Artificación: umbrales y parpadeos de las artes

Gastón Cingolani (editor)
Damián Fraticelli
Diego Maté
Sergio Moyinedo
Sara Peisajovich
Carina Perticone
Stefanía Sahakian
Laura Vazquez

LIBROS UNA
UNIVERSIDAD NACIONAL DE LAS ARTES

9 INTRODUCCIÓN

17 CAPÍTULO 1
COCINA: LA IRREALIZABLE ARTIFICACIÓN
DE LO CULINARIO

31 CAPÍTULO 2
NARRATIVA DIBUJADA: UNA IMPLOSIÓN
EN EL NUEVO SIGLO

47 CAPÍTULO 3
VIDEOJUEGO: UNA HISTORIA DE RECHAZOS
Y ACERCAMIENTOS AL ARTE

65 CAPÍTULO 4
MEME: ARTIFICACIÓN Y DESARTIFICACIÓN
EN LA NUBE

81 CAPÍTULO 5
MODA: EL DÍA EN QUE LA INDUMENTARIA
LLEGÓ AL MOMA

91 CAPÍTULO 6
INSTAGRAM: LA NARRATIVA INFINITA DE *LAS MENINAS*
Y OTRAS PINCELADAS

109 CAPÍTULO 7
ARTE CONTEMPORÁNEO: LA SUPERVIVENCIA
DE LOS ARTEFACTOS

115 POSTFACIO
ESPECTACULARIZACIÓN, PERFORMATIZACIÓN, TÉCNICA:
TRES REGÍMENES DE ARTIFICACIÓN

128 BIBLIOGRAFÍA

A la memoria de Oscar Traversa

Como en una fuga, hay dos voces. Una dice: "Esto no es Arte", la otra, al mismo tiempo, dice "Yo soy Arte".

Roland Barthes, "El arte..., esa cosa tan antigua"

Definir el arte..., esa cosa tan moderna

Una de las más persistentes obsesiones de los estudios sobre artes en el último siglo ha sido la de definir qué es y qué no es arte. O, como mínimo, la de comentar la dificultad para definirlo. Ni la política ni la ciencia ni ninguna otra práctica o institución han mantenido en vilo su propia definición durante tanto tiempo. Es un dato relevante. También lo es que, en las últimas décadas, en diferentes ámbitos científicos y académicos haya surgido el interés por estudiar cómo algo se convierte en artístico e, inversamente, cómo algo que fue o pudo ser artístico deja de serlo.

Entre las consecuencias de los debates abiertos por las vanguardias históricas, desde hace al menos cien años, no debe resaltarse sólo que el arte haya salido de las esferas especializadas para ser llevado a la vida cotidiana, sino también que ese movimiento haya hecho de la pregunta "¿qué es el arte?" la principal provocación. No hace falta tomar posición en las discusiones entre especialistas para que se genere en nosotros una cierta intriga al ver algo señalado como artístico. Sin embargo, hay una trampa: la pregunta suele ser retórica. No queremos saber, sólo nos irrita una decepción: "¡¿*Esto* es arte?!".

Arte es una categoría nativa, producto del uso colectivo y no de definiciones académicas, por eso aceptamos que la utilice cualquier persona, especializada o no, y sabemos que es versátil, que se acomoda a lo que se quiera indicar, sin necesidad de cuestionarla a cada momento. La utilizamos como artistas o como espectadores, profesionales o amateurs, formadores o aprendices, expertos o iniciados, conmovidos o distantes, pero siempre con más certezas que dudas. Esa manera nativa de hablar de arte se apoya en el convencimiento de que entendemos qué es (y qué no es) arte. Todos creemos saber. En todo caso, de lo que dudamos es de que sea adecuado que algunas cosas se cataloguen de ese modo cuando no nos resulta evidente que lo sean. Este conocimiento tiene umbrales muy variables, de acuerdo con nuestras experiencias previas, nuestra sensibilidad, la información general que manejemos, nuestros prejuicios, nuestra formación.

