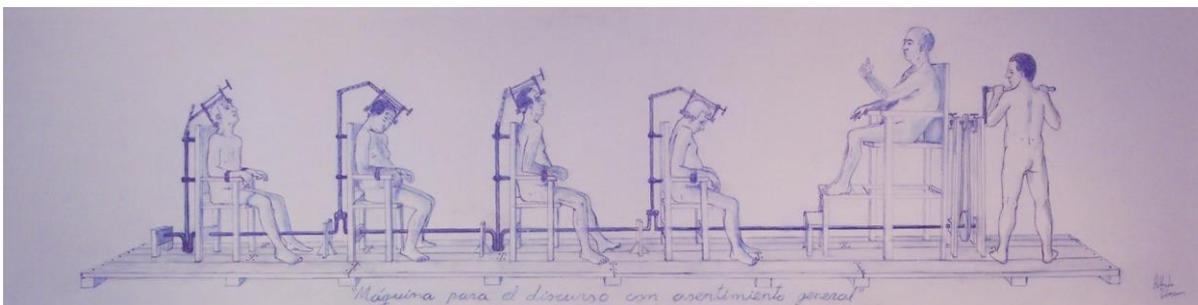


Figura 116. Llorens, A. (2004). *Máquina para el discurso con asentimiento general*. 40 x 160 cm. Bolígrafo azul. sobre tabla. Aplicación de la mecánica a la consecución de consensos. Fuente propia.

Esa misma profanación liberadora se encuentra, en el fondo y en la forma, en nuestra *Máquina para el discurso con asentimiento general* (Fig.116). En ella, planteamos una clara metonimia mecánico-social en función de la cual un personaje de edad madura ocupa el lugar preeminente en la máquina y alecciona a cuatro jóvenes subordinados que, atados a sus sillas, asienten ostentosamente con sus cabezas atrapadas por un mecanismo

oscilatorio, movido desde la parte trasera por otro fornido subordinado. Evidenciamos así la violencia inmanente en buena parte de las relaciones sociales mediante un simple juego de bielas y poleas que no son otra cosa que una visión hipertrofiada de los ocultos dispositivos de sumisión social.

Siguiendo en la línea de visibilización de dichos dispositivos desde una perspectiva hipertrofiada, planteamos su fin último, la pena de muerte, desde el humor negro y la ironía mediante un práctico *Artefacto punitivo de doble efecto* (Fig. 117). Nuestro austero artefacto, fruto de una sociedad racional y avanzada, optimiza el trabajo, reduciendo costes y mano de obra, y aprovecha la abundante energía gravitatoria rentabilizando así las ejecuciones.

Un simple tirón de la cuerda que pende sobre el cubo es todo lo necesario para iniciar el proceso mediante el cual el saco de arena caerá arrojando al vacío a nuestro primer personaje. Su caída desde una considerable altura se verá frenada por el lazo que rodea su cuello precipitando su óbito instantáneo e indoloro. Simultáneamente la inercia provocada por la caída del cuerpo habrá elevado la cuchilla, a modo de guillotina ascendente, con una aceleración suficiente para seccionar limpiamente el cuello de nuestro segundo personaje, quedando así su cabeza, por mor de la gravedad, almacenada en el cubo situado junto a la base.

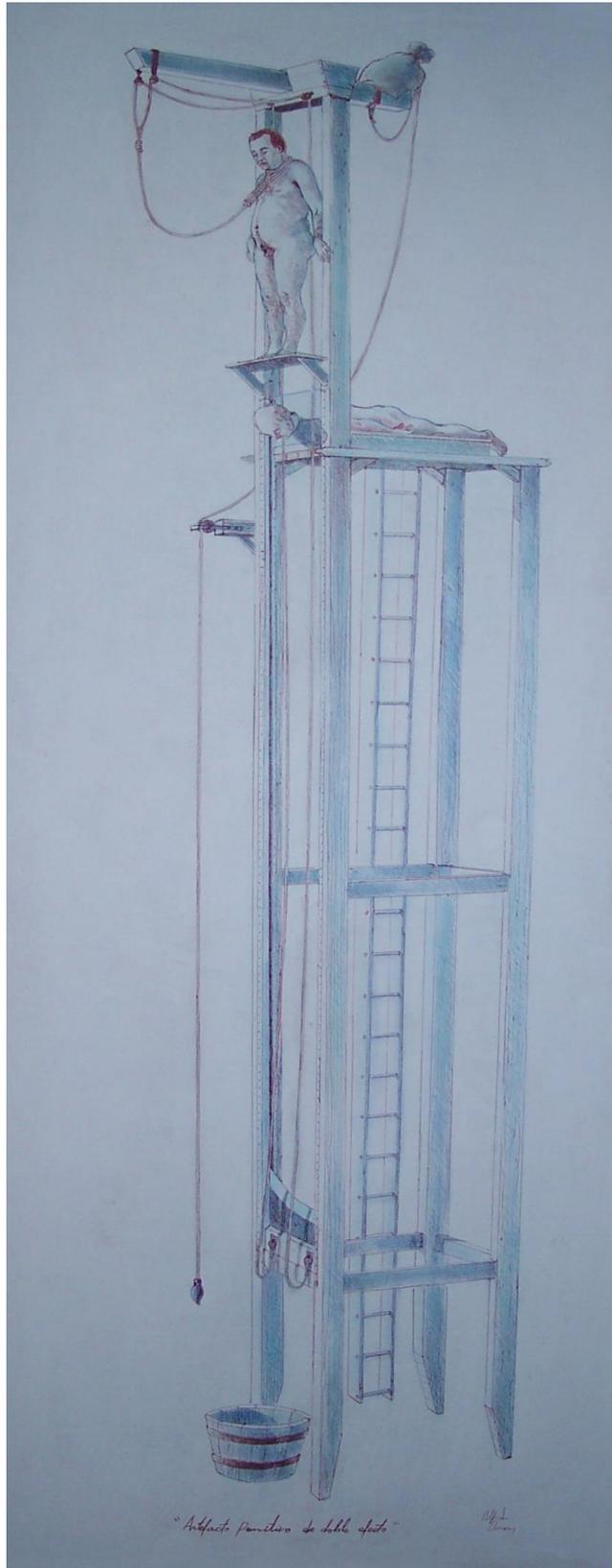


Figura 117. Llorens, A. *Artefacto punitivo de doble efecto* (2004). 193 x 61 cm. Bolígrafo rojo y lápices sobre tabla. Optimización de procesos aplicada a la pena capital. Fuente propia.

Usamos en esta pieza el humor negro como recurso para hipertrofiar la sensación de extremadamente fría y calculada alevosía que invariablemente se esconde tras la pena capital. Un evidente por rudimentario artefacto que muestra una caricatura de la aplicación perversa del ingenio humano en la aniquilación del semejante. La inteligencia, máximo atributo para la supervivencia humana, aplicada abyectamente con el fin contrario. La inteligencia humana, milagro único insustituible en nuestro universo conocido, supuesto evento cumbre que justifica todos los avatares de la evolución de la vida en el planeta, aparece así pervertida y traicionada de un modo que solo mediante el humor negro somos capaces de plasmar.

La ocasional constatación mediante el humor negro de la presencia de crueldad o falta de empatía no alcanza a empañar, en nuestro caso, la iluminista convicción acerca de la bondad natural del ser humano, o quizás cabría decir mejor su natural ausencia de maldad. Sin duda por ello, puede hallarse en nuestro trabajo cierta compasión, cierta ternura y, en el caso que nos ocupa, una proporción considerable de artefactos "amables" que nos devuelven un reflejo sin duda ridículo pero, en cierto modo, complaciente o incluso sensible.

Es el caso de nuestra *Máquina para el automasaje y rascado* (Fig. 118), con su ridículo desarrollo de un mecanismo de cables, poleas, lastres y pulsadores mediante el cual nuestro personaje es capaz de trasladar a su espalda los movimientos de sus dedos en una especie de solitario automasaje.



Figura 118. Llorens, A. *Máquina para el automasaje y rascado* (2004). 180 x 100 cm. Ceras sobre tabla. Artilugio amable para la aplicación de bienestar. Fuente propia.



Figura 119. Llorens, A. *Nave óptico-nostálgica* (2005). 122 x 54 cm. Óleo sobre tabla. Artefacto para dejarse llevar con la vista puesta en el pasado. Fuente propia.

Más allá de la complacencia física del automasaje, en *Reproductor de sensaciones de autosuperación* (Fig. 120 a) y en *Dispositivo móvil para la sosegada y deleitosa contemplación de la naturaleza* (Fig.120 b) planteamos unos no menos ridículos artefactos, si bien dirigidos al goce estético. El reproductor de sensaciones de autosuperación plantea un ridículo -por rudimentario- simulador de vuelo mediante el cual, con apoyo del pedaleo de otro personaje y con unas alas de atrezzo, podemos reproducir la sensación de alzar el vuelo colocándonos por encima de nuestra realidad más directa. El dispositivo móvil, de uso individual, es una sencilla poltrona elevada, similar a las ya vistas en *La Grandeur* que, dotada de ruedas en su base y de sendas jaulas con jilgueros, a modo de orejas de la butaca, proporcionará al personaje inolvidables momentos de sosegada contemplación de su gloria, envuelta en los más bellos trinos.

Y también con jilgueros y sobre fondo de oro, por último, el *Elevador melódico para momentos gloriosos* (Fig. 121) recoge en un metafórico artefacto, sobre fondo dorado, la esencia de esta muestra, entre la compasión y la crítica, de ese ser inmaduro y narcisista que suele ser el hombre maduro.

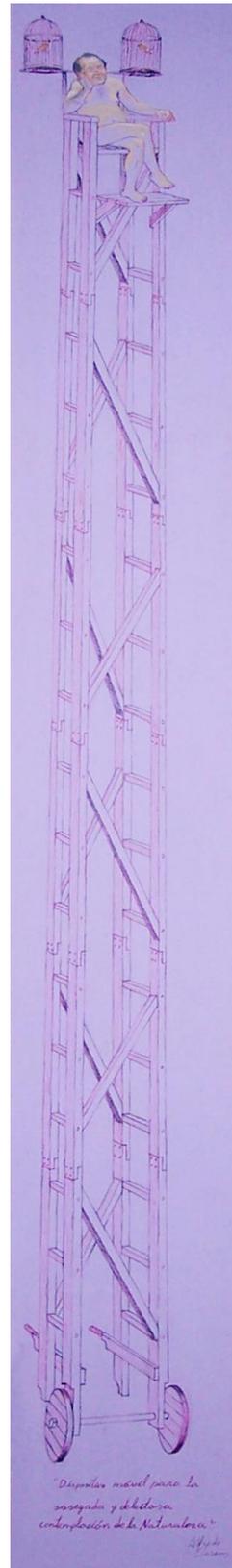


Figura 120. Llorens, A. *Reproductor de sensaciones de autosuperación* (2004) 150 x 40 cm. Bolígrafo rojo y pan de oro sobre tabla, y *Dispositivo móvil para la sosegada y deleitosa contemplación de la naturaleza* (2005). 180 x 25 cm. Bolígrafo rojo y lápices. Dos artilugios amables y espiritualmente balsámicos. Fuente propia.

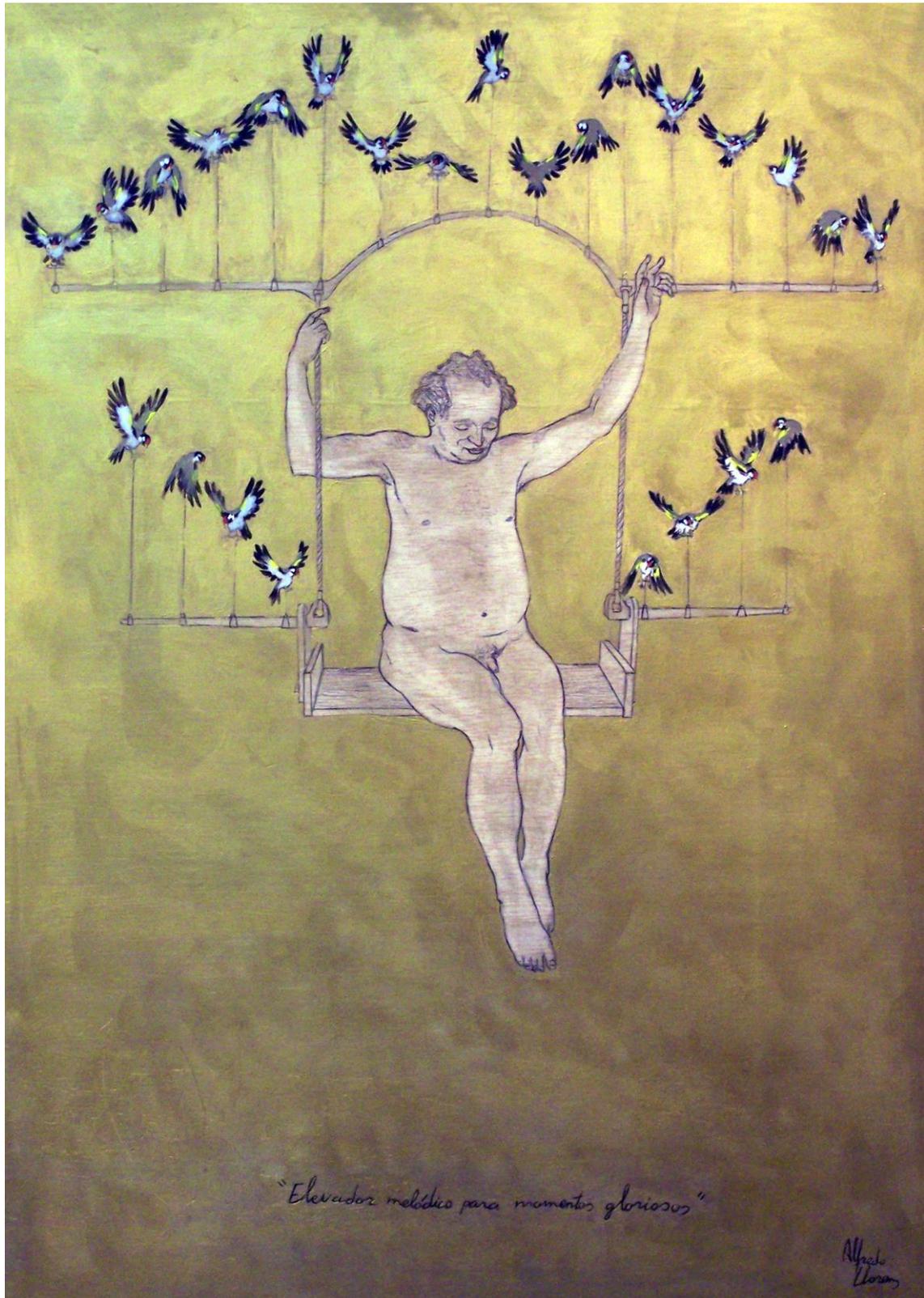


Figura 121. Llorens, A. *Elevador melódico para momentos gloriosos* (2005). 120 x 80 cm. Bolígrafo negro, óleo y pan de oro sobre tabla. Objeto metafórico y cuasi místico de elevación espiritual. Fuente propia.

### 7.3 – *La vida ingrávida*

Resulta evidente que, por alguna razón, el ser humano necesita expresarse. Esta necesidad es motor de lo que llamamos arte y se manifiesta bajo formas diversas que a veces establecen conexiones, se interrelacionan, crean sinergias e incluso difuminan sus límites. Si se establece una comparación entre ellas, el cine es quizás la más compleja de las manifestaciones artísticas con que contamos. A efectos de comunicación, ya sea esta discursiva o emocional, ofrece al autor una gama de recursos tan amplia como lo es la vida misma a la hora de expresarse. En el cine cabe la literatura en los argumentos, la plástica en la composición de encuadres y escenas, y también cabe la música, con la que comparte tener como soporte el tiempo.



*Figura 122.* El autor con uno de los putti de *La vida ingrávida* (2014). (Foto: Eduardo Peris).

No obstante presenta una carencia que es su carácter de realidad proyectada. El cine, pese a su inmenso poder de evocación, es algo que invariablemente, por más que se puedan introducir elementos extradiegéticos, ocurre en una pantalla.

No ocurre así cuando hablamos de instalaciones artísticas o performativas, pues es en este ámbito donde podemos generar experiencias reales. Experiencias quizás más limitadas narrativamente pero también más potentes como situaciones o como espacios de inmersión que permiten una mayor interacción, prácticamente una fusión, de la obra con el público al coincidir ambos en un mismo plano de realidad. La instalación nos permite dar el paso de lo narrado a lo vivido. Es un ámbito que, al no requerir de la excesiva complejidad de producción de la creación cinematográfica, nos permite trabajar de un modo personal y propio, teniendo como materia la realidad misma y todo cuanto esta puede ofrecernos. Así, a las posibilidades expresivas que nos ofrece plásticamente la posibilidad de hacer uso indiscriminado de los materiales más diversos, podemos añadir el espacio más allá del volumen, la luz, el sonido, la presencia del público y el tiempo para dar lugar a una situación más compleja, más rica que la mera observación de una obra y que creativamente nos resulta, por tanto, mucho más estimulante.

Desde esta perspectiva planteamos *La vida ingrávida*, una instalación de formato variable que no es concebida para un lugar concreto como *site specific*, sino que pretende transformar distintos lugares adaptándose a ellos, generando un micro-cosmos particular en cada lugar donde se instale pero siempre en función de la misma idea.

*La vida ingrávida* es el desarrollo y expansión de *Les anciens poupons* (Fig. 105), pieza central de nuestro anterior trabajo titulado *La Grandeur*. Tanto en él como en sus secuelas *La Grandeur encore* y *La Grandeur encore plus*, el lugar central en el espacio

expositivo fue invariablemente ocupado por una pequeña instalación formada por doce *putti* groseramente articulados mediante evidentes cortes y pegado de sus miembros con el fin de hacerles adoptar la posición deseada haciendo evidente un llamativo desprecio hacia su original forma anatómica.

A menudo hemos utilizado este recurso expresivo en dos direcciones complementarias. Por un lado, la evidente falta de respeto hacia las cuestiones formales y anatómicas que supone la expresión del movimiento mediante cortes, rompe la composición naturalista y define la intencionalidad de la pieza. Este recurso para un movimiento antinatural y forzado de las piezas aleja la percepción del observador de parámetros relativos al preciosismo o a la mimesis, y sitúa la obra más bien en el terreno de lo conceptual e incluso de lo expresionista.



*Figura 123.* Llorens, A. *Putto* o angelote, uno de los trescientos, diferentes entre sí, que conforman *La vida ingrávida*. Fuente propia.

Por otro lado buscamos expresar con esta imagen la apatía y la falta de voluntad de unos personajes que pueden así ser percibidos como carentes de todo poder de decisión, alienados y llevados por la voluntad demiúrgica del autor a ocupar un lugar y una actitud en que no se reconocen. En este mismo sentido, dispusimos los cuerpos de los *putti* suspendidos en el aire del modo más tosco y evidente: ensartados en unas varillas verticales de acero que se sustentaban en unas bases finamente ornamentadas. Los angelotes ofrecían así un remedo de vuelo, de resistencia a la gravedad pero violentado y estático, un tanto alejado de la hipertrofiada imagen de desorientación, de indolencia y de hastío que pretendíamos expresar mediante un vuelo errático y una anatomía híbrida de los personajes, a medio camino entre el lactante y el anciano.

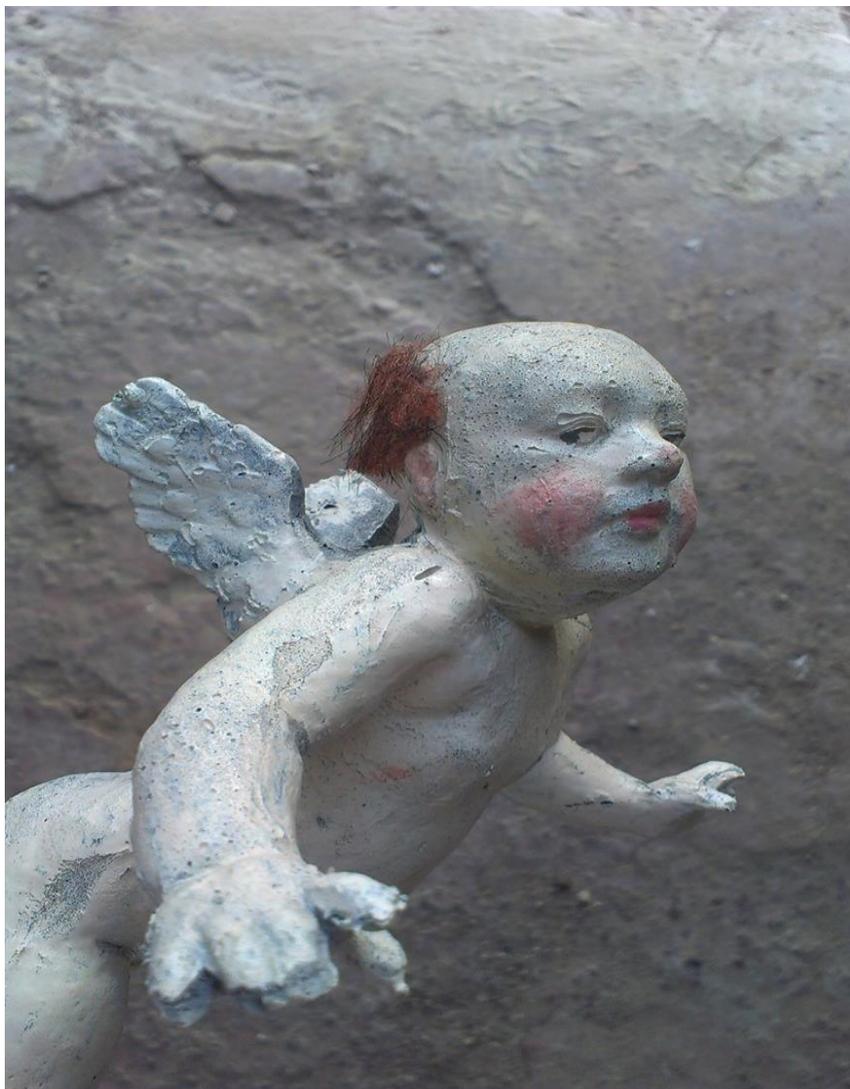
Así pues, atendiendo a las connotaciones conceptuales que este movimiento sugerido podía aportar a la instalación, sentimos que no cumplía plenamente con su cometido, quedando la pieza a nivel narrativo muy por debajo de nuestras expectativas pues, como en breve explicaremos, esta instalación pretendía ser el elemento esencial en el cual se fundamentaba, adoptando múltiples y diversas formas, nuestro discurso de entonces y en gran parte también el actual.

Decidimos pues retomar con nuevos bríos la idea y embarcarnos en un nuevo proyecto en donde el movimiento errático, piedra angular del montaje, adquiriese un papel multiplicado y central y se sumara a la bizarra manipulación anatómica para crear un espacio de inmersión en la idea, un lugar hecho de levedad y hastío, apacible pero con un trasfondo en cierto modo trágico, como la idea que lo sustenta.

Este fue el origen de nuestra instalación titulada *La vida ingrávida*, un montaje que, por diversas vicisitudes, nos costaría años llevar a cabo y que, como explicaremos más

adelante, nos hizo experimentar, a nivel técnico, la tremenda complejidad que a veces se esconde tras lo simple, pues supuso un prolongado proceso de investigación, que luego abordaremos, tanto a nivel cinético para lograr dar un movimiento aleatorio a los 300 muñecos, como a nivel semi-industrial para producirlos.

Pasemos pues, vistas estas cuestiones preliminares, a explicar *La vida ingrávida* conceptual y formalmente.



*Figura 124.* Angelote en vuelo en una exhibición previa (2009) en *CuldeSac*, Valencia. Fuente propia.

### 7.3.1 - Idea

Nuestra civilización occidental, tal y como la conocemos, surge a finales del Barroco con la Ilustración. En esta época, conocida ya como Rococó, aparece con profusión en las artes plásticas la figura del ángel, los célebres *putti*, como símbolo de inocencia, de ilusión y de gusto por la vida. El mundo se está reinventando, con la Ilustración se están sentando las bases de una sociedad más justa en la que por primera vez se consideran términos tales como Libertad, Igualdad y Fraternidad, se proclama la bondad por naturaleza del hombre y se pretende “iluminar” todos los aspectos de la vida con la luz de la Razón. El iluminismo supone un decidido salto histórico en favor de un humanismo en pugna, desde los albores del Renacimiento, con las monarquías de corte absolutista que jalonan Europa. Supone pues un contrapunto, un cambio de paradigma que barre modelos anteriores donde el poder se mostraba, más desnudo y brutal<sup>49</sup>, sobre aquella inmensa mayoría que carecía de él.

A nuestro modo de ver, los *putti* del rococó jugaban con ilusión en su nuevo, luminoso y pujante mundo de grandes y nobles ideales. Son figuras alegóricas que decidimos tomar como elemento básico para nuestra instalación por mor de su carácter de símbolo del espíritu reformista y humanista de la modernidad.

Mediante su inclusión como elemento central de nuestra instalación aludimos pues a dicho espíritu desde lo que podríamos definir como un desencanto posmoderno. Mostramos un tropel de aquellos *putti* suspendidos y desorientados, en un errático y

---

<sup>49</sup> Puede resultar sumamente ilustrativa en este sentido una revisión del primer capítulo, titulado Suplicio, en: Foucault, (1979, pp.11-77). También aludimos en la misma frase al concepto de *poder desnudo* definido por Russell, (2010).

máquina vuelo trazando círculos hacia ninguna parte, ocupando por completo un espacio expositivo que invita al espectador a integrarse en él, a deambular por su interior en una *flânerie* a un tiempo lúdica y reflexiva, obviando su propio cuerpo y sintiéndose como un *putto* más. Si se acepta el simbolismo propuesto para los *putti*, el mensaje resulta evidente, hipertrofiado además por la paradoja anatómica de unos angelotes que son percibidos en la distancia como niños juguetones pero que a medida que nos acercamos se nos muestran como ancianos plácidamente suspendidos. *La vida ingravida* pues, está planteada como un juego cargado de guiños que ofrece, una vez más, distintos niveles perceptivos en función de la afinidad cultural entre espectador y autor. Así, al guiño histórico que supone la referencia rococó añadimos otro, en este caso cinematográfico, al introducir el sonido como parte fundamental del montaje. En *2001 Una odisea del espacio*, Kubrick (1968) convertía el girar de los satélites en una danza al mostrarlos, lejanos e inalterables, trazando sus grandes círculos mientras sonaban valeses de fondo. Este uso preeminente por parte del cineasta de multitud de elementos sonoros y visuales, tratados profusamente en su obra como elementos de narrativa estética en detrimento de la narración oral, obedece a una concepción de su arte desde una perspectiva visualmente transversal y amplia, abierta a la interacción enriquecedora con otras disciplinas pero siempre en pos de un resultado inequívocamente perceptivo y visual, como afirmaba el cineasta en una entrevista en 1968, nada menos que para la revista *Playboy*:

No es un mensaje que yo haya tratado de convertir en palabras. *2001* es una experiencia no verbal; de dos horas y 19 minutos de película, sólo hay un poco menos de 40 minutos de diálogo. Traté de crear una experiencia visual que trascendiera las limitaciones del lenguaje y penetrara directamente en el subconsciente con su carga emotiva y filosófica.

