

CIRCO CONTEXTUAL CONTEMPORÁNEO: ARTE OBJETUAL, HUMOR Y TECNOLOGÍA DIGITAL

Dra. Ana María Gómez Cremades¹
Universidad de Sevilla
anacremades@us.es

Resumen

El punto de referencia y foco principal de este escrito es la obra del artista visual Pierrick Sorin, para quien la pantomima clownesca de la comedia cinematográfica primitiva (slapstick), dialoga con frecuencia con el espacio escénico, la performance, y la tecnología (imagen digital). En cada una de sus propuestas, el objeto, la máscara y el personaje reflexionan el entorno confundiendo la *fisicidad* y "teatro virtual" de lo cotidiano. Su obra intercambia el contexto y sus protagonistas con la ficción, y la ficción con la realidad. En su discurso, la tecnología dialoga con el primitivismo de la lente y la vulnerabilidad del personaje. Con ello, los paradigmas digitales de Sorin —como los escenarios del payaso— desbaratan por completo el proceso de pensamiento normalizado, el entorno, la perspectiva.

Palabras clave

Arte contemporáneo, artes visuales, artes escénicas, cine, comedia, audiovisual, multimedia, Pierrick Sorin, Tony Oursler, contexto cultural

Abstract

The main reference and focus of this paper is the work of the French visual artist Pierrick Sorin, where the clownish pantomime of the earliest cinematic comedy (slapstick), relates to the stage space, the performance, and the technology (digital image). In each of his proposals, we will observe how objects and masks and characters reflect altogether the cultural context confusing the physical world with the everyday "virtual theater." His work exchanges the context and its protagonists with fiction, and the fiction with reality. In his discourse, technology dialogues with the primitivism of the lens and the vulnerability of the character. In doing so, Sorin's digital paradigms —like the clown's scenarios— completely disrupt the normalized thinking process, situations, and perspectives.

Keywords

Contemporary art, visual arts, performing arts, cinema, comedy, cultural conditions, audiovisual instruction, multimedia, Pierrick Sorin, Tony Oursler

¹ Doctora en Bellas Artes por la Universidad de Sevilla, España. Investigadora, actriz y artista visual. Su experiencia docente en el ámbito universitario y una dilatada carrera profesional en el medio audiovisual, posicionan sus líneas de investigación desde una perspectiva interdisciplinar que incluye las Artes Escénicas, Cinematográficas y Visuales. En la actualidad trabaja en distintos proyectos de investigación artística e innovación educativa vinculados a los temas centrales de su tesis doctoral: multimedia, cine cómico primitivo, arte contemporáneo y contexto social.

1. Pierrick Sorin: *hiperrealidad ficcional* y contexto

A través del factor atenuante de la imaginación los mundos de la realidad y la fantasía se fusionan en la *super-realidad*, el reino del conocimiento despierto y la expresión. La libre asociación nos ayuda a “cambiar de marcha” hacia un modo de pensamiento flexible y no prejuicioso. El cerebro se desliga de la respuesta condicionada y se siente libre para descubrir nuevas analogías, haciendo asociaciones aparentemente irracionales (Roukes, 1997, p. 8).

En algún punto intermedio en el que confluyen (1) la *superrealidad* que describe Roukes, (2) la *hiperrealidad* de Baudrillard quien en el análisis de sociedades como la norteamericana denuncia la fabricación de un mundo donde la autenticidad ha sido reemplazada por una copia y «los involucrados en esta ilusión son incapaces de notarlo» (Kairós, s.f.), y (3) la *extraficcionalidad* de Seidman al advertir «la puesta en primer plano de la artificialidad del cine a través de distintos medios» (Cit. en Turvey, 2005, pp. 31-32; Pavía Cogollos, 2005), se desarrolla lo que hemos determinado llamar *hiperrealidad ficcional*. Será la protagonista de una serie de trucos y tratos con los que la farsa *slapstick* contemporánea gestiona nuevas formas de confusión. Trasladándonos al país galo, donde descubrimos los más primitivos referentes de la comedia cinematográfica del imaginario francés, Pierrick Sorin y sus particulares paradigmas digitales renegocian la performance del objeto, el rol del personaje teatral y el artificio audiovisual.