En su *Obra abierta*, Umberto Eco explica que, aunque toda forma de arte funda su propio valor en una organización novedosa del material que aumenta la información para el usuario, el arte "clásico" tiende, en el fondo, a reconfirmar las estructuras aceptadas por la sensibilidad a la que se dirige, y se

opone sólo a ciertas leyes de redundancia. En cambio, el arte contemporáneo parece perseguir como valor primario una ruptura intencional de las leyes que rigen el discurso común, y pone en crisis sus supuestos para deformarlo.[1] A partir de una mirada como esta, podríamos pensar entonces que los juegos vanguardistas y contemporáneos del arte, y también el intento de diversas prácticas y producciones por ser aceptadas como artísticas, generan un "parpadeo", una vacilación, en la categoría. La fuerza de este parpadeo radica en los siguientes supuestos:

1. Lo que se llama *arte*, lo que se califica como *artístico*, no es algo que contenga una cualidad intrínseca: aunque nos resulte indudable la condición artística de algunas cosas o actividades, muchas otras no nos provocan la misma certeza.
2. "Lo artístico" no es algo fijo, inmutable: si el arte comunica algo, si significa algo, ese algo se refiere a las propias acciones de esa comunicación o significación. Por lo tanto, es altamente sensible a cualquier cambio de contexto, así como al impacto de las valoraciones y las clasificaciones que se hagan sobre ese objeto o esa práctica.
3. Entonces, más que definir qué es el arte, necesitamos conocer cómo se producen las condiciones para el arte y lo artístico.

Un poco de artificación para desesencializar el arte

Cómo se produce: esta es la pregunta que nos hacemos en este libro. Y si no hablaremos (tanto) de arte como de artificación, no es por desinterés en el arte, en las artes, sino porque nos interesa principalmente el proceso por el cual algo se transforma en artístico (o deja de serlo: desartificación). Tomar la perspectiva de la artificación es una manera de invitarnos a mirar el proceso –no sólo el resultado– por el cual algo se transforma en arte, lo que hace inviable cualquier perspectiva esencialista.

Un proceso es, por definición, algo activo, dinámico. En cualquier proceso participan agentes (cosas, personas, instituciones, tecnologías) y acciones (por lo general, colectivas, pero también individuales; a veces conservadoras y otras revulsivas; en ocasiones, conscientes, en otras, poco registradas) situados en contextos, es decir, en grupos o culturas para los que esas acciones y esos agentes son significativos de una manera o de otra. También participan conocimientos, saberes, valores, juicios, anticipaciones. La sociedad misma denomina y asume como arte cosas muy distintas.

Novedad, ruptura de la probabilidad: al menos en nuestro contexto, los espacios considerados artísticos son aquellos donde se innova, donde se experimentan y exploran nuevas posibilidades, donde se preanuncian (como síntoma) o se diseñan (como imaginación y deseo) maneras de hacer y de comunicar. Pero en este escenario el arte no es inocente, no está a merced de algo externo que lo designe.[2] Es también protagonista de sus avatares

–1 Umberto Eco, *Obra abierta*, Buenos Aires, Planeta-De Agostini, 1992, pp. 206-207.

–2 Puede consultarse, de Pauline von Bonsdorff, "Pending on Art", *Contemporary Aesthetics*, vol. especial 4, 2012.

y cambios porque irrita, llama la atención, es disruptivo y suscita reacciones que –podemos intuir– funcionan como detectores de lo que se quiere conservar o resguardar. Su espacio es el margen, lo liminar, y la transición, el atravesamiento de ese margen.

Ver el arte como umbral y como parpadeo: no sólo ocurre en función de su propia vocación por lo inestable, ni porque las teorías o los enfoques que lo estudian sean múltiples. De hecho, las teorías no suelen tomar en serio la diferencia entre lo que socialmente se asume o designa como arte y lo que la teoría misma postula. El arte es un umbral, y las perspectivas que lo observan también parpadean. Por eso, en este libro no sumaremos más definiciones o caracterizaciones de *arte*. En cambio, miraremos los procesos de artificación.

Dos perspectivas sobre la artificación

Sólo para no esquivar la pregunta, por un momento, dejemos caer este párrafo en las garras de la definición circular: llamamos *artificación* a un proceso a través del cual algo pasa a ser considerado arte por quienes lo producen o quienes lo interpretan. En casi todas las definiciones de *artificación* se quiebra una regla básica de la definición: los dos términos clave del *definiendum* y del *definiens* comparten la raíz (*art*ificación, *arte*); luego, *arte* queda sin definir.[3] Estas páginas se concentrarán en los procesos, en los resortes y las variadas transiciones desde o hacia lo que se da por sentado que es el arte.