Como diría Mc Luhan, en 2001 el mensaje es el medio. Quise que la película fuera una experiencia intensamente subjetiva que alcanzara al espectador a un nivel interno de conciencia como lo hace la música; "explicar" una sinfonía de Beethoven sería castrarla levantando una barrera artificial entre la concepción y la apreciación. (Norden, 1968)

Este es el punto de vista que humildemente compartimos y que nos lleva a menudo a buscar interacciones para una sugerencia, como la que nos ocupa, que vaya más allá de la mera literalidad.

En *La vida ingrávida* aludimos a esta magistral utilización de la música para dotar a la escena de una inmutable placidez, si bien sometiéndola por nuestra parte a cierto grado de hipertrofia al mantener sonando vales ininterrumpidamente durante todo el desarrollo del montaje. Este uso reiterativo del elemento musical también obedece a una intención narrativa por nuestra parte a la hora de generar un espacio de inmersión que haga sentir placidez al espectador pero atravesada por un cierto hastío. El mismo que pretendemos representar con nuestra instalación

*La vida ingrávida* es, pues, una instalación de carácter eminentemente metafórico que muestra unos *putti* contemporáneos a modo de alegoría. Unos *neo-putti* que, perdida su original ilusión y a medio camino entre el desencanto y el miedo, giran erráticos en ingrávido vals, envejecidos bajo el peso de su levedad, atónitos por la cada vez menos inadvertida desaparición de un suelo donde posarse.



*Figura 125.* Llorens, A. Vista parcial de la instalación *La vida ingrávida* (2014) en espacio cultural *La Rambleta*, Ajuntament de València. Fuente propia.

### 7.3.2 – Forma

*La Vida Ingrávida* es una instalación formada por aproximadamente 300 angelotes ancianos realizados en espuma de poliuretano colada y policromada. Los muñecos, de una longitud aproximada de 15 cm. cada uno, son reproducciones de 4 modelos originales distintos, modelados en plastilina. La posterior policromía realizada exclusivamente en cada una de las copias determina su diferenciación de modo que finalmente se trata de 300 muñecos únicos y diferentes entre sí. Dadas las especiales características semi-

industriales de producción de esta instalación, consideramos interesante detenernos brevemente en cuestiones técnicas que, por ser evidentes en las imágenes, hemos obviado en otros apartados.

Para su realización utilizamos espuma de poliuretano de alta densidad similar a la que se emplea en la fabricación de volantes y piezas de salpicadero de coche. Consideramos que esta espuma era el material idóneo para nuestra instalación debido a su gran resistencia mecánica, su elasticidad y su bajo peso, cualidad imprescindible para una instalación suspendida y de gran extensión.

La espuma es el producto de la reacción de dos componentes químicos: polioli e isocianato, y es muy sensible a las condiciones de humedad y, sobre todo, de temperatura. Su tiempo de trabajo varía en función de esta así como el tiempo de curado de la mezcla.

Tratándose de una tirada considerable y partiendo de un manifiesto desconocimiento inicial del material, pudimos experimentar en nuestro trabajo una considerable curva de aprendizaje. Al principio no conseguíamos producir más de un angelote al día y con numerosas bajas por defectuoso curado de la espuma. Buscando el consejo profesional de nuestro gran amigo Adolfo Justicia, reputado técnico en la materia, calibramos al miligramo la mezcla y aplicamos calor a los moldes, cuyo número aumentamos a cuatro, logrando así progresivamente aumentar la producción a ocho angelotes diarios con algún pico de dieciséis, en función del tiempo disponible según nuestras obligaciones laborales y familiares, y reducir prácticamente a cero las bajas

. Los moldes iban a estar sometidos a una presión considerable porque para agilizar el proceso estábamos interesados en reducirlos, a ser posible, a dos piezas cada uno. Esto era factible, si realizábamos un buen estudio previo de las proyecciones de salida, dado que contábamos con la ventaja que nos proporcionaba la elasticidad del material de

colada, que podía resistir fuertes compresiones y tracciones para su desmoldeado. Era una manera de simplificar un proceso ya de por sí complejo que se hubiera visto dificultado



*Figura 126.* Llorens, A. *Putto* en la instalación previa en *Culdesac* (2009) Valencia. Fuente propia.



*Figura 127.* Llorens, A. Vista parcial de la instalación *La vida ingrávida* (2014) en La Rambleta, Ajuntament de València, donde se observa el mecanismo de movimiento mediante ventiladores. Fuente propia.



*Figura 128. Putti o angelotes apilados para su almacenaje. Fuente propia.*

en extremo de haber multiplicado el número de reproducciones de cada molde. Así pues, determinamos que lo ideal era realizar los moldes en un material rígido que fuera sumamente resistente, lo cual descartaba las escayolas utilizadas en piezas anteriores con tiradas muy cortas y nos decantaba hacia la utilización de resinas. Otros factores a considerar eran la sencillez en su manejo, la posible exposición a inhalación de gases durante la manipulación y los tiempos de reacción de los componentes. Todas estas cuestiones, no conociendo aún las resinas acrílicas, nos llevaron a la acertada decisión de utilizar resina de poliuretano que, afortunadamente, resultó óptima por su rapidez, su facilidad de uso y su resistencia, puesto que los moldes resistieron perfectamente tiradas de casi cien ejemplares cada uno y aún años después mantienen sus cualidades.

Respecto a la instalación, *La Vida ingrávida* se trata de un montaje de gran tamaño si bien es conformable, pudiéndose adaptar formalmente al espacio donde se desarrolla. Suspendidos a distintas alturas mediante hilo muy fino de nylon, los *putti* ocupan un espacio variable de unos 150 metros cuadrados, adaptable en altura como en extensión al lugar expositivo, y parcialmente transitable. Es aconsejable, además, dejar un margen vacío de al menos 2 m. de ancho enmarcando y centrando todo el montaje respecto a la sala para facilitar así al público el tránsito y la contemplación de la obra.

Los trescientos *putti* están dotados de movimiento circular, conseguido mediante el uso de un sistema de ventiladores, velas de acetato y perchas, que imprime a toda la instalación un errático dinamismo. Cada conjunto móvil, formado por una percha, dos velas y dos muñecos con su correspondiente carrete de hilo (para ubicarlos a la altura deseada en función de la composición del conjunto), por la ligereza de los materiales empleados, presenta un peso inferior a los 500 g. pero una gran resistencia y durabilidad. El peso total del montaje, repartido en 150 metros cuadrados, es de menos de 75 kg sin contar los ventiladores, no presentando así la instalación especiales problemas de anclaje.

La Vida Ingrávida se puede adaptar al espacio expositivo. Ocupa unos 450 metros cúbicos, es un montaje de gran impacto visual y auditivo pues al irregular movimiento de los angelotes se une la música. La instalación se desarrolla al compás de diversos vales, siempre de anticuado regusto vienés, que suenan en bucle. Destacando sobre la atmósfera que genera el murmullo de fondo de los ventiladores, el eterno vals sugiere al observador ilusiones de coreografía dentro del caos.

Se puede establecer itinerarios controlados por su interior o permitir la inmersión supervisada del espectador en el montaje a fin de mantener la integridad de la obra, basada en gran medida en el equilibrio.



*Figura 129.* Llorens, A. Vista parcial de *La vida ingrvida* (2014)

*La vida ingrávida* dio lugar también a una serie fotográfica de impresiones de gran formato, titulada *La vida leve* (Fig. 130 y 131), en que utilizamos la gran cantidad de angelotes a nuestro albedrío para realizar composiciones fotográficas.



Figura 130. Llorens, A. *La vida leve* (2012). Trabajo fotográfico inspirado en *La vida ingrávida* donde hipertrofiamos con sentido pictórico el carácter barroco de la instalación. Fuente propia.

Se trata de composiciones de intenso claroscuro que ofrecen una versión bidimensional de *La vida ingrávida* desde un hipertrofiado dramatismo compositivo y cromático mediante el cual incidimos más intensamente en el vínculo entre barroco y neobarroco en que desarrollamos nuestros primeros trabajos. Si en la instalación los angelotes giran desorientados en círculos, en *La vida leve* se amontonan desordenadamente, chocan y pugnan entre ellos aparentando buscar una salida a medio camino entre la tensión dramática y lo ridículo.



*Figura 131.* Llorens, A. (2012). Otra composición fotográfica de *La vida leve*.  
Fuente propia.

## 7.4 - *Mecánicas del dominio*

### 7.4.1 – Idea

El presente capítulo, por su total coincidencia temática con el presente apartado, es una adaptación de una publicación propia (Llorens, 2013).

Como veíamos anteriormente, según Agamben (2006), lo sagrado es aquello que se ha separado mediante el sacrificio de la esfera de lo humano, tornándose así inalcanzable e invariable<sup>50</sup>. El mecanismo inverso al sacrificio es la profanación, que devuelve las cosas a lo humano volviéndolas cuestionables.

Si según Benveniste la potencia del acto sagrado reside en la conjunción entre el mito que se cuenta y el ritual que lo representa, dice también Agamben que el juego es profanación, ya que parte en dos el acto sacralizado representando la acción despojada del mito, de su significado real. Es así como al observar el juego, representación incongruente de un acto sagrado, podemos apropiarnos de él al poder reconstruir nosotros la mitad eliminada por el juego. Dándole un nuevo significado, traemos el acto de vuelta al terreno de lo humano, nos lo apropiamos volviéndolo cuestionable.

En *Mecánicas del dominio* planteamos representaciones (ritos) incongruentes y disparatadas de mecanismos (mitos) sociales en un intento de cuestionar dichos mecanismos "sacralizados" socialmente, mediante su representación en apariencia

---

<sup>50</sup> En cierto modo es un concepto similar a la *episteme* descrita por Foucault: un conjunto de normas que un poder impone como "verdad".

disparatada y cruda. En cierto sentido tratamos de mostrar la realidad mediante la distorsión del mecanismo distorsionado, a modo de *esperpento* aplicado a nuestro trabajo.

En *Mecánicas del dominio* proponemos una evolución respecto a nuestros anteriores trabajos al centrar ahora toda nuestra atención en la máquina, prescindiendo de la representación de personajes o escenas que pudieran dar lugar a posibles interpretaciones tangenciales de las obras. También mediante los títulos pretendemos sugerir puntos de partida para la percepción de las piezas.

En esta, como en anteriores propuestas, planteamos un juego con el espectador presentándole unas máquinas a primera vista absurdas. El juego se basa en la posibilidad expresiva y simbólica de convertir comportamientos humanos y sociales en objetos tangibles, máquinas cuyo funcionamiento resulte evidente y simbólico.

El ser humano es el único animal que, más allá de los simples utensilios al alcance de otros animales, produce máquinas. Cada máquina es realizada para cubrir una necesidad específica, luego si hablamos de máquinas estaremos hablando de deseos y de comportamientos, tanto a nivel íntimo como social, derivados de éstos.

Tratamos de desenmarañar, como veremos, mecanismos [dispositivos] sociales, materializarlos y convertirlos en evidentes acciones mecánicas en donde, por simplificación, salta a la vista el absurdo, el ridículo que en esencia albergan.

Esta exageración simplificadora, realizada con una intención ridiculizante, nos sitúa cómodamente, aun prescindiendo de la representación humana, en el territorio de aquello que llamamos hipertrofia.

*Mecánicas del dominio* no es un conjunto cerrado de piezas. Se trata más bien de una propuesta de presentes y futuros trabajos, una propuesta lúdica, plástica y objetual que busca desafiar un poder en crisis mediante la profanación de lo sagrado, en el sentido definido por Agamben y Benveniste. Un poder del cual la política no es más que un mero

reflejo, un poder que radica, como nos enseñaran Foucault y Deleuze, en todos nosotros, nuestros comportamientos, lenguajes, ambiciones y miedos.

En *Mecánicas del dominio* el objeto, al estar dotado de una función, se convierte en máquina. La absurda función, sugerida por la absurda máquina y reconstruida mentalmente por el observador, se convierte en el recurso narrativo principal para sugerir la reflexión y para el desafío del mecanismo social caricaturizado por medio de la hipertrofia.

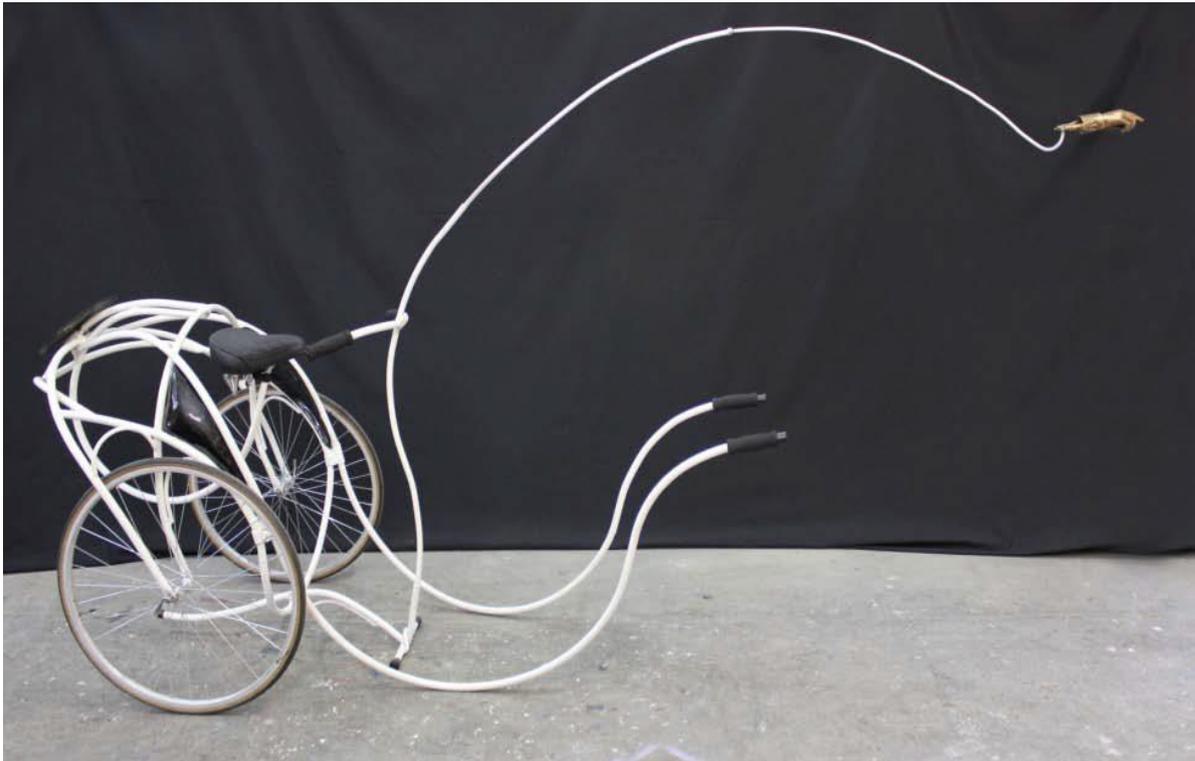
Quizás desde la plástica no se pueda producir cambios sociales de un modo directo pero creemos que sí se puede, en nuestro caso mediante el juego y el objeto, tratar de cuestionar y proponer al espectador una reflexión crítica acerca del poder. De un modo lúdico y sin grandes pretensiones podemos entablar un juego de ironías, de guiños al observador, de pequeños desafíos en definitiva, para cuestionar mediante el juego y tratar de inducir desde el humor a la reflexión y la crítica.

Como en trabajos anteriores, *Mecánicas del dominio* es una reflexión sugerida mediante los objetos, obras netamente escultóricas creadas buscando una cierta "narrativa objetual" en donde forma, materiales, función, color, textura y en definitiva cualquier otra propiedad nunca sea dejada al azar sino que siempre sea seleccionada en función de su posible aportación narrativa al significado del objeto.

*Mecánicas del dominio* es, en definitiva, una línea abierta de investigación conceptual y estética, uno más entre los posibles modos de concebir el arte como eficaz medio para la reflexión crítica y el cuestionamiento, que es siempre, a nuestro entender, condición previa para el cambio y la mejora en la vida de las personas.

#### 7.4.2 - Forma

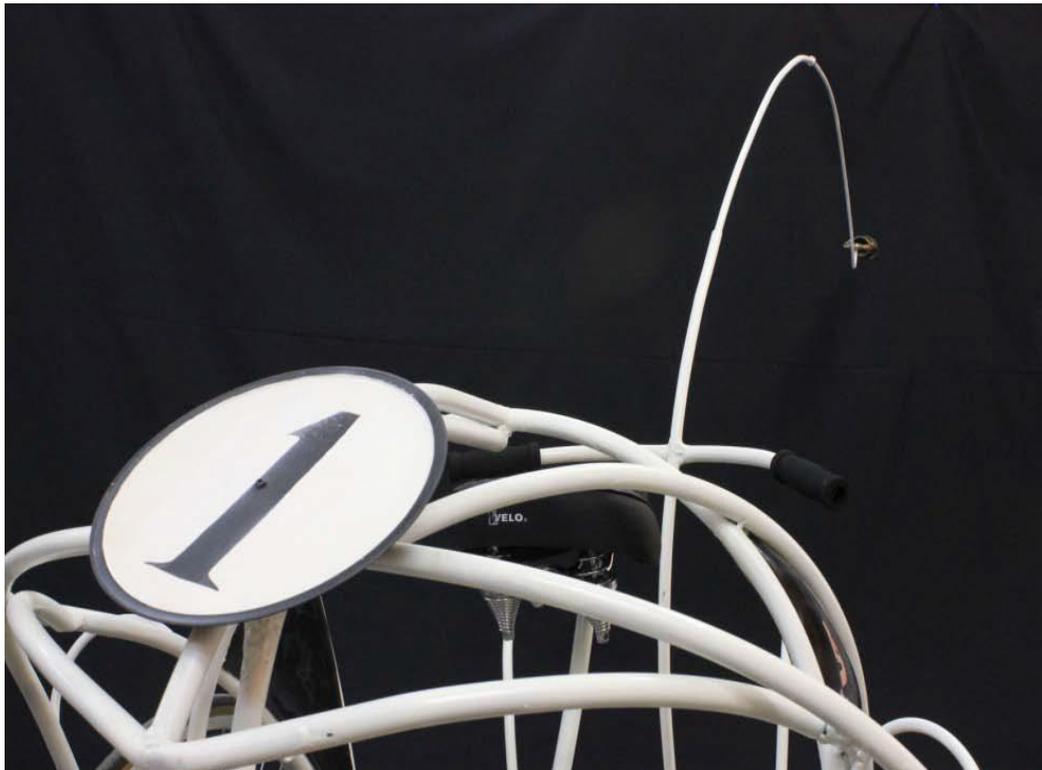
Caricatura es la representación exagerada para la evidencia. Al caricaturizar los cuerpos se exageran sus particularidades hasta el punto de crear mediante la caricatura una versión "concentrada" del individuo. De modo similar pretendemos



*Figura 132.* Llorens, A. Vista en alzado del *Vehículo Motivacional* (2010). 200 x 300 x 80 cm. Acero, bronce, sillín y ruedas. en donde se observa la disposición de sus elementos para evocar el célebre mecanismo de engaño social del burro, el palo y la zanahoria. Fuente propia.

caricaturizar actitudes y situaciones sociales mediante la hipertrofia selectiva de conceptos y posibles connotaciones, haciendo evidente lo difuso, pues entendemos, en suma, que caricatura es aquello que evidencia lo latente.

*Mecánicas del dominio* consta por el momento de cuatro piezas, máquinas realizadas estructuralmente en acero, combinado con piezas de bronce, granito, madera y accesorios diversos. Funcionalmente son "utilizables", evocando de un modo vívido y palpable en el observador la posibilidad real de su uso. Pasemos pues, a definir de modo individualizado cada una de ellas.



*Figura 133.* Llorens, A.(2010)*Vehículo motivacional.* Vista trasera donde se observa el dorsal de intención ganadora. Fuente propia.

El *Vehículo motivacional* (Fig. 132-137) es la aplicación mecanizada del conocido principio del burro, el palo y la zanahoria. Trata el dominio basado en la persuasión, en la participación activa del sujeto sometido que, de ahí la apariencia de "mano inocente" de la pinza, no debe conocer la naturaleza del fingimiento pues perderíamos a buen seguro nuestro voluntarioso motor.

El dorsal número uno que luce nuestro prototipo es un pequeño chiste que nos refiere al ansia de victoria y de exclusividad que suele acompañar al que en su deseo de poder conduce el vehículo. Esa ansia se convierte a su vez en zanahoria para el *dominador* que es a su vez *dominado*.

Define Russell (2010) al ser humano por su capacidad, a diferencia del resto de animales, de deseo ilimitado. Afirma que el hombre desea más allá de la satisfacción de sus necesidades para *engrandecerse*, visión que compartimos. Ese deseo perpetuo, ese ridículo y constante afán, sometido a una visión irónica, es el origen de nuestro también ridículo artefacto.



Figura 134. Llorens, A. (2010). Vehículo motivacional. Pinza en forma de “mano inocente” para mantener el engaño del *Vehículo*. Reproducción en bronce fundido a la cera perdida de la mano derecha de la hija del autor. Fuente propia.

La *Perfiladora de exclusión* representa en su lectura más obvia un troquel para el recorte uniforme del humano, presentado así como material plástico, carente de

importancia en sí mismo y susceptible de ser uniformado aún a costa de su propia supervivencia.



*Figura 135.* Llorens, A. Vista en alzado de *Perfiladora de exclusión* (2010). 220 x 200 x 120 cm. Acero, bronce y madera. Cruento aparato de funcionalidad real donde se sugiere el frío y despiadado recorte de la humanidad según un rígido patrón excluyente. Fuente propia.

La persona sometida a esta máquina de dominio resultaría toscamente recortada<sup>51</sup>, mutilada con mecánica frialdad para ser adaptada a un patrón. Un troquel que perfila de un modo toscamente industrial una forma impuesta a sangre sobre la materia viva.



Figura 136. Vista del mecanismo de presión para el troquel humano de la *Perfiladora de exclusión* (2010) con elemento ornamental en primer término. Fuente propia.

En una lectura más profunda pretendemos suscitar la reflexión sobre la forma impuesta y sobre la exclusión, retomando de Deleuze (1999) el concepto de *sociedades de control* como aquellas que, tras la superación de la sociedad disciplinaria nacida con

---

<sup>51</sup> En este sentido, nuestra máquina puede recordar al lecho de Procusto, personaje de la mitología griega que ataba a sus huéspedes a una cama mientras dormían y los recortaba o estiraba con cadenas para dejar sus cuerpos a la medida de esta.



*Figura 137.* Vista de perfil de *Perfiladora de exclusión* (2010) donde se observa el troquel en forma de silueta masculina y atlética, ser humano socialmente ideal. Fuente propia.

la Ilustración, aplican la violencia sin intención correctiva alguna, pues el ser humano ya no es lo importante como fuerza productiva. El paso de la consigna, que pretende corregir al individuo, a la contraseña, que simplemente lo excluye, es la característica de estas sociedades de control intuidas tiempo atrás por Deleuze. La exclusión como forma principal de violencia social, la creación de límites fuera de los cuales, por invisibilidad, la indefensión es total ya que el derecho es inoperante.

Es en esa invisibilidad, producida más allá de los límites impuestos, donde el excluido pasa a ser una mera materia prima a la cual, según el objeto que se quiere producir, se aplica una técnica u otra: se extrusiona, se troquela, se moldea... Este es el trato que en las máquinas creadas para *Mecánicas del dominio* se propina al potencial individuo, al ser humano entendido como *Homo sacer*, según la definición que, atribuida a Festo, introduce Agamben (1998):

At homo sacer is est, quem populus iuducavit ob maleficium: neque fas est eum immolari, sed qui occidit, parricidi non damnatur; nam lege tribunicia prima cavetur "si quis eum, qui eo plebei scito sacer sit, occiderit, parricida ne sit" Ex quo quis homo malus atque improbus sacer appellari solet.<sup>52</sup>

Entendemos este concepto agambeano como un tema principal y recurrente en nuestro trabajo, al cual veníamos aludiendo, aún antes de conocerlo, de distintas formas en trabajos anteriores. A modo de ejemplo, en *Mecánicas del dominio* utilizamos la mecánica y una estética tecnificada y fría para, aun desde la ausencia física de un personaje, hipertrofiar la percepción política de la frecuente reducción del ser humano a mera materia carente de derechos que tan a menudo observamos. Desde distinta

---

<sup>52</sup> Hombre sagrado es, empero, aquel a quien el pueblo ha juzgado por un delito; no es lícito sacrificarle, pero quien le mate, no será condenado por homicidio. En efecto, en la primera ley tribunicia se advierte que "si alguien mata a aquel que es sagrado por plebiscito, no será considerado homicida". De aquí viene que se suele llamar sagrado a un hombre malo e impuro.

perspectiva, en otros trabajos anteriores como *La Grandeur* recurríamos a una caricaturización formal quizás más explícita en algunas piezas,<sup>53</sup> en pos también de una percepción hipertrofiada del mismo fenómeno social. Un trabajo de hipertrofia, diferente en la forma pero de similar significado.

Pasaremos ahora a definir la *Lastradora epistémica* (Fig.138 y139), una pieza que versa sobre el papel del uso de las ideas y de la educación para la creación de límites que pueden operar desde una práctica invisibilidad para el sujeto dominado.

Siguiendo la interpretación del término en Foucault (1982), *episteme* es la creencia, impuesta por un poder como verdad en cada época, dentro de la cual se desarrolla por entero el pensamiento de los individuos. Podríamos afirmar que la educación, la cultura, el humor e incluso el lenguaje que conforman el pensamiento en cada época, emanan de la episteme,<sup>54</sup> y en consecuencia fuera de ella la persona encuentra difícil concebir, entender e incluso imaginar las cosas.

---

<sup>53</sup> Ver: *El oxígeno, como saben y demostraremos...* (p.228) O *Le Donneur* (p. 233) en el apartado 8.1 de la presente tesis doctoral.

