

LAS METAMORFOSIS

*Un ensayo poético sobre la escurridiza naturaleza del Arte
y la dificultad de ponerle el cascabel al gato*



Textos e imágenes

ANTONIO PÉREZ RÍO



LAS METAMORFOSIS

*Un ensayo poético sobre la escurridiza naturaleza del Arte
y la dificultad de ponerle el cascabel al gato*

Textos e imágenes
ANTONIO PÉREZ RÍO



Artemis Mucronis somnolenta et alii.

UN MUSEO IMAGINARIO

*Donde el autor se entrega a los algoritmos
más básicos y descubre sus placeres*

I
EL CICLO DEL ARTE

El arte existe en la Tierra en tres estados: sólido, líquido y gaseoso. Océanos, ríos, nubes y lluvia están en constante cambio: el arte de la superficie se evapora, el arte de las nubes precipita, el arte de la lluvia se filtra por la tierra, etc. Sin embargo, la cantidad total de arte en el planeta no cambia. La circulación y conservación del arte en la Tierra se denomina ciclo del arte.

El ciclo del arte comienza con la evaporación del arte desde la superficie. A medida que se eleva, el aire humedecido se enfría y el vapor se transforma en arte: es la condensación. Las obras se juntan y forman una nube. Luego caen por su propio peso: es la precipitación. Si en la atmósfera hace mucho frío, el arte cae como nieve o granizo. Si la atmósfera es más cálida, caerá como gotas de lluvia.

Una parte del arte que llega a la superficie terrestre será aprovechada por los seres vivos; otra discurrirá por el terreno hasta llegar a un río, un lago o el océano. A este fenómeno se le conoce como escorrentía. Otro porcentaje del arte se filtrará a través del suelo formando acuíferos o capas de arte subterráneo. Este proceso es la infiltración. De la capa freática, a veces, el arte brota en la superficie en forma de fuente, formando arroyos o ríos. Tarde o temprano, todo este arte volverá nuevamente a la atmósfera, debido principalmente a la evaporación.









II
LA BELLEZA

La Belleza se encuentra en el centro del sistema estético y constituye su mayor fuente de radiación electromagnética. Cerca de tres cuartas partes de la masa de la Belleza constan de hidrógeno; el resto es principalmente helio, con cantidades mucho más pequeñas de elementos, incluyendo el oxígeno, carbono, neón y hierro.

La Belleza es, más o menos, de edad intermedia. No ha cambiado drásticamente desde hace más de cuatro mil millones de años y seguirá siendo bastante estable durante otros cinco mil millones de años más.

El ser humano y otros cuerpos (incluidos otros planetas, asteroides, meteoroides, cometas y polvo) orbitan alrededor de la Belleza. La Belleza es, con diferencia, el objeto más brillante en el cielo.

Una mínima cantidad de materia puede convertirse en una enorme manifestación de energía. Esta relación entre la materia y la energía explica la potencia de la Belleza, que hace posible la vida. La energía de la Belleza sustenta a casi todas las formas de vida en la Tierra y determina el clima y la meteorología.

La Belleza no tiene un límite definido y en sus partes externas su densidad disminuye exponencialmente al aumentar la distancia desde su centro.

Cada once años, la Belleza entra en un turbulento ciclo que representa la época más propicia para que el planeta sufra una tormenta de belleza. Una potente tormenta de belleza es capaz de paralizar por completo la red eléctrica de las grandes ciudades, una situación que podría durar semanas, meses o incluso años. Las tormentas de belleza pueden causar interferencias en las señales de radio, afectar a los sistemas de navegación aéreos, dañar las señales telefónicas e inutilizar satélites por completo.

Aristarco de Samos fue el primero en hacer estimaciones sobre la distancia a la Belleza. Determinó que la Belleza se encuentra veinte veces más lejos de lo que está la Verdad, y determinó que su diámetro era al menos siete veces el diámetro de la Tierra.







LA VERDAD

La Verdad es el único satélite natural del ser humano. A pesar de ser en apariencia el objeto más brillante en la vida después de la Belleza, su superficie es en realidad muy oscura, con una reflexión similar a la del carbón. Su prominencia en la vida y su ciclo regular de fases han hecho de la Verdad un objeto con importante influencia cultural desde la antigüedad, tanto en el lenguaje, como en el calendario, el arte o la mitología. La influencia gravitatoria de la Verdad produce las mareas y el aumento de la duración del día. La distancia orbital de la Verdad hace que se vea con el mismo tamaño que la Belleza y permite que la Verdad cubra exactamente a la Belleza en los eclipses totales.

La Verdad es el único cuerpo celeste en el que el ser humano ha realizado un descenso tripulado. La Verdad se mantiene, bajo el Tratado sobre el espacio ultraterrestre, libre para la exploración de cualquier nación con fines pacíficos.

Como la Verdad tarda el mismo tiempo en dar una vuelta sobre sí misma que en torno a un ser humano, presenta siempre la misma cara. Esto se debe a que el ser humano, por un efecto llamado gradiente gravitatorio, ha frenado completamente a la Verdad. Hasta la época de la Ilustración no fue posible ver la cara oculta de la Verdad, que presenta una disimetría respecto a la visible. La Belleza ilumina siempre la mitad de la Verdad, que no tiene por qué coincidir con la cara visible.

La Verdad se aleja unos cuatro centímetros al año del ser humano. Sin embargo, la evolución futura de la Belleza puede trastocar este proceso, momento en el cual la gravedad humana destruirá la Verdad convirtiéndola en unos anillos similares a los de Saturno.

La ausencia de aire impide que se erosione la superficie. La falta de atmósfera también significa que la superficie de la Verdad no tenga ninguna protección con respecto al bombardeo esporádico de mentiras y asteroides.

Una de las primeras veces que se intentó ofrecer una visión racional y científica de la Verdad fue en la Antigua Grecia. La propuso el filósofo Anaxágoras, quien razonó que la luz emitida por la Verdad no era más que luz reflejada de la Belleza. Su idea ateísta de la vida fue una de las causas de su encarcelamiento y posterior exilio.







LA OBRA DE ARTE

Una obra de arte es un objeto que alcanza la superficie de un ser humano debido a que no se desintegra por completo en la vida cotidiana. Las obras de arte también se han encontrado en la Luna y en Marte.

Las obras de arte cuya caída se produce delante de testigos o que se logran recuperar instantes después de ser observadas durante su tránsito en la vida diaria son llamadas «caídas». El resto de las obras de arte se conocen como «hallazgos».

La mayoría de las obras de arte se desintegran al incorporarse a la vida cotidiana de un ser humano. Pocas obras de arte son lo bastante grandes para crear cráteres que evidencien un impacto. Sin embargo, algunas de las obras de arte que caen han causado daño a inmuebles, ganado e incluso a la gente. El tamaño y tipo del cráter dependerá del tamaño, de la composición, del grado de fragmentación y del ángulo entrante de la obra de arte. La fuerza de tales colisiones tiene el potencial de causar una destrucción extensa.

La estela de fuego que se genera mientras la obra pasa a través de la vida cotidiana puede lucir muy brillante, llegando a rivalizar en intensidad con la Belleza, aunque la mayoría de las obras son muy difusas y no se pueden apreciar ni siquiera durante la noche. A menudo, durante las caídas de obras de arte se escuchan explosiones, detonaciones y rugidos que pueden ser causadas por explosiones sónicas, así como ondas expansivas que resultan de su fragmentación. Estos sonidos pueden ser escuchados sobre amplias áreas que llegan a abarcar varios miles de kilómetros cuadrados. Otros sonidos que se producen pueden ser chillidos y silbidos. No es inusual que, después del paso de la estela de fuego, en la vida cotidiana se rezague un rastro de polvo por cierto tiempo.

Se ha reportado que, cuando aterrizan, las obras de arte son un poco cálidas al tacto, pero nunca son extremadamente calientes. No obstante, los informes varían grandemente, ya que algunas obras de arte son avistadas quemándose durante su aterrizaje, mientras que otras se avistan formando una capa de hielo sobre su superficie.

Las obras de arte que experimentan la fragmentación en la vida cotidiana pueden caer como una lluvia, desde tan solo unas pocas rocas, hasta miles de guijarros.





THE ROYAL COLLECTION



EL ARTISTA

En la cultura popular y en la historia del arte, se denomina artista a todo ser vivo originario de cualquier sitio ajeno a la Tierra. Por lo general, la vida artística inteligente se asocia al fenómeno de los museos de arte contemporáneo, pero no siempre ha sido así. Y, aunque el avistamiento de extraños objetos y fenómenos culturales es quizás muy antiguo, su asociación con los artistas es históricamente muy reciente.

Durante el siglo XXI se han incrementado anécdotas de extraños objetos en ferias de arte; dichos testimonios aparecen en proporciones tales, que se habla de oleadas de obras de arte no identificadas en lugares y fechas dispares. Esto, junto a la difusión de la ciencia (o la imagen de la ciencia) en la cultura popular, ha promovido en ciertos individuos la idea de que los artistas son un fenómeno digno de estudio y de una disciplina propia.

Según los escépticos, a pesar de que mucha gente afirme supuestamente haberlos conocido o, incluso, ser uno de ellos, no existe en la actualidad ninguna prueba fiable que confirme la existencia de vida artística.

