

Imágenes cibernéticas

La representación de la naturaleza en Morton y Stettheimer

Almudena Baeza Medina

Universidad Camilo José Cela

RESUMEN

Con el tiempo, el medio de representar el paisaje (imagen artística de la Naturaleza) y su concepto mismo han ido evolucionando hacia postulados cibernéticos que lo caracterizan como Tercer paisaje (Clément, 2018) o Medio ambiente. La imagen adopta la forma de ficción aumentada, híper-ficción o espacio cibernético, en el sentido de que cuenta con muchas capas de información codificada, calculada o simulada en lenguajes formales o artificiales y que es necesario decodificar más que interpretar. El camino hacia esta representación artística cibernética arroja innumerables casos o piezas clave. Nosotros hemos seleccionamos dos: el cuadro *Picnic at Bedford Hills* (1918) de Florine Stettheimer y la instalación *Souvenir Piece* (1973) de Ree Morton. Los recursos gráficos y conceptuales de ambas artistas, en estas y otras piezas sobre el tema de la naturaleza como lugar de ocio, generan lo que Fisher (2022) denomina “plusvalía de código”, es decir, una exteriorización visual del mensaje *paisaje* que requiere algo más que una decodificación simple, ya que no utilizan figuras lingüísticas convencionales como la metáfora, sino formas polinizadas con códigos dispares para crear variantes impredecibles –por ejemplo, cartográficas– del *ready made* (Lafer, 2015), la pintura rococó, el arte de compromiso social o la artesanía (Nochling, 2022).

PALABRAS CLAVE

Florine Stettheimer, Ree Morton, Paisaje, Semántica, Arte contemporáneo

ABSTRACT

Over time, the means of representing the landscape (artistic image of Nature) and its concept itself have evolved towards cybernetic postulates that characterize it as Third Landscape (Clément, 2018) or Environment. The image takes the form of augmented fiction, hyperfiction or cybernetic space, in the sense that it has many layers of information encoded, calculated, or simulated in formal or artificial languages and that it is necessary to decode rather than interpret. The path towards this cybernetic artistic representation yields countless cases or key pieces. We have selected two: the painting *Picnic at Bedford Hills* (1918) by Florine Stettheimer and the installation *Souvenir Piece* (1973) by Ree Morton. The graphic and conceptual resources of both artists generate what Fisher (2022) calls “code surplus value”, that is, a visual externalization

of the “landscape” message that requires more than a simple decoding since they do not use conventional linguistic figures, such as metaphor, but rather enriched forms with disparate codes to create unpredictable variants – for example, cartographic – of ready-made (Lafer, 2015), Rococo painting, art of social commitment or crafts (Nochling, 2022).

KEYWORDS

Florine Stettheimer, Ree Morton, Landscape, Semantics, Contemporary art

INTRODUCCIÓN

Florine Stettheimer (Rochester, NY, 1871-1944) es una artista, diseñadora teatral y poeta norteamericana, contemporánea y amiga de Marcel Duchamp, al que invitaba a las reuniones que hacía con sus dos hermanas solteras –e intelectuales como ella– en su apartamento de Manhattan. Gran conocedora de la tradición artística europea, tiene un estilo figurativo entre naif y simbolista que la aparta de la vanguardia formal y la abstracción modernista de su época. En este sentido, podría considerarse como una creadora excéntrica tanto en su vida personal como artística.

Ree Morton (Ossining, NY, 1936-1977) es una artista visual estadounidense asociada con los movimientos posminimalistas y conceptuales de los 70. Empezó tarde a trabajar en el campo plástico y murió con 40 años, de forma que su carrera en el terreno de la instalación es breve, apenas ocho años, pero muy brillante. En España, el MNCARS le dedicó en 2015 una monográfica titulada *Sé un lugar, sitúa una imagen, imagina un poema*.

PAISAJES CIBERNÉTICOS

Dos términos, paisaje y naturaleza, son reinterpretados por las artistas a examen para responder a ¿qué clase de trabajo conceptual sobre las propiedades o la noción de naturaleza surge cuando observamos la imagen plástica de un paisaje?

Anne Cauquelin, en su libro *L'invention du paysage* (1998-2013), explica que el concepto Naturaleza –desde la madre nutricia aristotélica (término económico) pasando por el “jardín de Epicuro”, metáfora de una sabia vida natural– es mucho más antiguo que el del paisaje, que es una construcción cultural posterior para representar plásticamente a la citada naturaleza o dar forma visual a nuestra percepción occidental del tiempo y el espacio. El paisaje, como forma plástica o visual de representarla, evoluciona en función del concepto naturaleza hacia postulados cibernéticos.