<sup>54</sup> La RAE define tres acepciones del término cuya cita consideramos conveniente :

*Del gr. ἐπιστήμη epistḗmē 'conocimiento'.*

1. f. *Conocimiento exacto.*

2. f. *Conjunto de conocimientos que condicionan las formas de entender e interpretar el mundo en determinadas épocas.*

3. f. *Fil. Saber construido metodológica y racionalmente, en oposición a opiniones que carecen de fundamento.*

Siendo, como vemos, un concepto íntimamente ligado al de *Verdad* en diversos filósofos, con sus respectivos matices, como Platón, Aristóteles o Kant. Foucault introduce una sustancial variación al cuestionar su carácter absoluto presentando su visión de la *épistémé* (tildes según su etimología francesa) como un valor relativo, dependiente de los condicionantes socio-culturales de cada momento histórico.



Figura 138. Llorens, A. *Lastradora epistémica* (2011). 70 x 70 cm. Acero y granito. De clara referencia a la figura bíblica de Moisés portando las tablas de la ley, esta pieza se convierte en una pesada aplicación física de normas y leyes sobre los cuerpos.

La *episteme* forma la opinión y hasta la concepción del individuo mismo, por lo tanto su control resultará siempre sumamente atractivo a aquél que busque el poder. La *Lastradora epistémica* es la *reducción a la mecánica* que, dentro de nuestro juego, se refiere al impulso hacia el control de las mentes como herramienta de dominio.

De un modo sencillo, esta máquina ofrece la figurada posibilidad del lastrado de las mentes mediante un simple candado para el anclaje del sujeto al aparato. En sentido figurado, el mecanismo puede ser cargado con normas, preceptos, leyes, costumbres, lenguaje y en definitiva todo aquello que pueda ser conveniente para acotar y fijar las



*Figura 139.* Detalle del carácter rudimentariamente ergonómico y represivo en la argolla de fijación cervical de la *Lastradora epistémica*. Fuente propia.

mentes cuya libertad interese detener. La máquina cumplirá más eficientemente su tarea cuanto más estricta, rígida y pesada sea la norma con que la carguemos, como nos sugiere la talla en granito de las tablas, en recuerdo de aquellas tablas mosaicas, al parecer talladas por el mismísimo Yahvé. Nuestras tablas se realizaron en granito por su carácter

de material pesado, duro, inmutable y cargado de connotación como tradicional soporte de leyes grabadas.

Por último la máquina, no siendo en principio de finalidad punitiva, ofrece al sujeto un irónico confort, mediante dos asas en su parte trasera, para sobrellevar el peso con la ventaja adicional de hacerle mantener las manos siempre ocupadas para evitar lesiones.



Figura 140. Llorens, A. (2011) *Prensas emocionales*. 50 x 20 x 35 cm. Acero y bronce. Artilugio para la imposición de una apariencia de felicidad en versión femenina y masculina. Fuente propia.

Nuestra siguiente pieza, las *Prensas emocionales* (Fig. 140-142) son unos mecanismos dotados de unas máscaras que, actuando a modo de molde, presentan unos rostros estereotipados e inexpresivamente felices. La acción de las prensas es sencilla. Colocándolas sobre los hombros del sujeto, haciendo coincidir su cara con el molde, se

hace girar la rosca trasera presionando su cabeza contra la máscara a fin de reconformar por presión su rostro, dotándolo así de un aspecto feliz. Las almohadillas determinan el fin pretendidamente no cruento sino conminatorio del artefacto.

Para abordar la cuestión del género las prensas son presentadas en dos versiones, femenina y masculina, por ser las apariencias normalizadas, moldes de rostros jóvenes, caucásicos, dorados y complacientes. Modelos de apariencia que determinan para el diferente una exclusión mayor cuanto más difiere, cuanto más alejado resulta aspecto.

El siglo XX aplicaba las disciplinas, el XXI aplica la exclusión. En una sociedad donde, como vimos, lo relevante ya no es lo humano y la violencia ya no es correctiva sino excluyente



Figura 141. Llorens, A. (2011) *Prensa emocional*, en versión masculina, donde se aprecia el sistema de presión para la adecuada conformación facial del individuo macho feliz. Fuente propia.

irrelevante, como de su apariencia. Nadie tratará de cambiar al divergente mientras no se muestre como tal. La actualidad ofrece innumerables ejemplos, un gay reconocido podrá formar parte de un aparato conservador homófobo mientras no cuestione el modelo y se muestre complaciente con él. Una mujer podrá ocasionalmente llegar a dirigir un gobierno mientras se muestre fuertemente "masculina" en sus planteamientos. Un país de apariencia divergente, sobre todo si resulta económicamente "apetecible" será excluido, sustraído de la atención general y sus habitantes se verán, fuera ya de las luces de la escena, despojados de todo aquello que proclamamos como derechos humanos. No se aplica la violencia intentando corregir al individuo desde dentro de la estructura, se le excluye sin más y, una vez excluido, poco importa lo que le suceda. La apariencia determina el juego entre la inclusión y la exclusión. La violencia, más terrible que nunca, está fuera.



*Figura 142.* Llorens, A. Vista trasera de la *Prensa emocional*, en versión masculina, donde se aprecia el interior del molde de conformación facial. Fuente propia.

## 7.5 – *Summit*

El trabajo que ahora nos ocupa se titula *Summit*<sup>55</sup>, palabra inglesa que significa "cumbre", en la acepción política del término, como *reunión de máximos dignatarios nacionales o internacionales para tratar asuntos de especial importancia*<sup>56</sup>. Rimbombante concepto que nos desafía poderosamente a ejecutar una nueva vuelta de tuerca, una nueva dirección en nuestra mirada satírica.

### 7.5.1 - Idea

*Summit* es nuestro último proyecto y aún en incipiente estado de concreción formal. Decidimos, pese a ello, incluirlo en la presente tesis doctoral dado que, aunque todavía no hayamos podido desarrollarlo formalmente, está conceptualmente definido como una nueva línea de trabajo al mismo nivel que cualquiera de nuestras propuestas anteriores. En esta ocasión, desde un lenguaje íntegramente hiperrealista, centramos nuestra atención exclusivamente en el poder político recurriendo, mediante la escultura, a un figurado rapto, para nuestros fines, de los cuerpos de los cinco dignatarios más poderosos. Hiperrealismo para el figurado rapto con el fin de poner los cuerpos de los más destacados representantes del poder político mundial a nuestro servicio.

---

<sup>55</sup> El presente capítulo es una ampliación de la comunicación publicada en el II Congreso Internacional de Investigación en Artes Visuales ANIAV 2015 de la Universitat Politècnica de València. Consideramos pertinente su adaptación porque, con algunos pequeños retoques y explicaciones, una segunda redacción sería, a nuestro entender, una innecesaria perífrasis.

<sup>56</sup> Según definición 3ª de la RAE.

En las altas esferas observamos a menudo al poderoso sometiéndose a sesiones de fotos de prensa, aparentemente abnegado y secretamente complacido. El ritual de sometimiento al ojo público se nos antoja un acto de íntima soberbia bajo apariencia de humildad. La figura pública se muestra así ante el material humano que administra, ofreciendo una imagen pretendidamente cercana pero proyectada al colectivo, no al individuo. La práctica imposibilidad del ofrecimiento individualizado de dicha imagen determina una enorme distancia respecto a él. Recordando a Benjamin (1989), esa distancia, esa *manifestación irrepetible de una lejanía* no es otra cosa que aura. Ese aura que en gran medida, si el político la sabe administrar bien, si sabe elegir y representar bien su papel, le sustenta en el puesto granjeándole la admiración del pueblo, y sus votos en caso de hallarse en un régimen democrático.

En *Summit* cuestionamos esa referida aura sometiendo al personaje a ser observado desde la perspectiva de mundana y repetitiva vulgaridad que supone el *selfie* como fenómeno de masas. Pocas cosas se nos ocurren más demoledoras para una imagen aurática y sacralizada, pocas cosas más inmediatas y banales. El *selfie* nos ofrece una imbatible inmediatez y la forzada individualización que supone para la inasequible imagen institucional del poderoso, el ser sometida a semejante cuerpo a cuerpo.

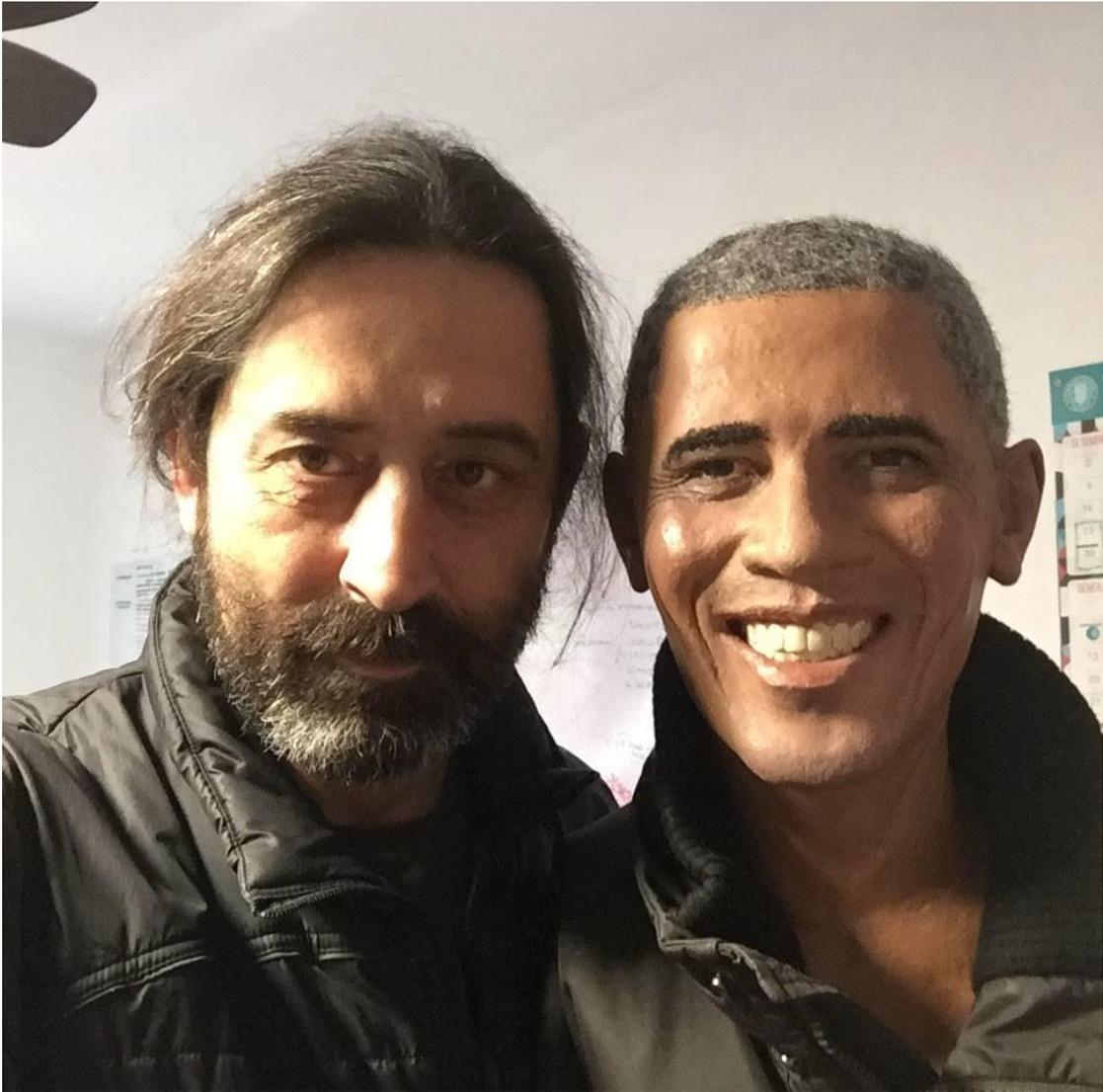
Valiéndonos en nuestra sátira de la atávica aversión que las figuras de cera suelen producir en su percepción fronteriza entre realidad y simulacro, estableceremos un juego a medio camino entre lo real y lo virtual para crear una atmósfera un tanto kitsch e inquietante donde llevar a cabo nuestro juego de ilusionismo, truco y fingimiento. Entendemos sumamente importante lograr ese ambiente incierto y desconcertante para inducir la desconfianza y la duda, para potenciar la sensación de impostura que aun tratándose en *Summit* de figuras, no sería muy distinta en caso de hallarnos ante los

personajes reales. Crearemos toda esta farsa animados por la aparentemente contradictoria intención de caricaturizar desde la mimesis.

La propuesta que mantendremos en *Summit* radica en la contradictoria posibilidad de caricaturizar la función, valiéndonos del engaño que toda imitación totalmente realista supone, en lugar de caricaturizar la forma. Pretendemos así crear, desde la mimesis más depurada que nuestras habilidades nos permitan, una paradójica caricatura de los personajes representados. Trataremos de representar el parecido físico llevado al extremo, pues cuanto más precisa sea la imitación del modelo más efectiva será su caricatura, ya que lo que pretendemos parodiar en este trabajo no es la forma sino la función del poderoso y para ello necesitamos generar una imagen sumamente engañosa, un cuento hipertrofiado, ostentosamente falso, en el que el príncipe recibe al mendigo como a un igual y comparte con él su espacio soberano. Es en esa *hipertrofia de lo falso* donde radica toda la contradicción, toda la carga de ironía que pretendemos infundir al presente trabajo.

El poder político siempre se ha acompañado de una pompa y una solemnidad para reforzar el mito que lo sustenta. Todo poder es una construcción que se rodea de un protocolo y un boato acorde con su tiempo y sus circunstancias pero, como apuntábamos unas líneas más arriba, siempre dirigido a establecer lejanía con respecto al pueblo. Una

pretendida lejanía sacralizadora de la cual se sirve el poder para aparecer ante el público como inmutable y como *sagrado* en el sentido descrito por Agamben (2006), susceptible de veneración pero nunca de cambio, por estar alejado de la esfera de lo humano.



*Figura 143.* Llorens, A. (2016) Resina elástica y espuma de poliuretano. Primera prueba de policromía del retrato de Barack Obama, junto con el autor. Fuente propia.

De este modo pretendemos valernos del juego propiciado por la mimesis escultórica para, jugando con el engaño formal, subvertir la imagen aurática y lejana que indefectiblemente acompaña a toda liturgia de Poder y, por ende, a todo personaje poderoso.

Retomando las reflexiones del filósofo acerca del efecto profanador del juego, recordaremos que el hecho sagrado reside en la unión entre el mito que se propone y el

rito que lo sustenta. Toda idea mítica se apoya en un ritual que la representa y la afianza por su reiteración, su esplendor o su boato. El mito genera un rito que a su vez le sustenta.

El juego tiene naturaleza de representación figurada y vacía de contenido. El juego es simulacro, el cachorro que juega a cazar está representando una lucha pero libre de las consecuencias propias de una lucha real. Del mismo modo el juego, al reproducir sólo el rito, rompe la referida unión con el mito correspondiente y sustrae el hecho del ámbito de lo sagrado profanándolo o, lo que es lo mismo, devolviéndolo como simple pantomima al terreno de lo humano, donde nos resulta asequible y, sobre todo, cuestionable.

Centrándonos ya en nuestros personajes para llevar a cabo la profanación descrita, recordaremos que el poder político es algo que se ejerce en última instancia sobre los cuerpos. Foucault (2005), al establecer su concepto de *biopoder*<sup>57</sup>, se refiere al creciente interés que muestran los Estados en extender su control hasta los cuerpos mismos, convirtiendo todos y cada uno de los aspectos de la vida en materia administrable por parte del poder. En diferentes puntos a lo largo de su obra se refiere a dos técnicas: la *biopolítica* que se dirige al control colectivo de las poblaciones humanas, su natalidad, su morbilidad, sus recursos, su movilidad... y la *anatomopolítica*, que se centra en el control del individuo, de su mente, su educación y hasta la morfología misma de su cuerpo.

En nuestro simulacro, seremos nosotros quienes mediante un acto artístico, lúdico y desacralizador, nos apoderemos de la soberanía sobre el cuerpo de los poderosos, desgajándolos de sus altas esferas, convertidos en improvisados *homo sacer*, para que sirvan a nuestros fines.

---

<sup>57</sup> Con este término denomina la moderna tendencia de los estados a "explotar numerosas y diversas técnicas para subyugar los cuerpos y controlar la población " en Foucault, M. (2005, p.169).

Ejerceremos nosotros en esta ocasión la soberanía sobre sus figurados cuerpos y voluntades, imponiendo en sus caras una expresión afable y entregada, forzándoles así a prodigar entre los simples individuos esas expresiones de cortesía y afecto que suelen mostrarse entre ellos cuando se hallan en las más altas cumbres ejerciendo su soberanía sobre los cuerpos, administrando la vida y la muerte.

Ofreceremos a los poderosos domados, sumisos y entregados al público, a cada individuo, a su cercanía, su afectividad o sus *selfies*. El cuerpo soberano raptado y ofrecido a los demás cuerpos como medio para nuestra particular *subversión de salón*, pantomima o juego sin consecuencias donde el poderoso, supuestamente presentado en *Summit* en todo su esplendor, es traído de vuelta sin miramientos, sin permiso y sin rodeos, desacralizado a la fuerza, al contacto directo con esa materia prima que desde la política él administra y controla, favorece o extermina.

#### 7.5.2 - Forma

Formalmente, *Summit* consistirá en una instalación para la cual realizaremos cinco esculturas, hiperrealistas y a tamaño natural, basadas en los cinco personajes políticos más poderosos, reconocidos y relevantes de nuestra civilización. Los representados serán en todo momento dichos personajes poderosos e irán siendo sustituidos en función de sus propias trayectorias y su posición en el ranking, no influyendo en ello nuestra voluntad. En el origen del proyecto fueron Barack Obama, Vladimir Putin, Xi Jinping, Angela Merkel y el Papa Francisco.

Estas esculturas serán presentadas en actitud sumamente cordial y cercana ante el público, que podrá interactuar con ellas participando de la farsa y obtener, recordando a Warhol, su instante de gloria e inmortalizar tan glorioso momento realizando sus correspondientes "selfies" para compartir en redes sociales. La interacción obviamente tendrá que ser controlada para asegurar la integridad de las piezas pues su coste tanto en materiales como en horas de trabajo, será elevado.

Las esculturas se dispondrán enmarcadas en pequeños decorados, a modo de diorama, imitando podiums, photo calls o despachos, remedando en suma los espacios donde el poder se manifiesta con toda su pompa.

También, en una segunda vertiente del trabajo, como en *La vida leve*, llevaremos las figuras de los poderosos a hogares y entornos humildes, fotografiándolas en actitud amistosa y familiar con personas reales en entornos cotidianos y recopilando dichas imágenes para su posterior exposición.

Como sabemos, la réplica escultórica hiperrealista del poderoso como medio para la provocación y la sátira no es en sí misma un recurso nuevo. Cabe recordar, sin detenernos mucho en la búsqueda, la ya citada réplica del Papa Juan Pablo II abatido por un meteorito de Maurizio Cattelan en su obra *La Nona Ora* (1999), o también la figura de Franco dentro de un congelador, de Eugenio Merino en *Always Franco* (2012). La escultura hiperrealista se convierte en estos trabajos en un potente medio satírico para parodiar al personaje, línea de la cual *Summit* en parte participa, si bien evitando a conciencia la parodia formal, al presentar a los personajes en situaciones que, a primera vista, no resultan especialmente caricaturescas u ofensivas.

En nuestro trabajo no presentaremos a los dignatarios en situaciones pretendidamente grotescas o humillantes, no los deformaremos ni los maltrataremos. Simplemente

utilizaremos su imagen para descontextualizarlos con un planteamiento, a nuestro entender, novedoso.

La novedad que planteamos en *Summit* respecto de anteriores trabajos radica en la adición de un nuevo nivel comunicativo a la parodia del personaje, que suele ser representado en una situación decididamente ridícula, llevando la parodia, más allá de lo simplemente formal, a la paradoja entre la aparente normalidad de la situación representada y la total imposibilidad de que esta ocurra.

Nuestra aportación reside en la descontextualización del personaje, al que trataremos amablemente al menos en su apariencia, ya que entendemos que es posible llevar un punto más allá la sátira creando una hipertrofiada situación ambigua y evidentemente forzada en lugar de recurrir a una obvia ridiculización formal.

Nuestra sátira en *Summit* radica en la desubicación que nos permite el hiperrealismo escultórico al propiciar la confusión entre lo real y lo virtual. La desubicación manifiesta a que someteremos a nuestros personajes al exponerlos a la interacción con el público. Una interacción hipertrofiada, a todas luces impostada y forzada, por improbable, que da sentido a la instalación pues, a nuestro entender, mostrando en nuestro paradójico simulacro esta interacción de pretendida familiaridad contra natura del poderoso con el insignificante, ya sea elevando al individuo común a ficticios escenarios de poder o llevando al poderoso al ámbito de lo humilde, no hacemos otra cosa que evidenciar irónicamente la insalvable distancia que les separa.

*Summit* es una propuesta que solo puede adquirir sentido a partir de una estudiada escultura hiperrealista, por ello creemos interesante detenernos en una breve descripción del proceso, al tratarse de un pequeño simulacro que pretende delatar otro mucho mayor. Así, tuvimos que ingeniárnoslas, a medio camino entre documentación e intuición, para

adentrarnos en un ámbito, el del hiperrealismo, al cual nunca habíamos prestado especial atención.

Los personajes representados en *Summit* se muestran al mundo siempre vestidos en función de su relevancia social. Por ello se vuelve innecesario, en función de la más elemental economía técnica, prestar atención al modelado de los cuerpos, centrándonos así únicamente en las manos y las cabezas de un modo parecido al utilizado tradicionalmente en la imaginería religiosa, reduciendo toda la anatomía oculta bajo los ropajes a un mero bastidor. Las manos también resultan sencillas en su resolución puesto que basta con realizar reproducciones de manos reales, de personas de edad y compleción similares al personaje, mediante alginato que rellenaremos más adelante de exaduro, obteniendo así un original para la realización de unos moldes de silicona que nos asegurarán la reposición de las manos en resina frente a posibles accidentes por tratarse de esculturas que estarán sometidas al contacto con el público. Siendo por tanto las manos meras copias del natural, será en las cabezas dónde tendremos que centrar todo nuestro desempeño escultórico.

Para empezar por unos elementos comunes, utilizables en todas las piezas, procedimos a realizar unos modelos de ojos, y su posterior molde, siguiendo medidas según diversas definiciones anatómicas, dejando planos los círculos de las pupilas con el fin de añadir, una vez pintadas, una gota de resina transparente, a modo de cristalino, para completar la esfericidad del globo ocular.



*Figura 144.* Realización de ojos. Iniciando réplicas de ojos en exaduro para figura de Barack Obama. Fuente propia.

Las dentaduras son otro elemento que, con pequeñas variaciones, puede ser usado en diferentes esculturas. Para dar una solución quizás poco ortodoxa pero práctica, sacamos una copia de nuestra propia dentadura, de un modo algo desagradable, mordiendo directamente una pastilla de plastilina que utilizamos a modo de molde para su reproducción en exaduro, si bien una vez colocada la dentadura en el modelo tuvimos que remodelarla parcialmente para asimilarla más a la dentadura del personaje original.



*Figura 145.* Detalle de la copia en exaduro de dentadura, para su posterior retoque y colocación en el retrato de Barack Obama. Fuente propia.

Una vez resueltos los elementos comunes pasamos a determinar las proporciones del retrato y la situación exacta de dichos elementos dentro de él. Resulta curioso constatar cómo las considerables diferencias en estatura que podemos hallar entre diferentes

individuos no se trasladan en igual proporción a la medida de sus cabezas, siendo la diferencia entre estas mucho menor que entre las estaturas. Por ello, pese a la considerable altura de nuestro personaje<sup>58</sup>, optamos por darle un tamaño cefálico estándar



*Figura 146.* Imágenes de la realización del bastidor, medición en fotografía a escala 1:1 y colocación de dentadura y ojos, previa al modelado del retrato en barro. Fuente propia.

de varón que ronda los 26 cm., ampliamos a dicha medida la fotografía que nos iba a servir de modelo frontal y la utilizamos también para determinar distancias de los ojos entre sí y con respecto a la dentadura. Fijamos dichas distancias y, atendiendo a una vista de perfil, determinamos también su posición en relación con la verticalidad de la cabeza y colocamos el conjunto en el armazón metálico, previamente realizado, para empezar, ya sin más dilación, a modelar el retrato.

---

<sup>58</sup> Barack Obama mide 1,85 m.



*Figura 147.* Llorens, A. (2016). Retrato de Barack Obama en fase inicial. Fuente propia.

Una de las mayores dificultades, probablemente la más grande, de modelar un retrato de alguien que se desconoce por medio de fotografías estriba en la usual imposibilidad de conseguir imágenes simultáneas del individuo desde distintas proyecciones. Se hace así necesario inventar las formas, a menudo basándose en la observación de vídeos e imágenes pero sin contar con la imagen exacta de la cual sacar las medidas, situación óptima que sería posible de tratarse de un modelado del natural.

Otro problema añadido al modelado es la carencia de una uniformidad en la iluminación pues, para una correcta interpretación de la forma, es vital la observación del objeto a reproducir bajo las mismas condiciones de luz a que se halla sometido el modelado que estamos realizando. Solo así podemos plasmar la forma desde una percepción fidedigna, haciéndose necesario recurrir a la invención cuando no se dan dichas condiciones con las dificultades que ello plantea a efectos de la consecución de una exhaustiva mimesis.

Así pues, tratamos de iluminar nuestro trabajo, al menos, desde la misma dirección que las fotografías de que disponíamos de modo que nos permitiera imitar las direcciones marcadas por el claroscuro en la imagen para poder asimilar nuestra interpretación en las formas tridimensionales. Tratamos en todo momento de evitar el abordaje prematuro de detalles y texturas, procediendo mediante el claroscuro a estructurar nuestro modelado en gres, cuyo color grisáceo resulta óptimo para una observación de la interacción entre los planos y la luz sin sufrir interferencias cromáticas que dificultan la percepción.



*Figura 148.* Llorens, A. Retrato de Barack Obama en fase de encaje. Fuente propia.

Una constante toma y contraste de medidas, procediendo siempre de lo general a lo particular, nos ayuda a establecer en el modelado las mismas, o cuando menos parecidas, relaciones entre los distintos elementos que forman el rostro a imitar. Recurrimos a menudo para ello, del mismo modo que con los útiles de modelado, a modificar o construir las herramientas que consideramos adecuadas en cada momento pues, dada la especificidad de su uso, no suelen hallarse fácilmente en el mercado.



