

¿Qué clase de ficción es la del arte contemporáneo?

What kind of fiction is contemporary art?

Santiago García Navarro

Argentino maestrado em Literatura, Cultura e Contemporaneidade por la Pontificia Universidad Católica de Río de Janeiro. PUC-Rio

Universidad Nacional de Arte de Buenos Aires

Correo: santix.gn@gmail.com

Recibido: 31 de mayo de 2022

Aprobado: 25 de junio de 2022

Resumen

La producción crítica sobre arte contemporáneo suele hacer referencia a obras que “ponen en crisis” los bordes entre ficción y realidad. Este giro estaría vinculado con los modos operativos del arte posautónomo a partir de las décadas de 1950, 1960 o 1970 (según el lugar del que se hable). Lo que, sin embargo, tales afirmaciones no ponen en cuestión es la norma tácita, de carácter binario, según la cual ficción y realidad tienden a ser entidades estables.

Mediante el análisis de obras y proyectos de Mario García Torres, Regina José Galindo, Ivana Vollaro, Adrian Piper y Narda Alvarado, este ensayo se pregunta si es posible determinar características propias de la ficción en el arte contemporáneo, diferentes de las de las ficciones literarias, cinematográficas, etc. Para eso, trata de determinar la eficacia del concepto de ficción para (la historia d) el arte y qué ha cambiado en las prácticas ficcionales desde que el arte abandonó sus pretensiones de autonomía.

Las perspectivas antropológicas de Wolfgang Iser y Jean-Marie Schaeffer permiten proponer una superación de la oposición simplificada realidad/ficción y plantear, primero, que la ficción siempre es una forma de juego entre lo que una determinada episteme entiende por real, por imaginario y por ficción; segundo, que para estudiar las ficciones artísticas es necesario considerar las ficciones reales (sociales, políticas, etc.); y tercero, que los usos de la ficción en el arte contemporáneo basan su especificidad en su estructura transmedial, lo que le permite crear constantemente nuevos (des)equilibrios dentro de la tríada real-imaginario-ficcional. En este sentido, son claves los conceptos de Schaeffer de vector y postura de inmersión ficcional, pues permiten demostrar que, dado que la estructura de la obra de arte contemporáneo implica lo real (en) vivo, produce posturas y vectores de inmersión variables y, por lo tanto, universos ficcionales multidimensionales y móviles.

Palabras clave: Ficción, arte contemporáneo, realidad



Abstract

The critical production on contemporary art usually refers to works that "put in crisis" the borders between fiction and reality. This turn would be linked to the operative modes of post-autonomous art from the 1950s, 1960s or 1970s (depending on the place we are talking about). What, however, such statements do not call into question is the tacit norm, of a binary nature, according to which fiction and reality tend to be stable entities.

Through the analysis of works and projects by Mario García Torres, Regina José Galindo, Ivana Vollaro, Adrian Piper and Narda Alvarado, this essay asks whether it is possible to determine the characteristics of fiction in contemporary art, different from those of literary, cinematographic, etc. fictions. To this end, he tries to determine the efficacy of the concept of fiction for (the history of) art and what has changed in fictional practices since art abandoned its pretensions of autonomy.

The anthropological perspectives of Wolfgang Iser and Jean-Marie Schaeffer allow us to propose an overcoming of the simplified opposition reality/fiction and to propose, first, that fiction is, Secondly, that in order to study artistic fictions it is necessary to consider real fictions (social, political, etc.); and thirdly, that the uses of fiction in contemporary art base their specificity on their transmedial structure, which allows them to constantly create new (im)balances within the real-imaginary-fictional triad. always a form of play between what a given episteme understands by real, by imaginary and by fiction. In this sense, Schaeffer's concepts of fictional immersion vector and posture are key, as they allow us to demonstrate that, given that the structure of the contemporary artwork involves the real (in) living, it produces variable immersion postures and vectors and, therefore, multidimensional, and mobile fictional universes.

Keywords: Fiction, contemporary art, reality

Bordes difusos

En la producción crítica sobre arte contemporáneo, son frecuentes las menciones a obras que "ponen en crisis" los bordes entre ficción y realidad. Es una afirmación cierta, que se inscribe dentro de los modos operativos del arte posautónomo a partir de las décadas de 1950, 1960 o 1970 –según el lugar del que hablemos–, pero difusa, porque pocas veces se aclara en qué consiste esa disolución. Además de que suele darse por sentado que, si esos bordes se han difuminado, es porque rompen con una norma tácita –en rigor, aristotélica– según la cual ficción y realidad tienden a ser entidades nítidas y estables. La mayoría de las apreciaciones de este tipo, en lugar de explicar qué se quiere decir cuando se habla de ficción, más bien imitan el desdibujamiento de fronteras al que se refieren. La paradoja es que, para hacerlo, necesitan sostener la oposición binaria realidad-ficción.

La pregunta central que moviliza este texto es si es posible determinar características propias de la ficción en el arte contemporáneo, para lo cual es necesario primero averiguar qué eficacia tendría el uso del concepto "ficción" para (la historia d)el arte y, de tenerla, tratar de determinar qué ha cambiado en los usos de la ficción desde que el arte abandonó sus pretensiones de autonomía.

La ficción real desde una perspectiva antropológica

En 1991, en el campo de la teoría literaria y desde una perspectiva antropológica, Wolfgang Iser propone una reconceptualización de lo ficticio a partir no de un par oposicional sino de una tria-

da: lo real, lo ficcional y lo imaginario. En un texto de ficción, sostenía Iser, lo ficcional consiste propiamente en el acto de fingir, que repite en el texto elementos de la realidad social sin por eso agotarse en la referencia a lo real, y le da forma a la dimensión emocional de esa realidad, es decir, al imaginario. El imaginario, que experimentamos como algo difuso, informe, fluido y sin objeto de referencia, adquiere en el texto ficcional una configuración determinada, diferente de los fantasmas, las proyecciones y los sueños diurnos por los cuales lo imaginario penetra directamente en nuestra experiencia. Así, gracias al poder configurador del acto de fingir, lo imaginario se realiza parcialmente¹; y gracias a la capacidad de duplicación diferenciada del acto de fingir, lo real parcialmente se desrealiza. El acto de fingir consiste entonces en una irrealización de lo real y en una realización de lo imaginario, y el par ficción-realidad es un entramado en el que la ficción sólo existe porque puede nutrirse de lo real y porque genera efectos sobre él, con la mediación de lo imaginario. Duplicada de forma singular en un texto literario, la realidad se convierte en signo mediante el acto de fingir, y lo imaginario, en un efecto de lo que la realidad duplicada refiere.