Con experiencia profesional en diferentes ámbitos escénicos, en cada una de sus propuestas, Pierrick Sorin pone en juego todos los elementos de la escena teatral y cinematográfica: interpretación, dramaturgia, escenografía, iluminación, edición y montaje, atrezzo, etc. Protagonista e intérprete de todos (o casi todos) sus personajes, Sorin —como el coreógrafo y performer Duyvendak en propuestas como *My Name is Leo* (2001)— trata de igual manera la autenticidad del personaje original, la copia y la copia de la copia. El teatro se con/funde con el ilusionismo de la lente y la realidad, y sus personajes con la máscara contemporánea y el payaso. Sus trucos y tratos no solo le permiten entrar y salir de la imagen, sino entrar y salir del propio objeto, deformar el contexto, y llenarlo todo de artificio y agujeros inconexos.

Rescatando el primer film de animación fundamentado en el teatro óptico de Émile Reynaud, *Pauvre Pierrot* de 1895, y analizando el humor, pantomima y absurdidad de la cosmología *slapstick* en blanco y negro del pasado, hayamos el soporte primordial de la mayor parte del imaginario del artista. En declaraciones del propio Sorin, su admiración por el cine *slapstick* americano, ha condicionado en su obra la «primacía de lo visual y referencia al cine mudo» (Moreeuw, s.f.). Apasionado del cine primitivo, el cómico silente, la invectiva de Méliès, o la incoherencia de personajes como Jacques Tati, se podría decir que Sorin, en pleno siglo XXI —donde el proceso de pensamiento y las nuevas tecnologías condicionan el contexto y extralimitan el personaje—, se reinventa a sí mismo en el Keaton, Langdon o Semon de lo contemporáneo. En sus *sainetes holográficos* se pueden ver apariciones y desapariciones, superposiciones, incoherencias, imágenes a cámara rápida, personajes clownescos, excepciones que cumplen la regla, contradicciones, disparates, gags y rupturas cómicas. Quién es quién, en qué lugar, cuándo, por qué o cómo se desarrolla la narrativa de sus objetos, o la lógica de sus escenarios y personajes, es lo que menos importa. Incitar a la reflexión y cuestionar el contexto cultural de forma satírica y paródica, lo que más.



Fig. 1. *Les Réveils* (1988)



Fig. 2. *Pierrick & Jean-Loup font du foot* (1994)



Fig. 3. *Nantes projets d'artistes* (2000)

Sus desatinos se perciben ya en los suicidios, despertares o *playbacks* anacrónicos de su obra más temprana, la cual parte de su más cercana realidad, infancia, curiosidad personal y rutina cotidiana [fig.1] Igualmente, la serie de *Pierrick y Jean-Loup* [fig.2], tratada en blanco y negro con personajes clownescos y videos que juegan con la imagen a cámara rápida (aunque no en silencio), rememoran el poder de la payasada y la vulnerabilidad del personaje cotidiano. La concesión de una entrevista en televisión donde el entrevistador y el entrevistado son la misma persona, o los proyectos presentados en Nantes por siete artistas europeos de proyección internacional y donde, ni qué decir tiene, todos los personajes son interpretados por él mismo [fig.3], ilustran un modelo clownesco capaz de desconcertar —como los habitantes de Baudrillard— la autenticidad de lo real. Como los proyectos monumentales ficticios que aparecen en *Nantes projets d'artistes* (2000), en la obra de Sorin, el teatro, el cine, la televisión, el video, el paso de la era analógica al modelado digital de la imagen, y los escenarios virtuales que de cualquiera de sus propuestas puedan surgir, reinventan una curiosa y significativa *hiperrealidad ficcional*². Una realidad, afín a la era digital contemporánea, que se confunde con los paradigmas de su propia ficción.

1.1 Multimedia, teatros y paradigmas virtuales

A veces más actor que performer, otras más performer que actor, sus *teatros ópticos* satirizan tanto lo real, como esa «actitud hacia lo real» que se separa de la experiencia a la que hace referencia Robbins al considerar la aparición de la cámara (2011, p. 30). Envolviendo al personaje con artificio e incongruencia, su imaginario se ilustra como un montón de Alicias en el país de las maravillas, Gullivers en universos inversos, o Nemos y peces-payasos-humanos... todos metidos en una misma pecera. En su cosmología, un tocadiscos de los de antes se convierte en cinta corredora, las sirenitas del mar llevan botas altas y zapatos de plataforma, y sus personajes y posturas eróticas las protagoniza un personaje absolutamente idiota³ [fig.4]. Confabulando ese laberinto de espejos deformantes y rotos que representa el payaso, y la identidad contemporánea, Sorin desarticula con humor las posibilidades de la propia máscara, el gesto y la forma. Sus personajes y escenarios virtuales, en pequeña o gran escala, negocian el medio dentro del medio, la escena dentro de la escena, el objeto dentro del objeto. Sus puestas en escena (o exposiciones) transforman el espacio en collage, el collage en *superposición incoherente* y objeto, el objeto en paradigma digital y —cerrando el círculo— el paradigma digital en arte objetual y escenario. Son, en cualquiera de los casos, pequeños teatros ópticos de la absurdidad.