*Figura 149.* Pie de rey para grandes proporciones. La especificidad del trabajo determina a veces la inexistencia de herramientas adecuadas siendo necesario su diseño y fabricación propios. Fuente propia.

Las distintas tonalidades de luminosidad que nos brinda el claroscuro señalan las dimensiones y direccionalidad de los planos, determinando nuestra percepción volumétrica. Es por ello que el modelado, cuando es aplicado a la mimesis, consiste en comprender la geometría interna que define la forma de nuestro modelo y disponer la materia modelada, organizándola para que la luz incida en ella del mismo modo en que lo hace en nuestro referente, por ello cabe afirmar que cuando modelamos manejamos barro o plastilina pero estamos, en realidad, trabajando con la luz.



*Figura 150.* La carencia de fotografías simultáneas desde diferentes vistas dificulta sobremanera el ya de por sí complejo proceso de retrato sin presencia del modelo. Fuente propia.

Exactamente como ocurre cuando dibujamos, por mor del ya citado sentido del trabajo desde lo general a lo particular, conviene en un principio entornar la mirada para eludir los detalles y los matices percibiendo solo, de un modo que podríamos calificar como impresionista, las líneas principales que separan las zonas de luz y las de sombra. Es esta



*Figura 151.* Llorens, A. Retrato en barro de Barack Obama hacia la mitad de su realización. Fuente propia.

simplificación perceptiva la mejor manera de comprender estructuralmente una forma sin perdernos en unos detalles, importantes también en el hiperrealismo pero cuya atención debemos postergar al final del proceso.

En principio modelaremos el cabello y las cejas como si se tratara de una escultura clásica, representando estas partes como un elemento más a tener en cuenta. Ello nos ayudará a entender mejor la forma representada y a establecer correctas comparaciones entre nuestro trabajo y las fotografías.

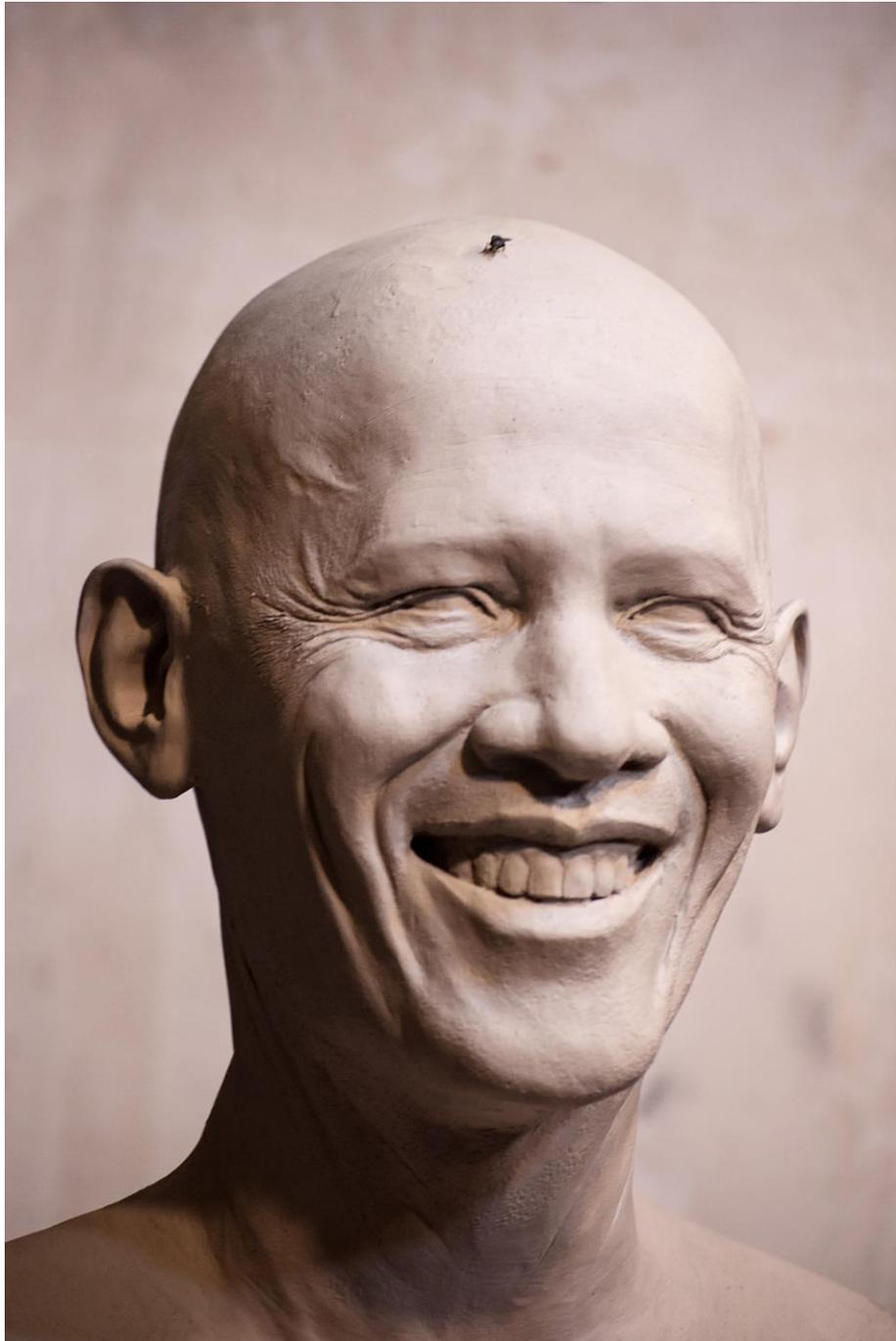
Posteriormente, una vez demos por concluido el encaje del retrato y esa información se vuelva innecesaria, procederemos a retirar el barro que conforman estos elementos tratando de reproducir al modelo desprovisto de cabellos y vello para poder, ya en la etapa final, añadirlos a imitación de la realidad.



*Figura 152.* Llorens, A. Retrato en barro de Barack Obama acabado y retirado el volumen de cabellos para posterior implantación hiperrealista de los mismos. Fuente propia.

Una vez llevado el modelado al máximo detalle, habiendo pasado desde los más grandes volúmenes generales hasta las más pequeñas arrugas, pasaremos a tratar las texturas. Podemos recurrir para ello a sacar con un poco de silicona moldes de texturas reales como por ejemplo de cuero, que luego trasladaremos mediante simples apretones a nuestra escultura. No obstante, a fin de adecuarnos más a la realidad, dibujaremos

también a mano alzada las texturas en aquellas zonas donde el apretón sea inviable así como las pequeñas arrugas que, por su irrelevante volumen, no hayamos reflejado previamente en el modelado.



*Figura 153.* Llorens, A. Retrato en barro de Barack Obama acabado antes de su vaciado y reproducción (foto: Alfredo J. Llorens). Fuente propia.

El siguiente paso será la realización del molde del retrato. Dado que la reproducción habrá que realizarla en silicona o algún material elástico para poder incrustar los cabellos clavándolos con agujas, podemos permitirnos realizar el molde con una resina rígida, que le aportará dureza y resistencia para posibles tiradas posteriores. En este caso usamos resina acrílica por su casi inexistente olor y la facilidad de su limpieza con agua.

El primer paso en la realización de cualquier molde pasa siempre por el estudio de la



*Figura 154.* Molde rígido de resina acrílica, de dos piezas, del retrato para su reproducción en silicona o en materiales elásticos. Fuente propia.

forma, a fin de garantizar la correcta extracción de la copia una vez realizada. En función de ello, la elección de un material elástico, bien para el molde o para la copia, nos facilitará mucho el proceso al poder reducir el número de piezas en el molde. En este caso, siguiendo instrucciones de nuestro proveedor, realizamos la tirada de la copia, previa aplicación de un agente desmoldeante, también con resina acrílica, si bien en su forma elástica como veremos más adelante. De este modo pudimos plantearnos un

sencillo molde de dos piezas confiando en la elasticidad del material como ayuda para su desmoldeo.

Tras realizar un sencillo tabique, con sus llaves para el posterior ajuste, aplicamos a pincel una primera capa de esta resina, todavía sin fibra para captar hasta el más mínimo detalle del modelado. Una vez fraguada, procedimos a aplicar la segunda capa empapando en ella fibra de vidrio para dotar de resistencia a esta primera cara del molde. Posteriormente, una vez seca, retiramos el tabique de barro, aplicamos desmoldeante y procedimos del mismo modo para realizar la segunda pieza del molde.



*Figura 155.* Llorens, A. *Obama*. Primera reproducción en resina de poliuretano elástica con relleno de espuma. Los ojos y dentadura de exaduro fueron introducidos directamente en el molde junto a la resina. Fuente propia.

Para la colada procedimos en principio a molde abierto aplicando desmoldeante y luego, a pincel, una generosa primera capa de resina elástica para captar los detalles en ambas piezas. En las zonas del molde que registran ojos y dientes habíamos aplicado previamente sendos apretones de resina epoxi blanca de dos componentes para dejar ya estos elementos introducidos en la cabeza, a diferencia del modo tradicional en que se les

incluye a posteriori desde dentro. De este modo se logra una copia en la que ojos y dientes quedan diferenciados de la resina, que simula piel, reforzando el efecto realista del trabajo.

En un segundo paso, cerramos el molde ayudándonos de los tornillos con palomillas que habíamos añadido a los tabiques, y vertimos una segunda capa de resina asegurándonos de que corriera, sobre todo, por toda la junta para rellenarla y unir ambas piezas de la copia. Posteriormente y tras revisar que las piezas de epoxi seguían en su sitio y la resina había rellenado toda la junta, vertimos espuma de poliuretano elástica para rellenar toda la copia y darle consistencia. Introdujimos también un tubo de PVC para asegurarnos un agarradero y anclaje para la posterior manipulación de la cabeza.



*Figura 156.* Llorens, A. *Obama*. Fotografía del modelo y primera copia en resina de poliuretano del retrato de Barack Obama. Fuente propia.

La apertura del molde, gracias a la elasticidad de los materiales de la copia, no dio excesivos problemas saldándose sólo con alguna pequeña grieta que pudimos luego rellenar. Así pues, teniendo ya nuestra cabeza montada, sólo nos restaba pasar a policromarla y añadirle cabellos, cejas y pestañas.

En la elección de la resina acrílica elástica para esta primera prueba frente a la silicona, había pesado mucho el conocimiento por nuestra parte de la dificultad de realización de una policromía sobre silicona, por ser este un material desmoldeante, que no admite pintado y que sólo se puede colorear cargándolo con pigmento, con la imposibilidad de aplicación controlada del color que esto conlleva. Procedimos pues, sin imprimación alguna para no embotar los detalles, a policromar con óleo por ser, a nuestro juicio, el tipo de pintura que más matices y veladuras permite.



*Figura 157.* Imagen del proceso de policromado con óleo.  
Fuente propia.

Aun sabiendo que tendríamos que volver repetidas veces sobre las zonas ya pintadas a fin de dar los matices necesarios para la apariencia real de la policromía, comenzamos a pintar los elementos de dentro hacia fuera para ir cubriendo con las capas externas los pequeños fallos que fuéramos produciendo al pintar las internas. Así pues, entonamos primero dientes, encías y ojos para pasar luego a los labios y ya dar un tono general a toda la piel de la cabeza sobre el cual poder más tarde y con detenimiento, aplicar veladuras y matices fijándonos en diversas fotografías de nuestro modelo.



*Figura 158.* Inicio de colocación de cabellos en cabeza, cejas y pestañas. Fuente propia.

Una vez realizada la policromía, aunque a menudo volveríamos sobre ella, comenzamos con la ardua tarea de colocación de los cabellos, cejas y pestañas. Para ello, diseñamos nuestras propias herramientas con agujas, a las que partimos el ojo, para alojar los cabellos que iríamos clavando, y plástico termoconformable. Por tratarse de una prueba preliminar, para ir familiarizándonos con los materiales, recurrimos, para suministrarnos de cabellos, a unas simples pelucas de carnaval con la desventaja de tener que ir mezclando cabellos blancos y negros para conseguir el efecto canoso del cabello del personaje. Procedimientos cortando cabellos de una peluca blanca y otra negra y mezclándolos manualmente.



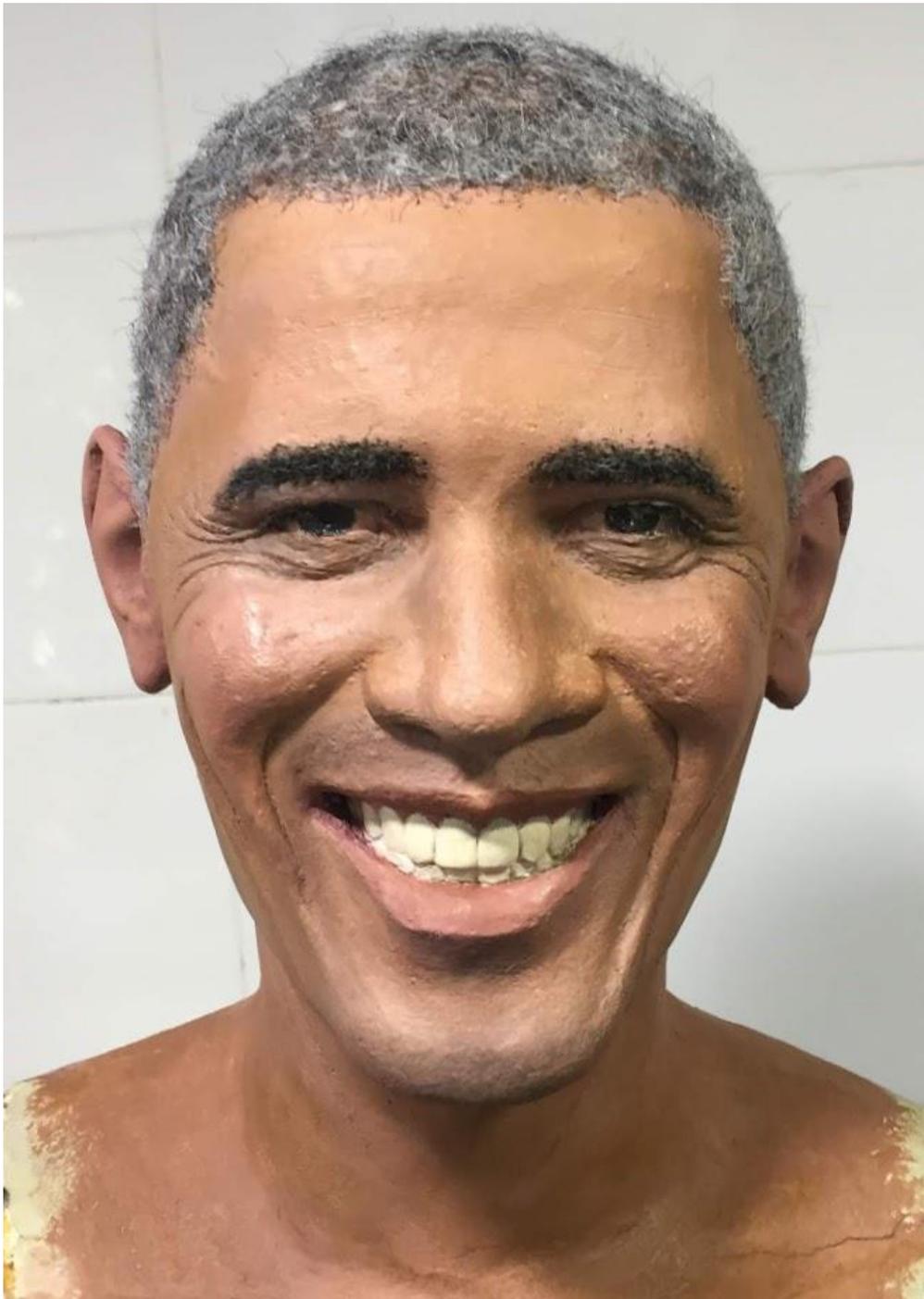
*Figura 159.* Policromía terminada y cejas en proceso. Fuente propia.

La resina elástica, que tan buenos resultados nos había dado para ser policromada, pronto comenzó a mostrar sus limitaciones como material receptor del clavado del cabello pues, en zonas finas como las pestañas, llegaba a deformarse ante un clavado persistente como el que necesitábamos en función del hiperrealismo pretendido. También nos supuso otro problema la falta de un elemento rígido en el interior de nuestra cabeza, que se deformaba en exceso cada vez que presionábamos para clavar cabellos, llegando a aparecer grietas debidas a dicha deformación. Para evitar este inconveniente



*Figura 160.* Detalle de textura de piel, cabellos y policromía.  
Fuente propia.

efecto decidimos recurrir a un mucho menos agresivo encolado de los cabellos por toda la superficie, reservando el clavado simplemente en las zonas fronterizas y visibles de la piel. Con este tratamiento capilar y ciertos retoques cromáticos dimos por finalizado el proceso de esta primera prueba en la disciplina del retrato hiperrealista, que dará sentido al proyecto *Summit*.



*Figura 161.* Llorens, A. (2020) *Obama*. Primera prueba en resina de poliuretano policromada y con cabellos, del retrato de Barack Obama. Fuente propia.

## CONCLUSIONES

Remontándonos a definir la cuestión desde el principio, por mor de nuestras simpatías cartesianas, y sometiendo al ser humano a simple objeto de estudio y clasificación, estableceremos sobre él una cierta distancia. Desde ella, tratándole como si clasificásemos a un insecto ensartándolo con un alfiler en un corcho, diremos que, bien entendida, la expresión artística es la máxima manifestación de libertad que se puede dar en el reino animal, por ser un trabajo que busca algo más allá de una recompensa natural. En principio, la elección en el pensamiento artístico es libre por no ir ligada a fines de supervivencia que puedan determinarla o definirla por encima de nuestra simple voluntad y es por ello que el trabajo artístico, en un sentido o en otro, por acción o por omisión, es una definición política por ser, al fin y al cabo, fruto de nuestro libre criterio.

Decíamos en la introducción de esta tesis doctoral, que todo arte es político y puede serlo por acción o por omisión ya que no es posible renunciar a la influencia del entorno en que se desarrolla y, aun si tratamos de ignorarla, nuestra huida no dejará de ser también una postura política frente a él. Entendemos pues, que el trabajo artístico es en general un ejercicio de toma de partido ante el entorno, una actividad donde ofrecemos nuestro propio reflejo de la realidad, probablemente con la secreta esperanza de ser entendidos, de vernos acompañados en lo esencial de nuestro pensamiento, como corresponde a ese animal gregario que somos, en la aprobación del otro.

Así pues, situada ya nuestra actividad en el ámbito de la comunicación social, en la presente tesis doctoral hemos pretendido ofrecer nuestro propio conjunto razonado de estrategias comunicativas. Planteadas desde la experiencia, primero de otros y luego desde la nuestra propia y siendo el nuestro, como artista, un perfil de carácter

eminentemente práctico, entendemos que es en esa experiencia donde radica el interés que quizás podamos aportar al conocimiento colectivo. Por ello hemos tratado de conceptualizar una trayectoria de años de trabajo artístico, de errores y de hallazgos, intentando darle forma y adaptarlo a un formato más o menos sistematizado, para poder ofrecerlo con humildad pero también con rigor y solvencia, a quien nos haga el honor de asomarse a él.

Situado pues, como decíamos, nuestro trabajo en el ámbito de lo comunicativo y asumiendo en general, desde la sátira y sin reservas, su carácter político en tanto alusivo a comportamientos humanos, pronto nos surgía la disyuntiva en nuestro empeño entre búsqueda de reflexión o de catarsis, entre sugerencia o vivencia. En este sentido planteábamos en las primeras páginas de esta tesis la disyuntiva entre humor o carnaval como discursos idóneos para un liberador desafío de la norma. Descartábamos, en consonancia con Umberto Eco, las teorías bajtinianas del carnaval como espacio de liberación, señalando más bien su carácter de periódica descarga de tensión emocional para, precisamente, mantener intacta la estructura social que genera dicha tensión. Como Eco proponíamos, en cambio, el humor como instancia de apariencia quizás en principio más inocua pero a nuestro juicio más efectiva a la hora de subvertir el discurso por limitarse, en el fondo, a incomodarnos señalándonos el límite que nos es impuesto en lugar de ofrecernos una liberación transitoria para luego volver a someternos a él, aliviados tras la figurada transgresión. No en vano, aun cuando no hemos profundizado en ello por tratarse de una mera contextualización previa y no un trabajo de indagación y análisis teórico en sí mismo, hemos podido ver cómo las transgresiones carnavalescas y similares han sido a menudo toleradas, cuando no activamente potenciadas, por los poderes establecidos mientras, como veíamos en el caso del pobre, admirable y muy digno Daumier, el humor ha sido, y muchas veces sigue siendo, implacablemente

perseguido. Entendemos pues las manifestaciones de subversión carnavalesca, sobre todo si aparte de lo subversivo *per se* no albergan un mensaje crítico, de un modo parecido a una historia que leímos hace tiempo acerca de la costumbre de ciertos camelleros que, de tanto en tanto, ponen sus ropas usadas a los pies de sus camellos, que las patean y muerden hasta desahogar sus impulsos agresivos contra su figura, quedando tranquilos y listos de nuevo para su productivo y manso trabajo.

Por todo ello, como decíamos en la introducción, ponemos todo nuestro empeño en el arte como trabajo de comunicación donde, como en literatura o en cine, actuamos más como emisor de un mensaje para un receptor que como propiciador de una vivencia colectiva abierta a interpretaciones diversas. En nuestro trabajo no tratamos de desafiar el tradicional acto comunicativo precisamente porque creemos que es el mejor medio a nuestro alcance para poner en cuestión el marco en que nos desenvolvemos y este hecho adquiere forma en la presente tesis doctoral pues, como hemos visto, no es otra cosa que un compendio de estrategias y recursos que pretendemos aportar para alejar, tanto a la escultura como a la instalación, ámbitos en los que nos desenvolvemos, de ese carácter de cierta indefinición en el que radica, a nuestro entender, su debilidad comunicativa frente a otras artes y, sobre todo, frente a la publicidad. Un desigual enfrentamiento el nuestro, que quizás podrá ser entendido como un ejercicio de ingenuidad por nuestra parte, pero que es fruto de innumerables reflexiones. Nuestro trabajo es, todo él, una reivindicación de la ingenuidad consciente, motivado, como decíamos al inicio, por cierto hartazgo frente a ese desencanto y esa indefinición posmoderna ante los relatos en crisis en que crecimos creativamente y que, desde la total aceptación inicial, poco a poco fuimos percibiendo como una cómoda cesión del mundo del pensamiento, y por ende del arte, hacia el discurso neoliberal reinante.

Entendemos pues, que si el discurso artístico puede tener cierta relevancia como contrapoder, en un mundo en que aceptamos implicarnos abiertamente porque nos concierne, es desde el ámbito comunicativo convencional, sin menosprecio alguno por otras iniciativas de semiótica experimental en las artes visuales, y por ello centramos en él nuestro trabajo y fundamentamos la presente tesis doctoral en los recursos comunicativos en él empleados.

Nuestro enfoque comunicativo no descarta la generación de situaciones en las cuales el resultado surja de la interacción entre la obra y el público, pues este es un efecto inherente y deseable en las artes visuales. No tratamos de reducir al receptor de nuestra comunicación a un mero ente pasivo, pero sí que pretendemos, siempre, establecer una comunicación con un objetivo claro como producción de pensamiento. Más allá de crear una situación de construcción colectiva, donde se converge sin un mensaje previo en función del posible misticismo que genere la situación, pretendemos producir comunicación activa, a modo de juego, donde el receptor pone de su parte y completa nuestro mensaje. Pretendemos por tanto mantener, digámoslo sin tapujos, el control sobre el mensaje que emitimos, del mismo modo que, como se espera de él, lo hace un escritor sobre su libro o un director de cine sobre su película. Nuestro enfoque creativo es en cierto modo una reivindicación al respecto puesto que, a menudo, hemos sentido cierta exigencia de “apertura” en nuestro trabajo en virtud de la cual, creativamente debíamos dar un paso atrás y ofrecerlo “abierto” a ser transitado por consignas o discursos ajenos a él para poder difundirlo. Siempre nos hemos negado pues sentimos que, a diferencia de otros ámbitos, este efecto tan común en las artes visuales determina una homogeneización discursiva que puede anular sus matices, su variedad y, en última instancia, su relevancia pública, sobre todo si albergamos, como es nuestro caso, la ingenua intención de valernos de las artes visuales para luchar contra dragones o, lo que es lo mismo, para generar

pensamiento crítico con que disputar la hegemonía en el imaginario público a la publicidad, tratando de adoptar un papel activo en la *zeitgeist* de esta sociedad del espectáculo en que vivimos.

En la presente tesis hemos hecho también alusión, ya sea en el breve análisis de la obra de otros como en la definición de la nuestra propia, al papel fundamental de las, a menudo denostadas, habilidades plásticas, no como fin *per se* sino como eficaz recurso comunicativo. Más allá del obvio apoyo logístico y económico que supone la posibilidad de realización por uno mismo de propuestas, por ejemplo, hiperrealistas, las habilidades plásticas posibilitan, como veíamos, un sustrato mágico, y en nuestro caso lúdico, de fascinación que supone una activa ayuda en la captación de la atención ante la obra. Indudablemente existen remarcables obras y trayectorias de gran purismo conceptual, veíamos casos como el de Joan Brossa con su *País* (1988) o Meret Oppenheim con *My Nurse Maid* (1936) que muestran un afilado ingenio hallando inauditos cruces, analogías y conexiones que potencian nuestro pensamiento. Muchas veces es en esa absoluta austeridad formal donde radica precisamente su fuerza comunicativa pero no es menos cierto que abundan también los trabajos que fían buena parte de su poder comunicativo en los efectos de la habilidad plástica; recordemos la delicada factura con que Wim Delvoeye, o sus colaboradores, suelen dotar a sus ingeniosas y bellas *boutades*, o el constante recurso al lenguaje hiperrealista en Maurizio Cattelan, Eugenio Merino, o incluso en nuestro propio trabajo. La habilidad plástica, pues, y hablamos ahora desde la experiencia docente, es un atrayente recurso comunicativo, cuya enseñanza suele ser muy apreciada entre el alumnado en Bellas Artes, por esa fascinación cuasimágica que siempre ha sentido el ser humano ante una piedra, una pella de barro, unas líneas o una mancha que, intervenida por un semejante, pueda recordarle a otro ser vivo, o producirle, en lo

material, una sensación de organización en el caos similar a la que puede producir la música en lo temporal.

