

## El significado es espacialmente confuso, enmarcado

El autor relaciona los experimentos y el decorado de las salas de ensayo utilizadas por

Harry Harlow para su investigación con primates en los años cincuenta y sesenta con las plataformas

abstractas diseñadas por el escultor Isamu Noguchi para la coreógrafa estadounidense

Martha Graham en los cuarenta; y reflexiona sobre el carácter anti-visual de ambos decorados.

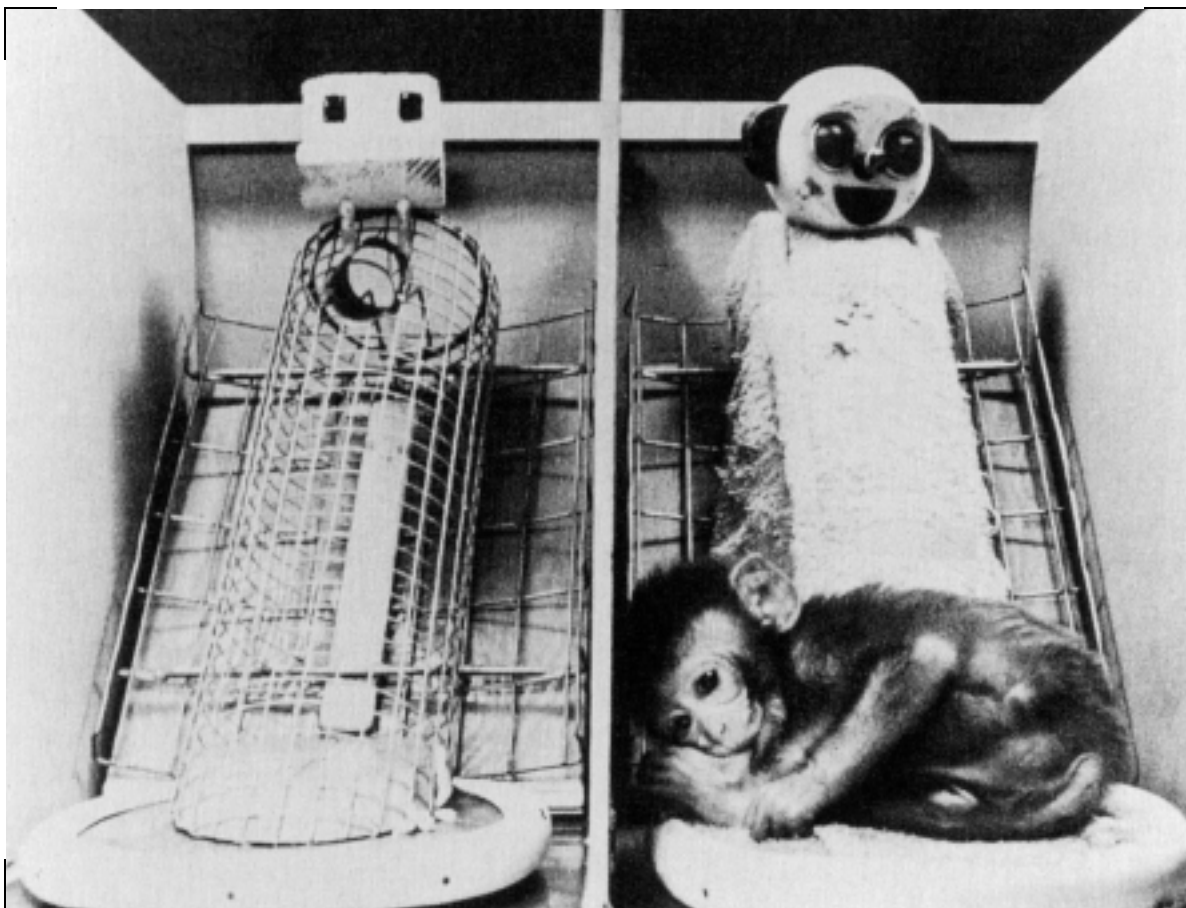
**Me han fascinado** desde hace mucho tiempo los experimentos con primates dirigidos por Harlow, que son experimentos conocidos por todo el que haya seguido un curso básico de psicología en cualquier universidad de Estados Unidos. Anteriormente me he referido a ellos, siquiera secundariamente, en dos trabajos de 1982: el proyecto a gran escala *Monkey Island*, y un vídeo, *The Banana Man*. Los experimentos de Harlow son memorables, aunque sólo sea por la impresionante imagen de las estatuas de monas-madre sustitutas que diseñó para ellos. He vuelto una vez más a este material porque sigo intrigado por cuestiones relativas a la estética de estos objetos y a su implícita relación con la producción de arte moderno.