En los últimos años han aparecido dos enfoques o maneras de indagar los procesos de artificación. Uno de ellos, sorprendentemente, se ha interesado por el estudio de la artificación en el ámbito de las ciencias de la naturaleza. El dato de partida es que no hay ni hubo cultura conocida que no haya producido alguna forma de arte. Sin embargo, la capacidad humana de producir y de comprender formas artísticas no es, como se creyó durante largo tiempo, algo que nos separe tan claramente de otras especies: aves y mamíferos producen acciones y cosas que comunican mensajes complejos. Estas señales son utilizadas en su mayoría para las relaciones de predación o de protección, para atraer a una posible pareja y para aprender a socializar. Con sus variaciones, todas ellas articulan un doble nivel: entre predadores y presas es usual la emisión de algo que contradice lo que en realidad sucede (unos simulan ser inofensivos, otros se muestran peligrosos, para disuadir o engañar); en la búsqueda de apareamiento, muchas especies emplean señales de seducción que sus potenciales parejas pueden disfrutar o rechazar, mostrando a la vez prestancia, vitalidad o destrezas para deleite o desinterés de quienes hacen de público; entre cachorros es frecuente apreciar juegos que semejan peleas, persecuciones o situaciones de coordinación en manada. Predación, seducción, juego: todas instancias vitales que requieren destrezas físicas, cognitivas y sociales. Esta capacidad pervive en el humano como

–3 Pueden consultarse, de Ellen Dissanayake, "The Artification Hypothesis and Its Relevance to Cognitive Science, Evolutionary Aesthetics, and Neuroaesthetics", *Cognitive Semiotics*, nº 5, 2009; de Ossi Naukkarinen, "Variations in Artification", *Contemporary Aesthetics*, vol. especial 4, 2012; y, de Adam Andrzejewski, "Framing Artification", *Estetika: The Central European Journal of Aesthetics*, LII/VIII(2), 2015.

un entrenamiento en los modos en que nos comunicamos y socializamos, ya sea como ficción, como espectacularización o como juego.[4] El vínculo más temprano en la vida, entre criatura y madre, es un despliegue de estímulos teatrales, musicales, poéticos, visuales que potencian el desarrollo cognitivo desde la más tierna infancia, y sólo con el tiempo pesará más el intercambio verbal y la información abstracta vehiculizada en las palabras. A lo largo de las épocas y a lo ancho de las culturas, los estudios también dejan a la vista la importancia de los desarrollos artísticos para potenciar la socialización. Esas formas artísticas participan activamente de las innovaciones técnicas y comunicacionales de cada cultura, porque son los espacios donde se ensayan o expanden los universos imaginarios y se materializan las cosmogonías.

¿Con qué derecho llamamos *artísticos* a todos esos procesos? Es evidente que el hecho de no ser designados como arte no los vuelve incomparables con nuestras prácticas artísticas, ni nos hace suponer que no lo son: muchas culturas tampoco llaman leyes a sus normas, y no por eso viven en la anomia. ¿Es que culturas muy diferentes de las nuestras también consagraban a artistas o asignaban un espacio especial, extraordinario, a esas prácticas? Sin dudas, como muestra el antropólogo inglés Jack Goody, la ficcionalización (en sus variantes), el juego y la espectacularización disponen un cambio de nivel entre lo que se expresa de manera inmediata y el sentido que es necesario producir para que algo se active como una dramatización, una situación imaginaria o un ademán que nos haga sentir cosas fuera de lo cotidiano.[5] Es cierto que no hacen exactamente lo mismo que hacemos en nuestra cultura: quizás no haya un mercado del arte, ni catálogos, academias o museos, ni especialistas en historia del arte o en crítica. A la distancia, en la lejanía, no encontramos las equivalencias o las desconocemos. Desde nuestra perspectiva, nos cuesta descontextualizar el arte de la trama de agentes y acciones que conocemos. Y está bien que así sea, ya que el arte es también toda esa red de interacciones.

Precisamente de esas interacciones se ocupa el otro conjunto de estudios sobre la artificación. Una parte de ellos se interesa en especial por los detalles sociohistóricos en función de los cuales una práctica cultural es asumida o catalogada como artística.[6] Desde esa perspectiva se busca identificar en qué momento, bajo qué circunstancias culturales, por ejemplo, una tarea que era considerada un oficio de artesano comenzó a diferenciarse de otros oficios para tener un estatuto social "superior". Otros análisis se interesan por cómo y por qué actividades expresivas o comunicacionales no previstas como artísticas, sino más bien como utilitarias o comerciales (la moda, la gastronomía, ciertos objetos de uso cotidiano), lúdicas (*videogames*, producción de memes y otros contenidos digitales para su circulación en internet), políticas (*performances* callejeras de protesta, rap, murgas, artivismo, *street art*) y hasta vandálicas (grafiti, intervenciones) son tomadas como artísticas, por sus productores o su público. Hay algunas líneas en común entre esos casos, aunque no sean universales. En primer lugar, quienes llevan adelante