La ventaja que tiene Iser al adoptar una perspectiva antropológica es que puede sostener, como lo hará Jean-Marie Schaeffer (2002) luego, que lo que llamamos ficción, y que normalmente asociamos con las artes, es un fenómeno común a todas las actividades humanas, incluida la ciencia, además de que es detectable en las culturas de todos los tiempos, en muchas de las cuales la noción de arte está ausente. Según Schaeffer, experimentamos desde niños, en el juego y en otros espacios transicionales, un “estado de ficción”, una “puesta entre paréntesis de la cuestión de la veracidad y de la referencialidad de las representaciones propuestas a la atención verbal y a la aprehensión perceptiva” (161). La “ficción privada” del niño que juega a ser Superman y la “ficción real” (el término es de Iser) de la adulta que, mientras espera a la persona que está llegando tarde a reunirse con ella, imagina las causas del atraso, son ejemplos cotidianos de este estado de ficción. En casos así, el motor de la ficción es lo que Schaeffer llama “autoestimulación imaginativa”, que prescinde de otra recepción que no sea una misma.

Así es como el universo de la ficción real, en tanto representación mental, se superpone con el universo fáctico. Veamos esta descripción del actor y escritor chileno Josecarlo Henríquez:

El relato de la prostitución en la intimidad es un relato siempre ficticio. Porque yo no me llamo Camilo, pero ellos me dicen Camilo y saben que no me llamo Camilo. Hay un juego de roles. Es como *Las mil y una noches*. Cuéntame una historia, yo te cuento otra, calentémosnos con eso hasta que muera al rato. (Henríquez, 11/06/2013, min. 1:30).

En el encuentro erótico, la fantasía verbal y/o performativa funciona como un pacto ficcional en el que “hacemos como si” fuésemos otras personas, nos relacionáramos de otra manera y/o estuviésemos en otra situación que en la que estamos. El estímulo proviene del desplazamiento que se produce en un espacio-tiempo real, organizando movimientos corporales, posiciones y la relación entre oralidad, tacto y coito. En el encuentro sexual entre prostituta y cliente se añade la conciencia mutua de no tratarse de una relación espontánea sino de un servicio, que puede incluir o no construcciones de identidad. Si hay buen encuentro, la fantasía anula esa conciencia y el pacto ficcional satisface a ambas partes.

Un ejemplo de ficción real masiva fue el pacto entre ciudadanía y propaganda que permitió el funcionamiento de la ex URSS. Tan central fue ese pacto que su progresiva pérdida de eficacia constituyó uno de los desencadenantes del fin del socialismo real. Según Jorge Saborido:

¹ Al respecto, es elocuente una frase como esta, de Thomas Pavel: “se siente vívidamente que los hechos narrados en una novela tienen algún tipo de realidad propia”. (Pavel, 13)

el progresivo desánimo de quienes impulsaban el proceso productivo, despojados ya de toda ilusión revolucionaria pese a los esfuerzos propagandísticos del régimen: la conocida frase “ellos hacen como que nos pagan y nosotros hacemos como que trabajamos”, expresaba esa situación de resignación. (Saborido, 23/01/2022, párr. 8)²

Pero esta ficción real era, a su vez, producto de otra, que Nadiezhda Mandelstam sintetizó así:

La vida no se atenía a los esquemas, pero estos fueron declarados intangibles y estaba prohibido comparar los designios con las realidades. (Mandelstam, 2020, p.188)

La narrativa de ficción también da cuenta de las ficciones reales. En “Así se hacía en Odesa”, uno de los *Relatos de Odesa*, de Isaak Bábel, se narra el caso de un hombre insignificante que recibe un funeral grandioso sólo porque así lo determina Benia Krik, el gánster más temido de la ciudad. Todos los habitantes, la policía incluida, hacen como si Iósif Muguinshtein mereciera ese funeral. Un pacto ficcional inducido por el terror, que acaba ni bien los presentes pueden lanzarse “a la carrera como de un incendio” (Bábel, 1988, 30). A diferencia de una puesta en abismo, como la tantas veces mencionada escena en la que Hamlet desenmascara el asesinato de su padre mediante una recreación teatral, no se trata de una ficción artística dentro de la realidad de la ficción –la llamada “ficción dentro de la ficción”–, sino de una ficción artística que apela a la ficción real como estrategia para mostrar un estado de cosas social. Ninguno de los asistentes al funeral diría que está participando de una ficción artística, aunque sí aceptaría la idea de que fue obligado a participar de una puesta en escena.

Una delimitación pragmática del concepto de ficción artística

En *¿Por qué la ficción?*, Schaeffer (2013) se propone desarrollar una idea de ficción común a todas las artes y determinar las formas que esta adopta en diversos medios y dispositivos ficcionales. Desde una perspectiva pragmática, el autor establece cuatro claves de lo ficcional:

- 1) La ficción es un “fingimiento lúdico compartido”, un *como si* al que se juega con la anuencia y participación de otros. Se distingue del fingimiento serio porque este apunta a que el receptor no sepa que se trata de un fingimiento y así pueda caer en el engaño. La idea de contrato ficcional, usual en la teoría literaria, se vincula con la idea de fingimiento lúdico compartido: como receptores, somos conscientes de la ficción y aceptamos sus reglas.
- 2) Una ficción es una modelización ficcional, es decir, un modelo ficticio del universo factual, cuya “estructura no se puede separar de su instanciación” (p.213) y no depende causalmente de aquello que modeliza.
- 3) El objetivo de la ficción es crear un universo ficcional que “es ‘como’ el universo actual y en el cual estamos inmersos ‘como’ lo estamos en ese universo actual” (p.191). El universo ficcional se compone de elementos que, independientemente de su grado de fantasía o inventividad, se basan en elementos del universo actual: personas, ideas, emociones, lenguajes, relaciones, hechos, formas sociales, epistemologías, estructuras, códigos, objetos, propiedades, espacios, tiempos, niveles de realidad, etc.³

2 Es en esta situación histórica que Boris Groys (Groys, 2006) funda el análisis de *The Man Who Flew into Space from his Apartment* (1984), de Ilyá Kabakov.

3 Lo que no significa que no existan universos ficcionales no narrativos, universos ficcionales sin personajes, etc. Tomando como punto de partida que la ficción paradigmática es la narrativa literaria (de ahí la sinonimia en inglés entre *narrative* y *fiction*), podríamos resumir: no toda ficción es narrativa, no toda ficción es literaria, no toda ficción es artística.

4) Al universo ficcional se accede mediante un proceso de inmersión, que Schaeffer llama “inmersión ficcional”, y define como el estado mental investido de afectividad que nos permite activar o reactivar el proceso de modelización ficcional, “llevándonos a adoptar (hasta cierto punto), la actitud (la disposición mental, representacional, perceptiva o actancial) que adoptaríamos si nos encontráramos realmente en la situación cuya apariencia elaboran los mimemas” (p.183). A diferencia del fingimiento serio, los mimemas⁴ inducen a error a “la instancia consciente que regula nuestras interacciones directas con la realidad” (p.139), que, de mantenerse siempre activa, nos impediría involucrarnos en instancias de otro tipo (la ficción, la ensoñación, el juego, etc.). Para acceder a la modelización ficcional, es preciso neutralizar (parcialmente) esa instancia consciente, sin por ello dejar de servirnos “de las competencias mentales (representacionales) de que disponemos para representarnos la realidad y, más exactamente, las que pondríamos en marcha si el universo ficcional fuese el universo en que vivimos” (p.201).