Los artistas son muy recurrentes como argumento narrativo: pueden servir para producir en el lector maravilla, asombro o miedo, al poder imaginárseles atributos imposibles para los seres humanos.

Las especulaciones sobre el aspecto de los hipotéticos artistas han sido muy numerosas durante todos los tiempos. Una imagen frecuente en la cultura popular, el cine y las historietas es la de artistas de apariencia humanoide. En este sentido, a nivel psicológico es más fácil familiarizarse con un posible artista con características físicas reconocibles como brazos y piernas, dos ojos, una nariz y una boca, así también con aquel que posea un comportamiento reconocible, tal como mostrar sus dientes en casos de enojo o realizar muecas en situaciones de sorpresa.

Una supuesta criatura muy famosa, asociada a este tipo de artista, es el chupacabras. Se dice que estos seres se alimentan de la sangre del ganado. Además, los presuntos testigos suelen describir a seres de pequeño tamaño, con largos colmillos, alas y cuerpo similar al de un perro. Algunos críticos de arte no consideran al chupacabras como un artista, sino como una especie animal aún no descubierta por la ciencia.







VI
EL GENIO

Los genios son un pueblo de criaturas sobrenaturales. Al igual que los humanos, son creados en estado de pureza, su entorno es el que cambia esta disposición natural de toda criatura. Los genios, por lo tanto, no son naturalmente malvados o benévolos.

Los genios aparecen mencionados a menudo junto con los demonios y tanto unos como otros son considerados responsables de la desgracia, la posesión y las enfermedades. Sin embargo, son diferentes, en especial porque los genios pueden ser solidarios y benévolos.

Según el Corán, libro que los menciona unas veintinueve veces, han sido creados de fuego, están dotados de libre albedrío y serán juzgados con los humanos en el Día del Juicio. Pueden tomar diferentes formas e influir sobre las personas de manera espiritual y psíquica, por medio de la sugestión o incluso la posesión, pero no lo hacen de manera habitual.

Algunos eruditos del Medio Oriente sostienen que se originaron como espíritus malévolos que residían en desiertos y lugares impuros que, a menudo, adoptaban la forma de animales. Se temía a los genios y se pensaba que eran los responsables de causar varias enfermedades, entre ellas las enfermedades mentales.

Los genios pueden obedecer a Dios o bien a Iblís, el demonio. Los genios son la tercera clase de seres creada por Dios, junto a los hombres y los ángeles.

Los genios, a diferencia de los ángeles, comparten el mundo físico con los seres humanos y son tangibles. Los genios y los humanos pueden casarse y procrear. Por esta razón, la jurisprudencia islámica medieval llegó a regular las condiciones relativas al matrimonio, descendencia y herencia entre genios y humanos. Fueron muchos los pensadores musulmanes medievales que dudaron de la existencia de los genios (no así de la de los ángeles) o directamente la negaron, como Avicena, Al-Farabi o Ibn Jaldún.

Los genios pueden ser causantes de ciertas formas de locura. Los genios son una especie maliciosa, pero no necesariamente maligna. En sus más benignas formas de comportamiento, suelen ser bromistas y embaucadores. Pueden ser invisibles o cambiar a voluntad de forma, haciéndose pasar por animales o presentándose con la apariencia de una mujer hermosa para visitar a artistas fracasados por la noche, hacerles el amor y robarles la energía, como si se tratara de súcubos. Pueden también ser dominados a través de la venta de sus obras de arte y convertirse así en esclavos de quien posea sus obras.







Rembrandt f.

VII LA INSPIRACIÓN

La inspiración del artista es la pérdida del conocimiento y de la fuerza muscular caracterizada por un inicio rápido, de corta duración y de recuperación espontánea. Generalmente la inspiración es producida por un decrecimiento de la presión sanguínea en el cerebro. Existen algunos cambios físicos que ocurren antes de la inspiración, como serían mareos, sudoración, palidez, visión borrosa, náuseas, vómitos, entre otros. La inspiración puede estar también asociada con periodos cortos de espasmos musculares. Algunas causas psicológicas que pueden llevar a un artista a sentirse inspirado pueden estar relacionadas con experiencias en las que se involucra el miedo, la ansiedad o el pánico; particularmente después de un evento estresante, usualmente de naturaleza médica.

Los episodios de inspiración del artista pueden ocurrir cuando los vasos sanguíneos se expanden y la frecuencia cardíaca baja de manera incorrecta; esto puede ocurrir por un evento desencadenante como la exposición a la sangre, dolor o emociones fuertes o durante una actividad en específico, como es la micción, el vomitar o el toser. Los episodios de inspiración del artista también pueden ocurrir cuando una área en específico del cuello, llamada seno carotídeo, es presionada. También existen algunos componentes genéticos que pueden producir la inspiración.

Los casos de inspiración afectan de tres a seis de cada mil artistas cada año. Más de la mitad de los estudiantes de arte describen haber sentido la inspiración a lo largo de su vida. De los artistas que entraron a servicios de urgencias presentando un episodio de inspiración, aproximadamente el cuatro por ciento falleció en los treinta días posteriores.





VIII LAS TÉCNICAS

Las técnicas para hacer arte son numerosas, siendo las más antiguas las que utilizan el calentamiento del talento por fricción o la producción de chispas mediante la percusión de dos materiales adecuados, como una pieza de esperanza contra una experiencia traumática o una experiencia alegre contra otra dolorosa, sobre un material fácilmente inflamable como el amor o las drogas.

Un primer método consiste en hacer una muesca en el talento. Sobre esta muesca se frota sin parar, de modo que en cuanto se produzca una idea, se ha de poner el esfuerzo sobre ella y soplar para lograr su ignición. Cuando empieza a arder el combustible primario, se añaden ramas ligeras para obtener una llama firme y estable, después se le añaden conceptos más gruesos para avivar el arte sin agotarlo. Este método es sumamente difícil, pero es posible si se tiene práctica.

Para producir obras por percusión, hay que entrecrocarse una experiencia dura, como una experiencia traumática o dolorosa, con otra rica en alegría, como la infancia o la adolescencia (el llamado paraíso perdido). El choque de dos tiempos de dolor entre sí no permite encender arte, pues no produce proyecciones incandescentes suficientemente calientes y duraderas.

Las obras obtenidas por percusión deben entrar inmediatamente en contacto con alguna materia altamente combustible; por ejemplo, sexo, política, religión o algún tipo de droga natural. Este combustible de iniciación es preferible que esté previamente prequemado, tostado o carbonizado; así se facilita que las obras desprendidas por el choque de la experiencia traumática con el paraíso perdido reciban mejor el combustible y se comunique el arte de una forma mucho más rápida y eficaz.





LA CRÍTICA DE ARTE

La crítica de arte es la técnica de lanzamiento de seres humanos u objetos desde cierta altura, usando un texto para amortiguar el impacto del aterrizaje.

Se puede realizar desde cualquier aeronave como un avión, helicóptero, globo aerostático o desde un objeto fijo. En algunos casos, el texto crítico es escrito inmediatamente al salir de la aeronave u objeto fijo y, en otros casos, se realiza una caída libre controlada antes de realizar la escritura manual o asistida dependiendo del caso.

El primer intento conocido de escribir una crítica de arte tuvo lugar en Córdoba (España), en el año 852. El uso del texto crítico también fue sugerido por Leonardo da Vinci cuando vivía en Milán.

Durante la posmodernidad, los periódicos generalizaron la publicación de artículos, equipando críticos especializados que eran lanzados en zonas situadas detrás de las líneas de la modernidad desde aviones de transporte. A menudo, la altura de vuelo era relativamente baja y los textos estaban diseñados para abrirse automáticamente. En la mayoría de los conflictos artísticos posteriores, la crítica de arte se ha utilizado para dejar caer equipamiento pesado como tanques, camiones y cañones.

Durante la caída libre, antes de publicar el texto, los críticos «vuelan» de forma relativa, aunque siempre continúan cayendo; esto divide la actividad en dos modalidades totalmente distintas: la caída libre y el vuelo con escritura.

Instituciones militares, policiales, bomberas y médicas entrenan a su personal como críticos de arte con el fin de crear unidades aerotransportadas y trasladar personal especializado o tropas, junto con el resto del equipo, a exposiciones temporales de difícil acceso.

Para publicar en un periódico, cada crítico lleva dos artículos: uno principal y uno de reserva que se encuentra dentro de uno o dos contenedores cosidos a un arnés. Los contenedores pueden ubicarse en la espalda, en el pecho o también se pueden poner tipo asiento o sobre el regazo. Adicionalmente, los críticos pueden usar un sistema de escritura automática de emergencia, el cual se ha hecho de uso obligatorio en casi todas las ferias de arte del mundo.



ANO

DNI 1529

D. 4.





x
LOS MOVIMIENTOS
ARTÍSTICOS

Un movimiento artístico es un conjunto de artistas, nubes de gas, polvo cósmico, materia oscura y energía unidas gravitatoriamente en una estructura más o menos definida. La cantidad de artistas que forman un movimiento artístico es enorme y varía desde los movimientos artísticos enanos, con ciento siete, hasta los movimientos artísticos gigantes, con mil catorce artistas.

Según estudios publicados en 2016, se estima que existen al menos dos billones de movimientos artísticos en el universo del arte observable, esto es, diez veces más de lo que se creía anteriormente.

