

**EL JUEGO AGÓNICO DEL ARTE.
UN ESTUDIO ESTÉTICO-HERMENÉUTICO SOBRE LA OBRA
ZWEI SKULPTUREN FÜR EINEN RAUM VON PALERMO
DE GERHARD RICHTER**

Francisco M. Díez Fischer

Universidad Católica Argentina - CONICET

y Agustín R. Díez Fischer

Universidad de Buenos Aires

La teoría estética contemporánea que se origina con la hermenéutica filosófica de Hans-Georg Gadamer ha incorporado una categoría meta-artística de gran productividad para el análisis de la experiencia del arte y especialmente de las obras contemporáneas: la noción de juego. La propuesta de este trabajo es, en primer lugar, extender el rango operativo de esta categoría a partir de un análisis estructural y material del carácter lúdico en el arte (punto 1 y 2). Posteriormente, intentaremos probar la productividad de esta proyección con un análisis estético-hermenéutico de la obra *Zwei Skulpturen für einen Raum von Palermo* (“Dos esculturas para una habitación de Palermo”, 1971) del artista alemán Gerhard Richter (punto 3). La elección de la obra y del autor se justifican por tres razones fundamentales:

1) La variedad de estilos que encontramos en las obras de Gerhard Richter (esculturas, instalaciones, retratos, pintura abstracta, *Farbtafeln*, entre otros) constituyen una meta-reflexión sobre la pintura misma de tal amplitud que permite concretizar el horizonte operativo de la noción de juego en su dimensión estética.

2) Este mosaico de técnicas que utiliza en su producción no encuentra su completo sentido sino en relación con la multiplicidad de referencias que Richter realiza a la tradición artística. Esto vuelve especialmente productivo su análisis desde una perspectiva estético-hermenéutica.

3) La elección de la obra *Zwei Skulpturen für einen Raum von Palermo* es significativa porque permite considerar en ella no sólo las dos cualidades anteriores, que son constantes en la obra del artista, sino dar cuenta de una relación fundamental con la confrontación lúdica del arte. Estas esculturas, actualmente en la *Lenbachhaus* en München, son un caso único en cuanto a la técnica utilizada en relación con toda la producción de Richter y creemos que no han sido suficientemente analizadas.

1. Estado estético de la cuestión lúdica

En la teoría estética contemporánea que nace con la hermenéutica filosófica, la noción de juego se erige como uno de los términos de mayor fuerza operativa para la comprensión de la experiencia artística. Desde la perspectiva de un análisis formal, la productividad del juego se sostiene sobre sus propiedades como un movimiento: 1. Libre, 2. Separado, 3. Imprevisible, 4. Improductivo, 5. Reglado, 6. Ficticioⁱ. La condición primordial de su potencialidad estética implica que no debe ser entendido primariamente en un sentido exclusivamente subjetivo. El juego no debe reducirse a un comportamiento del sujeto, sino que es un movimiento donde él mismo “es su propio sujeto”ⁱⁱ. De modo que la subjetividad *que entra y se pone en juego* es transformada necesariamente en un jugador que participa del movimiento de auto-manifestación del juego. Aquí hay dos aspectos esenciales a la teoría estética de la hermenéutica:

1) Desde el juego se comprende el modo de experimentar la obra artística en tanto “el sujeto de la experiencia del arte que queda constante no es la subjetividad del que experimenta sino la obra de arte misma”ⁱⁱⁱ. Es la obra en *su* experiencia la que impone al espectador un movimiento lúdico en el que está impedido de permanecer a distancia y separado. En la experiencia del acontecer, la obra “se hace”, de algún modo, “dueña” de los co-jugadores. Las manifestaciones más recientes de la estética relacional coinciden con esta transformación del espectador en participante que se da de forma paradigmática en el ámbito teatral y musical. Dentro de la corriente hermenéutica, la experiencia

artística queda delimitada entonces no tanto como una experiencia que *hacemos* sino más bien como algo que *nos acontece*, nos arriba, como “la acción de la obra misma”^{iv}.

2) El juego permite acceder también al modo de ser propio de la obra artística. La más simple observación fenomenológica evidencia, como una de sus características centrales, la ausencia de fines extrínsecos a él mismo (y de allí su inutilidad), pero además muestra la intencionalidad intrínseca a su movimiento: el fin del movimiento lúdico es el propio acontecimiento del juego. A través del jugador que juega, se crea “el espacio dentro del cual él mismo puede formarse”^v. De modo semejante, lo que acontece en la experiencia lúdica del arte es un movimiento de auto-manifestación del propio ser de la obra. Lo que sucede y viene a presentarse ahí, cada vez que se tiene una experiencia de ella, es su ser mismo^{vi}. Ese presentarse y representarse que aparece como un *incremento de ser* ocurre gracias a nuestra participación como jugadores. Entonces, el ser de la obra artística “es siempre un ser jugado”^{vii}.