Lo cibernético no sería aquí un producto realizado por máquinas, sino una forma de examinar los sistemas de control y comunicación de los seres vivos de forma análoga a como estudiamos los de las máquinas. El pensamiento cibernético es abierto y ecológico e implica mirar la naturaleza como una máquina (*Una ecología sin naturaleza*, Morton, 2024), un medio ambiente (*en-vir-ment* o medio que vira (*to veer*), un ecosistema, un tercer paisaje (Clément, 2018) o “una logística social, filosófica de 12.500 años de agricultura” (Morton, 2023)... Estas nuevas miradas a la naturaleza fomentan que la obra de arte adopte la forma de ficción aumentada, hiper-ficción o espacio cibernético, en el sentido de que cuenta con muchas capas de información codificada en múltiples lenguajes y que es necesario decodificar más que interpretar, como sucede con esa naturaleza ecosistémica actual tan simbiótica (Fischer, 2022). Por ejemplo, existe una orquídea que adopta la forma de una avispa hembra para atraer a los machos que la ayudarán a reproducirse. Esa imagen, entre vegetal y animal, contiene los que Fischer llama una “plusvalía de código”, un código vegetal que se incrusta en otro lenguaje y en otro mundo: el animal. Esas relaciones intrincadas funcionan también en la representación de las naturalezas muertas de Giovanna Garzoni (1650) o Johanna Helena Herolt (1690), que pudimos ver en 2023 en la muestra *Maestras* en el Museo Nacional Thyssen-Bornemisza de Madrid, donde los alimentos aparecían salpimentados de insectos que transmitían la idea, en una hiper ficción barroca, no ya del paso del tiempo —discurso típico de este tipo de representaciones—, sino de un ciclo más amplio y variado de maduración, descomposición y colonización animal. En el caso de Herolt, la mirada eco humorística incluye un saltamontes camuflado entre las hojas de la fruta para hacer jugar al escondite al espectador e introducirle en la rueda de las presentaciones y secretos.

Morton y Stettheimer son igualmente maestras en esta percepción eco-cibernética capaz de ver el paisaje como un espacio donde se dan relaciones de poliusia (múltiples usos), continuas “plusvalías de código” y desplazamientos o virajes simbióticos entre las formas, los lenguajes, los discursos, las influencias... que animan, más que a la interpretación, a la sintonización con ese ser no humano que es la obra de arte con la que se puede tener, como sugirió Kant, una fusión mental: el sublime “sentimiento de la razón”.

¿COMO FUNCIONA FORMALMENTE EL PAISAJE CIBERNÉTICO?

El paisaje, como género artístico, tiene su propia historia, que explica no sólo el camino de los cambios en la mirada crítica a la naturaleza como concepto, sino también la sucesión de las formas empleadas para representarla.

Uno de esos hitos en la historia del paisajismo es el cuadro renacentista que impone un diagrama jerárquico, la perspectiva, invitando a la interpretación. Los elementos están sometidos a un punto de fuga centrado de modo que, si se pregunta ¿qué es lo importante aquí?, la posición lateral de las colinas y los cipreses que bordean los caminos y la posición central del hombre barbudo, vestido con una piel animal, que lleva un bastón y una concha, sitúan la representación en la Toscana y sugieren ambas que lo que se narra guarda relación con Juan el Bautista.

Otro momento estelar del paisajismo es el periodo romántico donde el ser humano aparece representado como un ser diminuto mientras que su sentimiento es amplificado por la naturaleza que lo rodea. ¿Por qué sabemos que el paisaje representa el estado mental del ser humano y no simplemente las montañas centroeuropeas? Para empezar, ese humano –que sigue ocupando el centro de la representación– está de espaldas e invita al espectador a mirar por encima de su hombro y a inferir que no es él lo importante. El diagrama de interpretación que impone la perspectiva empieza a fallar, la imagen se convierte en una imagen-teoría. Volvemos otra vez a la teoría de lo sublime, que siempre superpone a la imagen una estrategia de persuasión. Kant ya explicó en qué términos el objeto inanimado, la obra de arte y el espectáculo natural sublimes son *subsendentes* de la belleza y expelen “causalidad carismática a raudales” (Morton, 2023). Son un todo que no absorbe perfectamente las partes y que ejerce una presión causal sobre el observador, lo interpelan, le afectan, interfieren en su estado de ánimo, modifican sus ideas y hasta sus futuros movimientos. Ya lo dijo el erudito Rosenblum en su célebre ensayo *Modern Painting and the Northern Romantic Tradition: Friedrich to Rothko* (1973): esa imagen romántica tiene su equivalente formal en el expresionismo abstracto norteamericano. Aquí la composición, pero sobre todo las pinceladas y las manchas flotantes –como el cuerpo sin órganos deleuziano–, empiezan a construir el entorno por encima o por debajo del entramado lógico-perspectivo. Esta locuacidad de la pincelada, del gesto expresionista, alcanza uno de sus estadios más productivos en el impresionismo.

