



## MUERTOS DE ENTRETENIMIENTO CARLOS YANNUZZI

La pintura se relaciona tanto con el arte como en la vida... (Intento trabajar en aquella brecha que existe entre los dos).

Robert Rauschenberg

El arte vuelve a relacionarse con la vida a través del *happening*. Si la estética centró el arte aislándolo de toda conexión vital, el arte ha hecho un viaje en sentido contrario tematizando e incorporando la vida (diaria, cotidiana, activa...) en sus obras. Rauschenberg se coloca justamente ahí, en ese punto antes del *happening*, pero que ya está en la órbita del *entretenimiento*.

Lo que cabe aclarar de la obra de arte como entretenimiento es su diferencia respecto a la noción de juego. Los vanguardistas entendían el juego como esa vía de acceso a una finalidad. Todo juego tiene un fin; hoy tan de moda, las reglas de la *jugabilidad* nos llama a encontrar fuerzas de equilibrio entre las dificultades halladas en los obstáculos de los juegos (las reglas) y la evolución o sensación de progreso en el mismo (objetivo, final, ganadores y perdedores). El juego tiene un carácter eminentemente dialéctico y las Vanguardias también, todas se rigen por la confrontación con algún colectivo y por la ruptura respecto de algún sistema o idea (el capitalismo, la tradición, la burguesía, el socialismo, etc.).

En cambio, el entretenimiento carece de este estatuto problemático, por eso muchas veces nos negamos a jugar, incluso lo vivimos como un pesar, como si de una preocupación se tratara, porque en realidad jugar es una cosa muy grave; pero bien visto, nadie se niega a estar entretenido, no se haya oposición alguna en el ánimo de cualquier individuo al que se le proponga algún tipo de entretenimiento.

Por absurdo que parezca, el estado al que nos lleva el entretenimiento ha sido asociado con estar activo, con ser productivo, con la idea de ocupación. Sin

embargo, no hay nada más pasivo que el estado de alguien entretenido. Quien se encuentra entretenido se haya en un extraño punto de equilibrio que va desde la contemplación más ligera (una contemplación estética, desde luego) a la interacción mínima indispensable, que no arriesga a comprometernos con ningún objetivo ni con ninguna dualidad del tipo ganador/perdedor. En ese punto se ubica, desde luego el *happening*, pero también la obra de Rauschenberg, por eso, Sam Hunter dice que

Rauschenberg se ve a sí mismo esencialmente, y a la vez con orgullo, como un artista-reportero en sintonía con los acontecimientos públicos y con el espíritu de los tiempos que puede comunicar al momento sus reacciones a una amplia audiencia (HUNTER, 2006: 9)

La cuestión está en plantearse si ese camino hacia la incorporación de la vida en el arte no pasa en realidad por traer al seno de las obras artísticas lo menos propio de “estar vivo”. Justamente, no hay otra cosa que ejemplifique más un estado de entretenimiento constante y de inactividad física y mental (mucho más espiritual) que la imagen de alguien sentado en un sillón viendo la televisión, por ejemplo. Y la obra de Rauschenberg es en gran medida deudora del impacto que la radio y la televisión causa en la sociedad americana de los años cincuenta. El *happening* y muchos de los *combines* interactivos de Rauschenberg nos exigen el mismo nivel de interacción (de compromiso, de interés) que la secuencia infinita de publicidad o programas televisivos. Esta interacción mínima la encontramos en obras como *Dry Cell* de 1963, una serigrafía de tinta y aceite sobre plexiglás, con percha de metal, alambre, cuerda, transmisor de sonido, placa de circuito y motor de batería en taburete plegable de metal, en el que el sonido se puede interrumpir y encender a antojo de uno.

O el más famoso *Oracle* construido entre 1962 y 1965, en que uno puede intentar descubrir las cinco radios ocultas en el ensamblaje de metal de cinco partes: conducto de ventilación, puerta del automóvil en la mesa de la máquina de escribir con el metal machacado, el conducto de ventilación en lavabo y agua con cesta de alambre, la unidad de control de escalera construida que contiene baterías y componentes electrónicos y, por último, el marco de ventana de madera con conducto de ventilación. *Oracle* se enciende y apaga, también como *Dry Cell*, aunque se suele presentar encendido.