En el marco de una teoría estética como la propuesta por la hermenéutica filosófica, la transposición analógica del juego al modo de experiencia y al ser del arte, parece tener una intencionalidad de mayor operatividad. A partir de un análisis material, el fenómeno del juego podría sumar otras propiedades válidas para la esfera artística. El trabajo de Roger Callois *Les jeux et les hommes*^{viii} es, en este sentido, especialmente productivo, aunque sus consideraciones no alcancen a extenderse hasta el ámbito estético o artístico. Su clasificación de las estructuras del juego toma como criterio de determinación el principio rector que gobierna las distintas formas lúdicas. Según su análisis, el juego puede ser clasificado materialmente en cuatro tipos generales que tienen alcance y valor intercultural: 1. Juego de competición (*agôn*), 2. Juego de azar (*alea*), 3. Juego de simulacro o representación (*mimicry*), 4. Juego de vértigo (*ilinx*).

El juego de competición (*agôn*) tiene la lucha como principio rector y se desarrolla desde el comienzo sobre el supuesto de la igualdad de posibilidades. En este modo de movimiento lúdico, que configura casi todas las formas de competición deportiva, siempre hay un adversario a vencer y la definición depende de las capacidades (fuerza, ingenio, etc.) con las que cada jugador cuenta para vencer a sus oponentes. En este sentido, en el juego de *agôn*, los jugadores definen sus acciones y estrategias y, en un nivel más profundo, se definen a sí mismos por la relación de oposición que mantienen

con su adversario.

En segundo lugar, el juego de azar (*alea*) está gobernado por el principio contrario al de competición, pues los jugadores se someten a la decisión arbitraria, y por tanto, muchas veces injusta, del destino. Hay siempre “una decisión que no depende del jugador, sobre la que no se tiene la menor influencia, y... consiguientemente, no se trata de triunfar sobre ningún adversario, sino más bien sobre el destino”^{ix}. La antigua figura griega de la *Moirá* encarnaba al Destino como divinidad que determinaba la “parte” de bien y de mal, de justicia e injusticia, de felicidad y desdicha, que le está reservada a cada uno en esta vida. Era una divinidad que hacía primar su capricho. Todo acontecer dependía de ella y ni siquiera los dioses podían escapar a sus designios. Los juegos de cartas, de dados, etc., refieren a las formas lúdicas gobernadas por el principio de azar y suerte que traen las posibilidades del momento. Aquí, frente al azar cada jugador mide su *capacidad de respuesta*.

En tercer lugar, el juego de simulacro (*mimicry*) está regido por el principio “que el sujeto juega a creer, a creerse, a hacer creer a los demás, que es otro distinto de sí mismo”^x. Entramos en el mundo de la ilusión que etimológicamente connota la entrada en juego (*in-lusio*). La capacidad del hombre para hacer existir un mundo ficticio refiere a la condición antropológica de ser *un ser necesitado de máscaras*. Su hacer “como si” fuese otro, es propio del juego de representación. El disfraz es el ejemplo paradigmático del comportamiento mimético en esta forma de jugar. Lo propio de la simulación o *mimesis* “no pretende ser un ocultarse, un aparentar algo para ser adivinado y reconocido por detrás de ello, sino al contrario, se trata de representar de manera que sólo haya lo representado. El niño no quiere ser reconocido a ningún precio por detrás de su disfraz. No debe haber más que lo que él representa, y si se trata de adivinar algo, es qué ‘es’ esa representación”^{xi}. La propuesta de Gadamer tiene raíz en la idea aristotélica de que el fin del juego mimético es el gozo del conocimiento de que “éste es aquel”^{xii}.

Finalmente, el juego de vértigo (*ilinx*) se rige por “la tentativa de destruir por un instante la estabilidad de la percepción y de infligir a la conciencia lúcida una suerte de pánico voluptuoso”^{xiii}. El vértigo, abundante en todo parque de diversiones, tiene un lugar primordial en el modo actual de la relación entre el hombre y el mundo.

Ahora bien, a partir de los aportes estéticos de esta noción, propuesta por la

filosofía hermenéutica y sobre esta clasificación material del juego, estaríamos tentados de proyectar la productividad de estas estructuras lúdicas sobre la historia del arte. Por ejemplo, la correspondencia del juego mimético y la representación mimética en el arte como imitación de la naturaleza, del juego de azar y la casualidad como problemática constante a partir de las vanguardias históricas, o del juego del vértigo en muchas de las *performances* del siglo XX. Así ubicaríamos la tarea del artista dentro la máxima propuesta por Jean Greisch: “Dime a qué juegos tu juegas y yo te diré a qué cultura perteneces”^{xiv}. Sin embargo, un trabajo historiográfico de estas dimensiones sería excesivo para este artículo. Nos ceñiremos solamente al juego de *agôn* no sólo por cuestiones de extensión sino porque creemos hacer justicia así a una mayor eficacia histórica (*Wirkungsgechichte*) que la noción de juego puede tener para el arte contemporáneo. La obra de G. Richter *Zwei Skulpturen für einen Raum von Palermo* nos permitirá concretar las líneas de análisis que se desprendan de la productividad estética de esta modalidad lúdica.