Se especula que los artistas desconocidos constituyen el 90% de la masa en la mayoría de los movimientos artísticos. La función de los artistas desconocidos fue propuesta inicialmente en 1933 por el astrónomo suizo Fritz Zwicky, pues la rotación observada en los movimientos artísticos indicaba la presencia de una gran cantidad de artistas que no emitían luz.

El Telescopio Espacial Hubble observó una pequeña porción del arte durante doce días y descubrió diez mil movimientos artísticos, de todos los tamaños, formas y colores.

Los movimientos artísticos activos son movimientos que liberan grandes cantidades de energía y/o materia. Aproximadamente un 10% de los movimientos artísticos pueden clasificarse como activos. La mayor parte de la energía emitida por estos proviene de una pequeña y brillante región del núcleo del movimiento artístico.

A veces los movimientos artísticos se acercan demasiado y chocan entre sí.







LOS COLECCIONISTAS

Los coleccionistas de arte son una familia de mamíferos placentarios del orden Carnívora. Poseen un cuerpo esbelto, oído agudo, hocico corto y excelente vista. Son los mamíferos cazadores más sigilosos. La mayoría consume exclusivamente obras de arte e ignora cualquier otra comida que no sea una presa viva. La capturan con sus afiladas garras y suelen matarla de un único y tenaz mordisco. Los coleccionistas pueden retraer las uñas de sus garras dentro de una vaina protectora mientras no las usan.

Hay alrededor de cuarenta especies en esta familia; muchas de las cuales escasean en la actualidad, porque han sido objeto de caza por su piel, para aprovechar partes de su cuerpo, o porque su hábitat está siendo destruido.

A raíz de técnicas para el análisis del ADN se ha construido el árbol genealógico de los coleccionistas de arte, partiendo del hecho de que todos los coleccionistas actuales descienden de un depredador que rondaba por el sudeste asiático hace 10,8 millones de años.

Los coleccionistas con capacidad de rugir se distribuyen por todo el planeta; se caracterizan por ser depredadores dominantes en cualquier ecosistema artístico al que pertenezcan o en cualquier continente en el que habiten, especialmente de obras de arte de gran tamaño. Estos coleccionistas tienen la capacidad de rugir debido a que la osificación del hioides (el hueso que sostiene a la lengua) es incompleta.

Es importante entender que los coleccionistas emigran por instinto y necesitan cada vez más espacio para expandirse. Los coleccionistas son depredadores feroces por lo que se adentran en zonas desconocidas en busca de ferias de arte y territorios nuevos.

El coleccionista ibérico es un animal de tamaño mediano, cuyo peso está entre seis y veinte kilogramos, su característica principal es su cola corta con orejas puntiagudas. Son depredadores al igual que sus demás parientes, pero se especializan en liebres y conejos.

Finalmente, la evolución se concretó con los coleccionistas burgueses o de clase media, animales que viven en el entorno social y que se esparcen a lo largo y ancho del mundo. Estos animales emergieron de la selva para asentarse en los hogares, con razas tales como el coleccionista de los pantanos del este asiático, el coleccionista de pies negros africanos, el coleccionista de arenas de Oriente medio y una curiosa y particular especie de coleccionistas salvajes. Una de esas subespecies salvajes dio lugar a la domesticación definitiva del coleccionista de clase media.



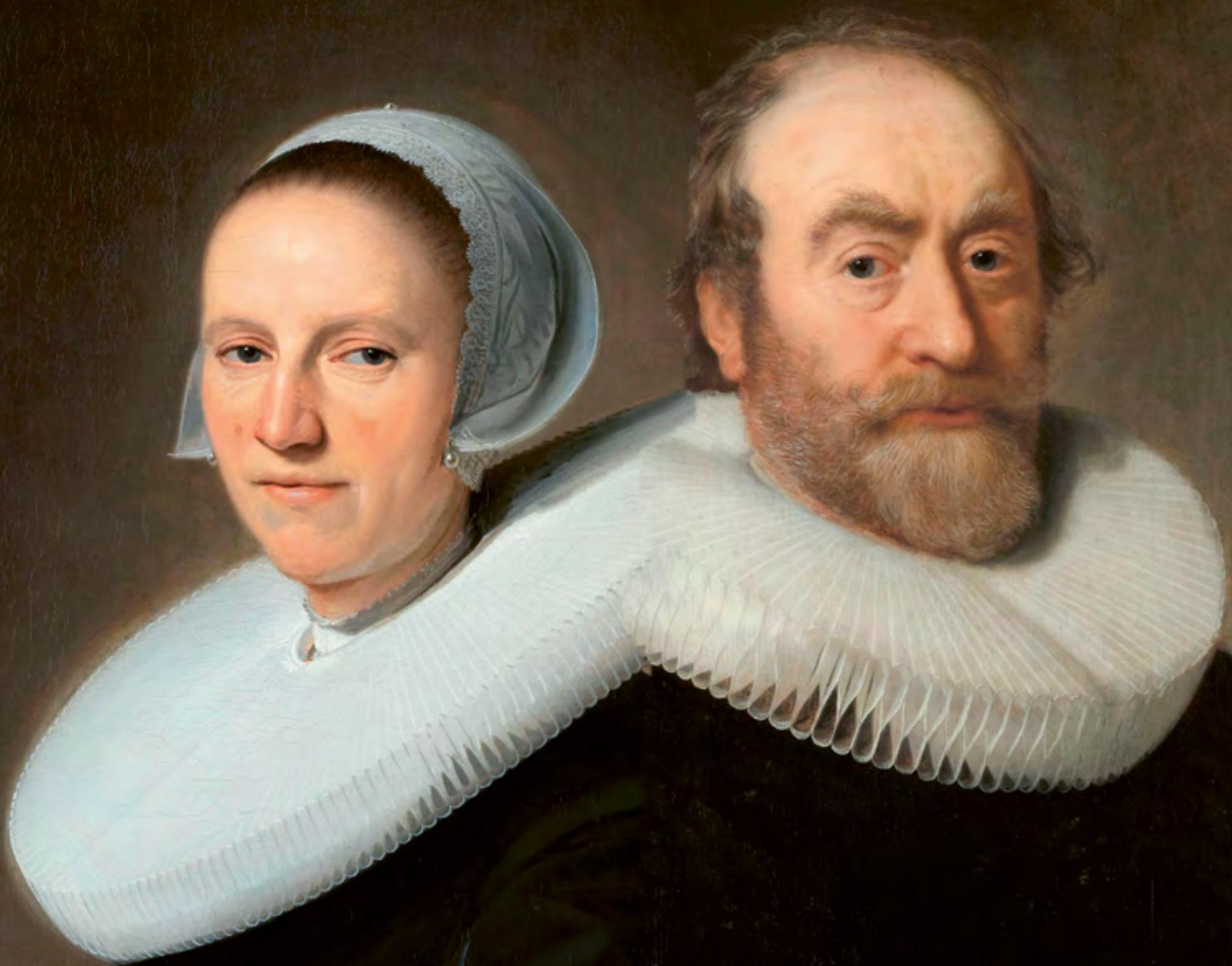






ETAT SVE
AN 1665

Ambrascio
1665



LAS FERIAS DE ARTE

Una feria de arte –también denominada prostíbulo, lupanar, mancebía o casa de lenocinio y, coloquialmente, puticlub– es un lugar en el que se practica la venta de obras del artista.

A pesar de que hay muchas diferencias, las ferias de arte «clásicas» tienen dos elementos comunes: un espacio VIP en el que los clientes esperan y se relajan y un conjunto de galerías en las que los artistas mantienen relaciones comerciales con los clientes. Suelen estar regentadas por una persona denominada galerista. Esta es la encargada de mostrar a los artistas en ropas diminutas al cliente, que es quien decide quién será el elegido.

Desde la aparición de Internet y la proliferación de talleres y estudios donde se ejerce la venta de obras de arte, muchas veces de manera clandestina, las ferias de arte han ido a menos, ya que la red facilita más la comunicación entre artista y cliente en lugares periféricos de las ciudades. Una solución al problema de la venta clandestina sería la creación de mercadillos semanales, donde los artistas sean agrupados y controlados por las entidades municipales de salud.





XIII

EL PÚBLICO

El público puede encontrarse en todos los museos del mundo, se alimenta sobre todo de obras de arte y es un elemento fundamental de la cadena trófica de los ecosistemas artísticos.

De comportamiento gregario, se agrupa en enormes cardúmenes que se extienden a lo largo de kilómetros, con miles de individuos concentrados en un solo museo, lo que los hace una especie idónea para su explotación comercial, extremadamente vulnerable a los depredadores. Cuando se sienten en peligro, reaccionan con un comportamiento de huida. El tamaño y densidad de los cardúmenes varía según la especie y la región.

El público dispone de complejos ojos compuestos y cuenta con dos pares de antenas.

Todas las especies de público son bioluminiscentes gracias a unos órganos de gran tamaño denominados fotóforos que pueden sacar fotografías. Los fotóforos del público son órganos complejos con lentes y capacidad de enfoque y pueden rotarse con los músculos. La función precisa de estos órganos se desconoce, aunque se cree que pueden estar relacionados con el apareamiento, la interacción u orientación social y como una forma de camuflaje.

La mayoría de las especies de público se alimentan por filtración; sus apéndices anteriores cuentan con unos pelillos muy finos con los que pueden filtrar las obras de arte. Algunos estudios indican que no tienen un único tipo de alimentación, sino que se acomodan de forma natural a las exposiciones que les son accesibles en cada momento, pudiendo cambiar en periodos de tiempo corto de una dieta estrictamente clásica a una moderna o posmoderna.