Los experimentos de Harlow estudiaban el apego de la cría de mono a su madre, y pre-

tendían desafiar ciertas teorías contemporáneas sobre el apego, aplicables también al niño, que postulaban que la cría establece vínculos con la madre principalmente mediante la mitigación del hambre.

Harlow trató de quitar importancia a esta teoría, que enfatiza la importancia del pecho materno, defendiendo en su lugar una teoría más general sobre el apego táctil. Harlow construyó dos monas-madre sustitutas: una cubierta con felpa, emulando el cuerpo peludo de la mona-madre, y otra que era poco más que una estructura de alambre. La madre de piel suave no disponía de biberón, y la madre de alambre, sí. Las crías de mono infantiles mostraban preferencia por la madre de piel suave, a pesar de que ésta no ofreciera alimento. Harlow también realizó pruebas con crías de mono expuestas a situaciones aterradoras, y demostró que las crías asustadas encontraban alivio mediante el contacto con las madres sustitutas de piel suave. Hasta tal punto que, de hecho, se dirigían rápidamente a explorar los mismos objetos que poco antes los habían aterrorizado. Además, las crías establecían lazos duraderos con esas madres sustitutas y eran capaces de reconocerlas después de largos períodos de separación.

La obra de Harlow, al centrarse tanto en una relación táctil con la madre, parece tener una fuerte predisposición anti-visual. Él ofrece pocas explicaciones acerca del diseño visual de las madres sustitutas. Se podría suponer que el primer modelo de una mona-madre sustituta guardaría cierta relación visual con una mona auténtica, pero no es el caso. En vez de utilizar un mono disecado a manera de madre sustituta, por ejemplo, Harlow construyó algo mucho más parecido a una estilizada escultura figurativa moderna. La madre de piel suave tiene una cabeza grande y redondeada, ojos de faro de bicicleta, diseños geométricos y simplificadas de la nariz y de la boca, y un cuerpo peludo aerodinámico. Su cara redonda está realizada



Experimento de Harlow 1962

de tal manera que se corresponde con descripciones caricaturizadas de la felicidad. Este sustituto guarda parecido con las estilizadas esculturas robóticas del artista Oskar Schlemmer, de la escuela Bauhaus, o con las esculturas de los años cuarenta de Max Ernst, influenciadas por la escultura primitiva.

La madre de alambre con forma de esqueleto tiene lo que Harlow describe como “una simple cara de perro”: se parece más a un cráneo animal. La consecuencia visual es que la madre de piel suave está viva y la madre de alambre muerta. La única razón expuesta por Harlow para explicar la diferencia entre los diseños de las cabezas de los sustitutos fue que ello los diferenciaba visualmente. Pero a continuación dice que esa diferencia visual apenas tiene importancia. En experimentos posteriores demuestra que los sustitutos sin cabeza desempeñan su función tan bien como los que tienen cabeza. Podría uno preguntarse por qué no se realizó ningún experimento que ofreciera a las crías de mono “madres” que no tuvieran cualidad figurativa alguna. Originalmente, los experimentos de Harlow se desarrollaron a partir de la observación de que las crías de mono establecían fuertes lazos con simples almohadillas de tela colocadas en sus jaulas, de una manera que recuerda el apego del niño a un manto protector. ¿Podría ser que aquellas crías de mono estuvieran *enamoras* de aquellas almohadillas de tela? Para empezar, ¿cuál era, al principio, la base lógica para esculpir las en forma de madres *sustitutas*?