Este es otro aspecto, quizás polémico, que hemos abordado en la presente tesis, puesto que nuestra defensa de la total vigencia de la habilidad plástica como importante recurso comunicativo nos lleva a una posiblemente peliaguda reivindicación de la denostada noción de “espectáculo”. Lejos de defender esta categoría cuando sirve para eliminar el sentido crítico, justamente proponemos su utilización, consciente y sin ambages, para contrarrestarla. Proponemos, como hemos visto en múltiples ejemplos, la subversión del término y su conversión en recurso crítico para crear un imaginario potente, capaz de desafiar con sus mismas armas al sistema, captando la atención de Narciso para que saque su mirada del estanque, tratando de llegar al público con la misma potencia y extensión que el publicitario o el cineasta, apelando a lo lúdico sin renunciar por ello a dotar a la obra de niveles más profundos, pues entendemos que el interés por la plástica no resta *per se* contenido a una obra. Por todo ello creemos, como muestran muchos de los ejemplos aportados en este trabajo, que existe un estimulante camino a recorrer en las artes visuales, consistente en aprovechar sin complejos todos los recursos estéticos que el momento histórico pone a nuestro alcance, sacar el máximo partido a las posibilidades vivenciales de la escultura, expandida también a la instalación, para adoptar un papel socialmente más relevante, retomar una comunicación real, efectiva y abierta también al individuo medio, incluso a ese que admite que no entiende las artes visuales, retando a su inteligencia y planteándole un juego sugestivo también, por qué no, desde el plano estético. Esas posibilidades vivenciales, como referíamos al hablar de *La vida ingrávida*, nos permiten plantearnos nuestro trabajo desde un enfoque complejo, de modo similar a la realización cinematográfica, en un estimulante juego de creación de realidades donde

cabe el espacio, la imagen, la música, el sonido, el tacto o cualquier otra magnitud que nos pueda resultar útil en el desarrollo de nuestra experiencia comunicativa.

Este enfoque satírico que venimos desarrollando como marco para nuestra hipótesis tiene, sin duda, su origen en la innata y humorística inclinación que, como ya comentamos, manifestamos desde siempre por la representación de lo ridículo. Quizás sea esa inclinación, inopinada en un principio, lo que nos llevó, tras algún paréntesis tendente a la abstracción en nuestra obra, a considerar el humor como recurso fundamental para expresarnos. Un humor sustanciado, en nuestro caso, en la búsqueda de lo ridículo que nos ha traído hasta aquí, alimentando nuestra hipótesis central: el desenmascaramiento de lo ridículo como eficaz discurso profanador, y la hipertrofia de la realidad como método fundamental para ello gracias a su potencial de creación de imágenes satíricas.

La hipertrofia que, más allá de un simple recurso formal o estilístico, entendemos como todo un modo de pensamiento o de percepción razonada de la realidad, es un concepto complejo que tratamos de mantener en un complicado equilibrio entre términos como caricatura, esperpento, exageración o sátira por hallarse presente en todos, sin ser íntegramente ninguno de ellos. La caricatura, ya sea plástica o figurada, o la sátira, no son hipertrofia, sino efectos de un pensamiento hipertrofiado como modo de relacionarse con el mundo. El esperpento, como modo distorsionado de percepción y reflexión de la realidad, se acerca más, aunque la hipertrofia implica también, además de esa deformación, mecanismos adicionales de significado como la exageración o tropos como la metonimia y la metáfora. Hipertrofia, etimológicamente, es sobrenutrición y eso es lo que hacemos al plantearnos de modo hipertrofiado una cuestión: exagerar sus defectos para caricaturizarla, establecer comparaciones, paralelismos o metáforas para hacerla evidente, aumentar o reducir su escala, imitarla... Formalmente, la hipertrofia es la

utilización consciente, voluntaria y razonada de los recursos expresivos disponibles con el fin de mostrar, por exceso o por defecto, los matices de ridículo o de absurdo que percibimos cuando, para destacarlo, aplicamos a la realidad una percepción también hipertrofiada. Es, por tanto, voluntad de *procesar* la realidad mediante una mecánica mental que, en nuestro caso, debido a nuestra afición por lo ridículo, se sustancia luego de algún modo en sátira pero también puede llevar, como decíamos, un poco más allá, hasta la no siempre cómica percepción de lo absurdo o, alejándonos más del terreno humorístico, a la simple constatación de la irracionalidad para plasmarla luego, incluso en propuestas más cercanas a lo trágico. Hipertrofia es pues, también, una deliberada *percepción selectiva* con el fin de reparar en lo irracional desde cualquier ámbito. O lo que es lo mismo, un modo de establecer relaciones entre la realidad y el arte, en una tríada que podríamos definir como *percibir, procesar y comunicar*, llevando a cabo las tres categorías desde la *hipertrofia*.

En esta tesis que aquí concluye, nos hemos centrado en el uso humorístico de la hipertrofia por mor de nuestra personal tendencia a la sátira, que ha venido definiendo en gran parte nuestra obra incluso desde cuando aún no la llamábamos así, y no quisiéramos acabar este trabajo sin realizar una, a nuestro juicio necesaria, declaración de principios al respecto. Necesaria por cuanto usamos lo ridículo como medio habitual de expresión y, como decíamos, el humor implica un distanciamiento, un desapego que bien puede ser entendido como agresividad hacia el objeto de la sátira. La elección del objeto del cual distanciarse determina una direccionalidad en el proceso que merece por nuestra parte una reflexión y también, por qué no, un claro juicio ético, aun en tiempos de relativismo en tal sentido. La direccionalidad de la sátira plantea, a nuestro juicio, un paralelismo con la dicotomía aristotélica respecto del humor que distingue entre ingenio y bufonada. Cuando es dirigido contra instancias superiores, cuando parte del débil contra el fuerte, es

ingenioso porque busca socavar esa diferencia activando, mediante la risa, mecanismos de reflexión. La propia desproporción entre el humorista y el poder que puede reprimir su risa, determina en el primero un despliegue de estrategias discursivas para eludir el riesgo. En cambio, cuando se manifiesta hacia abajo, contra el débil, nos parece despreciable y facilona bufonada de ingenio corto, porque solo busca agradar al estamento poderoso y, por ello, no necesita de estrategia discursiva alguna, más allá del establecimiento de una reprobable distancia, para mostrar como risible al débil.

En esta tesis doctoral hemos realizado un profundo ejercicio de introspección para contextualizar y definir aquello que constituye la esencia de nuestro trabajo de años, en el convencimiento de que esta es, precisamente, la más útil y genuina aportación que podemos ofrecer, de forma académica, a propios y también a extraños, en el sano ejercicio de tratar de hacer sonreír frente al espejo.



## REFERENCIAS

- Agamben, G. (1998). *Homo sacer. El poder soberano y la nuda vida*, Valencia: Pre-textos.
- Agamben, G. (2006). *Qué es un dispositivo*, Roma: Edizioni Nottetempo.
- Argan, G.C. (1984). *El arte moderno. La época del funcionalismo. La crisis europea como "ciencia europea"*. Valencia: Fernando Torres – Editor.
- Ariño, A. et al. (1990). *Historia de las Fallas*, Valencia: Biblioteca de Levante-EMV.
- Ariño, A. (1992). *La ciudad ritual. La fiesta de las Fallas*, Barcelona: Anthropos.
- Aristóteles (2003). *Ética a Nicómaco*. Madrid: El Cid Editor.
- Aristóteles (2013). *Poética*, Madrid: Alianza Editorial.
- Bajtín, M. (1998). *La cultura popular en la Edad Media y en el Renacimiento. El contexto de François Rabelais*, Madrid: Alianza.
- Benjamin, W. (1989). *Discursos Interrumpidos I. La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, Buenos Aires: Taurus.
- Benjamin, W. (2005). *Libro de los pasajes* (No. 3). Madrid: Akal.
- Cabrero, M. (2008). El humor luciánico en las Narrativas Verdaderas: una estética del desencanto. *Revista de Estudios clásicos*, (35), 47-60.
- Calabrese, O. (1999). *La era neobarroca*, Madrid: Cátedra.
- Camfield, W. (1989). *Marcel Duchamp. Fountain*. Houston: Houston Fine Art Press.
- Casellas, J. (2011). La baronesa Dadá. Elsa von Freytag-Loringhoven (1874/1927) vanguardista protoperformer. *Efímera revista*, 2(2), 21-25.
- Chornet, J. (2020) *Utopías per al foc* (catálogo), Fallas experimentales. Historia de una disidencia (Centro del Carmen de Cultura Contemporánea, CCCC, Valencia.
- Collado, E. (2017). *Fallas de Valencia: la riqueza de un fenómeno de comunicación popular y participativa*. Tesis doctoral. Recuperado de: <https://repositorioinstitucional.ceu.es/handle/10637/8569>

- Cornago, O. (Septiembre 2009). ¿Qué es la teatralidad? Paradigmas estéticos de la Modernidad, *Agenda Cultural Alma mater*, (158). Recuperado de: [https://scholar.google.com/scholar\\_url?url=http://rccp.udea.edu.co/index.php/almamater/article/download/2216/1788&hl=es&sa=T&oi=gsb-ggp&ct=res&cd=0&d=4149627648327454856&ei=cj6vXf6xK8SMmgGVv53gDw&scisig=AAGBfm1TaDk2CeBa8d0kKzpiR8j9DHmUpw](https://scholar.google.com/scholar_url?url=http://rccp.udea.edu.co/index.php/almamater/article/download/2216/1788&hl=es&sa=T&oi=gsb-ggp&ct=res&cd=0&d=4149627648327454856&ei=cj6vXf6xK8SMmgGVv53gDw&scisig=AAGBfm1TaDk2CeBa8d0kKzpiR8j9DHmUpw)
- Deleuze, G. (1999). *Conversaciones 1972-1990*, Valencia, España, Pre-textos, (Pp.150-154).
- De la Calle, R. (1997). *La comédie humaine: Entre la Ironía y la Parodia*, Catálogo *La Grandeur* (24 junio a 19 julio 1997, Sala Exposiciones Ibercaja), Valencia: Obra Social Ibercaja.
- Del Hoyo, J. y Vázquez, A. (1996). Clasificación funcional y formal de amuletos fálicos en Hispania, *Espacio Tiempo y Forma, Serie II, Historia Antigua*. (Pp. 441-466) Recuperado de: <http://revistas.uned.es/index.php/ETFII/article/download/4295/4134>
- Del Valle-Inclán, Ramón del (2002). *Luces de Bohemia*, Madrid: Espasa Calpe S.A.
- Descartes, R. (1995). *Los principios de la filosofía*, Madrid: Alianza.
- Durán, G. G. (2013). *Baronesa dandy, reina dadá: La vida-obra de Elsa Von Freytag-Loringhoven. Otros*. Madrid: Díaz & Pons Editores.
- Eco, U. (2010). *El nombre de la rosa*. Madrid: Lumen.
- Eco, U. (1998, agosto). «Los marcos de la “libertad” cómica», en *Revista del Fondo de Cultura Económica*, N° 332, México.
- Elkins, J. (2005). *The Three Configurations of Practice-Based PhDs*, En *Printed Project, The New PhD in studio art*. N° 4, Dublín.
- Foucault M. (1979). *Vigilar y castigar. Nacimiento de la prisión*, Madrid: Siglo XXI.
- Foucault, M. (1991). *Saber y verdad*, Edición y traducción de Julia Varela y Fernando Alvarez-Uría, Madrid: Las Ediciones de la Piqueta
- Foucault, M. (1982). *Las palabras y las cosas: una arqueología de las ciencias humanas*. Buenos Aires: SigloXXI.
- Foucault, M. (2002). *Vigilar y Castigar: Nacimiento de la prisión*, Traducción de Aurelio Garzón del Camino, Buenos Aires: Editorial Siglo veintiuno editores.
- Foucault, M. (2005). *Historia de la sexualidad, vol.1: La voluntad de saber*, Edición de Julia Varela y Fernando Álvarez-Uría (Ensayo introductorio), Madrid: Siglo XXI.
- Freud, S. (2006). *El chiste y su relación con lo inconsciente*, Buenos Aires: Amorrortu Editores.

- Galán L. (2014). Zygmunt Bauman y los tiempos de liquidación. *Babelia*, El País, 10 Ene 2014. Recuperado de: [https://elpais.com/cultura/2014/01/16/actualidad/1389876142\\_361606.html](https://elpais.com/cultura/2014/01/16/actualidad/1389876142_361606.html)
- Gómez, A (2007). *El postmodernismo. La era del desencanto*. Chile: Instituto de la comunicación e imagen, Universidad de Chile.
- Gómez Haro, L. (2013). *Del humor en el arte contemporáneo: teoría práctica*, Castelló de la Plana: Publicacions de la Universitat Jaume I
- González Montañés, J. I. (2014). *Figurae escatologicae*, Recuperado de: <http://escatologia.teatroengalicia.es/>
- Gubern, R. (1987). *La mirada opulenta*. Barcelona: Ed. Gustavo Gili.
- Jardiel, E.G. (2014, 12 de marzo). Teorías del humor, Humor Sapiens, recuperado de: <http://humorsapiens.com/articulos-y-ensayos-de-humor/teorias-del-humor#Teoria-3>
- Kac, E. (2002). *HIPERCUBO (OK): arte ciencia tecnologia en contextos próximos*. Burbano, A. and Barragán, H. orgs. Bogota, Colombia: Universidad de los Andes, Goethe Institut Bogota, (pp. 69-91). Recuperado de: <http://www.ekac.org/gfpbunnyspanish.html>
- Krauss, R. (2002). La escultura en el campo expandido. *La posmodernidad*, Barcelona: Kairós
- Krauss, R. E. (2002). *Pasajes de la escultura moderna* (Vol. 9). Madrid, Ediciones Akal.
- Kubrick, S. (productor y director). (1968). *2001 Una odisea del espacio* [cinta cinematográfica]. EEUU: Metro-Goldwin-Mayer.
- Lipovetsky, G. (2006). *La era del vacío*. Barcelona: Ed. Anagrama.
- Llorens, A. (2005). Elogio del artefacto. (10 febrero a 15 marzo 2005). Sala Exposiciones Ibercaja). Valencia: Obra Social Ibercaja.
- Llorens, A. (2015). Los círculos y las estatuas parlantes, *Las nueve musas, revista de artes, ciencias y humanidades*. Recuperado de: <https://lasnuevemusas.com/los-circulos-y-las-estatuas-parlantes/>
- Llorens, A. (2019). Performatividad y absurdo aparente en las Mecánicas del dominio. El Vehículo motivacional. En Laboratorio de Creaciones Intermedia (ed.), (2019), *Protoperformance en España (1834-1964)*, Lucena: Weekend Proms.
- Llorens, A. (2013). Mecánicas del dominio, *1º Congreso ANIAV: El arte necesario*, Vol.6. Recuperado de: <https://avvac.wordpress.com/2013/07/09/congreso-el-arte-necesario/>
- Lyotard, J.F. (1999). *La condición postmoderna*. Madrid: Altaya,
- Manjarrés, J. (1874). *Teoría estética de las artes del dibujo*, Barcelona: Establecimiento tipográfico de Jaime Jepús.
- Marchán, S. (1986). *Del arte objetual al arte de concepto*, Madrid: Ediciones Akal.

- Marshall, A. (Nov 20, 2019). What Happened to the Stolen Gold Toilet?, *The New York Times*.
- Martín, F. (2011). Bomarzo: una experiencia humanística y sensitiva. *Laboratorio de Arte*, 23.
- Martínez-Barragán, C. (2011). Metodología cualitativa aplicada a las Bellas artes. *Revista electrónica de Investigación, Docencia y Creatividad*, 1.
- Mauron, Ch, (1998). *Psicocrítica del género cómico*, Madrid: Arco libros.
- Mc Cormick, J. (2012), Violette, M.(2013). Figuras gigantes, World Encyclopedia of Puppetry arts; Union Internationales de la Marionnette. Recuperado de: <https://wepa.unima.org/es/figuras-gigantes/>
- Morgan, M. (1998). A Box, a Pipe and a Piece of Plumbing. *Sawelson-Gors*, pp.48-78.
- Muñoz, J. (1992). *Conversaciones*, Valencia: IVAM, Centre del Carme.
- Nietzsche, F. (1872). *El nacimiento de la tragedia*, Edición Proyecto Espartaco. Recuperado de: [https://departamentoesteticas.com/SEM%202/PDF/nietzsche1\\_elnacimientootragedia.pdf](https://departamentoesteticas.com/SEM%202/PDF/nietzsche1_elnacimientootragedia.pdf)
- Norden, E. (1968, septiembre). *Playboy interview: Stanley Kubrick*. Recuperado de: <https://scrapsfromtheloft.com/2016/10/02/playboy-interview-stanley-kubrick/>
- Peirce, C. (2005). El icono, el índice y el símbolo. *Grupo de Estudios Peirceanos (GEP)* de la Universidad de Navarra.
- Puche Navarro, R. (1971). Lacan: lenguaje e inconsciente, *Revista Latinoamericana de Psicología*, Vol.3, (2).
- Ramírez, J. A. (1993). *Duchamp: el amor y la muerte, incluso* (Vol. 2). Madrid: Siruela.
- Renau, J. (1937). Sentido popular y revolucionario de la fiesta de las fallas, *Revista Nueva Cultura*. Recuperado de; <https://www.uv.es/republica/plano/cultura/cultura9.htm>
- Roussel, R. (2008). *Impresiones de África*, Madrid, España: Siruela.
- Rovatti, P. A. & Vattimo, G. (1995). *El pensamiento débil*. Madrid: Cátedra,
- Russell, B. (2010). *El poder. Un nuevo análisis social*, Barcelona, España, RBA.
- Sabatés, R. (2009). *Los últimos inventos de Ramón Sabatés*, Barcelona: Viena Ed.
- Sabatés, R. (2017). *Los grandes inventos de TBO (Edición integral de Ramón Sabatés)* Barcelona, España: Edicions B.
- Sampedro, J.L. (1985). *La sonrisa etrusca*, Madrid: Alfaguara.
- Sánchez, J.A. (1992). *Brecht y el expresionismo. Reconstrucción de un diálogo revolucionario*, Cuenca: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.
- Sarduy, S. (1974). *Barroco*, Buenos Aires: Editorial Sudamericana.

- Schere, M. J. (2018). Los matices del humor en Platón y Aristóteles y su proyección sobre la comedia de Aristófanes. *Florentia Iliberritana*, (28). Recuperado de: <https://revistaseug.ugr.es/index.php/florentia/article/view/6712>
- Soto, J. (2014). La infantilización de la cultura, *El presente*, Recuperado de: [https://www.academia.edu/10375997/La\\_infantilizaci%C3%B3n\\_de\\_la\\_cultura\\_lo\\_adultos\\_est%C3%A1n\\_volvi%C3%A9ndose\\_ni%C3%B1os\\_dic.2014](https://www.academia.edu/10375997/La_infantilizaci%C3%B3n_de_la_cultura_lo_adultos_est%C3%A1n_volvi%C3%A9ndose_ni%C3%B1os_dic.2014)
- Vásquez, P. (2013). Aproximaciones al universo simbólico de las gárgolas y quimeras de la Edad Media, *Revista Historias del Orbis Terrarum*, vol. 6, Santiago: Anejos de Estudios Clásicos, Medievales y Renacentistas.
- Vattimo, G. et al. (1990). *En torno a la posmodernidad*. Barcelona: Anthropos.
- Vian Herrero, A. (1996). Versos europeos del Saco de Roma: Subgéneros y significados de una poesía noticiera.
- Villalobos D. (Julio 2017). La boca de los tontos. Sobre la risa en El nombre de la rosa, *Revista Dossier* N° 35, Recuperado de: <https://www.revistadossier.cl/la-boca-de-los-tontos-sobre-la-risa-en-el-nombre-de-la-rosa/>
- Virilio, P. (2006). *Ciudad pánico*. Buenos Aires: Libros del Zorzal.



## ÍNDICE DE FIGURAS

<i>Figura 1. Duro o suave.</i> Una de las 80 piezas que conforman los Mecanismos de significado de Shusaku Arakawa.....	33
<i>Figura 2. Ramsés II ejecutando prisioneros hititas.</i> Bajorrelieve. Templo de Abu Simbel. Egipto.....	36
<i>Figura 3. Pantócrator del ábside de Sant Climent de Taüll.</i> (S.XII).....	37
<i>Figura 4. Obrero y koljosiana.</i> Mujina, V. (1937) .....	38
<i>Figura 5. Cánones.</i> Diagrama de diferentes cánones de representación.....	40
<i>Figura 6. Venus de Willendorf.</i> (28000-25000 a.C.).....	41
<i>Figura 7. Enano grotesco de terracota.</i> S.II a C. Museo Nacional de Atenas.....	42
<i>Figura 8. Rapto de Proserpina y Apolo y Dafne.</i> Bernini (1622 y 1625).....	43
<i>Figura 9. Hércules borracho.</i> (1-79 d.C.) Casa de los Ciervos, Pompeya.....	58
<i>Figura 10. Large plaster female figure.</i> Roman, Naples Museum. ....	62
<i>Figura 11. Príapo.</i> Musee de Picardie Francia.....	63
<i>Figura 12. Busto de Dama Romana.</i> (S. II) Mármol, Museo del Prado, Madrid. ....	64
<i>Figura 13. Canecillo de la colegiata de San Martín de Elines.</i> ....	68
<i>Figura 14. Parco dei Monstri.</i> en Bomarzo, Italia.....	71
<i>Figura 15. Pasquino.</i> .....	73
<i>Figura 16. Marforio.</i> Fuente en los Museos Capitolinos, en Roma.....	74
<i>Figura 17. Fontana del Babuino.</i> En Vía del Babuino, Roma.....	74
<i>Figura 18. Madama Lucrezia.</i> En Piazza San Marcos, Roma.....	75
<i>Figura 19. Ombres Portées.</i> Grandville (1830).....	78

<i>Figura 20. Las Celebridades del Justo Medio, Jacques Léfèbvre. Daumier, H.(1832) ...</i>	79
<i>Figura 21. Charles Philipon. Daumier, H.(1832) .....</i>	80
<i>Figura 22. Gargantúa. Daumier, H. (1831).....</i>	81
<i>Figura 23. Cabeza mecánica. El espíritu de nuestro tiempo. Hausmann, R.(1919) .....</i>	83
<i>Figura 24. God. Elsa von Freytag-Loringhoven (1917). .....</i>	86
<i>Figura 25. Fuente. Duchamp, M.(1917).....</i>	87
<i>Figura 26. Cadeau. Man Ray (1921).....</i>	90
<i>Figura 27. Cenotafio de Magdeburgo. Barlach, E. (1929). .....</i>	92
<i>Figura 28. La Belle Allemande. Ernst, M. (1934) .....</i>	93
<i>Figura 29. La Virgen María castigando al niño Jesús delante de tres testigos. Ernst, M. (1926).....</i>	94
<i>Figura 30. Venus de Milo con cajones y Teléfono-langosta. Dalí, S. (1936) .....</i>	95
<i>Figura 31. Le déjeuner en Fourrure. Oppenheim, M. (1936).....</i>	96
<i>Figura 32. My Nurse Maid. Oppenheim, M. (1936) .....</i>	97
<i>Figura 33. País. Brossa, J. (1988) .....</i>	99
<i>Figura 34. Jarramplas. personaje tradicional de Piornal (Cáceres) .....</i>	102
<i>Figura 35. Celebración del Dusehra, triunfo del Bien sobre el Mal. India. ....</i>	104
<i>Figura 36. Fotogramas de Fallas de València (1933) .....</i>	106
<i>Figura 37. Falleras durante la República.....</i>	108
<i>Figura 38. Deux Bacchantes. (Counterclockwise). Delvoye, W. (2010).....</i>	113
<i>Figura 39. Bustelli twisted.(Counterclockwise) Delvoye, W. (2010).....</i>	115
<i>Figura 40. Twisted Dump Truck. Delvoye, W.(2011) .....</i>	116
<i>Figura 41. Twisted Jesus.(Clockwise and Counterclockwise) Delvoye, W. (2009).....</i>	117
<i>Figura 42. Lusty Busty Delvoye, W. (2000) .....</i>	118
<i>Figura 43. Balloon Dog (orange). Koons, J. (1994-2000) .....</i>	120

<i>Figura 44. Grater Divide.</i> Hatoum, M. (2002).....	122
<i>Figura 45. Dormiente.</i> Hatoum, M.(2008) .....	123
<i>Figura 46. Graham.</i> Piccinini, P. (2016).....	125
<i>Figura 47. Jesus.</i> Delvoye,W. (2005). .....	127
<i>Figura 48. Tim.</i> Delvoye, W. (2006-2008).....	129
<i>Figura 49. Edunia.</i> Kac, E. (2003/2008).....	130
<i>Figura 50. Complex Pile.</i> Mc Carthy, P. (2007).....	133
<i>Figura 51. America.</i> Cattelan, M. (2016). .....	135
<i>Figura 52. Cloaca.</i> Delvoye, W. (2000) [original]. .....	137
<i>Figura 53. Merda d'artista.</i> Manzoni, P. (1961).....	138
<i>Figura 54. Cloaca Faeces.</i> Delvoye, W. (2000).....	139
<i>Figura 55. Apéndice para la Visualización del Empleado (AVE).</i> Yes Men (2005). .....	142
<i>Figura 56. Dismaland.</i> Banksy (2015).....	143
<i>Figura 57. Dismaland. Water Canyon Creek.</i> .....	144
<i>Figura 58. Dismaland. Little Mermaid</i> .....	145
<i>Figura 59. Dismaland. Cinderella.</i> .....	146
<i>Figura 60. The Body of Christ.</i> Hirst, D. (2005).....	148
<i>Figura 61. Nokidsincages.</i> .....	149
<i>Figura 62. Sint Stephanus I.</i> Delvoye,W. (1990).....	150
<i>Figura 63. Lego Concentration Camp.</i> Libera, Z. (1996).....	152
<i>Figura 64. Him.</i> Cattelan, M. (2001).....	154
<i>Figura 65. Anas Animatus HDL.</i> Lee, H. (2006 ). .....	155
<i>Figura 66. La Nona Ora.</i> Cattelan,M. (1999).....	157
<i>Figura 67. Always Franco.</i> Merino, E. (2013). .....	159
<i>Figura 68. Stairway to Heaven.</i> Merino, E. (2010). .....	160