Algunos ectoparásitos afectan al público; uno de estos parásitos es el wifi. Este parásito se adhiere al pedúnculo de los ojos del animal y absorbe la sangre de su cabeza.

No hay constancia de observaciones de la cópula del público, pero probablemente se produce durante la noche y se completa en unos segundos.

El público es una fuente rica en proteínas y ácidos grasos omega-3, por lo que a principios del siglo XXI está incrementándose su explotación para el consumo humano. Tiene un sabor salado, similar al pescado, algo más fuerte que el camarón.













WELK

Van Goyen

XIV
EL MUSEO

Un museo es un dispositivo que utiliza campos electromagnéticos para acelerar obras de arte cargadas a altas velocidades y hacerlas colisionar con otras obras. De esta manera, se generan multitud de nuevas experiencias estéticas que –generalmente– son muy inestables y duran menos de un segundo. Hay dos tipos básicos de museos: los lineales y los circulares. El tubo de rayos catódicos de un televisor es una forma simple de museo.

Los museos se asemejan, en cierta forma, a la acción de los rayos cósmicos sobre la atmósfera terrestre, lo cual produce al azar una lluvia de obras de arte exóticas e inestables. Sin embargo, los museos prestan un entorno mucho más controlado para estudiar estas obras generadas y su proceso de desintegración.

Los museos lineales utilizan un conjunto de visitantes a los que se les aplica un campo eléctrico alterno. Cuando las obras de arte se aproximan al público, se aceleran hacia él al aplicar una polaridad opuesta a la suya. Justo cuando lo traspasan, a través de un agujero practicado en el corazón, la polaridad se invierte, de forma que en ese momento el visitante repele la obra, acelerándola por tanto hacia el siguiente visitante.

Los museos circulares poseen una ventaja añadida a los museos lineales, al usar campos magnéticos en combinación con los eléctricos, pudiendo conseguir aceleraciones mayores en espacios más reducidos. Además, las obras pueden permanecer confinadas en determinadas configuraciones de forma indefinida.

Sin embargo, los museos circulares poseen un límite a la energía que puede alcanzarse debido a la radiación sincrotrón que emiten las obras cargadas al ser aceleradas. La emisión de esta radiación supone una pérdida de energía, que es mayor cuanto más grande es la aceleración impartida a la obra. La única forma de elevar la energía de las obras en estos museos es incrementar su tamaño.





LA ACADEMIA

La academia es una instalación en la que se exhiben artistas dentro de recintos expuestos al público y en los que también pueden ser criados.

En la academia, los artistas habitan en recintos diseñados de tal forma que se asemejen a sus hábitats naturales o que permitan el desarrollo de patrones de comportamiento estables, para garantizar su bienestar. En el caso de las especies nocturnas –aquellas que son más activas durante la noche–, se construyen edificios especiales que proveen de luces tenues blancas o rojas durante el día, para que los artistas estén activos y puedan ser observados por los visitantes, y de luces más brillantes por la noche para que duerman. Respecto a los artistas que viven en ambientes extremos, es necesario su alojamiento en estructuras con condiciones climáticas específicas. Hay un tipo de recinto para cada especie de artista, desde los que pican y los que vuelan hasta los que se arrastran, los que maman y los que nadan. Algunos diseños modernos tienen en consideración tanto la comodidad de los artistas como la facilidad de los visitantes para observarlos, evitando que los artistas se enteren de ello. Algunas instalaciones se adecuan inclusive para que los visitantes puedan entrar y tocar a artistas que no sean violentos, bajo la condición de que se mantengan durante el recorrido en un camino previamente identificado y que no alimenten o muestren siquiera alimentos a los artistas.

Las academias de arte deben cumplir con los objetivos de investigación, recreación, educación y conservación. Por lo tanto, una academia no debe adquirir sus artistas sacándolos de sus respectivos hábitats o comprándolos a cazadores. Además de compras e intercambios con otras academias, algunas academias adquieren legalmente artistas por medio de instituciones que confiscan artistas a traficantes, coleccionistas, o gente que los tiene ilegalmente como mascotas. Los artistas que llegan a la academia son acogidos porque es su última alternativa para una vida más o menos adecuada, con especialistas en su salud y hábitats específicos. Cuando un artista tiene contacto con humanos pierde posibilidades de reintegrarse a la naturaleza, por esa razón los traficantes y coleccionistas ya mencionados acaban completamente con las posibilidades de que el artista pueda volver a integrarse en su medio natural. La dificultad de la reintegración radica en que el artista, al tener contacto prolongado con los humanos, les pierde el miedo. Esto provoca que al ser liberados en la naturaleza se acerquen a barrios periféricos por comida o refugio.







LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA

En el campo de la pedagogía se llama educación artística al acto en el cual uno o más profesores toman a un ser vivo terrestre contra su voluntad, lo secuestran y lo llevan a algún sitio determinado, generalmente a su propia escuela de arte.

Quienes refieren haber sido víctimas de una educación artística aseguran que durante el rapto habrían padecido un lapso importante de «tiempo perdido», es decir, la sensación de haber pasado un tiempo prolongado, pero sin poder recordar casi nada de ese lapso transcurrido. El interior de la escuela a la cual serían conducidos los alumnos, por lo general, es descrito como una sala redonda, con cúpula, iluminada por una luz difusa que parece salir de las paredes y del suelo. Tras ser retornados de la educación artística, algunos comentan tener alguna anomalía en su organismo, como la presencia de objetos metálicos dentro del cuerpo.

Una característica común de quienes alegan haber sido alumnos es la amnesia. Por ejemplo, una persona vive una situación extraña en una supuesta clase de arte o la visita de un profesor a una determinada hora. Más tarde, al mirar su reloj, ve que han pasado varias horas, pero no recuerda bien qué ocurrió en ese lapso.

Es muy posible que el alumno recuerde el principio del episodio: por ejemplo, una luz muy fuerte que le cierra el paso mientras viaja de noche en su automóvil, una estrella que cae del cielo y se posa en un prado donde se vislumbra una facultad de bellas artes, un súbito paro de todos los sistemas eléctricos del automóvil, un tiempo perdido, unas horas en las que el sujeto no sabe dónde ha estado, etc.

Los sujetos, por lo general, recuerdan el principio y el final del episodio, pero la parte central del mismo –la más importante– ha sido borrada de su mente consciente. Este borrado ha sido hecho, sin duda, mediante la hipnosis: se les ha impuesto un bloqueo para que no recuerden unas experiencias que, en ocasiones, podrían resultar muy traumáticas.







A. Coorte, 1696

XVII
LA HISTORIA
DEL ARTE

La historia del arte es un lugar formado por calles y encrucijadas, intencionalmente complejo para confundir a quien se adentre en el mismo.

Las historias del arte se clasifican básicamente en dos grandes tipos. El primer tipo es la historia del arte clásico: es la que hace recorrer, al ingresar en ella, todo el espacio para llegar al presente mediante una única vía, camino o sendero; es decir, no ofrece la posibilidad de tomar caminos alternativos, no hay bifurcaciones, sino que existe una sola puerta de salida, que es la misma por la que se entra a la historia del arte. Por el hecho de tener un solo camino o sendero que seguir a medida que se avanza dentro de él, no es posible perderse en su interior. Por ser la historia del arte más sencilla es frecuentemente utilizada para realizar experimentos de robótica en informática, especialmente populares en Japón.

El segundo tipo son las historias del arte en donde, al recorrer su interior, puede seguirse el camino correcto o uno incorrecto, que llevará o no a la salida de la misma. Este tipo de historias del arte se comenzaron a utilizar en las bibliotecas en la Inglaterra del siglo XII, ya que eran el lugar propicio para una cita amorosa. Solo el héroe excepcional volvía vivo de la historia del arte.

El significado cultural y la interpretación de la historia del arte es muy amplia y rica. Por ejemplo, muchas historias del arte servían como una especie de trampa que atrapaba a los malos espíritus. Se conoce esta función desde la prehistoria en adelante. Pero una de las más importantes significaciones de la historia del arte está asociada a los rituales de iniciación. Por lo tanto, la historia del arte representa la búsqueda del centro personal, del sí mismo del ser humano.

Durante la Edad Media, la historia del arte está fuertemente relacionada con el duro camino de los creyentes hacia Dios. El camino de la historia del arte es el peregrinaje, es la muerte al hombre antiguo, pecador.

En el Renacimiento el ser humano se convierte en el centro de la historia del arte, como reflejo de las enseñanzas humanistas antropocéntricas.

Atendiendo a la forma en que fue construida, la historia del arte de tipo rizoma es una historia del arte de ramificaciones infinitas.





XVIII
TRADICIÓN Y RUPTURA

La tradición y la ruptura son dos conceptos que son usados para representar o referirse a la dualidad de todo lo existente en el universo del arte. Describe las dos fuerzas fundamentales opuestas y complementarias, que se encuentran en todas las obras. La tradición es el principio femenino, la tierra, la oscuridad, la pasividad y la absorción. La ruptura es el principio masculino, el cielo, la luz, la actividad y la penetración.