Hay muchas referencias contradictorias en relación a la visualidad en estos experimentos. Aunque está demostrado que los sustitutos sin cabeza funcionan tan bien como los que la tienen, y que las crías no muestran ninguna preferencia por los distintos colores, está también comprobado que, en ciertas fases de su desarrollo, los monos comienzan a observar y manipular la cara de sus madres sustitutas. Presionan un botón para ver objetos *visualmente atractivos*, entre ellos su madre sustituta, en una habitación a la que no tienen acceso. Surgen ciertas cuestiones relativas a los experimentos realizados en las salas de prueba abiertas. En algunas versiones de este experimento, el objeto destinado a “infundir temor” es ruidoso y activo —generalmente un juguete mecánico—, pero en otros experimentos es un simple objeto desconocido. Aunque parece obvio que un objeto ruidoso y móvil debería asustar a una cría de mono, ¿por qué debería hacerlo un escarabajo de juguete silencioso e inmóvil? Y si los monos son visualmente tan ineptos, ¿cómo es que diferencian entre un objeto en forma de escarabajo y los objetos de juego presentes en la misma sala? Parece que algunas de estas variables dependen de la etapa de desarrollo del mono y de otros factores.

No obstante, se me antoja que estos experimentos mantienen una relación muy conflictiva con lo visual. El hecho mismo de que se le haya prestado tan poca atención a la naturaleza estética de estos experimentos corrobora lo dicho. Los aspectos estéticos de los experimentos de Harlow se han conside-

---

LA **madre** DE PIEL SUAVE TIENE UNA CABEZA GRANDE Y REDONDEADA, OJOS DE FARO DE BICICLETA, DISEÑOS GEOMÉTRICOS Y **simplificadas** DE LA NARIZ Y DE LA BOCA, Y UN CUERPO PELUDO AERODINÁMICO. SU CARA **redonda** ESTÁ REALIZADA DE TAL MANERA QUE SE CORRESPONDE CON DESCRIPCIONES **caricaturizadas** DE LA FELICIDAD.

---

rado como factores sin trascendencia en ellos. Cualesquiera que fueran las motivaciones en juego al diseñar sus objetos experimentales, éstos no se consideraron dignas de mención, o se consideraron completamente inconscientes.

Ese aspecto inconsciente de los experimentos sobre primates de Harlow lo que los hace tan fascinantes e inquietantes. Es obvio que gran parte de la investigación animal no está realmente dirigida a arrojar luz sobre el comportamiento de los animales, sino a reflejar, de alguna manera, ciertos aspectos del comportamiento humano. La investigación sobre los primates podría considerarse como una especie de teatro que expresa en la realidad conceptos contemporáneos utilizando a los monos como actores. Así, Donna Haraway ha escrito sobre la investigación acerca de los primates desde una perspectiva feminista. Señala cómo se ha utilizado para legitimar teorías sociales sexistas. Da un ejemplo de investigación temprana sobre primates, realizada en los años veinte, donde se observaba el comportamiento de los mandriles en *la colina de los monos* del Zoológico de Londres. Casi todos los ejemplares murieron en peleas brutales porque la organización social de los monos establecida por los humanos en aquel lugar guardaba muy poca relación con la de los animales en su hábitat natural. ¿Qué clase de información provechosa acerca de las sociedades animales puede extraerse de tal investigación? En relación a esta cuestión, muchos de los experimentos de Harlow parecen específicamente diseñados para producir animales disfuncionales y neuróticos que exhiben patologías comunes a las de los seres humanos. En uno de estos experimentos, a unos monos jóvenes se les impedía establecer relaciones con otros monos de su misma edad, creando de ese modo monos “enmadrados”. Otros experimentos dieron como resultado monos catatónicos, monos masoquistas, monos sexualmente discapacitados y *malas madres*.

Es fácilmente comprensible que el gran público acogiera los experimentos de Harlow con entusiasmo, pues tratan el tema de la personificación de manera particularmente intensa (fueron presentados en la Feria Mundial de 1962). Con todo, me parece algo extraño que una apreciación tan entusiasta obviara una interpretación crítica de los marcos hipotéticos puestos en práctica en ellos. Si estos experimentos retrataban a la familia humana, ¿qué clase de familia es ésa?