Desde el momento en que una ficción artística es un tipo de modelización que establece con el mundo real una relación de analogía global, en el sentido de que es un modelo inseparable de su instanciación, el universo ficcional sólo es accesible “a través de la aspectualidad bajo la que se presenta” (p.213). En otras palabras, “todo universo ficcional tiene su perspectiva” (p.214) y sólo existe bajo esa perspectiva. Esta noción tiene puntos de contacto con la idea de Dolezel (1995) de que los mundos ficcionales son incompletos porque son inseparables de la perspectiva con la que fueron creados, y la naturaleza de cualquier información que esa perspectiva no haya explicitado es indecidible.

En la teoría de Schaeffer, la ficción funciona de distintos modos según el medio y el/los dispositivo/s ficcional/es en los que se formule. Para discriminarlos, crea dos conceptos: vectores de inmersión, o “ganchos miméticos que los creadores utilizan para generar un universo ficcional y que permiten a los receptores reactivar miméticamente ese universo” (p.229); y posturas de inmersión, o “las escenas de inmersión que nos asignan los vectores. Estas posturas determinan la aspectualidad, o la modalidad particular, bajo la que el universo se nos manifiesta, dado que entramos en él gracias a una clave de acceso específica, un vector de inmersión” (p.229). Es decir, los vectores –en una ficción artística puede haber más de uno– modelizan el universo ficcional de una cierta forma, que sería distinta –por más que, por ejemplo, se tratase de la misma historia, de los mismos personajes, etc.– si el autor eligiera otros vectores para componer el universo ficcional. Los vectores son, pues, recursos, y permiten (re)activar el universo ficcional sólo desde una cierta perspectiva. Si hay un vector dominante, la (re)activación se hará por medio de ese vector; si hay varios, generarán una perspectiva más compleja, que podrá alternar o combinar vectores.

En el caso de la imagen fija (pictórica, gráfica, fotográfica, etc.), el vector de inmersión “nos conduce a tratar una representación visual ficcional ‘como si’ fuese una representación visual homóloga, por tanto, denotacional” (p. 232). La postura de inmersión, en cambio, “es la misma que en el caso de un mimema visual homólogo: se trata de una inmersión perceptiva” (p. 233). Un ejemplo mío: en los *Untitled Film Stills*, Cindy Sherman, retratada como distintos personajes femeninos de la Edad de Oro de Hollywood, induce a ver esas fotos “como si” fuesen *stills*, y, además, como si fuesen *stills* de películas efectivamente realizadas. Schaeffer ejemplifica la imagen fija no ficcional con la *Vista de Delft*, de Vermeer, mimesis homóloga “en la tradición de las vistas topográficas” (p. 277), cuya única pretensión era registrar la realidad.

4 Mimema: cosa imitada

En el cine y la imagen en movimiento en general, el vector “nos hace tratar el flujo de imágenes como si fuese causado por lo que muestra” (p. 233), o sea que funciona igual que la imagen fija. “La cámara no graba tal o cual acción porque esta haya tenido lugar, sino que la acción ha tenido lugar para que la cámara pudiese mostrarla” (p. 233). También en este caso, la postura es la inmersión perceptiva. “No obstante, las dos se distinguen en que, en el caso de las imágenes fijas, la inmersión es puramente visual y no está saturada por el mimema, mientras que en el cine está miméticamente saturada [...] a la vez visual y auditivamente” (p. 234)⁵.

La ficción en el arte contemporáneo

Lo que diferencia la ficción real de las ficciones artísticas en general es que la ficción real no se toma por artística ni suele ser consciente, mientras que una ficción es artística cuando es presentada y recibida como tal. Y así como no toda ficción es artística, no todas las obras de arte visual/contemporáneo son ficcionales, pues no todas crean un universo ficcional y los modos de acceder a él y de habitarlo.

Cuando se trata de pensar la ficción en el arte, se presentan dos problemas interrelacionados: 1) “ficción” no es un término propio de la historia y la teoría del arte (sino de la literatura) ni ha sido apropiado por estas, y 2) tal vez a consecuencia de lo anterior, su uso resulta la mayoría de las veces impreciso. La sinonimia entre ficción y narrativa, tan frecuente en el campo literario, suele apuntalar la percepción de que sólo hay ficción en el arte cuando incorpora una narrativa. La serie de pinturas de Botticelli sobre Nastagio degli Onesti es un ejemplo clásico de ficción en el arte, pero porque se trata de una historia tomada en préstamo de la literatura, que Botticelli resuelve mediante una sucesión de cuadros con algunas escenas del cuento del *Decamerón*. No es el tipo de ficcionalidad de la representación visual en la que piensa Schaeffer.

La sinonimia –mucho más rara– entre arte visual/contemporáneo y ficción sólo profundiza la dificultad del uso del término y, en última instancia, lo vuelve redundante. La sola idea de que toda obra de arte visual/contemporáneo sea ficcional se nos hace, intuitivamente, difícil de sostener. Por ejemplo, no toda simbolización es ficcional, pero un procedimiento de simbolización como el que emplea Regina José Galindo en *Jardín de flores* (2021), performance en la que 25 mujeres trans se cubren con telas de colores en un parque como forma de denunciar la violencia social dirigida contra ese colectivo en Guatemala (la tela simboliza la invisibilización; el color vibrante, la pulsión de vida que atraviesa la barrera de lo visible), puede estimular en nosotrxs cierta expectativa de ficción: esos cuerpos fantasmagóricos y a la vez vibrantes, que aparecen sin aviso en el espacio público en ruptura con patrones vestimentarios y comportamentales, podrían remitir a un lugar ideal, contrapuesto al existente. Pero lo que da estructura a la obra no es un potencial universo imaginario, sino el procedimiento que busca llamar la atención sobre los cuerpos violentados de las actantes. Si hay ficción, es porque podemos adentrarnos en el universo imaginario que la obra funda, o que explícitamente nos invita a co-fundar, cosa que no siempre ocurre.

La performance *Alud* (2011), también de Galindo, genera mediante el misterio una atmósfera más afín a la ficción. Una mujer desnuda con el cuerpo cubierto de barro yace en una camilla como de morgue. Se invita al público, que la rodea, a acercarse y limpiarla poco a poco con un paño. ¿Quién es ella? ¿Por qué está ahí? ¿Cómo se ensució? ¿Por qué habría que lavarla? Lo ficcional es consecuencia de la actividad imaginativa que lxs espectadorxs puedan desarrollar a partir de unos cuantos indicios: la mujer desnuda, el lodo, el paño, la camilla. Por su parte, el silencio, el no saber, es la condición que eventualmente activa respuestas ficcionales a las preguntas que los indicios

⁵ Schaeffer distingue otros cinco pares de vectores y posturas de inmersión, algunos de los cuales retomaré más adelante.

disparan. La semejanza con una ficción real no es mera coincidencia.