<i>Figura 69. Hommage à New York.</i> Tinguely, J. (1960).....	163
<i>Figura 70. Metropolis I.</i> Burden, C. (2011).....	165
<i>Figura 71. Remote Control.</i> Sterbak, J. (1989).....	167
<i>Figura 72. D11.</i> Delvoye, W. (2007).....	169
<i>Figura 73. Concrete mixer.</i> Delvoye, W. (2013).....	170
<i>Figura 74. Cloaca N° 5.</i> Delvoye, W. (2006).....	171
<i>Figura 75. Medusa</i> (2018).....	186
<i>Figura 76. Batec d'Harmonia</i> (2018).....	186
<i>Figura 77.</i> Llorens, A. (c.a.1978). Juguete articulado .....	188
<i>Figura 78.</i> Llorens,A. <i>Hombre-pollo</i> (1989).....	190
<i>Figura 79.</i> Llorens, A. <i>Mariano</i> (2016).....	192
<i>Figura 80.</i> Cartel y portada del catálogo de <i>La Grandeur</i> (1997).....	210
<i>Figura 81</i> Llorens, A. (2001) <i>Le mur des ovations</i> .. .....	212
<i>Figura 82.</i> Llorens, A. <i>Prócer I</i> (1996).....	214
<i>Figura 83.</i> Llorens, A. <i>Prócer II</i> (1998).. .....	215
<i>Figura 84.</i> Llorens, A. <i>Le pacte I</i> (1998) y <i>Le pacte II</i> (1999).....	217
<i>Figura 85.</i> Llorens, A. <i>Le conciliateur</i> (1996) y <i>Le politique</i> (1996).....	218
<i>Figura 86.</i> Llorens, A. <i>La machine politique</i> (1999).....	219
<i>Figura 87.</i> Llorens, A. <i>Self-made Man</i> (1996) y <i>Le Vainqueur</i> (2000).....	220
<i>Figura 88.</i> Llorens, A. <i>Le Juste</i> (2001) y <i>Le sage</i> (2000).....	222
<i>Figura 89.</i> Llorens, A. <i>Íncrito</i> (1997).....	224
<i>Figura 90.</i> Llorens, A. <i>Le palanquin</i> (1997).....	225
<i>Figura 91.</i> Llorens, A. <i>Le dormeur</i> (2000) .....	226
<i>Figura 92.</i> Llorens, A. <i>L'éclairé</i> (2000) y <i>L'érudit</i> (1999).....	227

<i>Figura 93. Llorens, A. Le pionnier y Hommage à l'ingénieur idéaliste (2000 y 1997)..</i>	228
<i>Figura 94. Llorens, A. Les merveilles de l'aérostatique (1997).....</i>	229
<i>Figura 95. Llorens, A. El oxígeno, como saben y recordaremos, nos sirve para purificar la sangre. (1996).....</i>	230
<i>Figura 96. Llorens, A. La machine invincible (1999).....</i>	231
<i>Figura 97. Llorens, A. Homo Habilis (1996). .....</i>	233
<i>Figura 98. Llorens, A. Le Gourmet (2000). .....</i>	234
<i>Figura 99. Llorens, A. L'anarchiste (1999) y Le poète (1998).....</i>	235
<i>Figura 100. Llorens, A. Le donneur (1997) y Le martyr (1997).....</i>	236
<i>Figura 101. Llorens, A. La paix de l'ascète (1997) y Cándido (2000) .....</i>	238
<i>Figura 102. Llorens, A. Le paon (1997). .....</i>	239
<i>Figura 103. Llorens, A. Atlas I (1999).....</i>	241
<i>Figura 104. Llorens, A. Atlas II (1999).....</i>	242
<i>Figura 105. Llorens, A. Les anciens poupons (1997).....</i>	244
<i>Figura 106. Jean Le Rond d'Alembert. Sculpture, (1762-72). .....</i>	246
<i>Figura 107. Llorens, A. Máquina para la lectura con la debida distancia. (2004). .....</i>	252
<i>Figura 108. Llorens, A. Máquina para el besado público de niños (2003).....</i>	254
<i>Figura 109. Llorens, A. Prototipos para la cortesía ( 2003). .....</i>	256
<i>Figura 110. Llorens, A. Prototipo para la reverencia. (2005).....</i>	258
<i>Figura 111. Llorens, A. Protector lumbar para la colocación de primeras piedras. (2005). .....</i>	259
<i>Figura 112. Llorens, A. Máquina para la asunción de enormes responsabilidades. (2005). .....</i>	261
<i>Figura 113. Llorens, A. Liporreductor aeróbico de impulso inaugural (2004).....</i>	262

<i>Figura 114. Llorens, A. Poltrona estabilizadora reforzada con sistemas antidefenestración. (2004)</i> .....	263
<i>Figura 115. Llorens, A. Prototipo para la intimidación (2005)</i> ..	264
<i>Figura 116. Llorens, A. Máquina para el discurso con asentimiento general. (2004)</i> ...	265
<i>Figura 117. Llorens, A. Artefacto punitivo de doble efecto (2004)</i> . ....	267
<i>Figura 118. Llorens, A. Máquina para el automasaje y rascado (2004)</i> .....	269
<i>Figura 119. Llorens, A. Nave óptico-nostálgica (2005)</i> .....	270
<i>Figura 120. Llorens, A. Reproductor de sensaciones de autosuperación (2004) y Dispositivo móvil para la sosegada y deleitosa contemplación de la naturaleza (2005)</i> .....	272
<i>Figura 121. Llorens, A. Elevador melódico para momentos gloriosos (2005)</i> ..	273
<i>Figura 122. El autor con uno de los putti de La vida ingrávida (2014). (Foto Eduardo Peris)</i> .....	274
<i>Figura 123. Llorens, A. Putto o angelote</i> .....	276
<i>Figura 124. Angelote en vuelo</i> .....	278
<i>Figura 125. Llorens, A. Vista parcial de la instalación La vida ingrávida (2014) en espacio cultural La Rambleta, Ajuntament de València</i> .....	282
<i>Figura 126. Llorens, A. Putto en la instalación previa en Culdesac (2009) Valencia</i> . ...	284
<i>Figura 127. Llorens, A. Vista parcial de la instalación La vida ingrávida (2014) en La Rambleta, Ajuntament de València</i> , .....	285
<i>Figura 128. Putti o angelotes apilados para su almacenaje</i> . ....	286
<i>Figura 129. Llorens, A. Vista parcial de La vida ingrávida (2014)</i> .....	288
<i>Figura 130. Llorens, A. La vida leve (2012)</i> .....	289
<i>Figura 131. Llorens, A. (2012). Otra composición fotográfica de La vida leve</i> .....	290
<i>Figura 132. Llorens, A. Vista en alzado del Vehículo Motivacional (2010)</i> .....	294

<i>Figura 133.</i> Llorens, A.(2010) <i>Vehículo motivacional.</i> .....	295
<i>Figura 134.</i> Llorens, A. (2010). <i>Vehículo motivacional</i> Pinza en forma de “mano inocente” .....	296
<i>Figura 135.</i> Llorens, A. Vista en alzado de <i>Perfiladora de exclusión</i> (2010).....	297
<i>Figura 136.</i> Vista del mecanismo de presión para el troquel humano de la <i>Perfiladora de exclusión</i> (2010) .....	298
<i>Figura 137.</i> Vista de perfil de <i>Perfiladora de exclusión</i> (2010).....	299
<i>Figura 138.</i> Llorens, A. <i>Lastradora epistémica</i> (2011).. .....	302
<i>Figura 139.</i> Detalle de la argolla de fijación cervical de la <i>Lastradora epistémica.</i> .....	303
<i>Figura 140.</i> Llorens, A. <i>Prensas emocionales</i> (2011) .....	304
<i>Figura 141.</i> Llorens, A. <i>Prensa emocional</i> en versión masculina.....	305
<i>Figura 142.</i> Llorens, A. Vista trasera de la <i>Prensa emocional</i> , en versión masculina ...	306
<i>Figura 143.</i> Llorens, A. (2016) Primera prueba retrato de Barack Obama.....	310
<i>Figura 144.</i> Realización de ojos. Iniciando réplicas de ojos en exaduro, Barack Obama. ....	316
<i>Figura 145.</i> Detalle de la copia en exaduro de dentadura, Barack Obama. ....	317
<i>Figura 146.</i> Imágenes en proceso. ....	318
<i>Figura 147.</i> Llorens, A. (2016). Retrato de Barack Obama en fase inicial. ....	327
<i>Figura 148.</i> Llorens, A. Retrato de Barack Obama en fase de encaje. ....	321
<i>Figura 149.</i> Pie de rey para grandes proporciones. Diseño y fabricación propios. ....	322
<i>Figura 150.</i> Carencia de fotografías simultáneas. ....	323
<i>Figura 151.</i> Llorens, A. Retrato en barro de Barack Obama hacia la mitad de su realización. ....	324
<i>Figura 152.</i> Llorens, A. Retrato en barro de Barack Obama acabado .....	325

<i>Figura 153.</i> Llorens, A. Retrato en barro de Barack Obama acabado (foto Alfredo J. Llorens).....	326
<i>Figura 154.</i> Molde rígido de resina acrílica.....	327
<i>Figura 155.</i> Llorens, A. <i>Obama</i> . Primera reproducción en resina de poliuretano elástica con relleno de espuma. ....	328
<i>Figura 156.</i> Llorens, A. <i>Obama</i> . Fotografía del modelo y primera copia en resina de poliuretano del retrato de Barack Obama .....	329
<i>Figura 157.</i> Imagen del proceso de policromado con óleo.....	330
<i>Figura 158.</i> Inicio de colocación de cabellos en cabeza, cejas y pestañas .....	331
<i>Figura 159.</i> Policromía terminada y cejas en proceso.....	332
<i>Figura 160.</i> Detalle de textura de piel, cabellos y policromía.....	333
<i>Figura 161.</i> Llorens, A. (2020) <i>Obama</i> . Primera prueba en resina de poliuretano policromada y con cabellos, del retrato de Barack Obama.....	334

## **APÉNDICE**

Como complemento referencial adjuntamos, completos en el presente apéndice, aquellos artículos propios o referidos a la obra propia que, de algún modo, hemos citado a lo largo de esta tesis doctoral.



## **1 - Román de la calle. La comédie humaine: entre la ironía y la parodia**

[Texto del catálogo de nuestra exposición *La Grandeur* (1997) en Sala de Exposiciones Ibercaja, Valencia]

Algunas reflexiones en torno a las propuestas escultóricas de Alfredo Llorens

*L'ironie c'est un art d'effleurer. Jankélevitch ( 1936 )*

-1-

En realidad no podría existir la ironía sin una conciencia –una mirada consciente– capaz de concebirla, hábil en contrastar situaciones, versada en admirar las plurales divergencias emergentes y dispuesta siempre a entrar plenamente en su juego, aunque sin por ello renunciar al mantenimiento de una determinada “distancia de seguridad”. Porque, ciertamente, en el ejercicio de la *mirada irónica* nos sabemos y consideramos radicalmente espectadores activos –y por ello también autoconscientes–, ocupando nuestro reservado lugar en las gradas del espectáculo.

De hecho la mirada irónica no sólo se limita a contemplar sino que simultáneamente enjuicia, apuesta y juega, es decir, que participa, aunque a la vez sabe reservarse, interpreta para simpatizar o fustigar –según los casos–, pero nunca es, por supuesto, neutral o pasivamente indiferente.

Bien es cierto que todo aquello que, de uno u otro modo, desgarrar al hombre, sus inconsecuencias, sus promesas sinceras y sin embargo no cumplidas, sus puntuales e intermitentes idealismos –en continuo conflicto con su conducta-, sus ensueños, frecuentemente minados por el zigzagueante decurso de la historia, constituye, sin duda, una inagotable fuente de ironía. Quizá de sana ironía, socráticamente útil, toda vez que el juego irónico siempre conlleva – y despierta- una cadena de agudos interrogantes.

¿Acaso hemos olvidado la huella etimológica del término griego, donde “eironeia” supone el recurso a una interrogación que *finge* ignorancia, que *simula* intensamente a la vez que *cuestiona* con eficaz inmediatez?

Es así como –a nuestro modo de ver- el curioso mundo elaborado por Alfredo Llorens lanza una serie de miradas retrospectivamente irónicas, estableciendo una especie de puente colgante sobre la historia –en torno a determinados personajes, situaciones, ensueños compartidos y eventos problemáticos- que permite, en cualquier caso, el retorno hacia el presente a través de nuestra propia participación.

Por lo común suele hablarse de *ironía inmanente* siempre que los elementos constitutivos o las condiciones necesarias al juicio irónico se hallan reunidos –como intencionadamente predispuestos- bien sea en la naturaleza o en el hombre. En tales circunstancias es como si –dichas condiciones y elementos- se encontraran, *a fortiori* y desde siempre, potencialmente insertos en los datos de lo real, aguardando el adecuado momento de actualizarse, precisamente en el encuentro con la conciencia irónica.

Pero, a decir verdad, no sólo la naturaleza, también la historia y el comportamiento humano –cabe pensar- conllevan su propia ironía inmanente en espera de ser oportunamente interrogados desde/por un *discours railleur*, cuyo sentido sólo aparentemente obvio e inmediato es, por cierto, el reverso o la inversión de su significado real y profundo.

Tal es la estrategia de la mirada reconstructiva que Alfredo Llorens se ha decidido, resolutivamente, a lanzar –*pince sans rire*- sobre la herencia del sujeto moderno, perfilado y definido por las abiertas expectativas del histórico iluminismo, considerado ahora en su quehacer plástico a través del espejo retrovisor, hecho parodia.

No en vano –es bien sabido- la ironía se define, ante todo, por la cadena de contraposiciones que, en el medio expresivo, se establece entre el sentido aparente y el sentido profundo que vehicula. Es por ello que apela inevitablemente a nuestra interpretación: la necesita y exige, con decisión, en la medida que depende –su propio desarrollo- de la intencionalidad de nuestra conciencia.

Téngase en cuenta que –en este caso- la ironía reside en los contrastes que se posibilitan y articulan entre el sentido inmediato, que denotativamente descubrimos en las propuestas escultóricas, y los correspondientes resultados, propios de la actividad del pensamiento, que de tal lectura connotativamente se derivan. No por casualidad, desde una perspectiva retórica, la ironía es una figura de pensamiento y no una figura de dicción.

No se trata pues, de cambiar el posible sentido “literal” de las imágenes sino de *mantener y contrastar* tal sentido inmediato con aquellos otros arracimados sentidos que es capaz de urdir y desvelar el pensamiento en su particular ejercicio, agujoneado por las eficaces estrategias de la ironía.

Lo sabe bien Alfredo Llorens desde el momento que, con sus propuestas artísticas, lanza un reto a la inteligencia receptiva, apostando a favor de su capacidad para desenredar el hilo del ovillo tras la máscara burlesca del discurso plástico. Pues, de alguna manera, la mirada irónica postula una determinada simpatía –una especie de guiño- entre el autor y el lector de sus inesperadas y sorprendentes imágenes tridimensionales, los cuales se reconocen cómplices y decididamente dispuestos a comprenderse a través del juego de elementos sobreentendidos.

Atendamos, desde tal perspectiva, a la sugerente instalación *Les anciens poupons*, que posiblemente recopile y recoja, de manera paradigmática, la idea general de toda la muestra.

Ciertamente el contraste irónico constituye, con su sagaz mordacidad, *une plaisanterie piquante*. No se trata, ni mucho menos, de un hábil conjunto expositivo donde los recordados muñecos de antaño nos sean amable y retrospectivamente presentados. Son justamente y por el contrario, sus propios y enigmáticos dueños los que –ocupando su lugar- se han metamorfoseado en poupons empalados, con sus rostros orondos y nostálgicos, quizá surcados de renunciadas y pérdidas, en medio de una agitada,

común y paradójica huida hacia delante, que les conduce ácidamente hasta nuestro presente.

Sin duda la ironía que emana del conjunto no sólo supone la unión y la oposición de significados contrarios, surgidos en el plano de la interpretación –y los títulos de las obras vienen así, en cada caso, a desempeñar una parte muy activa en tales propuestas-, sino que además impone y establece una curiosa dialéctica entre la vertiente lúdica y la paralela seriedad, es decir, entre una cierta e innegable comicidad y la gravedad del tema emergente, que puede incluso, en determinadas circunstancias, rozar la frontera de un sentimiento trágico ante el particular decurso –así grotescamente reinterpretado- de la historia.

Diríase pues, que en cada uno de sus planteamientos Alfredo Llorens entrecruza siempre diversos niveles de interpretación, pero no barajando en la misma propuesta formal pasajes y elementos estrictamente serios con la intercalación de otros extrañamente bizarros y cómicos, sino que esa dialéctica de contrarios se da intrínseca y simultáneamente en la unidad del discurso ofrecido, no por adiciones y alternancias establecidas entre momentos dispares sino de una manera evidentemente unitaria.

¿ Podemos pasar –ahora- por alto aquella fundamental contribución de los pensadores románticos respecto a su concepto de ironía, en la cual supieron ver –tras su estatuto y alcance metafísico- las huellas de la libertad de lo subjetivo en relación a lo objetivo, es decir del yo frente a la realidad? ¿No cabría adivinar, así, un determinado sustrato moral en medio de esta reflexión sobre el comportamiento humano que, de hecho, Alfredo Llorens nos lanza astutamente (al margen de cualquier opción de explícita crítica social). Enfrentando en su mirada irónica el trasfondo histórico de lo objetivo y el solapado pulso de su personal subjetividad?

Elocuentemente, bajo una apariencia quizá ligera, afloran propósitos *frappants* sobre cuestiones fundamentales de la existencia. Ese y no otro es el subterfugio y el poder de la opción irónica, que roza sin exhibir, que comunica sin declamar y que nos deja claramente predispuestos a la interpretación, aunque libres y con plena responsabilidad frente a nuestra propia lectura.

Ya apuntábamos anteriormente la relevancia que conlleva, en esta muestra de Alfredo Llorens, el encuentro entre las obras y su correspondiente título. No se trata –como puede suceder en otro tipo de propuestas artísticas- de una mera etiqueta de identificación y reconocimiento para su virtual catalogación. Ni tampoco de un contrapunto poético o un complemento de estricta insinuación referencial. Más bien diríamos que cada uno de los títulos forma plenamente parte del discurso expositivo y de la estrategia irónica: *La paix de l'ascète*, *Le conciliateur*, *Homo habilis*, *Self made man*, *Inclito* o *Le paon* nos abren – en cuanto a títulos- las puertas de la dialéctica intelectual que necesitamos establecer – como lectores- frente a la obra, de la que indiscutiblemente participan los propios títulos.

Incluso es posible que la presencia activa del título empuje nuestra interpretación *desde el ámbito de la ironía hacia el contexto de la parodia*, ampliando eficazmente, de este modo, los efectos estéticos y las reacciones de nuestra recepción.

No en vano *la parodia se perfila como una especie de obra segunda*, construida a partir de / inspirada en un modelo explícito y concreto, al que transgredir. Así pues, como *imitación deformada*, de alguna manera parodiar supone la relativa celebridad de la imagen de la que el propio proceso se deriva. De este modo, por ejemplo, *Le paon* o *L'érudite* apuntan no sólo a determinados personajes históricos sino incluso a figuras genéricas intencionadamente extraídas de un matizado contexto, que devienen –por ello- auténticos símbolos de un período si los entendemos en su correspondiente alcance: *Le roi* o *Le philosophe*.

De este modo de, nuevo, se implica con mayor intensidad al receptor en el entramado paródico al acentuar –como condición básica- la comunidad del contexto cultural existente entre el autor y el público.

Parodiar es, por tanto, transformar una *obra primera*, bien sea para incidir directamente sobre el contenido del modelo o para alterar sus *valores formales*, es decir, su conformación. O asimismo –como es el caso que nos ocupa en estas reflexiones- para ejercitar paralelamente ambas estrategias transgresoras, tanto frente a la forma como también respecto a sus asociaciones semánticas, justamente una misma y simultánea intervención.

Desde esta perspectiva la parodia entra en los juegos de una creación artística típicamente de *segundo grado* y -junto con la ironía, a la que ya hemos dedicado nuestros precedentes comentarios- se ha convertido, por cierto, en uno de los *recursos de relectura, citación y referencia* más influyentes en la creación de nuestra época, con clara proyección en el horizonte del arte contemporáneo.

Por su parte Alfredo Llorens con sus *petits poupons* de espuma de poliuretano, de látex y serrín o confetti, con sus historiadas estructuras de madera, sus técnicas mixtas (poliéster, poliespán, gres, cuerdas y tela), elabora y construye espacios artísticos directamente habilitados por la antítesis y la asociación de ideas, quizá como forma relevante de medir la distancia existente entre la realidad y el ideal.

Sus personajes y situaciones, a través de la radical y cómica desnudez –convertida en la puerta principal de los contrastes-, nos provocan una especie de *sonrisa interior*, quizá altamente catártica y no exenta de una extraña y distanciada empatía, anclada en la memoria histórica compartida.

Nos obliga con ello Alfredo Llorens a contrastar dos imágenes heterogéneas en cada una de sus propuestas: la que nos presenta realmente y aquella otra representación a la que, de hecho, figuradamente se refiere. Trátase, pues, de establecer, como mínimo, una suerte de comparación entre dos realidades: una que hallamos expuesta –aquí y ahora- ante nosotros y otra que se vislumbra en la perspectiva de la historia, de la mano de nuestro *museo imaginario*. Al socaire de ese juego de encadenadas disyunciones e intersecciones se establece el anhelado encuentro/contraste entre lo real y lo ideal.

¿Podrían así entenderse los recursos estéticos de la ironía y la parodia, propiamente, como *acciones de justicia* (Pascal), transformándonos –con su reiterado uso- en potenciales jueces, en buscadores de una posible y contrastada verdad que nos inquieta? Recursos propios, quizá, de nuestra *mirada subjetiva*, enfrentada una y otra vez al encadenamiento de los contrastes, aquellos que nosotros mismos propiciamos en nuestra existencia.

Sin embargo este conjunto de reflexiones sobre el comportamiento humano –que, de hecho, constituye el horizonte donde se instala y se mueve con holgura el quehacer artístico de Alfredo Llorens- puede apuntar asimismo hacia la perspectiva de la *autocrítica*, aunque sólo sea a través de la aguda consideración de las condiciones y

circunstancias históricas que envuelven sus personajes, cuya alargada sombra no nos es ajena en esta diluida posmodernidad.

Quizá les *anciens poupons* puedan devenir a su vez –y a través de nosotros mismos- les *poupons du demain*.

Por supuesto el agudo espíritu de la ironía y de la parodia siempre simplifica, pero justamente al simplificar las cosas facilita y hace patente aquel juego de antítesis deseado. Un juego que acompaña –de uno u otro modo- al sentimiento trágico del destino humano, a la fatalidad interior que nos define. Porque, a menudo, podemos ser víctimas no sólo de nuestra posible debilidad sino, sobre todo, de nuestra propia fuerza, al entrar en conflicto nuestros intereses más inmediatos y nuestros ideales.

Ésta es posiblemente la paradoja de la *comédie humaine* que arroja la desnudez de los personajes de la presente muestra. Por eso la *ironía directamente planificada*, que aflora, una y otra vez, en las singulares propuestas escultóricas de Alfredo Llorens, bien puede transformarse –à rebours- en otra ironía indirecta y sobrevenida, capaz de reflejarse asimismo en el espejo frente al cual nos acicalamos cotidianamente.

Román de la Calle

Catedrático de Estética y Teoría del Arte

Universidad de Valencia



## **2 - La plaza liberada. Un ejemplo de resignificación del espacio público desde la escultura.**

Llorens, A. (2019). *La plaza liberada*.

*Un ejemplo de resignificación del espacio público desde la escultura*. [ponencia],

I Congreso Internacional de Escultura Monumental ALMA 2019, Almacelles, Lleida.

Al presentar mi propuesta para el presente congreso se me planteó por parte de la dirección una cierta duda respecto a la ponencia por su carácter quizás demasiado centrado en un trabajo propio que pudiera restarle interés. Aceptando como muy razonables dichas reservas, aduje que en la ponencia simplemente iba a hablar de temas generales propios de la escultura monumental utilizando, eso sí, mi trabajo como ejemplo de un posicionamiento al respecto de dichos temas pues, al fin y al cabo, del mismo modo que en otras disciplinas se pide a los ponentes presentar sus propias investigaciones, la mía, como escultor, es de carácter práctico y se sustancia en el propio proyecto. Es por ello que en mi comunicación trataré solo descriptivamente las cuestiones técnicas y formales propias de la pieza, que servirán como hilo conductor para plantear cuestiones que irán surgiendo, abiertas a la discusión, a lo largo de la ponencia, centrándome en su carácter más general como elemento de resignificación del espacio público.

La Plaça de la Pau de Vall d'Uixó, en Castellón, estaba presidida desde 1943 por una Cruz de los Caídos cuya indudable estética neoherreriana, aun habiendo sido desposeída años atrás de algunos símbolos, así como su monolítica sobredimensión para la referida plaza, mostraba claramente su carácter franquista. Un grandilocuente monumento unidireccional concebido para ser observado desde la avenida adyacente reduciendo la plaza a la condición de mero suelo donde apoyarse. Un monumento de indudables aires fascistas hecho para ser visto desde la distancia que ignora absolutamente el espacio

donde se ubica entrando incluso en conflicto visual con las palmeras que lo circundan. Un monumento que, paradójicamente no forma parte del lugar que ocupa.

Decidido su derribo en cumplimiento de la ley de memoria histórica, el ayuntamiento planteó la necesidad de un monumento que conmemorase el carácter musical de esta pequeña ciudad que cuenta con tres bandas de música y ha dado múltiples músicos de primer nivel mundial.

Como sabemos, todo monumento es expresión de un poder y siendo este ayuntamiento de signo contrario al anterior era previsible la polémica que iba a acompañar al proyecto. Por su carácter simbólico, la escultura pública se convierte frecuentemente en campo de batalla política concitando a menudo las críticas más furibundas por parte de poderes antagónicos. Vall d'Uixó tiene, aparte de la musical, una gran tradición taurina que ya se vio representada monumentalmente por el consistorio anterior en la figura de un gran toro emplazado en el principal acceso a la población y el ayuntamiento progresista vio también en este proyecto la ocasión para equilibrar la situación aunque del modo más conciliador posible pues gran parte de la población preferiría que su ciudad fuera célebre por otras cosas. Resulta curioso comprobar cómo sólo cuando se trata de polemizar, la escultura pasa a ser percibida socialmente como un asunto importante. Merece reflexión aparte que tan a menudo la escultura pública adquiera relevancia social únicamente desde el conflicto.

En el caso que nos ocupa, el derribo tuvo que ser asistido por la Guardia Civil tras ser paralizado por un centenar de personas, algunos de los cuales habían llegado incluso a atacar las máquinas neumáticas asumiendo graves riesgos para su seguridad.

Posteriormente, durante la instalación de la pieza, la reacción se redujo ya sólo a algunos insultos y a críticas en redes sociales de la plataforma “Salvemos la cruz”, el Partido Popular de La Vall y en menor medida, en la página del ayuntamiento.