Fig. 4. Los *teatros ópticos* (Théâtres Optiques) y video instalaciones de Pierrick Sorin ilustran paradigmas digitales que giran en torno al personaje clownesco, el objeto cotidiano, la cultura popular y el contexto

² Nota: Tras designar este concepto de *hiperrealidad ficcional* en torno a la slapstick llevada a lo contemporáneo, se encontró la misma locución en el título de un ensayo presentado en 1999 en el concurso *Borges: Escritor y Pensador*, organizado por la Universidad de Sevilla. El ensayo «Pensar el Libro, pensar el Mundo: la hiperrealidad ficcional y la Biblioteca entrópica de Borges» de Antonio Pineda Cachero recibió una mención de honor por parte del jurado.

³ En referencia a la idiotez como “falta de instrucción” (RAE, 2014). No confundir con *idiocia*.

Además del mundo acuático y las ganas de volar, los golpes, patadas y carreras, la lente primitiva del imaginario francés mostraba cierta obsesión por el avance tecnológico y científico, muy particularmente, por la travesía planetaria. En este sentido, homenajeando al pionero Georges Méliès, Sorin propone su particular versión del viaje a la luna de 1902 (*Le voyage dans la lune*). Su obra *Dégoulinures n° 1* (2009), recordándonos además las formas amorfas y personajes de Tony Oursler, propone una instalación que combina, en palabras de Pilloni (2010), «una técnica “precisa” y un sencillo efecto óptico. Trabajada con paleta gráfica, la cabeza del artista se distorsiona en forma de luna babosa con moco psicodélico». El resultado, admite el propio artista, es «bonito y un poco desagradable al mismo tiempo». Completando la máscara del personaje, la pantomima del gesto, el modelado de la imagen digital y el dibujo gráfico con el entrañable imaginario del cine primitivo, la obra —cual paradigma digital disparatado— cuestiona, sonríe e incomoda al visitante con ironía y parodia.

Los personajes descabezados, realidades obstaculizadas, artificio, teatros ópticos y multimedia de la obra de Sorin, tienen no pocos puntos en común con los escenarios y personajes que ilustran el discurso de Tony Oursler. Ambos, dándole la vuelta a la obra de arte y el proyecto multimedia, desbaratando la máscara, el escenario, la forma y la performance, y muy particularmente la tradición y la tecnología audiovisual y la imagen digital, confunden el ilusionismo de la proyección con la viñeta cómica, el teatro de marionetas, la pantomima del personaje y el confusionismo infantil contemporáneo. Su curiosa y grotesca versión de la clásica *casita de muñecas*, es prueba de ello. Destartalada, ridícula y proponiendo un escala que roza el esperpento, la casa de muñecas de Sorin representa el escenario cotidiano como caricatura (*I Would Like to Live in a Doll House*, 2011). Considerablemente más grande, sobria y sombría, la de Oursler se llena de miedo y bichos (*Flood or Fear with Bugs*, 2009). Podríamos hablar de prototipos virtuales del absurdo, teatros de la mascarada contemporánea, o mejor ambas cosas.

1.2 Tecnología, personajes y “cosas feas” (*Blobs*)

En el modelado digital que proyectan los rostros atentos de *It's really nice* (1998) de Pierrick Sorin y los *Blobs* de Tony Oursler —como los ojos que pinta en sus modelos Laurie Simmons, las máscaras de Gillian Wearing o cualquier saga de animación Manga, Disney o Dreamworks, entre otras muchas referencias que se podrían relacionar—, la mirada en sí es fundamentalmente la que se vuelve personaje. Máscaras que miran sin mirar, que desarman por completo los procesos de pensamiento, la percepción del entorno cotidiano, la interacción y activación de lo extraordinario. Son formas deformes y desconcertantes de la tecnología del gesto y la pantomima, capaces de desarticular por completo la fisicidad del escenario, la activación del personaje, y la manipulación del medio. De esta manera, la imagen fotográfica y el mundo digital se ponen al servicio del objeto y la escultura tradicional. Aunque desde perspectivas diferentes, los espacios dramáticos y puestas en escena de ambos artistas las negocian, en definitiva, el artificio y desconcierto de unos personajes que nos cuentan sus historias a medias, incitando al visitante a re-pensar el resto. Si como señala Oursler, su obra se podría entender como «una evocación de estados psicológicos» (Klein, 2007, p. 63), el estado psicológico que representa la *hiperrealidad ficcional* que aquí planteamos sería, como el *Blob*, la de un títere descabezado con gran cabeza. Con Tony Oursler, concluimos el puzle hiperreal, ficticio, tecnológico y satírico del circo contextual contemporáneo.