Ficción no binaria y universos interseccionales

La idea vanguardista y posvanguardista de disolución del arte en la vida social, que en los movimientos concretos y posconcretos latinoamericanos llegó a enunciarse como ataque a las formas ficcionales –“ilusorias”, “engañosas”– del arte, corresponde a un paradigma idealista en el que la ampliación y triunfo final de la vida sobre el arte constituía, paradójicamente, la razón de ser del arte. El arte de vanguardia, al tomar partido por la vida, tomó partido por lo real, contra las formas de vida falsa, sometida, “ficticia”, del mundo burgués. A partir de los años setenta u ochenta, según la región de la que hablemos, esa lógica binaria va siendo desplazada por la de múltiples formas de coexistencia y tensión entre ficción y realidad, y allí el imaginario aparece como elemento más definido y a veces protagónico, una de cuyas funciones es hacer visibles los modos en que la ficción, siendo parte de lo real, lo amplía en lugar de constituirse como su diferencia ontológica. La idea radical de los conceptualismos –y antes, de Duchamp– de que cualquier elemento de la realidad señalado o enmarcado por el pensamiento artístico pasa a ser arte es clave a la hora de entender qué ocurre con la ficción en el arte contemporáneo: puede postularse que, si el arte señala una ficción real como arte, ésta se convierte en una ficción artística. Tómese esta última frase como un modelo especulativo, de posible utilidad futura.

El hecho de que el arte contemporáneo “ponga en crisis” las fronteras entre ficción y realidad está lejos de significar que lxs artistas pretendan hacer pasar lo ficcional por real o viceversa (objetivo que sería del orden del fingimiento serio más que del fingimiento lúdico). Lo que intentan, más bien, es indagar en las formas en que actualmente, por efecto de causas que exceden en mucho la emergencia masiva de nuevas tecnologías de reproducción de lo real, están modificando la distribución de los vínculos entre realidad, ficción e imaginario. Esto conlleva una alteración en las marcas convencionales de ficcionalidad características de los medios artísticos –pintura, teatro, cine, narrativa– que fueron canónicos hasta los años sesenta, setenta u ochenta (siempre dependiendo de la región), cuando los conceptualismos de los cinco continentes los desbancaron. Un criterio pragmático para determinar la ficcionalidad de una obra de arte contemporáneo podría consistir en plantearle las preguntas de Schaeffer: ¿hay fingimiento lúdico compartido?, ¿hay modelización ficcional?, ¿hay universo ficcional?, ¿hay inmersión ficcional?, ¿cómo operan los vectores y posturas de inmersión? (La diversidad de respuestas resultará asombrosa).

Hay épocas en las que la distinción entre lo ficcional, lo real y lo imaginario se percibe nítida y duradera: existe un universo ficcional (el de la obra de arte), un universo imaginario (el de las expectativas o sueños sociales) y un universo real, fáctico o actual, y posibles conexiones entre los tres. Thomas Pavel sostiene que lxs autores (lxs creadorxs en general, agregaríamos) y las culturas minimizan o maximizan la incompletitud inherente de los mundos ficcionales según se trate, respectivamente, de épocas de cosmovisión estable o de épocas de transición y conflicto (1986, p. 108). Desde que hablamos de arte contemporáneo, lo que parece haber, más bien, es una tendencia a crear universos interseccionales de incompletitud máxima.

Tanto la inespecificidad medial como la condición transmedial del arte contemporáneo, producto de la irrupción global de los conceptualismos, permiten operar *al mismo tiempo* sobre territorios ficcionales, territorios imaginarios y territorios reales *distintos*. Ya no englobar lo imaginario y lo real en la obra de ficción, sino hacerlos coexistir, traficar materiales de uno a otro y combinarlos mediante operaciones y estrategias específicas. Una sola obra puede emplear varios dispositivos ficcionales y no-ficcionales, en multitud de soportes y medios desplegados en el tiempo, lo que

genera diversos espacios de intersección y liminaridad. La acumulación, a su vez, de abordajes del mismo tema o personaje con distintos medios o combinación de medios y de estos con materiales documentales da paso a universos ficcionales/no-ficcionales altamente maleables, con espacio-tiempos ficcionales y no-ficcionales. En este sentido, los conceptos de vector y postura de inmersión ficcional permiten demostrar que, puesto que la obra de arte contemporáneo, por su estructura transmedial, implica lo real (en) vivo, produce posturas y vectores de inmersión múltiples, móviles y coexistentes y, en consecuencia, universos ficcionales con las mismas características.

Lagunas ficcionales, brechas reales y virtualidad imaginaria

En el *Documenta 13 Project* (2012), Mario García Torres (MGT) reúne, por un lado, dos obras de Alighiero Boetti (*Mappa*, primer tapiz con un mapamundi bordado de los más de 150 que realiza en colaboración con tejedoras afganas entre 1971 y 1994, y una placa de bronce que presenta como proyecto para la Documenta 5 (1972) y nunca realiza, y que MGT confecciona y titula *The Unfolding of A, or an Uncompleted of B*, 1972–2012), y por otro, varios trabajos suyos, realizados a lo largo de años en torno a la obra y la figura del artista conceptual italiano: una proyección de treinta y siete diapositivas en blanco y negro (*Shot of Grace with Alighiero Boetti Hairstyle*, 2004), que muestran a MGT alejándose progresivamente de la cámara como si huyera de la amenaza de un disparo —el “tiro de gracia” del título—, con el pelo cortado *alla* Boetti; una ficción narrativa (*Share-e-Nau Wanderings (A Film Treatment)*, 2006) en forma de cartas por fax que el personaje MGT escribe a Boetti desde Kabul a fines de 2001, meses después de la invasión estadounidense a Afganistán, y en la que narra, entre otras cosas, la búsqueda infructuosa del edificio del desaparecido One Hotel, que Boetti había fundado y administrado en la capital afgana en los años setenta; un ensayo audiovisual semi-ficcional (*¿Alguna vez has visto la nieve caer?*, 2010), que emprende la búsqueda del hotel mediante el rastreo en imágenes fotográficas y relatos y comentarios orales (un trabajo de archivo y ya no una recreación imaginaria), hasta que finalmente consigue determinar la localización y características del edificio; y dos películas que retoman elementos de los materiales anteriores, una de las cuales, *Tea*, fundamentalmente documental, MGT realiza para la Documenta 13. A diferencia de la obra en fax y del primer ensayo audiovisual, que MGT hace sin conocer Kabul, *Tea* está rodada en esa ciudad, con él recapitulando las diversas formas de su vínculo con Boetti.