–4 Pueden consultarse, de Ellen Dissanayake, "The arts after Darwin: Does art have an origin and adaptive function?", en K. Zijlmans y W. van Damme, *World Art Studies: Exploring Concepts and Approaches*, Ámsterdam, Valiz, 2008; de Jean-Marie Schaeffer, "El comportamiento estético", *Adiós a la estética*, Madrid, A. Machado, 2006; y, de Lorenzo Bartalesi, "L'horizon anthropologique de l'esthétique naturaliste", *Nouvelle revue d'esthétique*, 15 (2), 2015.

–5 Jack Goody, *Representaciones y contradicciones*, Barcelona, Paidós, 1999.

–6 Pueden consultarse, de Rudolf Wittkower y Margot Wittkower, *Nacidos bajo el signo de Saturno. El carácter y la conducta de los artistas: una historia documentada desde la Antigüedad hasta la Revolución Francesa*, Madrid, Cátedra, 1982; de Larry Shiner, *La invención del arte. Una historia cultural*, Barcelona, Paidós, 2004; y, de Richard Sennett, *El artesano*, Barcelona, Anagrama, 2009.

las actividades a veces se vuelven figuras reconocidas, de modo que sus trabajos son remunerados también de manera extraordinaria o se integran a circuitos comerciales u oficiales. En segundo lugar, las técnicas pueden hiperespecializarse hasta volverse inhabituales, ya que exigen un entrenamiento y una destreza alcanzados por muy pocos. En tercer lugar, se exhiben o conservan en instituciones diferenciadas (academias, museos, teatros, conservatorios, universidades, espacios destinados a custodiar el patrimonio estatal). Por fin, los productores y sus obras son referenciados y difundidos por discursos de la crítica especializada. En ocasiones, esa transformación de una práctica artesanal, política, comercial, lúdica, legal en artística permanece como una anécdota de temporada, pero en otras surge como un movimiento masivo y llega incluso a escalas globales. Las investigaciones históricas toman nota de esos procesos por los cuales algo *se vuelve artístico* y las sociológicas analizan cuáles son los mecanismos por los que en una sociedad se producen esos cambios.[7] Para esta perspectiva, la artificación es un proceso necesariamente colectivo, resultante de una red de múltiples conexiones entre diferentes participantes (individuos y grupos, instituciones, materiales y tecnologías, leyes y regulaciones sociales, mercados y medios de difusión). En este libro trataremos este tipo de casos, pero con una perspectiva integradora.

El *arte* como conceptualización (absoluta) suele suponer un consenso: el de que todo el mundo acepta lo que el arte *es*, ya que en la conciencia de un individuo o en lo inconmovible de un anuncio o un rótulo ("museo de arte", "historia del arte") no hay lugar para lo abstruso. Sin embargo, esto sólo se constata dentro de los límites de cada comunidad. Más allá, todo tiende al caos. El arte como acción (relativa), en cambio, depende tanto de su producción como de su reconocimiento. La dinámica que el juego entre estas dos instancias trae como consecuencia hace que siempre esté en tela de juicio. De ahí que remita a un nivel lógico distinto, como una regla general que no indica lo que el arte es, sino que depende de la comprensión de que las condiciones en que el arte puede producirse y reconocerse son cambiantes, o al menos no son necesariamente fijas. En otras palabras: de modo estable, el arte es un tipo de juego; de modo inestable, parpadeante, el arte es un juego sobre un juego. Pensar la artificación a partir de casos, debates, relatos nos lleva a mirar con atención ese incesante parpadeo.

–7 Puede consultarse, de Nathalie Heinich y Roberta Shapiro, "When is Artification?", *Contemporary Aesthetics*, vol. especial 4, 2012.