En este orden de cosas planteamos un monumento de carácter conciliador, que pudiera con el tiempo ser asumido incluso por sus detractores, concebido teniendo en cuenta el espacio que ocupa, sus dimensiones y flujos, y también, por qué no decirlo, que se adaptara al reducido presupuesto con que se contaba. Pretendimos pues en este trabajo alcanzar un diálogo entre el lugar, la obra y las personas como detallábamos ya en su introducción:

*El espacio público no es lugar para la imposición. Entendemos que este es el trasfondo de una demolición que, lejos del revanchismo del que se suele acusar desde determinados sectores a estos actos, lo único que pretende es devolver al pueblo en su conjunto un espacio arrebatado por imposición.*

*Un espacio que es de todos. Conviene no olvidarlo, ni para crear controversias ni tampoco para arrebatarlo de nuevo pero en otra dirección. El espacio público merece como tal un respeto por parte del artista pues una vez intervenido va a tener una presencia y una significación constante en la vida de las personas. Por ello no debe ser reducido a mero expositor público a capricho del autor.*

*Intervenir un espacio público es tratar de aportarle algo, tratar de entenderlo y de dotarlo de un significado ya sea social, funcional o conmemorativo. Es tratar humildemente de mejorar en algo la vida de aquellos en cuyas vidas vamos a introducir una presencia que entendemos jamás debe ser percibida por ellos como una imposición.*

La plaza es un lugar muy animado donde el trasiego peatonal y rodado da la medida del pulso de la pequeña pero muy dinámica ciudad. Justo en su centro, a modo de rotonda pero con amplias aceras se alzaba la cruz sobre un robusto pedestal y flanqueada por cuatro palmeras.

Entre el pedestal y las copas de las palmeras, que decidimos conservar en el proyecto, con la ausencia de la cruz se podía generar un sugestivo espacio, justo por encima del tráfico rodado y a la altura de la vista de los peatones, donde podía desarrollarse nuestra propuesta.

La práctica inaccesibilidad de la isleta por el tráfico frecuente ya descartaba cualquier propuesta funcional o transitable de resignificación del referido espacio por lo que resultó lógica la opción de generar un lugar conmemorativo e irrepetible, un monumento que, a diferencia de la colosal cruz, se relacionase mejor con el espacio que ocupa y con la totalidad de las personas de cuyas vidas, en cierto modo, iba a pasar a formar parte.

Cabe llegados a este punto recordar, en la línea apuntada por Javier Maderuelo<sup>59</sup> que desde el pasado siglo, la escultura ha venido siendo desplazada del espacio público por la

---

<sup>59</sup> Maderuelo.J, (1994), *La pérdida del pedestal*, Madrid, Cuadernos del círculo.

omnipresente publicidad como generadora de significados sin otro fin que el comercial. Es por ello que entendemos necesario como servicio social disputar dicho espacio entendiendo nuestro trabajo, más allá de la plástica, como un conjunto complejo de estrategias comunicativas. En este sentido y trascendiendo nuestro propio discurso plástico como escultores, trataremos de utilizar los más diversos lenguajes en función de su idoneidad para la creación de significados desde una concepción *expandida*<sup>60</sup> de la escultura más allá de sembrar por doquier muestras inequívocas y genéricas de nuestro arte que apenas dialoguen con el lugar que ocupan ni con el público que lo habita.

En función de esta idea decidimos recurrir a una concepción escultórica tradicional como medio para la generación de significado en un espacio público. Como referíamos en el proyecto: *Entendiendo que un lenguaje incomprensible no vuelve más profundo un mensaje, a la hora de definir formalmente el nuevo monumento se ha buscado un lenguaje escultórico figurativo y un tema alejados de innecesarias dificultades formales o discursivas que no hubieran hecho otra cosa que convertir nuestra propuesta, a ojos del público, en una nueva imposición estética por parte de una nueva elite. Hemos evitado no obstante, caer en planteamientos temáticos y formales meramente anecdóticos.*

Nuestra propuesta se sustanció en ofrecer una interpretación simbólica y lúdica de la céntrica plaza como el lugar desde donde *se dirige armónicamente el trasiego dinámico y pujante de la ciudad* mediante la evocación de la figura de un imaginario director que, desde el lugar reinterpretado y antes ocupado por el símbolo franquista, dirige dicho trasiego como si de una pieza musical se tratara.

La plaza entendida como epicentro vital de la ciudad la cruz trasmutada en pódium desde el cual planteamos un figurado director bajo cuya batuta se transforma metafóricamente en música el latido mismo de la ciudad.

Para evitar en la referida figura cualquier interferencia debida a un sesgo de género o social, decidimos dotar a la pieza de connotaciones formales propias del generalizado imaginario de las esculturas de ángeles del S.XIX buscando ese tipo de belleza andrógina que, a modo de ejemplo, personificó el joven Tazio, del film *Muerte en Venecia*, de

---

<sup>60</sup> En la línea definida por Rosalind Krauss con el concepto de campo expandido en la escultura.

Visconti, si bien mostrando nuestro personaje desnudo, con un tratamiento más detallado en cara y manos que va perdiéndose hacia abajo obviando así su definición sexual por mor de la creciente textura y fundiendo en su anatomía lo masculino y lo femenino. De este modo evitamos adscribir en nuestra obra la dirección musical a un género, época o estatus concreto.

Optamos también por dotar a la pieza de un tamaño grande, acorde con el espacio aunque manteniendo la escala humana para evocar la idea de una dirección real, humana, evitando la posible lectura del monumento como mera alegoría ornamental de exaltación de la música que hubiera propiciado un tamaño mayor. Más que una escultura autorreferencial, la pieza fue concebida como elemento expresivo para generar una metáfora que la trascienda buscando que la propia plaza se convierta en obra, en figurado corazón armónico del trasiego de la ciudad convertido en música.

Entendemos que la elección consciente de un lenguaje figurativo y en cierto modo decimonónico para un proyecto de arte público puede ser percibido como un cierto desafío al historicismo de esa norma no escrita que a veces parece determinar la vigencia de unos lenguajes sobre la obsolescencia de otros. Bien, lo es.

Entendemos simplemente que vengan de donde vengan los distintos lenguajes, son recursos que pueden resultar idóneos para la expresión de una idea y resultaría tópico renunciar a ellos por mor de la referida visión historicista.

Mantenemos que, del mismo modo que el cine o la publicidad echan mano con entera libertad de los más variados lenguajes y universos estéticos, los artistas visuales, en tanto comunicadores que somos, debemos poder movernos con entera libertad expresiva por entre lenguajes y estéticas sin más cortapisas ni limitaciones que las que se desprendan de nuestro propio conocimiento y por supuesto, no debemos ponérnoslas nosotros mismos. En nuestro caso, como escultores, nuestra formación suele ser la más variada conceptual y técnicamente, ello nos otorga ciertas ventajas si así lo queremos pues nos brinda la posibilidad de expresarnos con tantos lenguajes y materiales como nuestra libertad nos sugiera. Hagamos pues uso de ellos como modo de recuperar para la escultura una cierta relevancia social. Ocupemos nuestro espacio.



### 3 - Del ridículo en la escultura I

[Llorens, A. (2015) Del ridículo en la escultura, *Las nueve musas, revista de arte y humanidades*]

La escultura ha sido casi siempre entendida como una disciplina solemne. Un laborioso desempeño, casi siempre masculino, llevado a cabo por tipos ridículamente solemnes. Tipos tozudos, obsesivos, perseverantes y conscientes de cargar sobre sus hombros la inmensa responsabilidad de estar creando algo eterno. El escultor siempre sintió que estaba dando eternidad a lo representado, siempre se creyó solemne demiurgo que desde la rudeza de su taller y siguiendo la mística del sufrimiento creador, da vida a la materia inerte y otorga carácter cuasi divino a aquello en lo que pone el ojo. El escultor se sabe hacedor de arquetipos para la Historia y riguroso creador de cánones que definirán para siempre jamás lo bello y lo bueno.

Frente a la etérea levedad de la pintura, frente a su precedero ilusionismo y fragilidad, el escultor se ufana de poder ofrecer obras reales, corpóreas, en eterna piedra o en contundente metal. Es por esto que, por un lado, el potentado se interesa por la escultura como seguro vehículo para alcanzar la Gloria y por otro el escultor se acerca al poderoso para poder llevar a cabo su obsesión con la barriga medianamente llena. Esta singular simbiosis de pomposos, este choque de trenes entre egos supremos, es casi una constante en la historia del arte que, si la observamos desde una perspectiva irónica, se convierte en fuente inagotable de ridículas situaciones.

La escultura pues, es un pomposo oficio que siempre se desarrolló al abrigo de no menos pomposos personajes, poderosos de toda época y lugar que siempre se sintieron profundamente conscientes del insigne lugar que la Historia, Dios o la Creación misma les habían asignado. Personajes de diverso pelaje y procedencia, emperadores, reyes, guerreros o prohombres, henchidos todos de sí mismos, dispuestos sin vacilación alguna a

regir con mano firme y mente preclara los destinos de sus congéneres presentes y futuros, a determinar inflexibles la geografía y la historia, a decidir la vida y la muerte misma.

A excepción del bruto de Atila o quizás se me escape alguno más, todo sátrapa que se precie ha dispuesto a su antojo de algún escultor para dejar cumplida rúbrica de su excelso paso por este mundo. Para que no olvidemos su Grandeza y su grave gesto ya sea en actitud sedente, rampante, ecuestre, galopante, combatiente, genuflexa, yacente, orante, vigilante. Como quiera que el prohombre pretenda ser presentado para despertar la admiración de futuras generaciones y desafiar con su imagen a la mismísima noche de los tiempos.

Por eso la Escultura, cuando es concebida desde la ironía, resulta tan cercana al ridículo, por eso es idónea para representarlo y para hablar de él.

El trabajo del escultor siempre tuvo que ser solemne para agradar al poderoso, para exaltarle en la Victoria, idealizarle para la Historia o acompañarle en la Eternidad. La interesada relación entre Escultura y Poder ha sido una constante que, en términos irónicos, ha dado grandes frutos a lo largo de los tiempos. Desde el Antiguo Egipto hasta la actualidad, los escultores del Poder, si los revisamos con ironía, nos han ofrecido idealizaciones inverosímiles, rimbombantes alegorías y delirantes monumentos a los que nos iremos asomando en próximos artículos. Trazaremos una breve antología del ridículo en la relación entre escultura y poder desde la antigüedad hasta nuestros días en la tortuosa, difícil y esperamos disparatada línea histórica que trazaremos y que discurrirá desde el templo a la rotonda, de Ramsés a Ripollés...

Abramos la puerta al ridículo en el Arte.

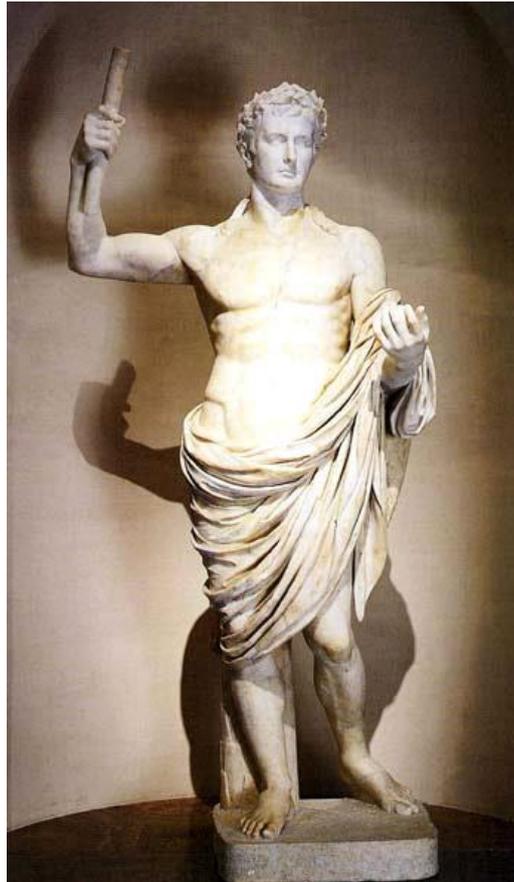
#### 4 - Roma y la modernidad

[Llorens, A. (2015), Roma y la modernidad,

*Las nueve musas, revista de arte y humanidades.*]

La exaltación hasta el ridículo del poderoso ha existido, a poco que busquemos, en todas las épocas y civilizaciones, La Escultura a menudo ha sido su mayor exponente como podremos observar en la rica y extensa estatuaria romana.

Hundiendo sus raíces en la Grecia clásica, Roma estableció las bases legislativas y políticas que incluso hoy en día rigen nuestras vidas. También en su inicial República como en su posterior etapa imperial y su decadencia, podremos hallar similitudes con nuestro último siglo que van mucho más allá de lo político pues, incluso en los gustos estéticos, parecen repetirse patrones que atienden a las distintas etapas de cada período y que se repiten con ligeras variaciones a lo largo de los tiempos. En este sentido veremos en el presente artículo cómo podemos trazar en la escultura romana un curioso paralelismo con la presente dialéctica entre modernidad y posmodernidad y con sus respectivas extensiones estéticas.



Augusto o Tiberio en desnudo heroico. Museo del Prado.

El desnudo heroico, como tantas cosas, fue heredado de la escultura griega en las postrimerías de la República.

Se trataba de un recurso formal utilizado en la escultura griega para afirmar el carácter divino del personaje retratado mediante la perfección anatómica en el desnudo, mostrándole así, claramente por encima de humanas imperfecciones, igual a un dios.

En contraste con la fama de extendida depravación que a menudo se le atribuye, la supuestamente libertina Roma siempre mostró frente al desnudo una actitud sumamente púdica. Los escultores romanos actuarán respecto al desnudo heroico con un recato más propio de un club parroquial pues, a diferencia del desnudo integral que exhiben las esculturas griegas, en Roma se tallarán estas cubiertas con un púdico manto ceñido a las caderas para evitar al respetable público la inusitada exposición directa a los ilustres genitales de los prohombres retratados.

Si bien en Grecia se reserva para dioses o héroes mitológicos, en Roma el recatado desnudo heroico se emplea para representar la apoteosis o deificación de una persona y se convierte en un fenómeno tan común que se llegan a esculpir heroicas figuras, generalmente copias de esculturas griegas clásicas, que presentan un hueco en sus cuellos para, a modo de maniquí, encastrarles el retrato escultórico del personaje a homenajear. En general se representa así a los emperadores de modo póstumo aunque no faltarán los intentos de algunos maníacos por alcanzar su propia deificación en vida, actitud a nuestro entender de un superlativo ridículo.

Un gran ejemplo de ello nos lo hubiera proporcionado, sin duda alguna, el bueno de Calígula, primer emperador que se presenta ante su pueblo como un dios, de no ser porque en su corta vida hizo tantos amigos que murió asesinado a los veintiocho años y se le aplicó en honor a sus méritos la "damnatio memoriae". Este término, aunque acuñado con posterioridad, alude a un mecanismo, opuesto a la apoteosis, que se aplicaba a emperadores y prohombres de infausto recuerdo tras su fallecimiento. Consistía en borrar todo vestigio de su existencia, toda memoria, monumento o ley por él promulgada. El desnudo heroico es en si un recurso con fuerte carga de ridículo pues no deja de ser una teatral idealización laudatoria un tanto pasadas de vueltas, una pomposa representación impostada que, a buen seguro, debió llevar no pocas veces a los romanos a la disimulada carcajada clandestina o al menos a la sonrisa, a la vista del contraste entre la representación escultórica y el personaje real.



Claudio divinizado. Museos del Vaticano.Roma.

Sólo hay que imaginar el efecto que nos produciría en nuestros días una representación similar. Unos cuerpos idealizados, hercúleos y gráciles con los retratos, encastrados a modo de pétreo corta y pega, de nuestros actuales mandatarios tallada con toda pompa y en mármol del bueno, de ese tan blanco y sin vetas...

Volviendo a nuestro paralelismo inicial, podemos entender el desnudo heroico, con toda su carga de clasicismo, proporción, simetría, sobriedad y búsqueda esencial de sugerir perfección como reflejo de una mentalidad "moderna", fruto de una sociedad y un sistema de valores en claro apogeo. Podríamos afirmar que el desnudo heroico romano, persiguiendo la euritmia y el equilibrio, pese a su carácter historicista al tratar de imitar esculturas griegas, es moderno, ridículamente moderno. Del mismo modo el retrato escultórico de los emperadores, que hasta la tardía influencia cristiana siempre se caracterizó por su gran realismo, en tiempos de Augusto y hasta Adriano presenta una

similar tendencia hacia el clasicismo, el equilibrio, la sencillez y la armonía formal que entendemos como propias de una etapa asimilable a la modernidad. Con Adriano, el Imperio Romano alcanza su máxima extensión territorial. Roma ha alcanzado su culmen y ya nunca volverá a ser igual. Se inicia una larga decadencia cuyo reflejo podemos hallar, a nuestro entender, en la escultura, incluso en el mismo retrato del emperador.



Adriano triunfante. Museo del Hermitage, San Petersburgo.

Este retrato marca el inicio de una tendencia formal que se prolongará durante ochenta años hasta la Dinastía Severa, con características que, en nuestro próximo artículo, bien podremos calificar de posmodernas.



## 5 - La Roma Híster

[Llorens, A. (2016) La Roma híster,

*Las nueve musas, revista de arte y humanidades*]

Nos referimos en el presente artículo a la convencional estética hipster de nuestros días, aunque dicho movimiento tenga en realidad mucho más recorrido, como la representación formal de la también ecléctica, decadente y por ello superficial posmodernidad.



Retrato escultórico de Adriano

Retomando brevemente la tesis de nuestro anterior artículo, proponíamos que cabe encontrar en la estatuaria romana, al menos cuando es referida a los emperadores, un paralelismo formal con nuestra contemporánea contraposición entre modernidad y posmodernidad.

Decíamos que podíamos observar en las esculturas de emperadores, a menudo presentados en desnudo heroico, un tratamiento formal tendente a la euritmia, el equilibrio, lo esencial y medido, que podríamos tomar como proyección estética de unos valores en auge una sociedad pujante, creciente, en donde la escultura cumple su función propagandística con claridad y concisión.

A menudo en la historia, las sociedades en auge han proyectado estéticas, si se nos permite el símil literario, tendentes al conceptismo mientras que las sociedades en decadencia han tendido más al culteranismo. Sin pararnos a profundizar demasiado, podemos referir como ejemplo la dicotomía entre la escultura clásica y la helenística en Grecia, que también se dará en el arte renacentista en contraposición al manierismo y el posterior barroco.

Se observa pues en las obras de arte de los distintos periodos, y en nuestro caso en la escultura, unas búsquedas estéticas tendentes a lo ideal durante el apogeo mientras que en la decadencia, acusando el vacío provocado por el ideal caduco, bien podríamos decir que, estéticamente, la decadencia se muestra en el triunfo de lo anecdótico sobre lo esencial.

El Imperio Romano alcanza su máxima extensión en tiempos del emperador Adriano. Si bien con él no se puede hablar de una caída que aún tardará un siglo en materializarse, sí que podemos afirmar que el Imperio Romano ya va siendo una idea madura que empieza a perder el vigor necesario para seguir creciendo. Entendemos así que los pujantes valores republicanos, después de llevar a Roma tan lejos, van perdiendo la inercia proporcionada por su fulgurante ascenso y comienzan ya a declinar. La proyección estilística de este declive comienza ya en las barbas filohelénicas de las estatuas de Adriano que, en lo que podríamos definir como un proceso de "hipsterización" estética, abren paso a una serie de bizarras innovaciones formales, basadas en la exageración del detalle en detrimento del conjunto. Estas innovaciones hallarán su máximo exponente formal en lo que podríamos definir como una explosión escultórico-

capilar solo comparable en la historia del arte con el eclecticismo y gusto por lo decadente que, quince siglos más tarde, reventará en el Rococó.

Es aquí donde situamos nuestro paralelismo. La efigie de Adriano representa, aún con cierta discreción, la aparición de unas barbas y cabelleras que luego irán adquiriendo entidad propia en los retratos de sus sucesores, ganando importancia formal hasta el punto de acaparar estrepitosamente la atención en las composiciones desplazando con su violento claroscuro toda atención fisionómica y dificultando todo intento de profundización psicológica a través del retrato una peluquería hipertrofiada y rampante que fagocita y reduce la escultura a casi un metro y anecdótico ejercicio de estilismo.



Retrato de Lucio Vero

El retrato femenino tampoco salió indemne de la furibunda acción del trépano, que era la herramienta usada por los escultores para escarbar tan primorosamente en las pétreas pelucas de aquellas damas de serenos rasgos clásicos, sepultados bajo el peso visual de sus abigarradas incluso tempestuosas cabelleras.



Retrato de matrona de la dinastía Flavia

Este paralelismo con la posmodernidad, está hipsterización estilística que observamos, entendida como temprano expresión de una decadencia, sirve como florida antesala, en nuestro próximo artículo, a la que es probablemente la figura máxima en el disputado y ridículo mundo de la megalomanía refugiando por méritos propios, pocas veces en la historia, quizás ninguna, hallaremos un personaje comparable en narcisismo y megalomanía al increíble, excesivo, demencial y cinematográfico, Cómodo ...

## 6 - La Roma del principio del fin

[Llorens, A. (2016). La Roma del principio del fin,

*Las nueve musas, revista de arte y humanidades*]

Apuntábamos en nuestro anterior artículo a la excesiva y demencial figura del emperador Cómodo, último exponente de la dinastía Antonina y sin duda uno de los peores emperadores que sufrió el Imperio Romano. También en un pasado artículo nos referíamos a Ramsés II como un megalómano endiosado y fanfarrón por lo cual resulta bastante lógico establecer una comparación entre ambos.

En principio, Ramsés podría resultarnos muy similar a cómodo y ciertamente no faltan analogías entre ambos. Los dos coinciden en su comportamiento violento incluso hacia sus propios soldados, también ambos programan en vida su naturaleza divina y su ridículo narcisismo les lleva a ambos a una obsesiva adoración por su propio cuerpo pero mientras paso de ser un demente con un reinado estéril tanto política como artísticamente, Ramsés aportó por si solo quizás la mayor parte de arte egipcio que nos ha llegado y utilizo con inteligencia a su narcisismo como arma propagandística para el engrandecimiento de su imperio y contención de sus enemigos. Los romanos coetáneos del ínclito Cómodo nunca tuvieron la misma suerte con su megalómano aunque, hay cosas que no cambian nunca, él les ofreció mucho, pero mucho espectáculo...

Cómodo es aquel malvado emperador, interpretado por Joaquin Phoenix, que retrata sin demasiado rigor la película "Gladiator" de Ridley Scott. Hijo de Marco Aurelio, sucedió a su padre a su muerte aunque, a diferencia de lo narrado en la película, no estuvo envuelto en ella pues se produjo por enfermedad.

Lo que a todas luces pareció en su día al que suscribe otra licenciosa indignante invención cinematográfica hollywoodense es la costumbre del emperador, relatada en la película, de bajar al anfiteatro a luchar en la arena como un gladiador sin embargo esto,

con matices, es cierto. La película, incluso, se queda corta dando una idea algo más amable y sería de nuestro "entrañable" personaje.

Como ya podemos intuir contemplando su abigarrado retrato escultórico, cargado de símbolos como la piel del león de Nemea, que utilizaba Hércules como armadura tras haberle dado fin estrangulándolo con sus propias manos, nos hallamos ante una suplantación escultórica propia de un verdadero perturbado, un hiperbólico y peligroso narcisista alucinado, manantial inagotable en esto de la observación de la historia desde la perspectiva del ridículo.

Si bien su padre fue una especie de emperador filósofo, reconocida figura del estoicismo, Cómodo prefirió, pese a la esmerada formación recibida, dejarse de filosofías y dedicar sus esfuerzos al cultivo de su cuerpo, del que al parecer se mostraba muy orgulloso.

Por venir al mundo cuando su padre ya era emperador, se le consideraba "nacido para la púrpura", que era el color imperial. Quizás por ello y por la admiración que hacia sí mismo sentía, estaba convencido de ser el mismísimo Hércules encarnado y como tal se hizo representar en la multitud de esculturas, como la que ilustra este artículo, que se hizo erigir por todo el Imperio. También en función de su divino origen, decidió adornar su ilustre figura dotándose nada menos que de doce nombres: Lucio Aelio Aurelio cómodo Augusto Hercúleo Romano Exsuperatorio Amazonio Invicto Félix Pío se hizo llamar y para mayor gloria y relumbramiento de su persona, mandó cambiar los nombres de los meses del año por los suyos propios.

Amazonio y Exuperatorio eran nombres solo asignables respectivamente a Hércules y al mismísimo Júpiter. Ambos se los atribuyó el inconmensurable Cómodo aunque si alcanzó notoriedad en la historia no fue por esas fruslerías. Cualquier reyezuelo podría igualar su ridícula vanidad a base de nombres y estatuas pero nuestro protagonista tenía otras funestas capacidades que lo convirtieron en un ser inimitable.

Cómodo, para hacer gala de su hercúleo origen gustaba, como decíamos, de bajar a luchar a la arena para lograr la aclamación del pueblo y cavar sin saberlo su tumba provocando el desagrado de los senadores, con quienes siempre estuvo enfrentado por el descrédito institucional que suponía la figura de un emperador gladiador, cuando éste era

oficio de esclavos libertos y similares, y por la sangría constante de las arcas que suponía el continuo despilfarro circense.

Siendo un gran arquero y gran amante de la caza, asaeteó ante el público innumerables leones y fieras. También llevó a cabo unos 700 combates como gladiador si bien con mejores armas y drogando previamente a sus contrincantes. En el colmo ya del sinsentido, ordenaba atar y amordazar a soldados mutilados en la guerra, o incluso a ciudadanos romanos que habían perdido algún miembro, y los asesinaba a espada en la arena entre los vítores de los parroquianos y el desagrado de sus oficiales. Su narcisista afición y empeño fue creciendo en despilfarro y carnicería hasta que su poderoso entorno encontró la situación insostenible y urdió una conspiración para acabar con su vida.

En un entre ridículo y sórdido episodio, más propio quizás de una crónica de sucesos de la España negra, su propia concubina accedió a envenenar su comida en la Nochevieja de 192 d C. Cuando Cómodo empezó a sentirse mal, se retiró a darse un baño. Para asegurarse de su fin, y temiendo su venganza si llegaba a las uvas, le enviaron a un fuerte gladiador liberto, que le estranguló en la bañera.