2. El juego de *agôn*: responder a y responder de una obra

La palabra griega *agôn* refiere a una lucha no mortal, ni destructora, aunque sí violenta entre rivales que quieren mostrar su superioridad. En el ámbito lúdico, el *agôn* representa el juego de competencia cuya máxima expresión griega eran los que se realizaban en Olimpia. En el ámbito de la filosofía, el ejemplo clásico lo constituyen los enfrentamientos discursivos en los diálogos de Platón. En esa justa de palabras, el carácter de *agôn* ponía en evidencia un supuesto: la confrontación dialéctica de los discursos (*logoi*) se desarrollaba sobre una previa pertenencia de los discursos confrontados al *Logos* que determinaba su mutuo responderse. No había una palabra primera, sino que toda palabra era respuesta a otras palabras. El supuesto de una confrontación agónica universal fue reconocido durante el siglo XX por la hermenéutica filosófica en nuestra condición de historicidad. La experiencia histórica nos muestra que siempre venimos al mundo y somos en un *diálogo histórico* en el que estamos inmersos. Desde la tradición a la que pertenecemos nos llegan las preguntas que nos interpelan y con las que confrontamos^{xv}.

En la esfera estética, la operatividad de la noción hermenéutica de juego cumple

con esta referencia a nivel de la experiencia de la obra. Ella propone el jugar y transforma al espectador en jugador, es decir, coloca una interpelación que lo enfrenta y a la que él responde. Pero si el juego alcanza también al ser de la obra, ella misma es respuesta a una confrontación. “Eso que vale para la palabra general, y para la obra de la palabra en particular, vale igualmente para toda obra cualquiera que sea: no hay primera melodía, no hay primer dibujo, no hay primera escultura”^{xvi}. En varias ocasiones la historia del arte da muestras de obras que son en respuesta a o en confrontación con otras obras de la tradición artística. Un ejemplo clásico son la *Olympia* de Manet y la *Venus de Urbino* de Tiziano. Sin embargo, no pensamos en un enfrentamiento agónico, ni en una respuesta, si nos referimos solamente a un diálogo de paz, de convergencia, de complementariedad, de colaboración (pues todas las afirmaciones que pueden coexistir sin enfrentarse son aquellas que no afirman nada importante^{xvii}). Entre los diálogos históricos del arte, hay obras que han nacido del conflicto, de la lucha y del combate con otras obras. Algunos trabajos recientes como *Renaissance Rivals* (2002) de la historiadora del arte Rona Goffen han vuelto sobre este juego agónico de las obras clásicas entre sí. Dice Goffen: “Para los artistas del siglo XVI, el tomar prestado o la repetición de motivos no era solamente una cita o el respeto a una tradición: era un diálogo o una dialéctica, algunas veces combativa (como cuando Tiziano revisa a Miguel Ángel), otras veces una declaración pacífica de admiración (cuando Rafael emula a Leonardo), otras veces hostil (cuando Cellini enfrenta a Bandinelli). En cada caso, la respuesta era del orden de la rivalidad, su intención era superar el modelo”^{xviii}. Y estas confrontaciones estaban a veces claramente institucionalizadas, previstas y queridas en los mismos encargos (es el caso por ejemplo de las dos *Batallas* de Miguel Ángel y Leonardo, de Cascina y d’Anghiari respectivamente, para la sala del Gran Consejo de Florencia).

No obstante, si para entender el *agôn* estético utilizáramos sin más el modelo del juego de competición (el *agôn* atlético) deberíamos tener cuidado al considerar los rivales. Pues, en el juego deportivo uno de los competidores dará prueba de ser más rápido, más fuerte, más hábil que los otros, con la intención de mostrar su superioridad y su excelencia, y poner su nombre en la lista de vencedores. Entonces ¿el *agôn* del arte es la competición de los artistas por la fama, el reconocimiento y la celebridad? Pues no parece reducirse a eso. De modo semejante a como se entendían las confrontaciones de

discursos en la antigüedad, en el juego agónico del arte los rivales son primordialmente las obras mismas y no tanto sus creadores^{xix}. En la confrontación, se mide la excelencia de la obra que no puede considerarse sólo un medio para la fama. Las obras son las que responden, las que luchan con su poder de afirmación y de evidencia. La historia del arte esconde las intrigas de una gigantomaquia artística.

Ahora bien, el principio que rige esta lucha agónica del arte se puede formular, tal como propone Chrétien, como un principio de *responsividad*, es decir, “la respuesta agónica de las obras de arte entre ellas”^{xx}. Y la primera indicación importante la constituye “la inseparabilidad de *responder a...* y de *responder de...*”^{xxi}. La economía de las relaciones agónicas cuenta con estas dos dimensiones indisociables la *responsividad* (responder a) y la *responsabilidad* (responder de). Por ejemplo, la obra que imita un modelo artístico es, en un mismo movimiento, un responder a él imitándolo y un responder de él asumiendo en la propia tarea las exigencias y normas que él encarna. En otro ejemplo radicalmente opuesto, la parodia de una obra es la *respuesta a* ella, proclamando al mismo tiempo la no asunción del ideal artístico que ella encarna por considerarlo naif, falso, caduco o restrictivo, que es otra forma de *responder de* ella. En esta economía del juego agónico, el cambio de responsabilidad abre nuevas posibilidades a la responsividad. Por ejemplo, el Renacimiento se caracteriza por una nueva responsabilidad hacia las obras de la cultura antigua, por una conciencia histórica que responde de ellas de un modo que la medieval parece no haber respondido. *Se responde de ellas de una forma diferente*^{xxii}. Así *responder de* es hacer resonar eso a lo que una obra ha conducido, lo que ella ha suscitado. La obra que nace como *respuesta a* otra obra *responde de* la respuesta del artista a ella^{xxiii}.