En efecto, el movimiento impresionista perfecciona los recursos pictóricos con herramientas cada vez más efectivas, como la teoría del color, que se ponen al servicio de provocar la infección –como operaría un virus óptico– (Fischer, 2022) al entrar en contacto con la sustancia inanimada observada, precisamente con su parte más insignificante, como el punto de Seurat o el trazo de Morisot. Esta escuela también es relevante para entender cómo se construye formalmente un espacio cibernético como es el lugar de ocio. Pensemos en el parque público, pero también en el “tercer paisaje” de Clément (2018), la pequeña colina que invita a instalar el mantel para el picnic, rodeada

de campos de cultivo (segundo paisaje), de ciudades, de carreteras o de bosques protegidos (primer paisaje).

Por último, el estilo rococó construye un entorno opresivo que adopta a menudo la forma de un túnel –rococó viene de *rocaille*, las grutas incrustadas de conchas de Versalles–, el cual dirige la mirada telescópica a la escena protagonizada por el sujeto, que casi nunca es un héroe. Un cuadro paradigmático de este efecto túnel es *El columpio* (1767) del que Fragonard realizó varias versiones. En todas ellas la naturaleza se cierne sobre el personaje femenino que se columpia formando una especie de anteojeras de verdor que enmarcan y conducen la mirada hacia la escena galante. Las dos figuras masculinas, la que empuja el columpio y la que está recostada delante para recoger el zapato que se le escapa a la dama, se hallan camufladas entre el verdor de forma que nuestra protagonista, vestida de color salmón cual caperucita roja, es el centro visual de la escena. La futilidad de la acción de columpiarse y lo abstracto del entorno vegetal que cumple la función de enmarcar, señalar o amenazar, como los bosques de los cuentos animados que acosan a la heroína, constituyen en su conjunto una perspectiva gótica que, más que señalar la preponderancia renacentista de lo humano sobre el paisaje, sugieren cohabitación.

Paisaje cibernético en Florine Stettheimer



Florine Stettheimer, *Picnic at Bedford Hills*, 1918

Este picnic de verano se ubica en el tercer paisaje de Clément, un espacio improductivo, de ocio, residual, abandonado, que asemeja una amplia colina-cuneta donde por debajo, en lugar de un riachuelo, corre una carretera por la que han llegado los protagonistas al lugar. Aquí se retrata a la aristocrática Florine (sentada con sombrilla) y a sus dos hermanas en compañía de los artistas Elie Nedelman y Marcel Duchamp mientras los trabajadores aran el campo vecino.

Un aspecto formal relevante en este paisaje es la composición naif no sujeta a las interpretaciones espaciales y jerárquicas de la perspectiva. Por eso, por ejemplo, los personajes del segundo plano, situados bajo el sauce, o el perro junto a Florine, son incluso mayores en tamaño que el animal y los personajes del primer plano.

Otro elemento llamativo es el vibrante color amarillo de ese suelo en pendiente. Recuerda a un prado lejano donde se refleja un sol de atardecer y que no ofrece detalles. También podría ser un color convencional, cartográfico, que dibuja un área del territorio, una latitud precisa. Esta especie de *alfombra* mullida, ni naturalista, ni abstracta, sostiene a los personajes como en bandeja. Recuerda el carácter gótico, entre abstracto y figurativo, de los paisajes rococó donde los personajes se dedican al ocio despreocupado, soñador, estático o nostálgico, mientras el entorno que los enmarca o sostiene evoluciona y los deja atrás, desubicados. La escena podría ilustrar la historia que narra Lana del Rey en su canción *Old money* (2014) o incluso la novela de Scott Fitzgerald *El gran Gatsby*. Únicamente hay que sustituir la hortensia azul por el sauce rosa: *Blue hydrangea, cold/ Cash divine/ Cashmere cologne/ and hot sunshine/ Red racing cars/ Sunset and vine/ And we were young/ and pretty* (Hortensia azul, fría/ (Dinero) Efectivo divino/ colonia de *cashmere*/ y el sol caliente. / Coches de carreras rojos, Puesta de sol y vid/ Y éramos jóvenes/ y guapos).