Por ejemplo, ¿dónde está el padre en este modelo? ¿Cuál es el propósito de esta exclusión? La imaginación se dispara: ¿podría tratarse de una especie de fantasía edípica llevada a cabo por monos, o de un ensayo de un modelo de familia matriarcal antifálica, o de un cruel mundo masculino habitado únicamente por madres “muertas”, etc. etc. etc.? De hecho, me sorprende que nadie —después de todo estábamos en los años cincuenta— formulara la queja de que estos experimentos eran moralmente discutibles, porque solamente representaban familias monoparen-

tales femeninas. Analizando el trabajo de Harlow desde ese punto de vista, como una especie de teatro altamente melodramático y psicológico tan estremecedor como cualquier obra de Tennessee Williams, no es tan grande la distancia entre éste y el trabajo mitad danza, mitad teatro de Martha Graham.

Martha Graham está considerada como una de las principales coreógrafas estadounidenses del siglo XX. Tras haber sido instruida en la danza orientalista de Ruth St. Denis, creó su propia forma de danza, caracterizada por la expansión y la contracción del cuerpo y el énfasis en la fisicalidad del bailarín. “Sus bailarines se agarran al suelo con sus pies, en vez de hacer puntas como en el ballet clásico”<sup>1</sup>. Louis Horst, mentor de Graham y compositor de gran parte de la música de danza de su primera época, lo relaciona con una estética primitiva: “Si se examina la danza primitiva, se observa que los gestos son simples y directos, como los de un niño o un animal”<sup>2</sup>. En lo que él llama análisis de la danza *terrenal primitiva*, “Los movimientos se desarrollan en zonas más bajas y están orientados hacia el suelo. Puede que sean torpes y animales... pero son siempre simples y poco articulados; escasos y tensos”<sup>3</sup>. Las referencias a animales se repiten continuamente en las descripciones de la obra de Graham. En referencia a *Dark Meadow*, se dice de ella que es un “animal huido, prensil...”<sup>4</sup>. Refiriéndose nuevamente a *Dark Meadow*, se indica que contiene “referencias a la memoria arcaica, a la conciencia primitiva natural, a la humanidad prensil original, a los ciclos cósmicos estacionales y a la regeneración de las especies a través del amor: es un largo ritual de fertilidad”<sup>5</sup>. Y en cuanto a la escenografía de Isamu Noguchi, “Graham no baila en un decorado, sino en un escenario que ella puede utilizar, que tiene una función más cercana que la del ojo. Ella prefiere franquear las piezas instaladas, mover, llevar, reenfocar los objetos de su escenario de la misma forma en que un animal se mueve en su hábitat...”<sup>6</sup>. Es interesante reflexionar acerca de esta última descripción en relación a las composiciones con primates de Harlow.

Se aprecia el mismo impulso antióptico, el mismo protagonismo de lo táctil. La descripción acerca del montaje de Noguchi podría aplicarse fácilmente al decorado de las salas de prueba abiertas de Harlow.

A pesar de las metáforas animales, la evocación de lo primitivo y lo animal en la obra de Graham no tiene como único objeto la esfera del mundo material. Noguchi llega hasta el límite de reivindicar “una revolución anti-materialista”, y declara que el artista debe ahora “ocuparse más de la relación entre las cosas que de las cosas en sí... El factor psicológico cobra mucha importancia en nuestro horizonte”<sup>7</sup>. La danza de Martha Graham es una especie de teatro con gran contenido psicológico. Hablando de *Errand Into the Maze*, Noguchi describe el escenario como “un espacio concebido como la caverna de la mente”<sup>8</sup>. (¿Podría ser una caverna lóbregamente coloreada, como una postal

barata?), y Graham describe una de las estilizadas escenografías de Noguchi como “una puerta de entrada, desde la cual avanza el niño que nunca tuve; pero el único niño que avanza soy yo”<sup>9</sup>. Según Graham, el objetivo de la danza es “hacer visible el paisaje interior”<sup>10</sup>. Pero, además, no se trata de una psicología mundana, individualizada. Es una psicología que, como la describe Noguchi, forma parte de “un tiempo primordial de la mente”<sup>11</sup>. Es una psicología mítica, atemporal y compartida.