Michael Kimmelman, en lo que titula «una escultura de aire» (*A Sculpture of the Air With Video*, 2001), describe la obra de Oursler como divertida y oscura al mismo tiempo. En sus instalaciones, el espectador se convierte en una especie de *voyeur* improvisado, cómplice e indeciso, o víctima de la indiferencia. Descrito por el propio artista como caricatura, masa amorfa y enjambre disforme, el *Blob* —que además de *masa amorfa* se podría traducir como gota, mancha o borrón—, «es un personaje, una entidad irreductible... un mundo divertido ¡y una cosa fea!» (Oursler, 2005).

Los *Blobs* tienen cualidades tristes, entrañables y cómicas que nos invitan a la empatía y la risa. Los *Blob* son preciosos juguetes con ojos grandes y tristes y cabezas hipertrofiadas, y aún así, su capacidad para hablar de nosotros a través de una imagen proyectada en pantallas nada convencionales, es un poco alarmante (Klein, 2007, p. 63).

Como espejo roto, deformado y deformante, personaje real y artificioso, objeto escultórico y proyección, el *Blob* complementa el soporte físico con la imagen digital, y la imagen digital con la absurdidad del escenario y personaje habituado. Su mundo es disfuncional y sus habitantes *cosas feas*. Fascinadores y turbadores al mismo tiempo, estos personajes desafían al espectador, en palabras de Paulette Gagnon, «con un lenguaje familiar donde el poder que combina lo humano con el video, cuestiona la paradoja entre realidad y percepción» (Gagnon & Grant Marchand, 1999, p. 52). Es, como ocurre en los teatros ópticos de Sorin o el imaginario silente y sus cómicos, la *hiperrealidad ficcional* del objeto, el personaje, el humor y la tecnología de una imagen capaz de rompernos absolutamente todos los esquemas.

CONCLUSIONES

La *hiperrealidad ficcional*, como lo hacen otros conceptos conclusivos a los que hemos llegado en otras ocasiones (la *invisibilidad/negación* o la *avaricia del exceso*⁴), renegocia la farsa que protagonizan los experimentos de laboratorio de lo contemporáneo. Serán, por lo general, los personajes protagonistas y antagonicos de ese humor negro que describe la enciclopedia del humor americano del siglo XX, ese humor «consolador por la forma en que demuestra que a pesar del desconcierto, la muerte y el caos, la gente es capaz de reír» (Nilsen & Nilsen, 2000).

Redundante y repetitivo, estos personajes persisten, insisten, eternizan el des/propósito de la obra de arte a golpe de patadas, tartazos y carcajadas. El discurso de Sorin rememora «la trituración de las ilusiones y el contraste entre superficie y esencia» con la que pioneros de la época muda como Sennett y Hal Roach, «hacían añicos la ilusión de la dignidad humana» (Mast, 1979, p. 340). Recorriendo la superficie y la esencia de todo y cualquier cosa, los paradigmas virtuales a los que nos enfrentan este tipo de discursos, es lo que se ve y lo que se nos escapa de las manos. Es la verdad tangible de Barthes (Cit. por Hearney, 2008, p. 96), y el espejismo intangible de suspense interminable de Asselin (Lussier, Asselin & Brisebois, 1995, p.119). Es abandonarse a la experiencia de realidad y ficción. Olvidar(se). Parar. Ser los cinco sentidos. Dejar que las cosas resuenen sin filtros, ni prejuicios, ni expectativas.

En base al mismo despropósito con el que Mack Sennett desbarataba la lógica en *Salome vs. Shenandoah* (1919), donde San Juan Bautista, Herodes y Salomé se mezclan con espías y generales confederados de la guerra civil norteamericana; lejos de la lógica de la narrativa y de la historia (que no es historia si no lo que de ella nos cuentan), la obra burlesca contemporánea, aunando tradición y nuevas tecnologías, re-piensa, re-mira y re-disparata la divina comedia humana. Con ella, el arte digital confronta una *hiperrealidad ficcional* cuya significación social aún está por determinar, más allá de la lógica y la anécdota.