En cierta manera, podríamos decir que *cada uno es como cita*, pues la confrontación agónica puede ser clasificada según distintos criterios. Si se da temáticamente implícita o explícita en la obra. O según sus dimensiones, ya que la respuesta de una obra singular hacia otra será tanto más viva, agónica y violenta, que aquellas otras que responden a un mismo proyecto artístico. También la confrontación puede tener diferentes direcciones temporales. Se pueden dar respuestas entre artistas de diversas generaciones o entre los de una misma generación. O puede ser una respuesta admirativa e imitativa: las obras tenidas por incomparables (formas diversas del

clasicismo y del neoclasicismo) o una respuesta de superación individual y de transformación normativa. Además pueden darse dentro del mismo arte o entre artes distintas, pues “el *agôn* penetra todas las artes, arquitectura, pintura, escultura, poesía, e instituye también una rivalidad de las artes entre ellas, el *paragone*”^{xxiv}. Así la generatividad del arte, que es la de sus obras, nace muchas veces “del conflicto con otra forma de arte”^{xxv}.

Insistir sobre esta responsividad no implica hacer de la historia del arte una esfera autónoma, aislada de todo el resto. Las obras también pueden responder a acontecimientos, a situaciones, a pensamientos nuevos. Así “lejos de ser un factor de repetición, de esterilización, el crecimiento de la responsividad de una obra a otra hace crecer el sentido, agudiza la exigencia y surge lo nuevo, sin transformar por tanto la pintura en una perpetua glosa, o entre-glosa sobre ella misma”^{xxvi}. Toda obra encarna en su propio ser nuestro originario *ser unos-con-otros* (*Mit-einander-sein*)^{xxvii}.

3. El juego agónico en la obra de G. Richter

Al comienzo de este trabajo hemos indicado tres razones fundamentales para establecer la relación del juego agónico con Gerhard Richter y su obra *Zwei Skulpturen für einen Raum von Palermo*. Las dos primeras referían a la generalidad de la obra del artista: 1) la variedad de estilos que encontramos a lo largo de sus distintos trabajos (esculturas, pinturas con base fotográfica, retratos, paisajes al modo romántico, espejos, instalaciones, pintura abstracta, pintura de campos de color, *Farbtafeln*, etc.); y 2) la multiplicidad de referencias a la historia del arte que Richter realiza en toda su producción. Basta observar la cantidad de alusiones a pinturas de tradiciones muy diversas para justificar el profundo carácter agónico que tienen sus trabajos. Por ejemplo su pintura *Lesende responde* a la obra de Vermeer, y sus cuadros *Erschossener* (1 y 2) de la serie *Oktober* al óleo de Manet, *La muerte del torero* de 1864^{xxviii}. Pero la dimensión del juego agónico de su arte alcanza también al *paragone*, pues su confrontación se da con distintas formas de arte. Por ejemplo, sus *Fotogemälde* son pinturas hechas en base a imágenes fotográficas. De ellas, Richter mismo dice que no quiere usar la fotografía como medio para la pintura sino usar la pintura como medio para realizar la

fotografía^{xxix}. Su intención es mostrar que la tradición pictórica no puede ignorarse para el análisis y el tratamiento de la imagen en el contexto de la sociedad de consumo^{xxx}.

El rango de su juego agónico refiere también a situaciones meta-artísticas. Esta confrontación se manifiesta en el modo en que organiza su lenguaje sobre el valor y el rol del *estilo*. Para Richter, el estilo no debe ser entendido como una mera forma social de representación, como una *maniera* personal del artista, sino como una forma política y hegemónica de representación^{xxxii}, como modos habituales en los que la sociedad o el poder se expresan en determinados contextos histórico-políticos. En sus notas personales de los años 60, Richter escribe: “A mi me gusta todo lo que no tiene estilo: diccionarios, fotografías, naturaleza, a mí mismo y mis pinturas (porque estilo es violencia y yo no soy un violento)”^{xxxii}.

Su objetivo es despegarse del estilo porque lo entiende como representación del poder. Este modo de comprenderlo tiene relación con el contexto político de procedencia del artista. En 1961, a la edad de 29 años, Gerhard Richter deja la República Democrática Alemana para radicarse definitivamente en la ciudad de Dusseldorf, en la República Federal. La primera obra que realiza allí es *Tisch* (“mesa”). Se trata de una imagen realista, tomada de una revista de diseño, pintada encima con trazos al modo “expresionista abstracto”. La opción pintura realista *versus* pintura abstracta era una decisión política que, en el contexto de la Guerra fría, enfrentaba el realismo socialista soviético a la abstracción libre americana. Como ciudadano de dos mundos Richter vive y asume esta violencia de los estilos. Sus distintos trabajos *responden a* ella. Pero ¿cómo *responder de* ella? Formulada la pregunta de otro modo: ¿es posible representar artísticamente por fuera de los estilos? A continuación analizaremos la responsividad de una de sus obras.