Por enmarcarse en un proyecto, las obras del *Documenta 13 Project* alteran su propio estatuto: ya no empiezan y terminan en su propia interioridad (por más efectos reales que puedan tener), sino que pasan a componerse con otros ficciones, documentos y/o materiales mixtos. No es lo que ocurre con esas series de films que regresan sobre los mismos protagonistas e intérpretes a lo largo de los años (la saga de Antoine Doinel, de Truffaut; la serie *Antes*, de Richard Linklater) o que las historietas de superhéroes, algunas sucesivamente escritas por varios autores. En estos casos, el medio y el dispositivo ficcional no varían. En el *Documenta 13 Project* los medios son múltiples, las relaciones entre estos se definen por un contexto expositivo específico, que en el futuro puede cambiar (pueden incluirse nuevas obras, pueden no incluirse obras anteriores, pueden variar el guion y el montaje), un artista trabaja en torno a, a partir de y con la obra de otro, y la propia naturaleza del objeto de investigación es incierta.

Boetti deja en vida pocos rastros de sus andaduras asiáticas (por períodos, desaparece hasta para sus seres más cercanos) y de diversos modos explora con su obra la disolución de fronteras (es el tema de los mapamundis) e identidades (a partir de 1973, firma “Alighiero e Boetti”, identidad doble pero también abierta, que MGT retoma al realizar las placas de bronce proyectadas para

Documenta 5: una dice “Alighiero” y la otra, “Boetti”).

Que el objeto de investigación sea incierto es el punto en el que pivota la inestabilidad del resto de los materiales y decisiones artísticas que dan forma al proyecto. Obliga a narrativas en las que prima el ensamblado de elementos dispersos más que los elementos en sí. Bajo la figura de un investigador consciente de sus dudas, pálpitos y proyecciones (“Algunos dirían que [...] Otros impugnarían la idea [...] Yo llegaría al extremo de decir...” (MGT, 2010)), García Torres reconstruye y/o vuelve a trazar los caminos de su predecesor, para lo cual toma decisiones que lo colocan en más de una zona liminal entre el documento y la ficción. (“Después de un rato de mirar con atención la imagen [...], llegué al extremo de fantasear con que había llegado hasta ahí en ella” (2010)). No sólo el objeto de investigación es inasible, sino que parece perder entidad progresivamente. ¿Una investigación que pierde su objeto sigue siendo una investigación? La narración genera sentidos independientes del objeto investigado. La pregunta es si esta modalidad genera otra forma de ficción, o de qué otra cosa se trata.

En el *Documenta 13 Project* (2012), unx descubre que los personajes reales (Boetti, Mario García Torres, el One Hotel y otros apenas referidos) devienen, en algunos casos o por momentos, ficcionales, sin que estemos ante una recreación ficcional de personajes históricos. La fuga teatral de motivación desconocida del MGT de *Shot of Grace* recuerda el tipo de situaciones sin explicación de algunos fotofilms de David LaMelas; el Boetti y el One Hotel de *¿Alguna vez has visto la nieve caer?* son el resultado de una suma de especulaciones sin comprobación, salvo la de que ambos existieron. No sólo lo documentado adelgaza su existencia, sino que lo ficcional se contamina de realidades, y así, lo que más crece es lo imaginario, donde todo está por realizarse o por desrealizarse, según cómo se narre, quién narre y cuándo. *¿Alguna vez has visto la nieve caer?* cierra así:

Solo falta por ver si la reaparición del hotel logra encontrar un lugar en las diferentes narrativas que actualmente circulan. Aunque los rumores y la especulación a veces llegan a convertirse en canon histórico, a veces también los hechos se transforman en rumores intrascendentes (García Torres, 2010, s/p.)

Lagunas e intervalos discursivos, visuales y sonoros se corresponden con las dificultades del narrador-investigador de precisar su objeto. Cuando una investigación se articula sobre lagunas más que sobre información, sobre contornos más que sobre figuras, empieza a tejer una red de versiones hecha de rumores, hipótesis vagas, sospechas, susurros, inconstante y variada memoria colectiva, leyendas urbanas, narrativas de la historia del arte. El hilvanado de indicios dejados por esa masa discursiva, que al principio se hace con la intención de rellenar lagunas y luego sólo por la necesidad de llegar a algún lado, aunque sea a la posibilidad de constituir un texto o una obra, refuerzan la sensación de ficción. ¿Por qué?

Para construir un hecho ficcional, el autor tiene que crear una textura legitimadora; si no escribe nada, esto es, si produce textura cero, el hecho ficcional no cobra existencia, y, por lo tanto, en el mundo ficcional aparece una brecha. [...] El texto ficcional es un compuesto de textura explícita e implícita; en consecuencia, los hechos ficcionales se construyen no solo explícita sino también implícitamente. (Dolezel, 1995, s/p.).

La textura explícita es característica de los textos científicos, dice Dolezel (1995). La implícita “acentúa la eficacia estética de los textos y por lo tanto es cultivada en literatura”. Esto “explica porqué la interpretación literaria es fundamentalmente, o quizá exclusivamente, recuperación de sentido implícito”. (Dolezel, 1995). En principio, la tarea de MGT investigador se asemeja a la

de la crítica literaria que describe Dolezel (1995). Sólo que en MGT esa tarea va confundiéndose progresivamente con la del escritor o la del guionista: lo que al principio se presenta como la tarea de recuperar sentido implícito leyendo indicios de entre la enorme cantidad de lagunas con la que el investigador se depara, poco a poco se convierte en la tarea de darle forma a un mundo constituido por océanos de sentido implícito mediante algunas mínimas consolidaciones de textura explícita. Esto tal vez explica la sensación de ficción: el pasaje de un tipo de tarea a otra sin que ninguna de las dos, antes o después, quede plenamente definida.

Por otro lado, la idea de Pavel (1986) de que los períodos históricos de transición y conflicto inducen a mundos ficcionales altamente incompletos, se condice con la estrategia general de MGT: el universo histórico de Boetti es altamente conflictivo (la Guerra afgano-soviética de 1978-1992), como lo es el del narrador y el del autor (la invasión estadounidense a Afganistán en 2001).

Con grandes superficies de textura implícita y lagunas y frágiles líneas de textura explícita se desbancan fronteras y se aligeran límites. Esta situación se pronuncia al considerar el pasaje entre medios (lenguaje verbal, imagen icónica, performance, etc.), donde aparecen otro tipo de brechas, entre lo que un medio puede manifestar y lo que no, y que los medios contiguos o próximos no logran salvar. Los vectores de inmersión se continúan o cambian (y eventualmente combinan) según cómo se haga el recorrido de obra en obra, con el agregado de que el conjunto, de unidad frágil, temporaria, se confunde con una curaduría o con una instalación.