⁴ Véase tesis doctoral titulada "Farsa, Forma y Performance: El Discurso Slapstick en el Arte Contemporáneo" (2017). Ana María Gómez Cremades, Universidad de Sevilla.

Índice de Ilustraciones

Fig. 1 - Pierrick Sorin. *Les reveils*, 1988. Autofilmage 5min13 © Cortesía del artista.
Video disponible en: <https://vimeo.com/20185012>

Fig. 2 - Pierrick Sorin. *Pierrick & Jean-Joup font du foot*, 1994. © Cortesía del artista.
Video disponible en: <http://www.dailymotion.com/video/xmi40>

Fig. 3 - Pierrick Sorin. *Nantes Projet d'Artistes*, 2000. Video performance y modelado digital. © Cortesía del artista.
Video disponible en: http://www.dailymotion.com/video/xl2zn5_chap-1-1-1-nantes-projet-d-artistes-video-de-pierrick-sorin-2000_creation?search_algo=2

Fig. 4 - Pierrick Sorin. *Théâtres Optiques* (Serie Teatros ópticos). © Cortesía del artista.
[Arriba izquierda-derecha] *Chorégraphie Aquatique*, 2010 y *Titre Variable N°2*, 1999.
[Abajo izquierda-derecha] *143 Positions Érotiques*, 2000 y *Aquarium aux Danseuses*, 2010.

Bibliografía

Gagnon, P., & Grant Marchand, S. (1999). *Culbutes : oeuvre d'impertinence*. Montreal, QC, Canadá: Musée d'Art Contemporain de Montréal.

Gómez Cremades, A. (2017). *Farsa, Forma y Performance: El Discurso Slapstick en el Arte Contemporáneo* (tesis doctoral). Universidad de Sevilla, España.

Heartney, E. (2008). *Art & Aujourd'hui*. París, Francia: Phaidon Press.

Kairós. (s.f.). *Editorial kairós autores: Jean Baudrillard*. Recuperado el 25 de Noviembre de 2015, de Editorial Kairós: <http://editorialkairos.com/autores/ baudrillard-jean>

Kimmelman, M. (27 de Abril de 2001). *IN THE STUDIO WITH/Tony Oursler; A Sculptor Of the Air With Video*. Recuperado el 18 de Noviembre de 2015, de The New York Times - Arts: <http://www.nytimes.com/2001/04/27/arts/in-the-studio-with-tony-oursler-a-sculptor-of-the-air-with-video.html>

Klein, S. (2007) *Art & Laughter*. Londres/Nueva York, Reino Unido/Estados Unidos: I.B. Tauris.

Lussier, R., Asselin, O., & Brisebois, M. (1995). *L'Effet Cinéma*. Montreal, QC, Canadá: Musée d'Art Contemporain.

Mast, G. (1979). *The Comic Mind: Comedy and the Movies*. Chicago/Londres, USA/Reino Unido: University of Chicago Press.

Moreeuw: Galerie D'art contemporain. (s.f.). *Pierrick Sorin*. Recuperado el 06 de Enero de 2015, de Moreeuw: Galerie D'art contemporain: <http://www.moreeuw.com/histoire-art/pierrick-sorin.htm>

Nilsen, D. L., & Nilsen, A. P. (2000). *Encyclopedia of Twentieth-Century American Humor*. Santa Bárbara, CA, Estados Unidos: Greenwood Publishing Group (GPG).

Oursler, T. (12 de Abril de 2005). *Text by Tony: Blob*. Recuperado el 4 de Mayo de 2016, de Tony Oursler: <http://tonyoursler.com/blob-by-tony>

Pavía Cogollos, J. (2005). *El Cuerpo y el Comediante: Chaplin y Keaton*. Valencia, España: Universidad Politécnica de Valencia.

Pilloni, D. (21 de Julio de 2010). *Pierrick Sorin*. Recuperado el 17 de Febrero de 2015, de Arts Plastiques: <http://artsplastiquesmaupassant.blogspot.ca/2010/07/sorin.html>

Robbins, D. (2011). *Concrete Comedy: An Alternative History of Twentieth-Century Comedy*. Copenhagen, Dinamarca: Pork Salad Press.

Roukes, N. (1997) *Humor in Art: A Celebration of Visual Wit*. Worcester, Massachusetts, Estados Unidos: Davis Publications, Inc.

Turvey, M. (2005). The Child in the Machine: On the Use of CGI in Michael Snow's *Corpus Callosum*. *OCTOBER*, 114, 29-41.