3.1. El contexto agónico de la obra *Zwei Skulpturen für einen Raum von Palermo*

Sobre la obra *Zwei Skulpturen für einen Raum von Palermo* (“Dos esculturas para una habitación de Palermo”) debemos indicar primeramente el contexto en el que ella nace. La obra fue realizada en 1971, diez años después de su llegada a la RFA. Consiste, básicamente, en dos bustos, uno de Gerhard Richter y otro de Blinky Palermo, tomados directamente del modelo natural, erigidos sobre pedestales y enfrentados uno al otro. Los

retratos tienen los ojos cerrados, están recubiertos de un color gris y colocados de tal manera que su confrontación queda a la altura promedio de un hombre. La obra fue concebida para ser colocada dentro de la habitación pintada por Blinky Palermo. Este trabajo de Richter parece tener las dos cualidades que caracterizan a sus obras y además un sentido lúdico-agónico:

1) De la variedad de técnicas aquí utiliza una técnica mortuoria antigua, el vaciado de los bustos en bronce, realizado a partir de moldes directamente extraídos del cuerpo. Así recupera el sentido de permanencia de las antiguas imágenes mortuorias. Pero además ambos bustos enfrentan al espectador, cara a cara, de modo que la experiencia de la obra es claramente una *confrontación* con quien hace la experiencia y entra en su espacio de juego (*Spielraum*).

2) La obra nace como una explícita *respuesta a* Blinky Palermo y a su obra. Si recurrimos al *principio de responsividad* de la confrontación agónica hay aquí una doble correspondencia (un doble *responder a*) que justifica y refuerza el criterio del análisis. Por un lado, la obra *responde al artista* a través de la explícita confrontación de ambos bustos que constituye su ser mismo. Y, por otro lado, su ubicación *responde a* la obra de Palermo, pues fue concebida para estar situada dentro de la habitación pintada por este artista.

Pero la obra contiene también la *respuesta a* la violencia ideológica encarnada en su rechazo al estilo. Hay tres elementos que están presente en esta obra de Richter, que parecen extenderse también a otros trabajos suyos y que, a nuestro entender, son su tarea de responsabilidad. Las tres constantes que son su *respuesta de* la violencia del estilo: 1) el uso del gris, 2) la utilización de mecanismos indiciales y 3) la recuperación de técnicas artísticas del pasado.

3.2 El poder agónico del gris

Henry Matisse decía que “la culminación del color sólo se da cuando está organizado, cuando responde a la intensidad emocional del artista”^{xxxiii}. Esto mismo parece ocurrir con el gris en la obra de Richter: “Yo no tenía ninguna relación especial con el gris. Gris, para mí, era ausencia de opinión, nada más”^{xxxiv}. El gris es su forma de expresar la ausencia de estilo, de reproducir una visión no estilizada, es decir, no

politicizada. Si la pintura desarrollada por Jackson Pollock representaba el estilo propio de Estados Unidos y el realismo socialista el de la Unión Soviética, el gris y la fotografía (que para Richter era un arte *sin estilo*) le permitían despegarse de esa representación política, dando lugar a imágenes, aparentemente “sin violencia”.

En la obra analizada, el gris es el color que recubre ambos bustos. Pero el uso de este color es reiterado en varias de sus obras, sobre todo, en sus trabajos fotográficos. Por ejemplo, cuando Richter realiza sus *Fotogemälde* (pinturas hechas en base a imágenes fotográficas), que representan el 80 por ciento de sus trabajos durante las décadas de los 60 y 70, lo hace exclusivamente en tonos de gris. También utiliza el gris cuando realiza la serie de *Fotogemälde 18. Oktober 1977*, sobre las muertes de los jefes de la banda terrorista Baader-Meinhof. En estas obras, el gris se vincula con otra de las características no estilísticas que está presente en la totalidad de sus imágenes: el desenfoque. “Yo desenfoco cosas para hacer todo igualmente importante e igualmente sin importancia. Yo desenfoco para que nada parezca artístico”^{xxxv}. En el contexto de su trabajo, la idea de “quitarle importancia” refiere a eliminar “el estilo”, “la violencia” que pudiesen llegar a contener los elementos de una obra.

Por lo visto hasta aquí el gris guarda una relación estrecha con la constante que analizaremos en el próximo apartado: el uso de los mecanismos indiciales^{xxxvi}. Tanto los bustos pintados de gris, vaciados de un molde original, como la fotografía son técnicas indiciales. En el caso de la fotografía el vínculo parece ser aún más estrecho, pues no son pocos los críticos que han señalado que el gris de Richter es el fotográfico. A nivel técnico, el gris fotográfico es el único tono de gris que refleja el dieciocho por ciento de la luz, por lo cual es utilizado en fotografía para calibrar los fotómetros.

3.2 El mecanismo indicial ¿una técnica “no violenta”?

Philippe Dubois, retomando a Peirce, define al *index* como los signos “que mantienen, o han mantenido en un momento dado del tiempo, con su referente (su causa) una relación de conexión real, de contigüidad física, de copresencia inmediata”^{xxxvii}. Una de las características fundamentales del acto fotográfico es que se trata de un signo indicial. Dice Richter: “La fotografía (...) es simplemente la mejor pintura que yo puedo imaginar. Es perfecta; no necesita ningún cambio; es absoluta, así como autónoma e

incondicional. No tiene estilo”^{xxxviii}. Los signos indiciales, al tener como cualidad propia esa “contigüidad física con su referente”, no serían, según Richter, formas de representación política “violentas”, sino que simplemente reproducirían la realidad con la mediación de un procedimiento técnico. En el caso de *Zwei Skulpturen für einen Raum von Palermo*, los rostros no son esculpidos sino vaciados en bronce a partir de moldes directamente extraídos del cuerpo de los artistas. Se trata aquí también de otro mecanismo de reproducción indicial.