El cuadro puede ser visto como un diagrama maquinal que muestra las relaciones cibernéticas –de poder y comunicación– entre los intelectuales pudientes neoyorquinos –y más concretamente entre sus reinas intrépidas y glamurosas– con el entorno, entendido como una latitud cultural. Se enfrentan aquí muchos lenguajes como el rococó-naif (o naif-académico), cartográfico-pictórico, autobiográfico-sociológico, moderno-tradicional, abstracto-figurativo, el género paisaje y la escena de interior... para que se aprecie un punto de vista femenino y excéntrico. Formalmente, pintar así implica no valorar la destreza y lógicamente lleva a emplear la *poliusia* o la metonimia en lugar de la metáfora, para invitar a darse el lujo de una contemplación ociosa, afectuosa, de otros seres –como el cuadro mismo– sin ninguna razón concreta. Dicho de manera kantiana, es como si el entorno natural y el cuadro fuesen imágenes-teoría (Fisher, 2022) conjugando la plusvalía de los códigos visual y persuasivo.

Paisaje cibernético en Ree Morton



Ree Morton, *Souvenir Piece*, 1973 en la Generali Foundation, Viena, 2008

Explicaba Lisa Liebmann (1981) a propósito de una retrospectiva de Morton en el New Museum de Nueva York en 1980 que la *Pieza del Recuerdo* está incompleta. Esta prestigiosa crítica cree que las piezas de Morton de ese periodo, hasta 1974, incluían más elementos, quizá de difícil instalación, por lo que los comisarios optaron por simplificar los montajes, sin alterar el mensaje, pero dejando las piezas en “mapas parciales” de esa topografía que, según Liebmann, es su sentido principal.

Aquí se observa una típica acumulación de piezas de Morton, cuidadosamente colocadas para crear una instalación minimalista y abstracta muy de la época. Un minimalismo y una abstracción blandas o contaminadas, en el sentido de que no resultan estrictamente geométricas, pulidas o apegadas al seco concepto (Baeza, 2015).

Se muestran una serie de objetos abstractos (arte concreto), realizados con trozos de madera, guijarros y fragmentos de metal, colocados sobre una representación escultórica figurativa de lo que sería una pradera verde cercada. A estas formas tridimensionales se les añaden otras bidimensionales como dibujos a línea sobre lienzo montados en cajas, algunos de los cuales son también abstractos y otros figurativos. Por ejemplo, hay gráficos que emplean códigos propios del dibujo técnico o cartográfico formado por

puntos y líneas discontinuas, mientras que otros representan de forma esquemática pero reconocible un zapato o alguna de las esculturas instaladas en el cercado. De forma que la pieza puede parecer abstracta pero el dibujo de la misma resulta figurativo y hasta realista.

Como en Florine, el mapa de las relaciones entre los elementos principales se asemeja a un circuito cibernético. Por ejemplo, los materiales encontrados e instalados para formar pequeños tótems o piezas de *ready made* duchampiano y cartografiadas en los dibujos siguen criterios metonímicos en el sentido de que muestran a las personas y sus experiencias como elementos contiguos a la naturaleza. Es decir que el cercado de Morton representa ese primer jardín o huerto neolítico cuya logística sedentaria y agrícola ha culminado en la era del Antropoceno. Este Antropoceno, representado aquí en su “forma menos evidente” (Morton, 2023), se concreta graciosa y afectivamente en un picnic: una condensación vertiginosa de siglos, acaso milenios, de relaciones humanas con el paisaje. Tras esta forma metonímica, como la copa que designa el vino, subyace una discreta estrategia femenina para organizar la información y concebir la imagen como una máquina de producir plusvalía en los códigos finales que son, como el capital empresarial, mucho más ricos que los iniciales. O, dicho de otra manera, “como un estímulo neuronal alrededor del cual se organizan las asociaciones” (Burroughs citado por Fischer, 2022). De forma constante: espacio creado como un lugar de picnic (mesa de hierba) o paisaje (tabla verde) vallado. Pero también, cambiante: conjuntos cibernéticos donde los componentes orgánicos e inorgánicos contiene afectos, historias, charlas, ocio, recuerdos, “zonas de acampada, escuelas de horticultura o espacios en construcción” que como dice Morton –y suscribiría Wes Anderson– “son los espacios que proporcionan la mejor información visual que he recibido” (2015). Lo que obtenemos finalmente es la recreación de un lugar de relaciones donde situar tanto el cuerpo como el recuerdo, que contiene el espacio cartográfico y el real, las estéticas *kitsch* y minimalista, el afecto y la idea o concepto, lo orgánico y lo abstracto, lo producido y lo encontrado, que sólo se puede descifrar parcial y caprichosamente ejerciendo un raro voyeurismo abstracto.