Un mapa de nuestro recorrido

Quizás este sea uno de los primeros libros escritos en lengua española que se encarga de tematizar la artificación, pero no será el último. En ese sentido, si bien atiende a las diferentes perspectivas mencionadas, no pretende atarse a ninguna de ellas. En todo caso, sin necesidad de explicitarlo, las integra junto con aspectos de niveles diferentes, como los condicionantes

cognitivos y las relaciones entre agentes sociales, pero a partir de una atención especial en la producción de sentido. Algo que se apreciará es que, para nosotros, la artificación participa necesariamente de la actividad comunicacional o simbólica que da sentido a las obras, a las prácticas, a sus relaciones y, sobre todo, a los quiebres, a los malestares, a las incomodidades que suscitan. Porque, si algo hacen los procesos artísticos o de artificación, es poner en suspenso las previsiones. De ahí que no nos centremos sólo en cómo algo se convierte en artístico, sino en el traspaso –a veces interminable, a veces contradictorio o paradójico, a veces provisorio– de un umbral. Se trata de la artificación como una trayectoria no lineal ni unidireccional.

En el primer capítulo, Carina Perticone desarrolla una doble tarea. Por un lado, ofrece una síntesis muy ilustrativa del modo en que se organizó y reorganizó, una y otra vez, a lo largo de la historia, el sistema de actividades que en la actualidad llamamos *artes*. Ese aspecto –si se quiere, enciclopédico– cumple un aporte esencial: advertirnos que la conciencia local sobre lo que es y no es arte no nos da derecho a la inocencia epistemológica. Por otro lado, avanza también sobre un caso de extrema contemporaneidad: el lugar que no tuvo pero pretendió y pretende detentar la práctica culinaria entre las disciplinas llamadas "artísticas". La precisión de los datos y la estructura argumental y conceptual (histórica, semiótica, sociológica) constituyen una muy buena apertura para iluminar los casos y problemas que le siguen.

En línea con esa perspectiva histórica, el segundo capítulo, de Laura Vazquez, interroga el devenir de la historieta en la contemporaneidad. Para ello, narra dos transiciones. La primera, de mediados del siglo xx, consiste en un período transformador y de transformación, desde un momento inicial de producción y consumo industrial hasta una etapa en la que el lenguaje de la historieta fue acogido y reinventado como fenómeno cultural, abrigado por las reflexiones intelectuales y el reconocimiento estético de la crítica, los públicos y las instituciones. La segunda transición, que se da en el pasaje simultáneo hacia una expansión y una implosión, es el período de la *historieta radicante*. Vazquez se opone a una tentadora caracterización de esta etapa que a veces la simplifica en términos de *digitalización* y *puesta en red*. Subraya la transformación de la historieta a través de la escenificación de la producción como proceso, cuyo encuadre es la narrativa autoral: plataformas de redes sociales, blogs y otros espacios *off line*, transposiciones al (o del) cine y a (o de) la literatura, todo cuenta y participa en esta etapa en la que –como una metalepsis– la historieta narra a su autor/a. Este funcionamiento contemporáneo no sólo es el anverso del chaplinesco trabajador-dibujante-engranaje de la máquina industrial de antaño, sino también una clave de su proceso artificador. Si unimos las dos transiciones, la narrativa dibujada comienza con la historieta como producto sin autor, en serie y cuasi-maquinal, y arriba a una exposición del quehacer artesanal donde la autoría individual se ubica por encima del resultado. Es un giro narrativo que no encastra fácilmente en las historias de la invención del arte.

En el tercer capítulo, Diego Maté también incursiona en la perspectiva histórica y combina dos caminos de dirección complementaria entre arte y videojuego. El primero considera el *art-game* como una innovación estilística dentro del vasto universo (con sus géneros y lenguajes asentados) de los *videogames*. Esta innovación se puede leer en términos del experimentalismo, como esos movimientos que –a diferencia de las vanguardias que apuntaban a discutir las propias bases de la institucionalización artística– han impulsado siempre cambios dentro del marco de los valores legítimos preexistentes en las artes. En esta línea, los proyectos se orientan explícitamente a lograr la inclusión del videojuego en los confines de las artes, gesto que, sin embargo, no deja de reafirmarse como *game*. Por otro lado, el segundo camino/abordaje considera el *game art*, que utiliza recursos (sensoriales: visuales, táctiles) del videojuego, pero suprime la posibilidad misma de jugar, es decir, elude eso que lo volvió uno de los medios masivos más populares. Esta sustracción es el corazón mismo de lo que tiene de lúdico el *game*. El análisis de los casos que ofrece Maté muestra que la artificación no se restringe a la posibilidad de entrar en los grandes museos. Los procesos artificadores ocurren por razones y operaciones diversas. Afectan muchas de las relaciones que mantienen la producción y los usos del *videogame* con el mundo del arte.