La gran cantidad de obras en las que Richter trabaja con fotografías pone en evidencia la importancia que este mecanismo tiene como *respuesta de* en tanto parece ser una forma artística no violenta. El carácter indicial también está presente en obras no fotográficas como la analizada aquí o como la serie de espejos. El espejo es también un método indicial, aunque en él no existe esa “diferencia temporal” entre imagen y referente. Con estos elementos Richter encarna en sus obras la *responsabilidad artística* frente a las situaciones de violencia ideológica *a las que responde*. Pero, es importante aclarar y en relación a lo que el propio artista dirá en años posteriores, que este proceso no es negador de la violencia, ni se entiende a sí como ajeno a la misma, sino más bien se presenta como *explicitador* de ella.

3.3. Las técnicas antiguas: la confrontación con el historicismo en la historia del arte

En el contexto de las vanguardias de posguerra, el ambiente artístico fue configurado por una pluralidad de técnicas que obligaron a la redefinición de términos como pintura o escultura. En ese momento donde el arte adquiriría formas de expresión tan novedosas como impensadas, Richter recupera técnicas históricas. Provoca con la utilización de procedimientos completamente “anacrónicos” como el vitraux, el paisaje romántico, la pintura figurativa, composiciones “a la *maniera*” de Vermeer, etc. En el caso de la obra elegida: los bustos recuperan precisamente una antigua forma de “glorificación política”. Una forma de representar que tuvo una larga tradición en la cultura occidental y con gran importancia para la construcción de monumentos. El vaciado de bustos en bronce es la técnica representativa modélica para mantener la “memoria” política. Incluso la obra cuenta actualmente con unos pedestales eminentemente modernos y estilizados, aunque en los diseños originales del proyecto,

que se encuentran en la serie Atlas, se observa un pedestal de forma “clásica”. Es decir, que la idea de recuperar una técnica artística antigua está más presente aún de lo que parece en el modo actual de su exposición.

Pero, ¿cómo puede entenderse el uso de esta técnica antigua con una significación política tan marcada en relación con la intención no violenta que el propio Richter expresa de forma tan categórica: “yo no tengo estilo, porque estilo es violencia”?

En una carta a Jean-Christophe Ammann de febrero de 1973, Richter dice: “Una pintura de Caspar David Friedrich no es una cosa del pasado. Lo único que es pasado son determinadas circunstancias que permitieron la pintura: específicas ideologías, por ejemplo (...) Hoy también se puede pintar como Caspar David Friedrich”^{xxxix}. La frase pone de relieve su provocación, el descubrimiento de la tensión del verbo “permitir” que vincula ideología y representación artística. Es posible entender el nacimiento y el uso de los bustos de bronce desde una cultura determinada en la que tienen una fuerte función política; como es posible comprender el paisaje romántico en el contexto del Estado burgués del siglo XIX; y el expresionismo abstracto en función de la estructura de poder de la posguerra. Por eso al retomar una técnica antigua, Richter hace presente este conflicto, esta tensión con la intención de explicitar su violencia a través de recursos como los analizados en los dos puntos anteriores.

Si retomamos el principio de responsividad del juego agónico, parece haber aquí una confrontación con el historicismo. Estar en relación con obras y técnicas de todos los tiempos, es decir, tener como horizonte de respuesta toda la cultura humana, deambulando a gusto entre todas las tradiciones, conlleva el peligro del historicismo denunciado por Nietzsche y criticado especialmente por la hermenéutica filosófica^{xl}. Estando presente a toda la historia uno mismo cree estar más allá de toda historia como situado en una condición a-histórica. De manera que tenemos aquí lo que Chrétien llama un “régimen de la responsabilidad generalizada”, *responder a todos es responder de ninguno*, lo cual tiende hacia la irresponsabilidad artística^{xli}.

Al hacer uso de técnicas antiguas y, al mismo tiempo, referir a la tensión que hay entre ellas y las circunstancias político-ideológicas que les dieron origen, es decir, las erigieron en estilos, Richter muestra de forma irónica y provocativa (podríamos decir a través de una confrontación agónica con ellas), la violencia que contienen. De modo que

la ingenuidad de una lectura historicista de poder *responder a* todas las técnicas históricas queda automáticamente desarticulada. Pero además, el uso de los *recursos no estilísticos* como el gris y los mecanismos indiciales que acompañan su trabajo con estas técnicas explicitan la conexión ideológica que las hace violentas. De modo que su intención de “no tener estilo” es su forma de *responder de* ese poder. Así las técnicas del pasado pueden ser recuperadas y usadas superando al mismo tiempo la ingenuidad de historicismo en el juego agónico del arte. Que ésta sea su *responsabilidad artística* se hace más claro todavía cuando afirma, por ejemplo, que la fotografía es “objetiva” (no estilística); y él mismo reconoce más tarde que esta frase suya, como otras tantas, está más en función de problematizar determinadas tensiones que en ser una afirmación teórica, que sería más que cuestionable, sobre la fotografía.