Graham se sentía atraída por las teorías psicológicas de Carl Jung, lo cual queda reflejado en la siguiente afirmación: “La historia y la psique de la raza se contextualizan a través del arte, que hunde sus raíces en el inconsciente del hombre, memoria de la raza”<sup>12</sup>. (Si este sentimiento se expandiera a escala evolutiva, la idea de Graham realizando coreografías para monos no parece impensable). Ella misma se sometió a análisis jungianos a mediados de los años cuarenta. Graham probablemente se sintió también reafirmada en tales ideas a través de su amistad con el mitólogo Joseph Campbell. Hacia el mismo período en que Graham inició los análisis jungianos, empezó también a coreografiar su más famoso ciclo de obras: las danzas denominadas Griegas o Mitológicas, entre las que se cuentan, entre otras, *Herodiade* (1944), *Dark Meadow* (1946), *Cave of the Heart* (1946), *Errand Into the Maze* (1947), *Night Journey* (1947), *Judith* (1950) y *Embattled Garden* (1958).

Los decorados de todas estas danzas fueron diseñados por Isamu Noguchi, que colaboró con Graham en más de 20 piezas. Noguchi dice sobre los trabajos de aquel período que “fueron más allá de la leyenda específica, a un estado de somnolencia general, amorfo, de donde provienen todas las cosas”<sup>13</sup>. (¿Podría este amorfo estado de somnolencia ser la orgiástica espacialidad del pozo de los deseos de China Town?). En estas obras se aborda lo amorfo de formas diversas. Una de ellas mediante la ambigua naturaleza figurativa de los atrezzo de Noguchi, que se niega a ilustrar los elementos narrativos de las obras de danza. El atrezzo para *Night Journey*, que es una adaptación del mito de Edipo, consiste en una serie de esculturas al estilo de Brancusi dispuestas en escalones que conducen a una “cama” incestuosa, compuesta de formas huesudas. El significado simbólico que estos objetos puedan tener en relación al mito de Edipo está ciertamente abierto a la interpretación personal.

Un segundo nivel de ambigüedad reside en la indefinida espacialidad de estas obras de teatro. Noguchi, que posteriormente se haría famoso por sus esculturas y jardines arquitectónicamente relacionados, atribuye a su experiencia teatral con Graham una gran influencia en la trayectoria de su obra<sup>14</sup>. El espacio del escenario es intrínsecamente oscuro, y los abstractos elementos de atrezzo no ofrecen ninguna pista en cuanto a su escala. El único referente claro acerca de la escala es el que ofrecen los intérpretes. Pero si el escenario es “la caverna de la

mente”, incluso ese referente queda anulado. Los intérpretes se convierten en figuras oníricas en una zona inferior. Graham hace uso de este efecto en sus películas sobre la danza, que están filmadas en un escenario sin fisuras, de manera que la línea del horizonte no existe. Los bailarines parecen flotar en un vacío abstracto.

En mi escultura titulada *Test Room Containing Multiple Stimuli Known to Elicit Curiosity and Manipulatory Responses* quiero crear una ambigüedad espacial similar a la del teatro, pero liberada del marco del proscenio. Dos de las paredes de la estructura en forma de jaula, que contiene las variantes ampliadas de los juguetes de la sala de pruebas, han sido sustituidas por plexiglás. Estilísticamente, esto tiene relación con los experimentos de Harlow donde las crías de mono son observadas a través de ventanas y donde ellas, a su vez, observan los objetos de deseo a través de ventanas y paredes transparentes que pretenden atravesar. En mi escultura, una de esas paredes alude a la cuarta pared del proscenio. Es un ventanal que enmarca los objetos del cuarto de los juguetes de tal manera que evocan un decorado de Noguchi. La segunda pared está compuesta de plexiglás blanco translúcido, y actúa a modo de pantalla para proyectar un vídeo documental sobre las variadas actividades llevadas a la práctica en el recinto. Este vídeo se ha grabado en un escenario liso, de manera similar a los documentos de danza de Graham, de forma que la acción transcurre en un espacio muy ambiguo. El espacio en esta cinta de vídeo es claramente diferente al del interior de la jaula. Por lo tanto, espero que el espectador que la presencia experimente una especie de crisis espacial.