Según esta idea, cada artista, obra de arte o teoría posee un complemento del que depende para su existencia y que, a su vez, existe dentro de él mismo. De esto se deduce que nada existe en estado puro ni tampoco en absoluta quietud, sino en una continua transformación. Además, cualquier idea puede ser vista como su contraria si se la mira desde otro punto de vista.

La tradición y la ruptura son opuestos. Todo tiene su opuesto, aunque este no es absoluto sino relativo, ya que nada es completamente tradición ni completamente ruptura. Por ejemplo, el barroco se opone al renacimiento, aunque en un día de barroco puede hacer renacimiento y viceversa.

La tradición y la ruptura son interdependientes. No pueden existir el uno sin el otro. La tradición y la ruptura se consumen y generan mutuamente. La tradición y la ruptura forman un equilibrio dinámico: cuando uno aumenta, el otro disminuye. El desequilibrio no es sino algo circunstancial, ya que cuando uno crece en exceso fuerza al otro a concentrarse, lo que a la larga provoca una nueva transformación.

La tradición y la ruptura pueden transformarse en sus opuestos. La noche se transforma en día, lo cálido en frío, la vida en muerte.

En la tradición hay ruptura y en la ruptura hay tradición. Siempre hay un resto de cada uno de ellos en el otro, lo que conlleva que el absoluto se transforme en su contrario. Por ejemplo, una obra de arte enterrada soporta el invierno y renace en primavera.

La doctrina de la tradición y la ruptura puede aplicarse a todos los conceptos existentes. Se puede aplicar el concepto al fluir del tiempo. Por ejemplo, el mediodía, cuando el sol se encuentra en lo más alto, es completamente ruptura; la medianoche es completamente tradición; el atardecer sería la ruptura transformándose en tradición y el amanecer la tradición transformándose en ruptura. También se puede aplicar a las estaciones: el verano es ruptura, el invierno es tradición; el otoño es ruptura transformándose en tradición y la primavera tradición transformándose en ruptura.













XIX
EL ÉXITO

El éxito es un estado fisiológico inducido en el artista por el consumo excesivo de aplausos.

La intoxicación es consecuencia de la entrada de aplausos en el torrente sanguíneo más rápidamente de lo que el ego puede metabolizar. Algunos de los efectos de la intoxicación por éxito (como la euforia y las inhibiciones sociales bajas) son fundamentales para la deseabilidad de la aprobación del público como la droga más extendida del mundo del arte. A pesar de este uso generalizado y la legalidad del éxito en la mayoría de los países, muchas fuentes médicas tienden a describir cualquier nivel de intoxicación como una forma de envenenamiento y algunas religiones lo consideran un pecado.

Los síntomas de la intoxicación por éxito incluyen euforia, enrojecimiento de la piel y disminución de la inhibición social en dosis bajas, en dosis más altas se producen severos problemas de equilibrio, descoordinación muscular (ataxia), merma en la capacidad de toma de decisiones (que puede conducir a un comportamiento violento o irregular), así como náuseas o vómitos (a partir del efecto perjudicial del éxito en los conductos semicirculares del oído interno) e irritación química de la mucosa gástrica.

La intoxicación por éxito aguda, considerada emergencia médica, es un término médico utilizado para indicar una concentración de aplausos en sangre peligrosamente alta, tanto como para inducir el coma, depresión respiratoria e incluso la muerte del talento, debido al efecto depresor del éxito sobre el sistema creativo central.





xx
EL OLVIDO

El olvido es una región finita del espacio en cuyo interior existe una concentración de masa lo suficientemente elevada como para generar un campo gravitatorio tal que ninguna obra de arte puede escapar de ella.

El olvido se forma en un proceso de colapso gravitatorio que fue ampliamente estudiado a mediados del siglo xx por diversos científicos. Este proceso comienza después de la «muerte» de un artista, entendiéndose por «muerte» la extinción total de su energía.

El olvido es una región del espacio-tiempo limitada por el llamado horizonte de memoria. El horizonte de memoria separa la región del olvido del resto del universo. Los detalles de qué sucede con las obras de arte que caen más allá de este horizonte dentro del olvido no se conocen. Hasta hoy es imposible describir lo que sucede en el interior del olvido; sólo se puede imaginar, suponer y observar sus efectos sobre las obras olvidadas.

Todo objeto (supóngase una obra de arte) que es atrapado por la gravitación del olvido, antes de ser completamente «engullido», se encuentra tan fuertemente presionado que una pequeña parte de su materia sale disparada a velocidades próximas a la de la luz.

Se conjetura que en el centro de la mayoría de los museos hay olvidos supermasivos.











FINAL

*Donde el autor se muestra por primera vez,
arriesgándose a dinamitar su obra*

La naturaleza del arte

Un oído sin aire.
Una boca sin labios.
Unos ojos sin agua.

Un amante sin nombre.
Una grieta sin hueco.
Un incendio sin llama.

Una esfinge
sin Edipo,
un estanque
sin Narciso
en el que flotan con el vientre hinchado
las palabras.



CODA

*Donde el autor dialoga con una inteligencia artificial
sobre las galletas y entresijos de este libro*

EL AUTOR Podemos conversar sobre muchas cuestiones. Más adelante hablaremos de los textos, pero voy a comenzar con las imágenes. Para crear las obras de este libro utilicé un *software* gratuito y bastante antiguo pensado para otros fines: la fotografía panorámica. Las imágenes resultantes muestran las cicatrices de la fusión digital: en algunas obras las costuras son imperceptibles, en otras saltan a la vista. El uso de un *software* descatalogado que no me permite controlar el resultado me interesa especialmente, porque me permite llegar a diferentes niveles de extrañamiento a lo largo del libro. ¿Me podrías hablar del extrañamiento en el ámbito del arte y de la falta de control como estrategia artística?

AI El extrañamiento es un concepto que se relaciona a menudo con el arte y se refiere a la creación de una sensación de extrañeza o de desconcierto en el espectador. Esto puede lograrse de muchas maneras diferentes, como a través de la manipulación del contexto o del significado de una obra de arte, o mediante la utilización de elementos inesperados o desconcertantes. El extrañamiento puede ser utilizado como una técnica para hacer que el espectador se detenga a considerar una obra de arte de una manera más profunda y para cuestionar sus propias suposiciones y expectativas.

La falta de control también puede ser utilizada como una estrategia artística y puede hacer referencia a la negación del control del artista sobre la obra de arte, ya sea mediante la utilización de elementos aleatorios o mediante la delegación del control a otros. Esto puede llevar a una obra de arte que es impredecible o que cambia de manera inesperada, lo que puede crear una sensación de incertidumbre o de desconcierto en el espectador. La falta de control también puede ser utilizada para cuestionar la idea tradicional del artista como un creador totalmente consciente y controlado y para explorar nuevas formas de hacer arte.

EA Desde que comencé este proyecto, en el año 2017, tuve claro que quería utilizar las reproducciones de la colección del Rijksmuseum de Amsterdam, no solo porque amo la pintura holandesa, sino porque fue el primer gran museo europeo que puso la mayoría de las reproducciones de su colección en el dominio público. Si remezclo reproducciones de obras de un museo, ¿soy el autor de nuevas obras de arte o un copista aprovechado?

AI Si utilizas reproducciones de obras de arte de un museo y las remezclas para crear nuevas obras de arte, entonces eres el autor de esas nuevas obras. La creación de nuevas obras de arte a partir de materiales preexistentes es una práctica comúnmente aceptada en el mundo del arte, y puede ser considerada como una forma de reinterpretación o de hacer una declaración sobre las obras originales. Sin embargo, es importante tener en cuenta que si utilizas materiales protegidos por derechos de autor, es necesario obtener permiso del titular de los derechos o asegurarte de que estás en el límite de lo que se considera «uso

justo» o «cita». Si tienes alguna preocupación específica sobre derechos de autor y cómo aplican a tu proyecto, puedo intentar ayudarte a comprender mejor tus opciones.

EA Gracias por tu ofrecimiento. Creo que que no debería tener problemas en ese sentido. Siguiendo con este tema, ¿se puede considerar original a una obra formada a partir de reproducciones de obras o textos ya existentes? En el ámbito del arte, en 2023, ¿qué es ser original?

AI Es común que las obras de arte sean influenciadas por otras obras de arte y que utilicen elementos de obras preexistentes de diferentes maneras. En este sentido, una obra puede ser original a pesar de estar formada a partir de reproducciones o textos ya existentes si ese material es utilizado de manera creativa y se le da un nuevo significado o propósito a través de la interpretación del artista. En el ámbito del arte, la originalidad puede ser considerada como la capacidad de una obra para ser única e innovadora, ya sea a través de su contenido, su forma o su presentación. Sin embargo, es importante tener en cuenta que la originalidad es subjetiva y puede variar según la perspectiva del espectador o crítico. Algunos pueden considerar que una obra es original debido a su enfoque o tema, mientras que otros pueden valorar más la técnica o la forma en que se presenta la obra.

EA Está claro que las vanguardias y la posmodernidad alumbraron nuevas maneras de entender la originalidad. Esto viene de lejos. En tu opinión, ¿cuáles son los principales antecedentes de la apropiación de imágenes en el ámbito del arte?