Sin duda, a la mirada de Richter, la sociedad contemporánea no está exenta de “estilos”. Y sobre esta actual violencia operativa reflexionará en otros trabajos. Su obra Atlas, por ejemplo, son más de 5.000 fotos de diversa índole (donde recupera todo tipo de fotos de revistas, diarios, dibujos, etc.), agrupadas por paneles y recolectadas por el autor aproximadamente desde el año 1964. Aquí Richter reflexiona sobre la circulación de imágenes en los medios de comunicación y de cómo la “fotografía periodística” se ha convertido hoy en un “estilo hegemónico”.

4. Conclusión

Hasta aquí la productividad de la noción estético-hermenéutica de juego y su sentido agónico regido por el principio de responsividad ha manifestado su efectividad para el análisis de la obra de Richter. En su confrontación con el arte, el carácter agónico de los tres elementos (el color gris, el mecanismo indicial y las técnicas antiguas) radica en que ellos son su forma de “*responder de*” frente a la violencia ideológica contenida en los estilos artísticos.

Como en toda competencia de rivales, su obra nace y vive de aquello que quiere confrontar. Pero además su juego agónico señala directamente hacia nosotros un cuarto elemento que sólo plantearemos aquí y quedará abierto a modo de conclusión. Él está indicado por el “entre vacío” que es la zona configurada por los dos rostros de los artistas^{xlii}. Muchas de las obras de Richter están pensadas para crear un “*espacio*

inclusivo” del espectador, como ocurre en esta obra.

Tal vez no es casual que ese espacio esté configurado por y entre los rostros de ambos artistas. A los espectadores puede estarles reservado esa región del “entre”: el *Spielraum* (espacio de juego) para tomar parte de la confrontación agónica de explicitación que plantea Richter en diálogo con Palermo. En ese *entremedio* está contenida la interpelación-invitación de sus rostros que nos dirán el juego de la obra del que no podemos permanecer a distancia.

Esta obra de Gerhard Richter constituye una de las más interesantes en el marco de la cultura artística contemporánea, planteando problemáticas que no dejan de ser desafíos para el desarrollo teórico. El objetivo de este trabajo fue pensar herramientas actuales que puedan constituirse en operativas para enfrentar obras concretas. Sin duda, problemáticas como el historicismo, la política y el arte, la violencia y la vanguardia son elementos que deben ser considerados de un modo más profundo y que se configuran en este trabajo como el sustrato para el desarrollo del concepto del *agôn*.



copyright © Gerhard Richter 2009



copyright © Gerhard Richter 2009

ⁱ Cf. Gadamer, H. G., *Verdad y Método*, Salamanca, Ediciones Sígueme, 1977 pp. 143-181. Trad. Ana Aparicio y Rafael de Agapito

ⁱⁱ *Ibidem*, p. 147.

ⁱⁱⁱ *Ibidem*, p.145.

^{iv} La expresión es una forma más concreta de la formulación hermenéutica de “una acción de las cosas mismas”. Cf. Gadamer, *op. cit.*, p. 555. Dentro de la propuesta filosófica de la hermenéutica, la experiencia estética es inaugural de una forma de experiencia que Gadamer define en correspondencia con el lema fenomenológico.

^v Heidegger, M., *Introducción a la filosofía*, Trad. Manuel Jimenez Redondo, Madrid: Cátedra, 1999, p. 325.

^{vi} No podemos hacer aquí un desarrollo de la noción estética de representación tal como la resignifica la estética hermenéutica en el sentido de que ella se vuelve a hacer presente “ahí y cada vez” en su experiencia, al modo de la presencia simbólica pero real propia de ciertos símbolos religiosos. También dejaremos de lado el análisis de la temporalidad propia de la experiencia artística. Remitimos a tres obras de Hans-Georg Gadamer, centrales para la comprensión de estos temas: *Verdad y Método*, Trad. Ana Aparicio y Rafael de Agapito, Salamanca, Sígueme, 1977; *La actualidad de lo bello*, Trad. Rafael Argullol, Barcelona, Paidós, 1991; *Estética y Hermenéutica*, Trad. Antonio Gómez Ramos, Madrid, Tecnos, 1998.

^{vii} Gadamer, H. G. , “El juego del arte”, en *Estética y Hermenéutica*, Madrid, Tecnos, 1998 p. 133.

^{viii} Callois, R. *Les jeux et les hommes*, Paris: Gallimard, 1957.

^{ix} *Ibidem*, p. 55.

^x *Ibidem*, p. 61.

^{xi} Gadamer, H. G., *op. cit.*, p. 158.

^{xii} Cf. Aristóteles, *Poética*, Madrid, Gredos, 1992, ed. trilingüe a cargo de Valentín García Yebra. 1448 b.

^{xiii} Callois, R., *op. cit.*, p. 67.

^{xiv} Cf. Greisch, J., "Le phénomène du jeu et les enjeux ontologiques de l'herméneutique", en *Revue Internationale de Philosophie*, vol 54, N 213, 3/2000, pp. 447-468.

^{xv} Cf. Gadamer, H. G., *op. cit.*, p. 344 y ss.