En el cuarto capítulo, Damián Fraticelli se interesa por el cruce entre artes y memes, pero no simplemente como la intrusión de un género popular y cotidiano en la alta cultura, sino en función de la complejidad que implica y afecta la circulación discursiva contemporánea. Aquí, la desesencialización del arte aparece indagada en clave sociosemiótica. Fraticelli realiza una revisión atenta a los modos en que se producen los memes como esa clase de textos que se reapropian de temas sociales y –por lo general, de forma reidera– satirizan las desgracias colectivas. Lo que descubre es que la utilización de memes en algunas obras contemporáneas produce casos de artificación por rasgos como la identificación de la figura autoral, el acompañamiento del texto curatorial y la utilización de espacios reconocidos por el mundo del arte, entre otros. Sin embargo, también encuentra que las y los artistas producen memes en espacios de redes sociales bajo un régimen discursivo no autoral. Y aunque lo reidero y la crítica puedan provenir, por ejemplo, de una artista y apelen al colectivo de artistas, dan lugar a casos (notable hallazgo) de desartificación, que puede ser un efecto de la enunciación memética.

Sara Peisajovich recupera en el quinto capítulo la pregunta de Nelson Goodman sobre cuándo hay arte, para hacerla escurrir por los meandros sinuosos de la moda, ese universo que reúne siempre al menos dos espacios grandes y divergentes (el de la artesanía y el de la industria, el del vestuario exclusivo y el del seriado, el de la pasarela y el del uso), de modo que configura un margen divisorio, un umbral entre territorios. Ya que no toda la moda es candidata a entrar al ámbito del arte, lo que la artificación reactiva es la conciencia de la frontera a trasponer, del horizonte a perseguir, tan caro a la moda como al arte en cuanto sistemas e idiosincrasias. Aparecen allí los

cuestionamientos acerca de qué se considera arte, qué se autopercibe como alta costura, la entretela de problemas que no son frívolos pero tampoco son sólo intelectuales: son también, y sobre todo, políticos y de mercado, de actualidad y de historia, de creación y de recreación. Dan cuenta, en fin, de un fenómeno eminentemente inestable.

Stefanía Sahakian, en el sexto capítulo, se interesa por algunas eclosiones inesperadas, fenómenos que florecen en un terreno en expansión ganado a la extensión oceánica de internet. Todo lo que sucede en el mundo tiene su versión en línea, con sus particulares condiciones, y el arte no está exento de ello. Las intervenciones sobre obras visuales (supresiones, permutas o recontextualizaciones de figuras y obras canónicas) desembocan en lo que Sahakian caracteriza como "Frankensteins digitales", "fantasmas" y "muertos" revividos por los usuarios. Al parecer, estamos ante transformaciones que inciden en la entidad misma de los objetos que pasan de un mundo al otro, del *Lebenswelt* al *Webwelt*. Esto muestra que las condiciones de artificación o desartificación ya no pueden ser las mismas que existían antes de las plataformas. No se trata de un cambio de escenario resultante de un nuevo modo de producir o de reunir o de consumir arte, sino de todo eso junto. La artificación no consiste sólo en intervenciones (con nuevas técnicas, pero de vieja data) sino en la puesta en evidencia de un nuevo territorio de transmutación de los seres que habitan el arte.

En el séptimo capítulo, Sergio Moyinedo recupera una forma de intervención que no por repetida se ha estandarizado o estabilizado: la reutilización de objetos o artefactos de uso cotidiano para ser exhibidos o empleados como obras de arte. Esa transformación pone en el centro mismo el procedimiento, ya que todo lo que se active para que algo forme parte del mundo del arte dependerá de qué se interpreta, comprende o asume como artístico, pero esto no surgirá espontáneamente ni sin resistencia por parte de los espectadores. ¿Por qué considerarían un objeto cotidiano como una pieza de arte? Cobran importancia, así, la efectividad representativa, las creencias, la distancia entre la representación y lo representado, las maquinarias discursivas institucionales. La duración de las condiciones que les brinda el mundo del arte es también un factor a tener en cuenta: los ciclos vitales de los objetos son tanto materiales como significantes.

Como cierre, el postfacio, que lleva mi firma, procura abrir un camino a tientas sobre la incidencia de los dispositivos en distintos regímenes de artificación. La espectacularización, la performatización y el juego de la técnica sobre el dominio de lo natural se presentan allí a partir de casos tratados en los capítulos anteriores. Las reglas del arte y las reglas de la sociedad se confunden, pero también se separan bajo movimientos diversos: es en esos umbrales donde tienen lugar parpadeos incesantes.

Gastón Cingolani