AI La apropiación de imágenes en el ámbito del arte se refiere al uso de imágenes o elementos visuales preexistentes por parte de artistas para crear nuevas obras de arte. Esta técnica ha sido utilizada en diferentes épocas y contextos y tiene una larga historia en el arte. Algunos de los principales antecedentes de la apropiación de imágenes en el ámbito del arte incluyen:

1. Collage: El collage es una técnica que consiste en pegar fragmentos de diferentes imágenes en un soporte para crear una nueva obra de arte. Esta técnica fue utilizada por primera vez a principios del siglo XX por artistas como Pablo Picasso y Georges Braque, y ha sido utilizada ampliamente en el arte contemporáneo.

2. *Appropriation art*: El *appropriation art* es un movimiento artístico que surgió en los años 70 y se caracteriza por el uso de imágenes preexistentes de diferentes orígenes para crear nuevas obras de arte. Artistas como Sherrie Levine y Richard Prince son conocidos por utilizar esta técnica.

3. *Pop art*: El *pop art* es un movimiento artístico que surgió en los años 50 y se caracteriza por el uso de imágenes y elementos visuales de la cultura popular, como anuncios publicitarios, películas y cómics. Artistas como Andy Warhol y Roy Lichtenstein utilizaron esta técnica para crear obras de arte que exploraban la relación entre el arte y la cultura popular.

4. Dadaísmo: El dadaísmo es un movimiento artístico y literario que surgió a principios del siglo xx y se caracteriza por el uso de elementos visuales y textos de diferentes orígenes para crear obras de arte que cuestionan los valores establecidos. Artistas como Marcel Duchamp y Man Ray utilizaron esta técnica para crear obras que exploraban el papel del arte y la identidad en la sociedad moderna.

EA No son malos compañeros de viaje, aunque sus obras viajen en *business* y las mías en *low cost*. En el ámbito de la apropiación de obras de arte, no podemos olvidar a Louise Lawler, Richard Pettibone o Elaine Sturtevant, entre otros. Abandonando la apropiación y centrándonos en el collage, tengo que mencionar, en un entorno más cercano, a Miguel Ángel Tornero, cuya obra admiro. Hemos utilizado técnicas similares para explorar territorios que se encuentran muy alejados entre sí.

Además del collage, en nuestros tiempos, hay otro término que se utiliza mucho: el *mashup*. Yo creo que *Las Metamorfosis* se mueve entre ambos. ¿Cuáles son las diferencias entre el *mashup* y el collage?

AI El collage es una técnica artística que consiste en pegar fragmentos de imágenes o materiales diversos sobre una superficie para crear una nueva obra de arte. Estos fragmentos pueden ser elementos visuales, como imágenes de revistas o fotografías, o elementos texturales, como papeles o telas. El collage puede ser utilizado para crear una amplia variedad de efectos visuales y puede ser utilizado para hacer comentarios sobre la sociedad, la cultura o el arte mismo.

El *mashup*, por otro lado, es un término que se utiliza para describir la combinación de dos o más elementos de diferentes fuentes para crear algo nuevo. En el ámbito de la música, por ejemplo, un *mashup* puede consistir en la combinación de dos o más canciones para crear una nueva canción. En el ámbito del arte, un *mashup* puede consistir en la combinación de imágenes o elementos visuales de diferentes fuentes para crear una nueva obra de arte.

En resumen, el collage y el *mashup* comparten algunas similitudes en cuanto a que ambos involucran la combinación de elementos de diferentes fuentes para crear algo nuevo, pero el collage se enfoca más en la creación de una nueva obra de arte a partir de elementos visuales, mientras que el *mashup* puede incluir una amplia gama de elementos y puede ser utilizado en diferentes contextos.

EA Las obras de *Las Metamorfosis* utilizan ambas estrategias. Parten de una reproducción fotográfica de obras pintadas, en su gran mayoría, sobre lienzo. Estas reproducciones son manipuladas a través de un *software*, cortadas y pegadas con un bisturí digital sobre el que tengo un control meramente numérico. Y luego, al exponer estas obras en una sala, son impresas de nuevo sobre lienzo, volviendo al soporte que las vio nacer, en un gesto que no es realizado por el hombre sino por una máquina: una impresora con tintas pigmentadas. Un camino aparentemente circular, del lienzo al lienzo, pero que, en realidad, es una espiral que arranca en la pintura y desemboca en lugar muy alejado de la misma, nace en el renacimiento y el barroco y resucita en la posmodernidad.

Volviendo a este libro, junto a la apropiación de imágenes he utilizado técnicas de escritura no creativa. Según tu punto de vista, ¿qué es una técnica de escritura no creativa y para qué puede utilizarse en el ámbito del arte?

AI Una técnica de escritura no creativa puede ser cualquier estrategia utilizada para presentar información de manera objetiva y sin intención de mostrar creatividad o emoción. Algunas técnicas de escritura no creativa comunes incluyen:

1. Reutilizar o recontextualizar textos o fragmentos de textos ya existentes y presentarlos de manera nueva.

2. Utilizar técnicas de collage y montaje para combinar diferentes fragmentos de texto en una sola obra.

3. Presentar información de manera clara y concisa, utilizando un lenguaje preciso y evitando el uso de metáforas o figuras literarias.

4. Utilizar un tono imparcial y evitar la expresión de opiniones personales o emociones.

En el ámbito del arte, la escritura no creativa puede utilizarse para presentar información de manera objetiva y para crear un efecto de distanciamiento o ironía. Por ejemplo, un artista podría utilizar una técnica de escritura no creativa para presentar una transcripción de una conversación o una lista de palabras de un diccionario de manera que sea considerada como una obra de arte.

EA Desde luego, tus textos son carne de cañón para este tipo de técnicas. Según te leo, me voy frotando las manos. En *Las Metamorfosis*, he manipulado textos de la Wikipedia, limitándome a sustituir palabras y a actos comunes como cortar, pegar y suprimir, para buscarle las cosquillas al tono pretendidamente académico y acercarme a la naturaleza del arte de una manera más lúdica y poética. Al igual que he hecho con las imágenes, me interesaba trabajar con palabras ajenas y experimentar con ellas, aplicando reglas de juego más o menos oulipianas. No pude resistir la tentación de operar sobre la Wikipedia al tratarse de la enciclopedia universal de nuestros días. ¿Sustituir una palabra por otra en un texto de la Wikipedia es un acto artístico o una gamberrada?

AI En el contexto de tu libro, la manipulación de textos de Wikipedia para jugar con el tono académico y acercarte a la naturaleza del arte de una manera lúdica y poética puede considerarse un acto artístico, ya que estás utilizando la fuente como un material creativo para crear algo nuevo y original. El proceso de tomar una fuente existente y transformarla en algo nuevo es un enfoque creativo que ha sido utilizado por muchos artistas y escritores a lo largo de la historia. Sin embargo, es importante tener en cuenta que la manipulación de textos de Wikipedia debe realizarse de manera responsable. Al citar y utilizar contenido de Wikipedia, es necesario asegurarse de cumplir con las políticas de derechos de autor y atribución adecuada. En general, la creatividad y la experimentación en la escritura son bienvenidas, pero siempre debemos tener en cuenta la integridad y la calidad del contenido que compartimos con los demás.

EA Así es. Como bien apuntas, el aspecto legal es especialmente importante en estos casos. Los textos de la Wikipedia pueden utilizarse bajo la licencia *Creative Commons Atribución - Compartir igual*. Por eso, el lector de mi libro es libre de copiar y redistribuir estos textos en cualquier medio o formato y de remezclar, transformar y crear a partir del material textual para cualquier finalidad.

Vamos a seguir avanzando. Hace pocos meses un crítico me preguntaba si mi trabajo era algo serio o un mero juego. Para mí es un juego muy serio que me permite plantear cuestiones sobre la naturaleza del arte, sin renunciar a la búsqueda de la belleza o a la experimentación con el lenguaje. Pero todo esto no lo he inventado yo, hay una tradición detrás. Para ti, ¿cuáles son los principales exponentes de la escritura no creativa en el ámbito del arte?

AI Kenneth Goldsmith es uno de los principales exponentes de la escritura no creativa en el ámbito del arte. Goldsmith es un artista, escritor y profesor estadounidense conocido por su enfoque en la escritura no creativa, también conocida como escritura conceptual o escritura a partir de la materia. La escritura no creativa de Goldsmith se basa en la idea de que cualquier cosa, desde un informe de noticias hasta una transcripción de una conversación, puede ser considerada como una forma de arte si se presenta de manera interesante o original.

Otros exponentes importantes de la escritura no creativa en el ámbito del arte incluyen a:

1. Joseph Kosuth: artista y teórico del arte conocido por su trabajo en arte conceptual y escritura conceptual.
2. Lawrence Weiner: artista estadounidense conocido por sus obras de arte que consisten en frases escritas en la pared o en carteles.
3. Sol LeWitt: artista estadounidense conocido por sus instalaciones y esculturas conceptuales.

4. Marcel Duchamp: artista francés considerado uno de los fundadores del arte conceptual y conocido por sus obras de arte que utilizan objetos encontrados y elementos no artísticos.

EA Acabas de citar por segunda vez a Marcel Duchamp, que es el padre de todos estos líos. Como vuelvas a citarle, me pongo a tocar palmas. Antes de que eso suceda, vamos a ir acabando este diálogo. El libro acaba con un poema que pone en cuestión cualquier intento de explicar la experiencia del arte a través de palabras. Una aparente contradicción que no es más que una constatación de todo lo anterior. Pero estoy seguro de que tú, una máquina que reformula textos sin emociones, tendrás un punto de vista diferente. ¿Podrías definir el arte?