No es como pasar de una foto ficcional a otra en una exposición de Cindy Sherman. Ni siquiera como pasar de un cuadro a otro en una exposición de Vermeer, donde algunos cuadros pueden ser ficcionales y otros no. Tampoco es como ir al teatro, donde rigen un vector y una postura de inmersión generales (asistimos como observadorxs a la simulación de acontecimientos intramundanos en un espacio real ficcionalizado). Más bien pasamos entre mojones de una totalidad acumulativa y abierta, perforada por instancias reales, sin sentirnos plenamente sumergidxs en un único universo exclusivamente ficcional. Esas brechas de realidad aparecen forzosamente entre la experiencia perceptiva saturada que nos provocan las películas, la experiencia perceptiva no saturada que nos provocan las fotos, la “narración natural” de las cartas (“Accedemos al universo ficcional a través de la voz [...] y la perspectiva de un narrador que pretende contarnos hechos reales”, Schaeffer, 2002, p. 231) y la de la voz en off de los audiovisuales.

¿Cómo procesamos la diferencia entre el Boetti (2006), ficcional de *Share-e-Nau Wanderings (A Film Treatment)* y el Boetti (2009), especulativo de *¿Alguna vez has visto la nieve caer??* Es inevitable la sensación de difusión de límites entre lo real y lo ficcional, pero porque ha cambiado nuestra experiencia de lo ficcional, lo real y lo imaginario, y las marcas de convencionalidad de lxs tres.

La ficción como efecto de un dispositivo

Los universos ficcionales asumen formas fragmentarias y/o se componen exclusivamente a partir de dispositivos inductores de ficción, que eventualmente permiten una variación ficcional de lo real. *Area* (2018), de Ivana Vollaro, es una condensación extrema de esta modalidad. La obra consiste en un cartel pintado según las técnicas de los cartelistas, en el que se lee: “Everything in this area is strictly based on the available facts” [Todo en esta zona está estrictamente basado en los hechos disponibles] y que puede colocarse en cualquier lugar. La frase es una versión astuta de los avisos que suelen aparecer en los créditos iniciales de las películas para desvincular la historia que va a narrarse de cualquier similitud con personas o sucesos reales. Más específicamente, es una versión del aviso inicial de *F for Fake* (1973), docudrama de Orson Welles sobre un falsificador de

cuadros. La única diferencia con la frase original es que, en la copia, el término “*area*” sustituye al término “*film*”.

Lo que al leer la frase se nos presenta como redundancia, porque *sabemos* que la realidad está dada por la realidad, empieza a disolverse ni bien nos damos cuenta de que, aunque se origine en un cliché, la frase corroe el cliché por dentro, y con sus propios recursos. Uno puede empezar por preguntarse si efectivamente todo lo real se basa en lo real. Pero más decisivos son los pormenores: ¿de qué hechos se trata?, ¿para quién/es estaban disponibles?, ¿qué significa esta “disponibilidad”?, ¿cuál es la “zona”?, ¿quién/es le dio/eron forma?, ¿por qué? Todo lo que en un aviso cinematográfico es evidente, por seguir las marcas convencionales de ficcionalidad, al ser desenmarcado, al ser desplazado de su medio de origen y colocado potencialmente en cualquier parte, hace que las explicaciones que nos damos al ver una película pierdan su eficacia.

El tipo de enunciado, de procedencia fácilmente reconocible, hace superfluo explicitar la idea de ficción, porque es la estructura de ese enunciado lo que permite hacer presente la idea de ficción en ausencia. Una tipología discursiva precisa, pero de significación flotante: donde sea que vaya a colocarse el cartel, todo se ha configurado del modo más riguroso, a sabiendas de que hay faltante de materiales (sólo se trabaja con los disponibles). Por meandros que pueda tener, la frase afirma que lo que existe en la “zona” es producto de una reconstrucción o recreación y, por lo tanto, que ya no se trata de la “zona” original. Y así como están ausentes los términos “ficción” y “real” —no se habla de “hechos reales” sino de “hechos disponibles”—, también está ausente el enunciador, que, por lo que se nos sugiere, quizá coincida con el agente de la reconstrucción (con lx “autorx”).

Todo entra en una zona de incertidumbre. La “zona”, de hecho, *es* la incertidumbre. Así es como se hace posible esta ficcionalización por señalamiento: se nos pone en la situación de volver a ver el entorno habitual como si todo lo que lo configura estuviera sujeto a unos poderes cuya naturaleza, significados y motivos debemos imaginar. Se nos abre la puerta a un campo imantado, donde lo imaginario en estado informe contiene en sí el potencial para volverse ficción. Ya no se trata de una de “las reactivaciones miméticas puramente mentales inducidas por mimemas verbales” (Schaeffer, 2002, p. 232) que corresponden, en el esquema de Schaeffer (2002), a la producción literaria, sino de una activación mental inducida por un señalamiento verbal.

Imantar un campo significa *realizar* un campo imaginario en su mínima determinación. No aportar contenidos formalizados, sino apenas establecer un límite exterior, no fijo, donde las fuerzas y emociones disponibles pueden dar pie a múltiples posibilidades. En otras palabras, a una mínima determinación lingüística le corresponde una máxima indeterminación imaginaria, que encuentra una determinación cuando el cartel se sitúa, y otras más cuando alguien la activa, creando una ficción real. Ejemplos: imaginar que todo lo que vemos en torno es un set de filmación, o un lugar en el que nunca hemos estado antes. Cualquier idea puede determinar esos posibles. Y así como un campo queda imantado, también deja de estarlo cuando el cartel se muda a una nueva localización, donde otro campo imantado puede establecerse.

El desplazamiento, entonces, propone cada vez un pacto ficcional abierto: genera universos y modelizaciones ficcionales con cada receptorx. Algo inusual ocurre también con la inmersión ficcional: lx autorx, que se sumerge en la ficción que crea, y lx receptorx, que se sumerge en la ficción de lx autorx, son inseparables. Y esa inmersión puede reducirse a un instante (a un destello) o puede durar considerablemente. Todo depende del grado de consistencia de la imaginación de lx receptorx en ese momento. *Area* es el conjunto de un dispositivo —un set de recursos o herramientas definidos por lx artista— y ficciones reales potencialmente infinitas.

La ficción como recurso de subjetivación

En ciertos casos, el universo ficcional se presenta en construcción a largo plazo o por tiempo indefinido. Se define, en los hechos, en su interacción con unx usuarix, que puede ser lx propiex artista o puede ser unx espectadorx. Si lx usuarix pasa a componerse con el universo ficcional, hay una razón extra para considerar una nueva distribución entre ficción, real e imaginario.

Una de las formas en que la ficción puede ser co-creada por lx usuarix supone la existencia de un dispositivo, que lx usuarix puede activar para realizar su propia experiencia e involucrarse en el proceso de creación. En esta clase de obras, la ficción suele servir de instrumento de subjetivación, y el proceso de subjetivación, derivar en una ficcionalización parcial de sí, donde ficcionalizarse no significa aislarse en una realidad paralela, sino ampliar esa realidad con otra/s, gracias a los insumos que proveen espacios mentales, formas de fantasía, etc.