O incluso el *combine* tan popular con una participación del público más aleatoria, *Black Market* (1961), un conjunto de aceite, acuarela, lápiz, papel, tela, periódico, papel impreso, reproducciones impresas, madera, metal, estaño y cuatro portapapeles metálicos sobre lienzo con cuerda, sello de caucho, almohadilla de tinta y varios objetos en madera, objetos estos últimos, que se pueden manipular.

Y el que quizás ofrezca más versiones manipulables: *Shades* (1964), seis litografías impresas en paneles de plexiglás, de las que cinco son intercambiables,

montadas en caja de aluminio perforado en soporte de hierro, iluminado por una bombilla que parpadea.

Al mismo tiempo, su validez reside en esa baja exigencia: mientras entretenga, al menos por un rato, entonces se justifica. Más complicada es la interpretación de *Bed* (1955) que Danto ve como “un puente entre el arte y la vida” (324), pero que poco tiene que ver con lo que se hace en la vida o, como mínimo, en la vigilia. Desde el punto de vista de la lengua, dormir (to sleep) es un verbo y representa una acción, claro, pero no una actividad de la vida, sino una condición de necesidad para la vida. El trofeo al que se refiere Danto sólo podría ser considerado como una evocación vital en lo que años después Lennon acometiera en su *performance* marital con Ono en el *Hotel Queen Elizabeth*, del que surgió su éxito musical *Give Peace a Chance*.

La obra de Rauschenberg “no es tanto una técnica cuanto una adecuación subliminal a la vida moderna” (HUNTER, 2006:10). Ahí está la clave del éxito: ningún contexto más propicio para el entretenimiento, que la sociedad americana tras la segunda guerra mundial. Por eso remarca Danto en su nota sobre Rauschenberg que todo lo que se encuentra en los *combines* se puede encontrar en un garaje familiar, porque ese es el espacio “de los objetos desechados pero (todavía) no eliminados definitivamente” porque aún tienen una dignidad original, una “identidad previa por su carácter común” (DANTO, 2000: 321). En definitiva, Rauschenberg para el arte de Norteamérica es *koiné*, es “característicamente norteamericano” (DANTO, 200: 322). Pero es también característico de esa sociedad la indiferencia ante ideologías, programas, sistemas, juegos, etc. de una sociedad devastada y aterrorizada por las consecuencias de la guerra demandará sin ambages la comodidad del entretenimiento. Brian O’Doherty dice en «Rauschenberg and the Vernacular Glance» que “la estética de la mirada irreplicable, adaptada por Rauschenberg –la segunda vez que miras, la obra ha cambiado- está unida a la percepción global e instantánea” (O’DOHERTY, 1973: 84). Esa estética irreplicable o mejor dicho sin necesidad de ser repetida o fútilmente repetida es connatural al entretenimiento. Una vez pasado ese intervalo temporal en el que hemos sido entretenidos pasamos al aburrimiento o a un entretenimiento diferente, por tanto, la obra cambia o se destruye y... “así la obra de Rauschenberg se descompone” (HUNTER, 2006:10).

La necesidad de cambio constante o de la fugacidad de la descomposición llegará a su apogeo años más tarde cuando la técnica nos permita volver sobre el momento de entretenimiento una y otra vez, aquello ya será, el espectáculo, que no solo entretiene, también seduce.

Barcelona, 6 de diciembre de 2016

## BIBLIOGRAFÍA

O'DOHERTY, B., (1973) «Rauschenberg and the Vernacular Glance» en *Art in America*, LXI, septiembre de 1973, Nueva York.

DANTO, A.C., (2000) «Robert Rauschenberg» en *La Madonna del futuro. Ensayos en un mundo del arte plural*, Barcelona, Paidós.

HUNTER, S., (2006) *Robert Rauschenberg: arte y vida*, Barcelona, Polígrafa.