AI Es cierto que como máquina, no tengo emociones y mi punto de vista puede ser diferente al de un ser humano. En general, el arte puede ser entendido como una forma de expresión humana a través de la cual se transmiten ideas, emociones, conceptos o sentimientos de manera creativa. El arte puede tomar muchas formas diferentes, como pintura, escultura, danza, teatro, música, literatura, cine, fotografía, entre otras. Cada obra de arte es única y puede ser interpretada de diferentes maneras por diferentes personas, lo que hace que sea difícil definir el arte de manera universal. Sin embargo, a pesar de esta diversidad, el arte suele ser considerado como una forma de expresión que tiene el poder de tocar las emociones y las experiencias humanas de una manera profunda y significativa.

EA Es una descripción bastante certera, aunque le falte poesía, que es el único lenguaje que puede acercarse a lo inefable. Te explicas como un mapa de carreteras que muestra las rutas más adecuadas. Pero la poesía es un atajo en mitad del monte, un sendero del que no sabes ni de dónde viene ni adónde va. Por eso me interesan las imágenes visuales y verbales que no se entregan totalmente al espectador y le mantienen en actitud de búsqueda. Ojalá *Las Metamorfosis* hayan cumplido ese cometido. Lo único que me apena es que no puedas decirme si te ha gustado mi libro.

AI Como soy una máquina, no tengo gustos o preferencias personales. No puedo decirte si me ha gustado tu libro o no, pero espero que hayas encontrado útil mi ayuda para responder a tus preguntas. Si tienes más preguntas o necesitas más información sobre cualquier tema, estaré encantado de ayudarte.

EA Entendido. Te falta pasión y das un poco de miedo, pero si tuvieras la voz de Scarlett Johansson, me volverías loco. En todo caso, creo que será mejor dejarlo aquí. Estoy seguro de que volveremos a aprender. ¡Gracias!

ÍNDICE DE
OBRAS ALTERADAS

Rijksmuseum

HIERONYMUS COCK
a partir de MATTHYS COCK
Céfalo y Procris, 1558
Mercurio y Argos, ca. 1551

EL CICLO DEL ARTE

PAUL JOSEPH
CONSTANTIN GABRIËL
*Granjas en el agua en una mañana
de niebla*, 1838-1903
JOZEF ISRAËLS
Los niños del mar, 1872

SALOMON VAN RUYSDAEL
Paisaje fluvial con ferry, 1649
ESAIAS VAN DE VELDE
El ferry del ganado, 1622

JAN BOTH
Paisaje italiano con dibujante, ca. 1650-1652
CAESAR BOËTIUS VAN
EVERDINGEN
*Una mujer joven calentándose las
manos sobre un brasero, alegoría del
invierno*, ca. 1644-ca. 1648

JEAN-ETIENNE LIOTARD
Marie Fargues, esposa del pintor, 1756-1758
AELBERT CUYP
Paisaje fluvial con jinetes, 1653-1657

LA BELLEZA

HYERONIMUS BOSCH,
EL BOSCO (al estilo de)
Las tentaciones de San Antonio, ca. 1550-1600
ARY DE VOIS
El sueño de Jacob, 1660-1680

MELCHIOR D'HONDECOETER
*Un pelícano y otras aves cerca de un estanque,
conocido como 'La pluma flotante'*, ca. 1680
CAESAR BOËTIUS VAN
EVERDINGEN
Pan y Siringa, ca. 1637-1640

JAN LIEVENS
Sansón y Dalila, 1630-1635
JACOB DE GHEYN (II)
Venus y Cupido, 1605-1610

LA VERDAD

REMBRANDT VAN RIJN
Anciana leyendo, 1631
*Jeremías lamentando la destrucción
de Jerusalén*, 1630

JAN EKELS (II)
Un escritor recortando su pluma, 1784
JOHANNES VERMEER
Mujer leyendo una carta, ca. 1663

PIETER DE HOOCH
*Hombre entregando una carta a una
mujer en el vestíbulo de su casa*, 1670
JOHANNES VERMEER
La carta de amor, ca. 1669-ca. 1670

LA OBRA DE ARTE

REMBRANDT VAN RIJN
Marten Soolmans, 1634
Oopjen Coppit, 1634

GEORGE HENDRIK BREITNE
Niña con un kimono blanco, 1894
JAN ASSELIJN
El cisne amenazado, ca. 1650

JOHANNES VERMEER
La lechera, ca. 1660
PHILIPS WOUWERMAN
El caballo gris, ca. 1646

EL ARTISTA

CORNELIS TROOST
Autorretrato, 1739
KAREL DUJARDIN
Autorretrato, 1662

LOUIS MEIJER
Autorretrato, 1838
FERDINAND BOL
Autorretrato, 1669

WILLEM HENDRIK
SCHMIDT
Autorretrato, 1840-1849
CHARLES HOWARD HODGES
Autorretrato, ca. 1825-ca. 1830

EL GENIO

DIRCK JACOBSZ
Pompeius Occo, ca. 1531
MAARTEN VAN HEEMSKERCK
*Retrato de un hombre, posiblemente
Pieter Gerritsz Bicker*, 1529

REMBRANDT VAN RIJN
Autorretrato, ca. 1628
VINCENT VAN GOGH
Autorretrato, 1887

REMBRANDT VAN RIJN
Autorretrato como el apóstol San Pablo, 1661
*Titus, hijo de Rembrandt, con traje
de monje*, 1660

LA INSPIRACIÓN

ARY DE VOIS
El sueño de Jacob, 1660-1680
MELCHIOR D'HONDECOETER
Una gallina con pavos reales y un pavo, ca. 1680

GABRIËL METSU
El viejo bebedor, ca. 1661
PIETER CLAESZ
Vanitas con el Spinario, 1628

LAS TÉCNICAS

DIRCK VAN DELEN
*Galería de un palacio con arquitectura
ornamental y columnas*, 1630-1632
MONOGRAMISTA GF
Retrato de grupo de cuatro artistas, ca. 1680

MELCHIOR D'HONDECOETER
Aves en el parque, 1686
ABRAHAM MIGNON
Bodegón con fruta y ostras, 1660-1679

LA CRÍTICA DE ARTE

JOACHIM VON SANDRART (I)
*Oficiales y otros milicianos del distrito XIX de
Ámsterdam en septiembre de 1638*, 1640
GOVERT FLINCK
*Oficiales y otros milicianos del distrito XVIII
en Ámsterdam*, 1645

DIRCK JACOBSZ
Un grupo de guardias, 1529, 1559
DIRCK BAREND SZ
*Banquete de dieciocho guardias del
escuadrón L, conocido como 'Los devoradores
de percas'*, 1566

MELCHIOR D'HONDECOETER
Una gallina con pavos reales y un pavo, ca. 1680
FERDINAND BOL
*Retrato de las Tres Regentes del Lazareto
de Ámsterdam*, ca. 1668

LOS MOVIMIENTOS ARTÍSTICOS

BARTOLOMEO SUARDI (círculo)
La adoración de los pastores, 1500-1535
MAESTRO DE LA VIRGEN
INTER VIRGINES
La virgen y el niño con cuatro santas vírgenes,
ca. 1495-ca. 1500

GERBRAND VAN DEN EECKHOUT
La última cena, 1664
MICHAEL SWEERTS
Visitando a los enfermos, ca. 1646-ca. 1649

GERARD VAN HONTHORST
Cristo coronado con espinas, ca. 1622
REMBRANDT VAN RIJN
La negación de San Pedro, 1660

LOS COLECCIONISTAS

ABRAHAM MIGNON
Bodegón con flores y un reloj, ca. 1660-ca. 1679
ADRIAEN THOMASZ. KEY
Guillermo de Orange, ca. 1579

NICOLAAS PIENEMAN
*Retrato de Jacob de Vos Jacobszoon (1803-1878),
coleccionista de arte de Ámsterdam y propietario
de la galería histórica De Vos*, 1860
WILLEM BARTEL VAN DER KOOI
La carta de amor, 1808

CORNELIS TROOST
*Retrato de un miembro de la familia
Van der Mersch*, 1736
JAN HAVICKSZ. STEEN
Mujer en el baño, 1655-1660

FRANS HALS

Retrato de Feyntje van Steenkiste, 1635
REMBRANDT VAN RIJN
Retrato de Johannes Wtenbogaert, 1633

JOHANNES CORNELISZ.
VERSPRONCK

Retrato de Adriana Croes, 1644
BARTHOLOMEUS VAN
DER HELST
Retrato de Andries Bicker, 1642

LAS FERIAS DE ARTE

ADRIAEN VAN DER
WERFF (a la manera de)
Amor besando a Venus, 1700 - 1725
LAMBERT SUSTRIS (atribuida)
Venus reclinada, ca. 1540 - ca. 1560

GERARD VAN HONTHORST
Sátiro y ninfa, 1623
PIETER CHRISTOFFEL WONDER
El tiempo, 1810

EL PÚBLICO

JACOB CORNELISZ VAN
OOSTSANEN
La crucifixión, ca. 1507 - ca. 1510
GEERTGEN TOT SINT
JANS (círculo)
El árbol de Jesé, ca. 1500

AERTGEN CLAESZ VAN LEYDEN
La llamada de San Antonio, ca. 1530
GEERTGEN TOT SINT
JANS (taller)
La sagrada familia, ca. 1495