En estos procesos de subjetivación, explícita o implícitamente performativos, la subjetividad de lx performer y las características psicológicas y físicas del personaje ficcional se van afectando y componiendo mutuamente. A diferencia del proceso de creación de un personaje por parte de una actriz en una película o en una obra de teatro, se trata de crear un personaje performativo ficcional como vehículo o procedimiento para disparar en una misma un proceso de subjetivación fuerte, si no estructural. Es la ficción como estrategia para pensarse, para proyectarse o reproyectarse, para poner en crisis hábitos o modelos heredados, para cuestionar códigos y tabúes en torno al sexo, el género, la clase, la racialización, etc.

El universo ficcional en una obra como *The Mythic Being* (1973-1975), de Adrian Piper, más allá de algunas decisiones que configuran el dispositivo del que la artista parte, depende del proceso que haga la propia Piper, que es a la vez la autora y la usuaria. La ficción funciona como un punto de referencia inventado, totalmente diferente de Piper, distante y próximo en extremo. Ella convive con el Ser Mítico, ni real ni humano –es sólo la imagen de un afroestadounidense marcadamente heteronormado, sin personaje, sin biografía– y en la superposición de las dos identidades avanza el proceso de subjetivación extraño, incómodo, instigado por la ficción, que Piper describe en detalle en un diario que escribe *ad hoc*.

En casos como estos, la ficción produce efectos sobre lo real en tiempo real. Efectos de sanación y reconstitución de alcance individual y colectivo. La ficción puede favorecer el autoextrañamiento y la superación de límites personales (como en la obra de Piper, pero también en la de otras performers feministas contemporáneas suyas, como Lynn Hershman y Suzanne Lacy), el devenir un ser no humane (como en la persona que se viste el traje de tortuga en la performance *Timeless Alex*, de Eduardo Navarro), o puede ser el sostén emocional y de gestión que permita mantener cohesionada una comunidad, como en un proceso colectivo de largo aliento como *Park Fiction*, activo en Hamburgo desde hace casi treinta años, donde la ficción organiza y da sentido a las acciones tanto de resistencia como creativas y recreativas de lxs vecinxs del barrio portuario de Sankt Pauli.

La ficción como estructura del proceso creativo

Quiero detenerme en otro caso: la relación entre unx usuarix y un lugar ficcional. *Expedición a la Isla clara of understanding: mi lugar en el mundo y oficina en el siglo XXI*, de Narda Alvarado, se formalizó por primera vez en 2013, a propósito de la convocatoria a una residencia, que no gana. Es un “diseño conceptual, visual y textual de contenidos para la elaboración de un compendio de

bitácoras o documentos de expedición”⁶, en forma de un conjunto de libros que reúnen las ideas, imágenes, sensaciones, deseos e intereses que tiene la artista de y sobre el mundo que la rodea. Es también un archivo, en sentido actual y virtual, donde se aloja lo ya realizado o en proceso de realización; y es un proyecto, porque lanza hacia el futuro asuntos que pretende elaborar de manera sistemática. Así lo presenta Alvarado:

Sumergida en los océanos de información producidos en estos tiempos globalizados, vi la necesidad de mantener “mi lugar en el mundo” a flote. Es así que creé una isla imaginaria cuya geografía conceptual abarca los territorios o temas que me interesa entender, causan curiosidad o me preocupan como ser humano del siglo XXI, como investigadora, artista y mujer. Además, como miembro de una sociedad –la boliviana– cuya cultura puede entenderse como moderna y no-moderna, occidental y no-occidental a la vez. La isla me permite desarrollar un cuerpo de pensamiento y trabajo (obra) que incluye perspectivas artísticas, científicas, feministas, espirituales y filosóficas acerca de diversos aspectos de la vida contemporánea. Todo esto basándome en una metodología cuya finalidad consiste en vivir la vida para entender el mundo, siendo esta, sus tiempos y sus modos los que gobiernan sobre mi producción artística, y en la que el arte no es más que un instrumento. (Alvarado, 2019, p. 69)

El diseño consta de una caja con siete volúmenes temáticos, que incluyen un render de la Isla (una pequeña isla en medio del océano Atlántico, con un volcán activo rodeado por un anillo de agua que desemboca en el mar a través de un río, una laguna volcánica de agua hirviente, un Estanque del Aburrimiento, Lagunas Mentales, un cerro, molinos eólicos, una torre de alta tensión y nubes), un listado de “Herramientas para la expedición” y las portadillas e índices de cada uno de los tomos, cuyos títulos y subtítulos son: 1) *Conflictos artísticos. Rotores de la expedición* [los molinos eólicos, que abastecen la isla de energía de conflicto]; 2) *Descifrando Bolivia. Cerro Takiyin Maypi Ukumanta* [un “Cerro Rico de Potosí propio”]; 3) *Poesía. Cristalina clara en estado sobrecogido* [la cuenca del río]; 4) *Sueño de día y noche. Oficina en las nubes* [las nubes]; 5) *Vida, pasiones y amor en el siglo XXI. Volcán apasionado*; 6) *Ideas, creatividad y arte. Cuando el cerebro burbujea* [la laguna volcánica]; y 7) *Tecnología, velocidad, productividad. Estación Tech Power* [la torre de alta tensión]. Los temas son transversales a los tomos, pero los tomos ayudan a delimitar espacios de trabajo.

En cada índice hay algunas entradas con fecha: son los problemas y asuntos ya tratados o en tratamiento. Van de un ensayo filosófico sobre la Fórmula 1 (2014, tomo V) o el “Taller de pensamiento artístico-filosófico ‘Atrapa Nubes’” (2013-2017, tomo IV) al “Proyecto Radio ALAs A Mérica” (2014, tomo VII), un laboratorio radial y sonoro que Alvarado, en colaboración con el Colectivo Artistas en Latinoamérica (ALA), produce y dirige durante dos semanas para emisoras de El Alto y las dos principales del Chapare, así como para repetidoras en La Paz, Cochabamba y Chuquisaca. En un entusiasta y productivo ida y vuelta con lxs radialistas, el colectivo introduce la ficción para, entre otras cosas, visibilizar situaciones urgentes, como la pesca indiscriminada en los ríos, que corta el ciclo del ecosistema porque lxs pescadorxs no devuelven las crías al agua. Ante lo cual el grupo radiofónico graba el eslogan de protesta “Peces pequeños, unidos venceremos”. Pero también proponen, por ejemplo, formas inusuales de cruzar el río. El “clasificado 2828” anuncia los servicios de “Apura, Agencia de Viajes y Transportes Especiales”, que “ofrece un traslado cómodo, seguro y de altura en nuestras nuevas nubes acondicionadas”. Son dos de las muchas microficciones que irrumpen en el cotidiano, como anómalo emergente de imaginación política, más allá del rango de expresiones que –permítaseme la paradoja– los acontecimientos políticos manejan.

⁶ Comunicación con la artista, 29 y 30 de mayo de 2022.