La cinta de vídeo documenta una obra de danza coreografiada por Anita Pace al estilo de Martha Graham y representada en un escenario inspirado en Harlow, actores que representan monos, y actores que manifiestan un gran enfado o afecto hacia varios elementos del atrezzo. Esta última sección estuvo inspirada en gran medida en las películas de Albert Bandura. Además de las versiones ampliadas de los juguetes de las salas de pruebas de Harlow, he construido dos sustitutas basadas en el modelo de Harlow pero que se refieren más a un sujeto humano que a uno símico. Los diferentes videoclips pretenden articular el escenario de maneras diversas: 1) en relación a las esculturas abstractas (aunque simbólicas) de Noguchi; 2) en relación a los simples juguetes abstractos que Harlow dio a sus primates y 3) en relación a las sustitutas utilizadas en los famosos experimentos con niños sobre la violencia mediática de Albert Bandura. Ahora voy a examinar algunos aspectos relativos a cada uno de estos tres enfoques, para clarificar el tratamiento poético que doy a estas variadas materias.

Voy a realizar una comparación entre la referencialidad ambigua de las esculturas y los elementos de atrezzo de Noguchi y las simples formas abstractas de juego que Harlow da a sus sujetos símicos. Noguchi creó inten-



Martha Graham *Herodiade* 1944

cionadamente objetos ambiguos con el fin de provocar una proyección psicológica en el espectador. Son objetos que supuestamente escapan a una definición. Evidentemente, esa no era la intención de Harlow al elegir objetos de juego para los monos, pero yo creo que pueden haber algunas relaciones inconscientes. Harlow no proporciona a sus crías de mono *juguetes* encontrados en su hábitat natural, les proporciona lo que parecen ser juguetes para bebés o para animales domésticos. Este hecho refuerza mi argumento de que esos experimentos tratan en gran medida de la personificación. Los objetos que Harlow da a sus monos son invariablemente abstractos. Los objetos figurativos se introducen en el entorno únicamente como *estímulos que provocan temor*. La única excepción a esta regla es la propia madre sustituta, que es una representación muy simplificada de un mono. Me pregunto si Harlow estaba reaccionando inconscientemente a las teorías sobre el diseño de los juguetes para niños al tomar la decisión de proporcionar estos objetos concretos a sus monos. Durante mucho tiempo se ha creído que los niños pequeños exhiben una mayor

**El arte** DEBE OCUPARSE DE LO REAL, PERO PONE EN CUESTIÓN CUALQUIER NOCIÓN DE LO REAL. SIEMPRE TRANSFORMA **lo real** EN UNA FACHADA, UNA REPRESENTACIÓN, UNA INTERPRETACIÓN. PERO TAMBIÉN PLANTEA **cuestiones** ACERCA DE LOS MOTIVOS DE ESA INTERPRETACIÓN.

imaginación cuando juegan con materiales no estructurados que con juguetes altamente realistas. Se denomina “materiales no estructurales” a los materiales simples como pinturas y papel, tiza, bloques, cajas, etc. Se ha argumentado que las cualidades abstractas de estos materiales promueven un mayor grado de fantasía y, a su vez, de pensamiento imaginativo que los objetos figurativos. Hay una notable relación entre esta hipótesis y las convicciones de Noguchi. A lo largo de los años se han realizado varios experimentos para someter a prueba esta hipótesis relativa al juego de los niños, pero no se ha podido demostrar<sup>15</sup>.