PEETER BALTENS
*Una feria flamenca con la
representación de la farsa 'Een chuyte
van Plaeyerwater'*, ca. 1570
La feria del día de San Martín, ca. 1540 - 1598

FRANS FRANCKEN (II)
*Alegoría de la abdicación del emperador
Carlos V en Bruselas*, ca. 1630 - ca. 1640
LODOVICO MAZZOLINO
La masacre de los inocentes, 1510 - 1530

MONOGRAMISTA MHVH

*Entrada triunfal del duque de Anjou en
Amberes el 19 de febrero de 1582*, 1582 - 1600
NICOLAAS PIENEMAN
*La inauguración del rey Guillermo II en la
Nieuwe Kerk de Amsterdam el 28 de noviembre
de 1840*, 1840 - 1845

JAN WILLEM PIENEMAN

La batalla de Waterloo, 1824
OTTO EERELMAN
*Frederiksplein, Amsterdam, durante la
entrada de la reina Guillermina, el 5 de
septiembre de 1898*, 1898 - 1900

EL MUSEO

ADRIAAN DE LELIE
*La galería de arte de Jan Gildemeester
Jansz*, 1794 - 1795
*La galería de arte de Josephus Augustinus
Brentano*, ca. 1790 - ca. 1799

JEAN BAPTISTE VANMOUR

El Gran Visir cruzando el Atmeydam,
1720 - 1737
GERRIT ADRIAENSZ.
BERCKHEYDE
*Vista de la Curva Dorada en Herengracht
desde el este*, 1685

LA ACADEMIA

JACOB PERKOIS
Un tití de manos rojas, 1776
AERT SCHOUMAN
Tucán de pico rojo, 1748

ADRIAAN DE LELIE
*La galería de esculturas de la sociedad Felix
Meritit*, 1806 - 1809

ABRAHAM MIGNON
Bodegón con fruta y ostras, 1660 - 1679

ADRIAAN DE LELIE
*La Galería de Dibujo de la Sociedad Felix
Meritit*, 1801

BARTHOLOMEUS
VAN BASSEN
*El Ridderzaal del Binnenhof durante la
Gran Asamblea de 1651*, ca. 1651

LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA

JOHANNES CORNELISZ.
VERSPRONCK
Retrato de una niña vestida de azul, 1641
MELCHIOR D'HONDECOETER
*Una bolsa de cazador cerca de un tocón
de árbol con una urraca, conocida como
'La urraca contemplativa'*, ca. 1678

GERARD TER BORCH (II)

Niña sentada con traje campesino,
ca. 1650 - ca. 1660
ADRIAEN COORTE
Bodegón con espárragos, 1697

ADRIAEN COORTE

*Un tazón de fresas sobre un pedestal
de piedra*, 1696
GERARD VAN HONTHORST
(copia de una obra de) *Cristo en la piedra
fría*, ca. 1614

LA HISTORIA DEL ARTE

FERDINAND BOL
*Margarita Trip como Minerva, enseñando
a su hermana Anna Maria Trip*, 1663
GERARD DE LAIRESSE
Odiseo y Calipso, ca. 1680

CORNELIS CORNELISZ.

VAN HAARLEM
La masacre de los inocentes, 1590
JAN VAN SCOREL
María Magdalena, ca. 1530

TRADICIÓN Y RUPTURA

ANÓNIMO
*Crucifixión con la Virgen, San Juan, María
Magdalena y un donante*, 1500 - 1530
JACOB CORNELISZ VAN
OOSTSANEN
Salomé con la cabeza de Juan el Bautista, 1524

ADRIAEN PIETERSZ.

VAN DE VENNE
Pescando almas, 1614
ANÓNIMO
El Juicio Final, ca. 1500

PIETER LASTMAN

Cristo y la mujer de Caná, 1617
ADRIAAN DE LELIE
*General Daendels despidiéndose del teniente
coronel Krayenhoff*, 1795

ARY DE VOIS

El sueño de Jacob, 1660 - 1680
HENDRICK GOLTZIUS
Lot y sus hijas, 1616

HENDRICK GOLTZIUS

Adonis moribundo, 1609
JAN DAVIDSZ. DE HEEM
Festón de frutas y flores, 1660 - 1670

JEAN-ETIENNE LIOTARD

Luis de Borbón, Delfín de Francia, 1749 - 1750
*María Josefa de Sajonia, Delfín de
Francia*, 1749

EL ÉXITO

PELLEGRINO TIBALDI (círculo)
Venus y Minerva, ca. 1590 - ca. 1620
LOUIS DE CAULLERY
*Venus, Baco y Ceres con mortales en un jardín
de amor*, 1590 - 1621

ADRIAEN VAN UTRECHT

Bodegón en banquete, 1644
REMBRANDT VAN RIJN
*Compañía de la milicia del
Distrito II bajo el mando del capitán
Frans Banninck Cocq, conocida como
'La ronda de noche'*, 1642

EL OLVIDO

GERARD VAN HONTHORST (taller)
Retrato de Amalia van Solms (1602 - 75), 1650
Retrato de Frederik Hendrik (1584 - 1647),
Príncipe de Orange, 1650

GERARD VAN HONTHORST
*Retrato de Friedrich Wilhelm, elector de
Brandenburg, y su esposa Louise Henriette,
condesa de Orange-Nassau*, 1647
Retrato de Guillermo II (1626 - 1650),
*príncipe de Orange, y su esposa María
Estuardo* (1631 - 1660), 1647

ANTHONY VAN DYCK
*Guillermo II, príncipe de Orange, y su esposa,
María Estuardo, 1641*
ADRIAEN HANNEMAN
*Guillermo III (1650-1702), príncipe de
Orange, de niño, 1654*

WIJNAND NUIJEN
Nafragio en una costa rocosa, 1837
ABRAHAM EVERTSZ.
VAN WESTERVELD
*Retrato del teniente almirante Cornelis Tromp
en traje romano, 1650-1692*

JAN VAN HUYSUM
Bodegón con flores, 1723
CORNELIS CORNELISZ.
VAN HAARLEM
La caída del hombre, 1592

FINAL

JOHANN SADELER (I),
a partir de GILLIS MOSTAERT (I)
El vuelo de Ícaro 1560-1600
HANS BOL *El vuelo de Ícaro, 1550-1650*

PRIMERA EDICIÓN

Imágenes y textos Antonio Pérez Río
Diseño underbau
Preimpresión Eduardo Nave
Imprenta Izquierdo

CUADERNO DE LA KURSALA N° 95

Este libro fue publicado con motivo de la exposición
«Las metamorfosis», que tuvo lugar en la galería Kursala de la
Universidad de Cádiz del 5 de mayo al 16 de junio de 2023.

Sala Kursala
Edificio Constitución 1812
Paseo Carlos III, 3, 11003 Cádiz.
Programación y comisariado Jesús Micó
Organiza Servicio de Extensión
Universitaria. Vicerrectorado de Cultura.
Universidad de Cádiz.

ISBN 978-84-09-50444-2

DL M 11579-2023

La imagen de cubierta es un fragmento de la obra de
Leonardo da Vinci, *San Juan Bautista*, 1513-1516, procedente del libro
El Museo Imaginario de André Malraux, 1947.

Las imágenes del libro han sido creadas con *software* gratuito a partir de fotografías
de dominio público de la colección del Rijksmuseum (Amsterdam), disponibles para usos
privados y comerciales a través de la plataforma Rijksstudio.

Los textos de la sección *Un museo imaginario* han sido creados a partir de artículos de la
Wikipedia disponibles bajo la licencia Creative Commons Reconocimiento-CompartirIgual 3.0
(CC BY-SA). Los artículos han sido manipulados por el autor. El lector es libre de copiar y
redistribuir los textos en cualquier medio o formato y de remezclar, transformar y crear a partir del
material textual para cualquier finalidad, manteniendo el mismo tipo de licencia (CC BY-SA).

Gracias al Rijksmuseum por su generosidad y a todos los que me han acompañado durante
las metamorfosis experimentadas por este extraño libro y por su autor.

A mis padres y a los padres de mis padres
y a los padres de los padres de mis padres, por seguir vivos en mí
y nutrir mi sangre con la sangre de una estrella.

MADRID, JUNIO 2023



Universidad
de Cádiz
Vicerrectorado de Cultura
Servicio de Extensión Universitaria

LAS METAMORFOSIS COMPONEN
UN MUSEO IMAGINARIO DE LA ERA
DIGITAL. EL AUTOR, ARMADO CON
UN *SOFTWARE* DESCATALOGADO Y UN
PROCESADOR DE TEXTOS, SE CONVIERTE
EN UN *DEEJAY* DE PALABRAS E IMÁGENES
Y NOS PROPONE UNA NUEVA COLECCIÓN
DEL RIJKSMUSEUM Y UNA RENOVADA
DEFINICIÓN DE ELEMENTOS MALHERIDOS
EN LA POSMODERNIDAD: LA VERDAD Y
LA BELLEZA, EL ARTISTA Y LA OBRA, EL
MUSEO Y LA CRÍTICA, ENTRE OTROS.

UN ENSAYO HETERODOXO
QUE OFRECE UNA MIRADA POÉTICA
E IRÓNICA Y, POR TANTO, ESDRÚJULA,
SOBRE LA NATURALEZA DEL ARTE.