^{xvi} Chrétien, J. L., *Répondre. Figures de la réponse et de la responsabilité*, Paris, PUF, 2007 p. 121.

^{xvii} Chrétien hace referencia precisamente a que la coexistencia de todas las respuestas, es la anulación de todas las respuestas. Esta paz sólo puede ser la paz de los cementerios.

^{xviii} Traducción de los autores. Goffen, R. *Renaissance Rivals* , New Haven y Londres, Yale University Press, 2002 p. 26.

^{xix} Ya al hablar de competición y de rivalidad estamos otorgando a una confrontación un sentido individual y psicológico como si se tratara ante todo de una concurrencia entre artistas y de una lucha por el reconocimiento y la fama. Pero sería a la vez muy naif y puritano eliminar del *agôn* artístico todo aspecto personal. En el orden de las cosas humanas, el espíritu no se puede manifestar y atestar más que a través de actos personales. De modo que los conflictos espirituales se encarnan siempre en conflictos personales, sin significar que se reducen a estos.

^{xx} Chrétien, J. L., *op. cit.*, p. 122.

^{xxi} *Ibidem*, p. 123. Chrétien aclara que no se trata de dos conceptos para interpretar las obras de arte, sino una ayuda para analizar más finamente en que sentido las obras son respuesta.

^{xxii} Chrétien distingue entre distintos tipos de responsividad que nacen de formas de responsabilidad diferente. A una responsabilidad compartida, se da una responsividad agónica. A una responsabilidad no compartida (irresponsabilidad) se da una responsividad burlona o admirativa.

^{xxiii} De manera que como sostenía el poeta Ezra Pound: “Las verdaderas críticas no son los juicios estériles, los falsificadores de frases. La crítica eficaz es el artista que viene después, para matar, o para heredar; para sobrepasar, para argumentar o para disminuir y enterrar una forma” Citado por Chrétien, *op. cit.*, p. 158.

^{xxiv} *Ibidem*, p. 137. Un ejemplo es la transposición literaria de un cuadro: las pinturas habladas (tal como las llama Victor Segalen) cuyo modelo antiguo más célebre es *La galería de cuadros* de Filostrato.

^{xxv} Malraux, A., *Les voix du silence, Oeuvres Complètes*, Paris, La Pléiade, 2004, t. IV, p. 529.

^{xxvi} Chrétien, J. L., *op. cit.*, p. 140.

-
- ^{xxvii} En la interpretación de Heidegger, la expresión alemana *Mit-einander-sein* (ser-unos-con-otros) refiere al sentido de *Mitspieler* (co-jugadores). Cf. Heidegger, M., *op. cit.*, p. 309 y ss.
- ^{xxviii} Esta referencia responsiva ya fue señalada por Robert Storr en *Gerhard Richter, Doubt and Belief in Painting*, New York, The Museum of Modern Art, 2002.
- ^{xxix} Corá, Bruno, “Gerhard Richter: L’Esperienza della Pittura nella Conoscenza della Realtà”. En: AA.VV, *Gerhard Richter*. Pratom Ed. Gli Ori Prato -Centro per l’arte contemporanea Luigi Pecci-, 1999 p. 12
- ^{xxx} Lo mismo que Bourdieu quiere expresar cuando dice: “la referencia a la cultura legítima no queda jamás totalmente abolida.” Bourdieu, Pierre, *Un art moyen, essai sur les usages sociaux de la photographie*, Paris, Les editions de minuit, 1981 p. 121.
- ^{xxxi} Este modo de entender el estilo está en correlación con la definición de realismo de Rossi-Landi.
- ^{xxxii} Traducción de los autores. Obrist, Hans-Ulrich (comp) *Gerhard Richter, the daily practice of painting, writings and interviews 1962-1993*, London, Anthony d’Offray Gallery, 1998 p. 35.
- ^{xxxiii} Matisse, Henri, *Reflexiones sobre el arte*, Buenos Aires, Emecé, 1977, p. 233.
- ^{xxxiv} Obrist, *op. cit.*, p. 70.
- ^{xxxv} *Ibidem*, p. 37.
- ^{xxxvi} De hecho, en su imagen *Espejo (gris)* se da la combinación de estos dos elementos: el color gris que recubre la superficie y el uso de un mecanismo indicial.
- ^{xxxvii} Dubois, Philippe, *El Acto Fotográfico, de la representación a la recepción*, Buenos Aires: Paidós, 1986, p. 56. Trad. Graziella Baravalle
- ^{xxxviii} Obrist, *op. cit.* p. 56.
- ^{xxxix} *Ibidem*, p. 81.
- ^{xl} Para la crítica a la conciencia del historicismo por parte de la hermenéutica filosófica cf. Gadamer, *op. cit.*, p. 277 y ss.
- ^{xli} Para la crítica al historicismo en la historia del arte a partir del juego agónico del responder cf. Chrétien, *op. cit.*, p. 126-127.
- ^{xlii} Tal como aparece en el diccionario latino de Ernout/Meillet, la palabra latina *inter* no remite propiamente a una ausencia, sino a un tercero no planteado, del mismo modo que en español lo hace la palabra sitio (de sitiar). Cf. Michel de Certeau, *La debilidad del creer*, Buenos Aires, Katz, 2006 p. 230. Trad. Víctor Goldstein.