Los experimentos de Bandura de principios de los sesenta guardan un interesante paralelismo con los de Harlow. Bandura se valió también de sustitutos, pero en lugar de ser objeto de afecto, sus sustitutos eran objeto de agresión violenta. Así como Harlow podría describirse popularmente como el portavoz de la *generación del amor* (aunque de un amor cruel), Bandura sería el porta-voz del temor creciente, de la paranoia emergente hacia los medios de comunicación. Los experimentos de Bandura estaban diseñados para examinar el efecto de la violencia mediática en los niños y jóvenes. A los niños se les mostraron las siguientes escenas: un adulto dando puñetazos a un muñeco de trapo, una versión filmada pero real de la misma acción y a una versión filmada “fantástica” de la acción (un adulto disfrazado de gato que aporreaba al muñeco frente a un telón formado por árboles y mariposas representados con luces). A pesar de los diferentes niveles de mediación, los niños imitaron las acciones violentas del modelo adulto en todos los casos. Los experimentos de Bandura se utilizaron como base lógica para atacar a las representaciones de la violencia en los medios de comunicación, pero tuvieron otro efecto secundario. Una vez se había determinado que la mediación insensibilizaba a la persona en relación a la violencia, podría entonces utilizarse para provocar una insensibilización positiva. Por ejemplo, a las personas con fobias se les podrían mostrar películas donde se incluyeran las cosas que les atemorizaban, aliviando de ese modo sus miedos. Parece ser que aquellos experimentos también generaron una tendencia creciente a utilizar sustitutos para distintos propósitos. Bajo la influencia de los experimentos de Bandura, se utilizaron sustitutos para controlar accesos de rabia. Víctimas de violentos crímenes tuvieron, de repente, la oportunidad de descargar su ira contra criminales sustitutos inanimados. También se utilizaron sustitutos sexuales. Antes de Harlow y Bandura, estas actividades no habrían sido consideradas prácticas terapéuticas aceptables.

Mi interés por estos experimentos tiene que ver con las cuestiones que sugieren acerca del significado simbólico de los sustitutos utilizados. La cuestión principal es la siguiente: ¿de qué son sustitutos estos objetos? ¿Qué representan realmente? Ésta es una cuestión política, porque se trata de objetos de gran significación, objetos al servicio de

la ciencia y, por lo tanto, de la verdad. Son objetos utilizados para definir la realidad.

Herbert Read, en su ensayo *Psycho-analysis and the Problem of Aesthetic Value*,<sup>16</sup> ataca a la visión psicoanalítica freudiana del arte por reduccionista, considerándola como una visión que se concentra demasiado en el contenido de la obra del arte y no lo suficiente en sus cualidades formales, que para Reed constituyen el objeto fundamental del arte. Hasta cierto punto, estoy de acuerdo con este ataque. No es suficiente considerar al arte simplemente como una ilustración de un síntoma patológico, como subproducto de una relación problemática con lo real<sup>17</sup>.

Por otra parte, plantear que es posible mantener una relación estrictamente fenomenológica con los objetos de este mundo, y que ésta debería ser la principal inquietud del artista, me parece ridículamente ingenuo. Incluso peor, esa actitud me parece una forma de mistificación romántica que pretende elevar el arte por encima de las preocupaciones ordinarias. Es verdad, en mi propia obra navego entre consideraciones formales provocadas por mis estudios de la obra de Graham y Noguchi, de Harlow y Bandura. Me divierto muchísimo haciéndolo, obtengo un gran placer con la multitud de juegos que pueden desarrollarse barajando todas las variables que encuentro en esos distintos soportes informativos. Pero, ¿era ésa la razón primaria que me condujo a este material? No, no lo creo. Todos los juegos formales que he realizado sobre ese material deben, finalmente, ser reconsiderados en relación a mi experiencia diaria. Deben reflejar de manera realmente auténtica mi verdadera posición en el mundo en este momento. De otra forma, el arte se convierte en un divertimento inútil y sin sentido.

Por supuesto, la manera en que el arte cumple esta función es compleja y difícil de definir. El arte debe ocuparse de lo real, pero pone en cuestión cualquier noción de lo real. Siempre transforma lo real en una fachada, una representación, una interpretación. Pero también plantea cuestiones acerca de los motivos de esa interpretación.

Las obras que presento en esta exposición, a pesar de que aparentemente se regodean con lo patológico, no pretenden definir el arte como un simple subproducto patológico. Pero tampoco tienen la audacia de proclamar su existencia en un nivel superior a lo real. Como Georges Bataille afirma sobre la poesía, que es esa forma de lenguaje que se mide con sí misma para desestabilizar su esencia definitoria, “...comenzando por el momento en que esta irrealidad inmediatamente se constituye en una realidad superior cuya misión es eliminar la inferior y vulgar realidad, la poesía queda reducida a representar el aspecto uniforme de las cosas...”<sup>18</sup> ■

MIKE KELLEY es artista. Vive en Los Angeles, California.

REFERENCIAS Ver página 17.