Con posterioridad, la Isla se formalizó también en una maqueta, dibujos y textos, y sus contenidos se ampliaron. Estos documentan la Expedición mediante fotos, notas, esquemas, ensayos y objetos, entre otros materiales, y de manera eminente, mediante obras y proyectos, que van a parar a algún lugar de la Isla (de donde, de hecho, surgieron). Esto indica que la morfología de la Isla cambia a medida que los contenidos se despliegan o que se suman nuevos.

Todos los artistas tienen su isla, sólo que no necesariamente la formalizan. “Necesitaba esta forma poética –dice Alvarado– para poder continuar haciendo arte. Es el resultado de una crisis en la que me preguntaba qué clase de artista era y qué quería hacer. Sin la isla estaría perdida”. Como motor y sistematización ficcional del proceso creativo, la Isla existe como estado mental, como materialidades diversas y como campo imantado, imaginario siempre proclive a su realización; organiza funciones, imprime tonos, agrega capas de sentido y direcciona la práctica, señalando posibles. Pero también es la propia práctica ficcionalmente modelizada, lo que significa que entre Isla y práctica –la complejidad extra es que la Isla es, a su vez, parte de la práctica– hay una relación de retroalimentación. Ambas son, al mismo tiempo, fuente y emergente. Nueve años después de su fundación, la Isla, todavía inédita, produce efectos más allá de la idea original de convertirse en una publicación. “Hago arte porque me permite expandir mi percepción de la realidad, escapar de ella si es necesario, o refractarla poéticamente. Así, puedo construir un mundo anárquico, romántico y contradictorio... un paraíso imperfecto donde nada es imposible” (Alvarado, 2016, s. p.).

Las microficciones del taller de radio son un ejemplo de ficciones artísticas al mismo tiempo que de ficciones reales, pues mediante la ficción operan directa y conscientemente en una situación real, estimulando la ampliación del rango imaginario con el que esa situación estaba siendo encarada por sus agentes. Es la clase de operación que Alvarado realiza sobre su propio proceso artístico, y que, en lugar de definir vectores y posturas de inmersión de antemano y de forma definitiva, los va modificando en la medida en que las situaciones sobre las que trabaja se lo exigen. La ficción ya no es un modelo para lo real y una modelización de lo imaginario, sino una de las tres partes de un proceso de modelización en seis direcciones simultáneas (de ida y vuelta entre cada una de las tres partes) que carece de modelo concluyente, final. Su aspectualidad no está fija, su universo nunca es sólo ficcional.

Ficción situada

La última peculiaridad que quiero destacar de la ficción en el arte contemporáneo, y sobre la que no puedo extenderme en este texto, es la conciencia de su carácter situado, que implica un posicionamiento epistemológico y político vinculado con la crisis de la centralidad no sólo de la historia del arte occidental, sino también de los sistemas que la fundamentan, como el colonialismo y el patriarcado. Desde esta perspectiva, la definición de ficción y sus variaciones en el tiempo dependen de una historia general de la ficción que todavía no existe. Pero podemos preguntarles a las nuevas ficciones, por ejemplo, en qué historia del arte se sitúan. En qué epistemes. De cuáles se desmarcan, a cuáles se oponen, con cuáles solidarizan.

La relatividad del concepto y de la experiencia de la ficción se observan de muchas maneras. Por una parte, dado que la relación entre ficción, imaginario y real es constituyente de la ficción, cuando una obra de arte se presenta en un contexto que no es el de origen, la recepción se realiza forzosamente bajo una nueva relación entre ficción, imaginario y real. Por otra, si bien en el pacto ficcional las partes involucradas saben que juegan a la ficción, a veces existe ficción sin que las partes entiendan que se trata del mismo tipo de ficción, o sin que para una de ellas sea ficción. Esto ocurre, por ejemplo, cuando dos epistemes diferentes confluyen. Y este es otro de los factores que, en un escenario global transmedial, hacen que el arte contemporáneo “diluya fronteras”.

¿Pero se trata de fronteras entre lo real y lo ficcional sin más, o entre los modos en que concebimos lo real, lo ficcional y lo imaginario según nuestras propias epistemes?

Conclusión (provisoria)

Las perspectivas antropológicas de Wolfgang Iser y Jean-Marie Schaeffer permiten proponer una superación de la oposición simplificada realidad/ficción y plantear, primero, que la ficción siempre es una forma de juego entre lo que una determinada episteme entiende por real, por imaginario y por ficción; segundo, que para estudiar las ficciones artísticas es necesario considerar las ficciones reales (sociales, políticas, etc.); y tercero, que los usos de la ficción en el arte contemporáneo basan su especificidad en su estructura transmedial, lo que le permite crear constantemente nuevos (des)equilibrios dentro de la tríada real-imaginario-ficcional. En este sentido, son claves los conceptos de Schaeffer de vector y postura de inmersión ficcional, pues permiten demostrar que, dado que la estructura de la obra de arte contemporáneo implica lo real (en) vivo, produce posturas y vectores de inmersión variables y, por lo tanto, universos ficcionales multidimensionales y móviles.

Referencias

- Alvarado, N. (2016). *Registro de Bitácora de un viaje a nado. Exposición retrospectiva (1998-2016)*. La Paz: Museo Nacional de Arte.
- Alvarado, N. (2019). Expedición a la Isla Clara of Understanding: Mi lugar en el mundo y oficina en el siglo XXI, en S. García Navarro (ed.). *Corrosión y anomalía. Escenas del arte contemporáneo boliviano*. Santa Cruz de la Sierra-La Paz: Kiosko-Aecid.
- Bábel, I. (1988). *Cuentos de Odesa y otros relatos*. Trad. José Fernández Sánchez. Buenos Aires: Editor.
- Dolezel, L. (1995). *Fictional worlds: density, gaps, and inference*, en *Style*: Pennsylvania State University Press, June 22, s/n.
- García Torres, M. (2010). *¿Alguna vez has visto la nieve caer?* Guion manuscrito facilitado por el autor.
- Groys, B. (2006). *Ilya Kabakov: The man who flew into space from his apartment*. London: Afterall.
- Henríquez, J. (11 de junio de 2013). Entrevista completa a JoseCarlo (Parte 2)/entrevistado por Álvaro Escobar. Programa Más vale tarde. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=dnuM54Hh0fs>.
- Mandelstam, N. (2020). *Contra toda esperanza. Memorias*. Barcelona: Acantilado.
- Pavel, T. (1986). *Fictional worlds*. Cambridge: Harvard University Press.
- Ryan, M. (2006). *Avatars of story*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Saborido, J. (23 de enero de 2022). Por qué cayó la Unión Soviética, *Página/12*. Disponible en: <https://www.pagina12.com.ar/396285-por-que-cayo-la-union-sovietica>.
- Schaeffer, J. (2002). *¿Por qué la ficción?* Trad. José Luis Sánchez-Silva. Madrid: Lengua de Trapo.