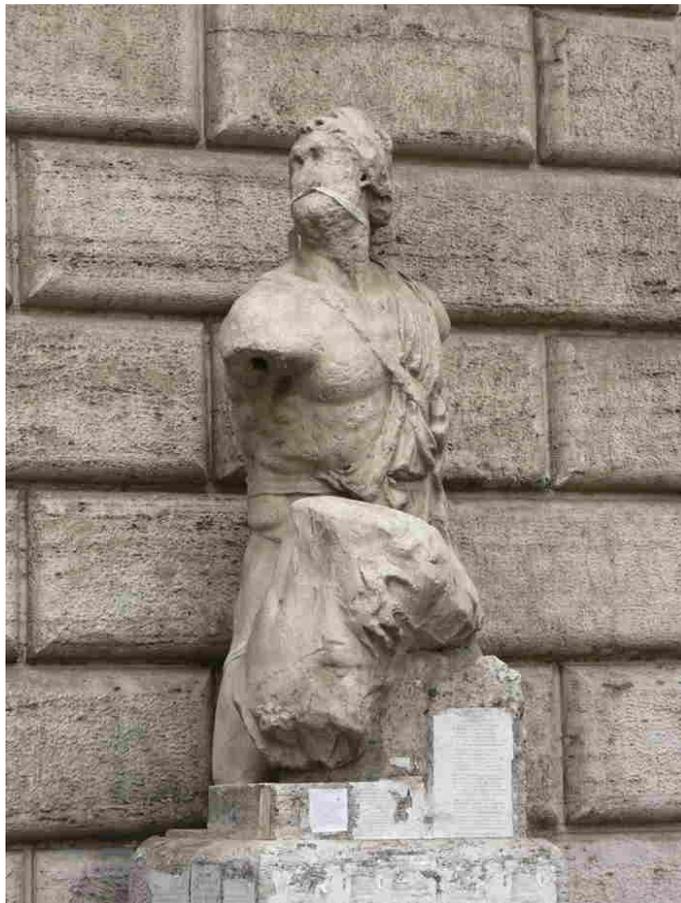
Quiso la ironía del destino que su asesino tuviera por nombre Narciso.



## 7 - Los círculos y las estatuas parlantes

[Llorens, A. (2015) Los círculos y las estatuas parlantes, *Las nueve musas, revista de artes, ciencias y humanidades.*]

Recuperado de: <https://lasnuevemusas.com/los-circulos-y-las-estatuas-parlantes/>



Pasquino, en Piazza di Pasquino

El ridículo y la escultura se entrecruzan a menudo. Las esculturas parlantes de Roma son un claro ejemplo de ello. Son estas unas estatuas quizás poco agraciadas escultóricamente, restos de antiguas estatuas helenísticas y romanas que, al menos desde el siglo XVI, podemos hallar dispersas por las calles y plazas de la ciudad. Nada destacable tendrían, antigüedad aparte, de no haber sido dotadas de un significado por los propios ciudadanos del cinquecento.

El Pasquino, una mutilada escultura helenística ubicada en una esquina de la Piazza Parione y bautizada por el público con el nombre de un zapatero de la zona a quien debía recordarles, fue la primera de las seis esculturas en arrancarse a “hablar” en nombre de los “indignados”, que ya los había, cuando algún romano anónimo comenzó a dejar sobre la estatua, en la soledad de la noche, notas de carácter burlesco y satírico contra la autoridad papal. Se da aquí una curiosa carambola histórica en virtud de la cual un tranquilo zapatero acabaría dando nombre a los modernos y subversivos pasquines.



Madama Lucrezia – Piazza San Marco

Pronto comenzó a extenderse el fenómeno afectando a otras cinco estatuas que, a modo de juguetes rotos, se hallaban dispersas por las calles de Roma. El Marforio, el Babuino, Madama Lucrezia, el Facchino y el Abate Luigi son los nombres, tomados

todos burlescamente de personajes de la época, de estas hermosas estatuas parlantes. Estas esculturas desheredadas por la historia del arte, feas, rotas, que tomándole el pulso a la calle y superando sus complejos y su humilde condición señalaban, elevando la mirada a lo más alto, a aquellos inaccesibles y despiadados círculos donde giran en su inmutable devenir las esferas del poder.

Y hablando de círculos, si damos por cierta la cosmología de Aristóteles, que por alguna extraña razón fue lo que mejor entendí de filosofía en el instituto o quizás lo único, el mundo supralunar, formado por la luna y todo lo que existe más allá, es la región del cosmos regida por el orden y la armonía de lo regular. Allí el movimiento de los astros es circular, cíclico y eterno.

El mundo sublunar por el contrario, está sometido al cambio. Aquí los movimientos naturales son finitos y, debido a la naturaleza de los cuatro elementos que lo forman, descendentes como el agua y la tierra, o ascendentes como el aire y el fuego.



Facchino – Lata de Via del Corso, Fontana del Facchino

Siendo Roma, pese a su eterna belleza, parte del mundo sublunar, era de esperar que aquella figurada mirada hacia arriba de las estatuas acabara cambiando su sentido y se

volviera descendente porque en este mundo sublunar en que nos hallamos, como dice el manido aforismo, todo lo que sube, baja.

En la Roma de nuestros días se siguen colgando pasquines en las estatuas, más como nostálgica anécdota que como efectivo medio para la sátira en lo público. El pasquín en su versión física pasa por malos momentos tras haber vivido su apogeo y esplendor encendiendo decimonónicos ardores revolucionarios o, ya en el siglo veinte, . En nuestros días ya no se usan las octavillas, ahora tenemos internet.

En la Roma del cinquecento el rumor anónimo plasmado en un pasquín era el recurso del oprimido y la estatua servía como vehículo para la crítica o para la maledicencia frente al poder. En cambio en la España actual, probablemente también en toda Europa, es el poder quien utiliza el pasquín frente al oprimido.



Abate Luigi – Piazza Vidoni

Asistimos demasiado a menudo a la interesada difusión de rumores y verdades a medias desde los medios afines al poder usando para ello a ruidosos opinadores mediáticos y a periodistas de profesionalidad tan dudosa como sus intenciones. Ellos son el esperpéntico remedo de aquellas estatuas que pervierte su función, abandona al

ciudadano y pone cara al poderoso. En nuestro tiempo y en sentido figurado, es el Papa quien publica con nocturnidad el pasquín contra el ciudadano, ocultándose para ello tras su estatua. Esa servil estatua que traicionando su pertenencia a ese espacio público donde habita, pervierte su bello impulso inicial y cambia el sentido de su mirada hacia abajo, para asegurar que nada salido del mundo sublunar llegue nunca a alterar el inmutable movimiento de las distantes esferas supralunares.

No es tampoco ése el papel que en una cosmología tan bella como la aristotélica cabría esperar de las más altas esferas. Aristóteles nos remite en su modelo a reminiscencias musicales de perfección y virtud, en absoluto compatibles con lo abyecto.

El poder se legitima en función del ideal de verdad y siendo la verdad una magnitud cambiante, el poder debe, con sus errores, mostrar al menos una indudable tendencia a ella.

El ciudadano romano, como haríamos cualquiera de los pequeños, se parapetaba tras la estatua y recurría al rumor porque se sabía vulnerable frente a la amenaza del poderoso. Su delicada posición legitimaba una ocultación que, cuando es llevada a cabo por el poder, se convierte en impostura y en abuso porque se supone innecesaria al no existir amenaza para el poderoso.

O quizás es que el poder ya está en nosotros pero aún no hemos caído en ello...



## **8 - Performatividad y absurdo aparente en las Mecánicas del dominio. El**

### **Vehículo motivacional.**

Llorens, A. (2019)

[ *Performatividad y absurdo aparente en las Mecánicas del dominio. El Vehículo motivacional.* En Laboratorio de Creaciones Intermedia (ed.), (2019), *Protoperformance en España (1834-1964)*, Lucena: Weekend Proms.]

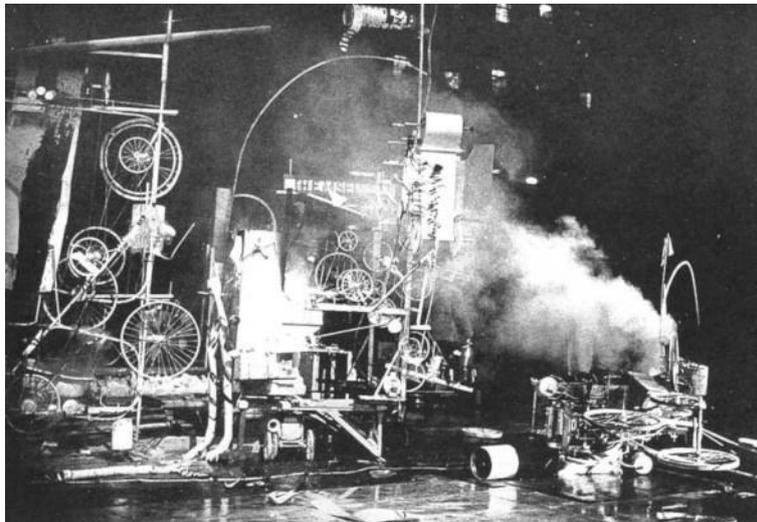
Decimos de algo que es absurdo cuando entendemos que es contrario y opuesto a razón. Cuando desde esas normas que rigen el normal funcionamiento y desarrollo de nuestras vidas en naturaleza y en sociedad, no logramos hallar el sentido a un acto, una palabra o un objeto. Lo absurdo a menudo nos atrae porque es fuera del sentido común dónde habitan esos fascinantes, poderosos monstruos que desafían a la norma.

Es en el absurdo donde rompemos las coordenadas espacio temporales que nos limitan y por ello es el lugar desde el que nos sentimos libres para mirar nuestros límites desde fuera, estableciendo una cómoda distancia que nos permite estudiarlos de lejos, como se estudia los minerales, los insectos o los astros y cuestionarlos así, sin miedo al error, que es una categoría que se diluye cuando entramos en el ámbito de lo absurdo. Resulta curioso constatar cómo usamos el verbo reducir para referirnos a cuando llevamos algo al absurdo. Si decimos que reducimos algo es quizás porque haciéndolo nos sentimos grandes frente a ello. Capaces de mirarlo de frente, de igual a igual, y cuestionarlo despojado ya de cualquier ascendente epistémico y alejado de eso que llamamos sentido común .

Siendo pues un ámbito idóneo para el cuestionamiento, el absurdo es un recurso habitual en nuestro trabajo pues entendemos que, paradójicamente, el cosmos se muestra mejor desde el caos. Por ello en nuestro trabajo no es tanto un fin en sí mismo como una estrategia discursiva.

*Mecánicas del dominio* es una iniciativa planteada en principio en cuatro trabajos donde pretendemos, mediante la construcción de artilugios dotados de la mecánica más evidente y la funcionalidad más absurda, deconstruir mecanismos sociales estrechamente relacionados con el concepto y las relaciones de poder, mostrando el ridículo implícito en ellos.

Sin que se pueda designar un claro antecedente como inicio de nuestra obra, sí que podemos modestamente constatar su adscripción a la larga relación performativa entre el absurdo y la máquina que, al menos desde las vanguardias artísticas de principios del siglo XX con aquellos absurdos artilugios concebidos por Roussel (1910) en sus *Impresiones de África*<sup>61</sup>, más recientemente las máquinas de tradición dadaísta creadas

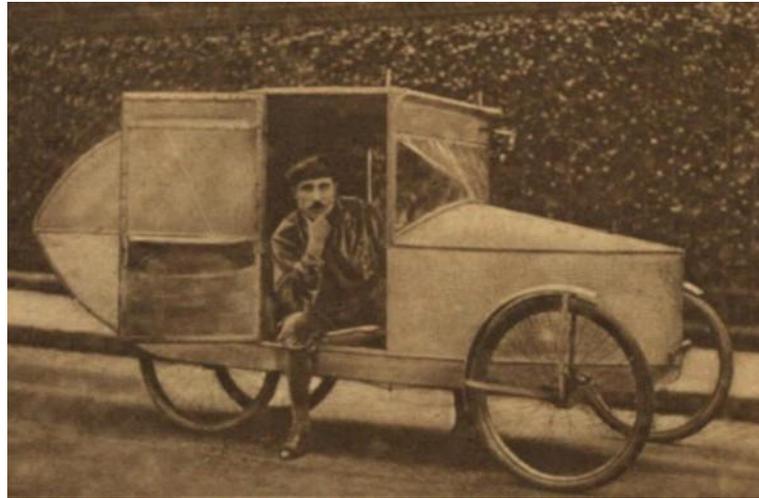


**Figura 1.** *Homage to New York*, obra cinética realizada por Jean Tinguely en 1960, concebida para autodestruirse. MoMA, Museo de Arte Moderno de Nueva York.

---

<sup>61</sup> *Impressions d’Afrique* es una extraña novela escrita por Raymond Roussel en 1910 donde desarrolla un sinfín de situaciones extrañas, pobladas de estrafalarias máquinas, en una obra cuyo absurdo estructural gozará de gran prestigio y predicamento entre patafísicos y surrealistas pese a no haber gozado nunca de gran popularidad.

por Jean Tinguely o, ya dentro de nuestras fronteras, y quizás por ello menos conocidos, hilarantes ejemplos como el *Sexticiclo*<sup>62</sup> de Jardiel Poncela o o el extravagante pero útil coche-bicicleta, de creación propia, con que Luzyarte se desplazaba por el París de principios del S. XX.



**Figura 2.** El pintor Luzyarte en su curioso vehículo.

Hallamos en estos dispares ejemplos una característica común de la cual también participa nuestro trabajo: comparten todos ellos el gusto por el objeto, ya sea funcional o quimérico, como elemento para expresar el desafío a la norma establecida, usando la precisión mecánica para crear el absurdo y sembrar la paradoja y la duda.

Si bien mecánicas del dominio comparte de un modo similar la conjunción de máquina y absurdo con fines expresivos que hallamos en los referidos ejemplos, para citar un antecedente más directo en nuestro trabajo debemos remitirnos a otras obras quizás conceptualmente más modestas y menos reconocidas pero que por su carácter más cercano y desenfadado contribuyeron sin duda a formar esa concepción, ese gusto por el absurdo como elemento expresivo primordial en nuestra obra. Nos referimos a esa maravillosa pléyade de objetos ridículos y máquinas absurdas, atribuidas al imaginario *Profesor Franz de Copenhague* y que, surgidos al calor de los tebeos en la España de los años 20 y a cargo de diversos dibujantes, llegaron a ilustrar la infancia de varias

---

<sup>62</sup> El sexticiclo fue una invención de Enrique Jardiel Poncela consistente en la unión de tres bicicletas longitudinalmente para, acompañado por Alberto Tapia y Joaquín Sama, llevar a cabo un viaje humorístico desde Madrid a Zaragoza en respuesta al viaje en patinete en sentido inverso organizado por unos periodistas zaragozanos en el verano de 1927.

generaciones hasta ya entrados los años 80 bajo el nombre de *Los grandes inventos del TBO*. A partir de la idea original de Joaquín Buigas como director de la revista, dibujantes como Nit, Benejam, Tur y sobre todo Ramón Sabatés, dieron forma a una hilarante sucesión de máquinas en principio absurdas pero que a poco que las observemos devienen en expresivos testigos de una época.



Figura 3. Invento del Profesor Franz de Copenhague, por Ramón Sabatés.

Sabatés, cuyas creaciones dieron lugar a dos publicaciones póstumas (Sabatés, 2009 y 2017), se hallaba, al igual que Nit, en posesión del título de Perito industrial y siempre sostuvo la posibilidad de construcción y funcionamiento de sus invenciones. Esta, como veremos, es la característica que convierte su obra en un antecedente claro aunque en principio inconsciente de nuestras Mecánicas del dominio. No pocas veces tras realizar una obra, caemos en la cuenta de aquello que nos ha debido influenciar aunque en principio no hayamos construido voluntariamente a partir de ello y del mismo modo que hiciera Sabatés muchos años antes, en Mecánicas del dominio resulta fundamental la evidencia de la posibilidad de funcionamiento real de los artefactos o, dicho de otro modo, su performatividad pues es precisamente en la percepción de posibilidad de uso real donde entendemos reside su esencia expresiva.

Se trata de artilugios de marcado carácter práctico si bien en tres de ellos la utilización real implicaría la práctica destrucción física del sujeto a ellos sometido pues el expresivo absurdo que sugieren se basa en una hipotética y cruenta aplicación directa sobre los cuerpos de procesos industriales tales como el troquelado, el prensado o el anclaje. El humano reducido a recurso, a materia prima o a simple residuo aludiendo así en nuestro trabajo a la agambiana figura del *homo sacer*<sup>63</sup>.

Por ello hablamos en estos casos más bien de una performatividad sugerida, inducida deliberadamente por la evidencia de su sencillez mecánica en la mente del observador al reconstruir las posibilidades reales de uso que las máquinas muestran. Nos referimos en concreto a las piezas tituladas "Perfiladora de exclusión", "Prensas emocionales" y "Lastradora epistémica" siendo sólo performativamente practicable, al menos de modo incruento, la cuarta pieza de Mecánicas del dominio titulada "Vehículo motivacional".



**Figura 4.** Perfiladora de exclusión.

---

<sup>63</sup> *Homo sacer* es una figura que Giorgio Agamben (1998) retoma del derecho romano como ejemplo del ser humano tratado desde la exclusión. Castigado a ser separado de la esfera de lo humano por haber ofendido a los dioses, su vida carece de valor jurídico y puede ser agredido sin castigo alguno por cualquiera.

La Perfiladora de exclusión es sin duda la pieza más truculenta de la muestra. Consiste en un troquel de acero para imponer a sangre y con frialdad industrial un uniforme perfil sobre la materia viva. Se trata, en una lectura más profunda, de suscitar una reflexión acerca de la violenta frialdad con que se imponen límites para ejercer la exclusión en las "sociedades de control" que con gran acierto definiera Deleuze (1999) treinta años atrás. Unas sociedades en las que los límites van mucho más allá de las fronteras visibles, recorren a veces a la vista, otras muchas de un modo diluido los estamentos y las Instituciones pero también los lenguajes, la economía, el ocio y el trabajo o la ausencia de ambos, la salud, la familia, el amor mismo. Sociedades en suma en las que el control excluye con frialdad aquello que ya no interesa.



**Figura 5.** Lastradora epistémica (acero y granito).

La Lastradora epistémica conjuga el pesado carácter del granito con la tenacidad del acero para remitirnos, recordando las cuatro formas del poder definidas por Bertrand Russell (2010), al control de la opinión como eficaz mecanismo de poder.



**Figura 6.** El autor, convenientemente lastrado.

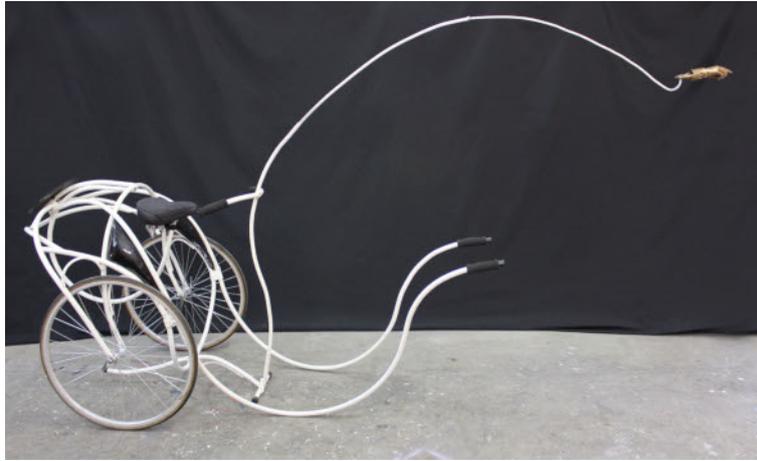
En las "Prensas emocionales" centramos la atención en el uso de las emociones como instrumento de control social y la omnipresente apariencia de positividad como factor determinante de la exclusión hacia el discrepante, el diferente o el desheredado.



**Figura 7.** Prensas emocionales (bronce, acero, polipiel).

En el vehículo motivacional, como decíamos, es donde a la referida performatividad sugerida podemos añadir la posibilidad de una performatividad real. Formalmente, nuestro vehículo es la aplicación mecanizada del archiconocido principio del burro, el palo y la zanahoria. Trata del uso del deseo como medio de persuasión para el dominio sometiendo esa capacidad de deseo continuo ilimitado que según Russell define al

hombre respecto al resto de animales, al engaño de la eterna promesa inalcanzable y nunca satisfecha.



**Figura 8.** Vehículo motivacional (acero y bronce).

El vehículo viene dotado de una pinza delantera, gobernada mediante el manillar por el sujeto dominante que viaja cómodamente sentado detrás. La pinza presenta el inocente aspecto de una mano de niña, es un vaciado en bronce de la mano real de la hija del autor que presenta ante los ojos del sujeto dominado el objeto de deseo, ya sea dinero, unas llaves, un título... y que genera el impulso y la tracción por parte del dominado que carga contento con el dominante, movido a su vez por el afán competitivo de ser el primero en su ridícula carrera.



**Figura 9.** Pinza en forma de mano inocente (bronce).

De este modo alude esta pieza también al foucaultiano concepto de las "técnicas del sí" que, recordemos, son las técnicas y subterfugios mediante los cuales un poder logra

que el individuo acepte de buen grado su dominio en la creencia de que actúa movido según sus propios intereses y por voluntad propia.



**Figura 10.** Vehículo motivacional, visión trasera.

Es pues este carácter, más pronto persuasivo que coercitivo o violento, lo que determina que en esta pieza nuestra obra dé un paso más allá en el terreno de la performatividad pues a la mera sugerencia de la acción en función del mecanismo se añade la posibilidad de su uso real sin riesgo<sup>64</sup> pudiendo dar lugar a una situación de carácter temporal, con participación activa por parte de las personas que podrían sin problema interaccionar físicamente con el artilugio y con el público.

---

<sup>64</sup> Pese a la imagen mostrada en la figura 6, el uso performativo de la Lastradora epistémica implica un alto riesgo pues, debido a su gran peso y su diseño deliberadamente antiergonómico, una simple caída podría implicar una fractura de cuello.

## Referencias

- Agamben, G. (1998). *El poder soberano y la nuda vida*, Valencia, España, Pre-textos.
- Deleuze, G. (1999). *Conversaciones 1972-1990*, Valencia, España, Pre-textos. ( Pp.150- 154).
- Sabatés, R. (2009). *Los últimos inventos de Ramón Sabatés*, Barcelona. España, Viena Ed.
- Sabatés, R. (2017). *Los grandes inventos de TBO (Edición integral de Ramón Sabatés)*  
Barcelona, España, Edicions B.
- Roussel, R. (2008). *Impresiones de África*, Madrid, España, Siruela.
- Russell, B. ( 2010). *El poder. Un nuevo análisis social*, Barcelona, España, RBA.

## 9 – Elogio del artefacto

[Texto de catalogo propio:

Llorens, A. (2005). Elogio del artefacto, (10 febrero a 15 marzo 2005,

Sala Exposiciones Ibercaja), Valencia: Obra Social Ibercaja.]

Confieso que fui un niño repelente de esos que ojean las enciclopedias y los atlas, un pequeño sabiondo que observa metódicamente el mundo que le rodea y luego lo cuenta a sus sufridos amiguitos, obviamente ávidos de sus dos explicaciones. Seguro que os viene a la memoria algún caso parecido porque, sin llegar a la pandemia, fuimos legión los enciclopedistas, entomofilos y humanistas alevines dispuestos a observar el cosmos bajo la "Clara Luz de la Razón". Siendo así, no os extrañará que me gustará ver documentales. En ellos podías observar la conquista del espacio, la revolución rusa o los afanes del lirón careto. Podías observar sin ser visto, con un cómodo El Imparcial distanciamiento, mientras bajo tu atenta mirada se dirimían luchas, cortejos y supervivencias. Tú no tenías que formar parte. Liberado así del dramatismo de la acción, al no tener que huir, medrar, o en suma sobrevivir podías, con la perspectiva que da la distancia, comprender el decurso de otros seres, teorizar impunemente sobre existencias, estudiarlas, clasificarlos como un pequeño Linneo e incluso emocionarte en secreto al reconocerte en ellos. La distancia mediante entre la pantalla y tu nariz te convertía, sin más, en un pequeño Dios casero que observa condescendiente el devenir de sus criaturas mientras cena o hace la digestión aplastado en su sofá.

Esta exposición, como otras que la precedieron, es ante todo una invitación a la Soberbia. Un arrebató de soberbia para dar un salto que nos sitúe, creyéndonos por encima de los demás y de nosotros mismos en aquel sofá desde dónde, como pequeños Salomones, juzgaremos, clasificaremos y observaremos la existencia a distancia, como si no nos afectará.

Visto desde esta perspectiva el hombre resulta un ser bastante cómico, siempre afanándose en llegar a más, el ser más, en tener más. Muchas veces ridículo, otras en cambio sublime, el hombre sometido a una mirada "entomológica", muestra casi siempre un lado tierno, incluso patético. No en vano, a diferencia de las demás criaturas, le toca cargar con el conocimiento de su condición perecedera.

En el presente trabajo he desplazado el foco de atención más que, como en otras, sobre los tipos humanos, sobre las obras que el hombre genera. La máquina es, a mi entender, la obra más genuina y esencial del ser humano. Solo el hombre crea máquinas y siempre lo hace para satisfacer necesidades concretas. Así, mediante las máquinas que genera, el hombre define sus anhelos y, en cierto modo, desnuda su interior ante nuestra mirada. Siendo evidente está comunión entre el hombre y el artefacto podremos, centrándonos aparentemente en la máquina, divagar sobre el deseo que la ha creado. Como veis "ya está otra vez el burro en las coles", partiendo de lo mecánico volvemos a lo humano.

Para dar cuerpo a esta idea me planté en un principio, suplantando formalmente a Leonardo entre otros, diseñar máquinas posibles pero absurdas fríos artefactos delatores que, desde su aparente y expresión y con toda la sencillez mecánica que me fuera posible, evidencian las motivaciones de los personajes que las animan. En función de dicha sencillez reduce al mínimo los aspectos formales de los diseños: Imágenes bidimensionales sobre fondo plano realizadas con un simple bolígrafo, sin colores y, en general, evitando todo dato superfluo que no aportase nada al significado de las obras. Este. De partida pronto empezó a cansarme. Tenía que evitar los aspectos más lúdicos de mi trabajo para teñirme aquella inicial sencillez conceptual. Poco a poco iba sintiendo la necesidad de dar color, manchar, difuminar, emborronar incluso, la línea me servirá como base pero me resultaba insuficiente. Tenía claro que no quería que el concepto ahogarse la vertiente plástica del trabajo así que decidí liberar a la obra de su ortodoxia inicial. Pronto empezaron a aparecer colores y manchas, el bolígrafo comenzó a convivir con los lápices, las ceras, el óleo y los dorados que ahora podéis ver. En definitiva este elogio del artefacto, no es más que una reflexión conceptual vencida por su naturaleza plástica, de lo cual me siento completamente responsable.

Gracias por vuestro tiempo y, espero, vuestro interés.