CONCLUSIONES

Se estableció el objetivo de describir las piezas de Morton y Stettheimer como paisajes cibernéticos capaces de mostrar hiper-ficciones o como mecanismos ecológicos o sistémicos de visualizar la naturaleza para dar forma a un punto de vista, que no mensaje, femenino bastante abierto y excéntrico.

Para ello definimos el término “paisaje cibernético” como el territorio de las relaciones, complejas, ecosistémicas o simbióticas entre seres orgánicos e inorgánicos, como las

que pueden darse entre el espectador y la obra plástica. Bajo esta óptica experimental, la obra de arte pasa a ser ecológica —es decir, inmersa en el entorno— y a permitir, como la naturaleza misma, una sintonización telemática de corte kantiano-sublime. Y es que, frente a estos paisajes, el observador se está dando el lujo de habitar una unión teledirigida. Por eso, para describir esos entornos cibernéticos pusimos en marcha el experimento de considerar las obras de las dos artistas a examen como “expresables” estoicos, inmateriales y corpóreos, que permiten la *cibernes*; entendida esta como la incapacidad de distinguir entre el yo y el otro, fruto de un narcisismo o una discreción femenina exacerbada. En otras palabras, esta mirada de ambos paisajes como cibernéticos permite barajar una narrativa metonímica en la cual el paisaje es contiguo a la naturaleza y no una metáfora de esta. Así, cuanto más de cerca contemplamos la naturaleza, cuanto más abrimos el pensamiento para pensar ecológicamente, más se nos escapa la apariencia de las cosas y más cerca estamos de percibir las como seres extraños, per-ver-sos (que *viran*), incluso siniestros, que se comunican según códigos antagónicos como el vegetal y el animal en la polinización. Códigos que no se pueden interpretar si no que hay que decodificar. Así Morton puede polinizar el cerebral arte conceptual con el código *kitsch* del afecto, del cliché alpino, del parque Yellowstone donde mora el oso Yogui. Y Stettheimer crear un diagrama rococó, sofisticado y glamuroso con forma naif y estudiadamente torpe.

La conclusión de este estudio es que ambas artistas son muy capaces de llevar bastante lejos sus extrañezas ante el entorno y sus intrincadas relaciones y que no han temido dedicarse a tareas tan arduas de observación metonímica como la de contar los granos de un puñado de arena. Después de eso, como las quinceañeras que se ríen de todo, la relación agrícola con la tierra, su logística que ha conducido al patriarcado, el capitalismo y la era de destrucción masiva en que habitamos, no son temibles para ellas. Miran de frente a la catástrofe y nos ayudan, como dice Donna J. Haraway (2019) a “seguir con el problema” de generar parentesco en la incierta era de la Inteligencia Artificial.

REFERENCIAS

- Baeza, A. (2015) Ree Morton: la ternura de las piedras. *Metrópoli*. Unidad Editorial.
- Cauquelin, A. (2013). *L'invention du paysage*. Presses Universitaires de France
- Clément, Gilles, *Manifiesto del tercer paisaje*, GG
- Fischer, M. (2022). *Constructos Flatline. Materialismo gótico y teoría-ficción cibernética*. Caja Negra
- Haraway, D. J. (2019). *Seguir con el problema*. Consonni.
- Liebmann, L. (1981). From the archives: Innocence and Irony: The Art of Ree Morton. *Art in América*.

Morton, T. (2024). *Ecology without nature*. <https://ecologywithoutnature.blogspot.com/>

Morton, T. (2023). *Todo el arte es ecológico*. G G

VVAA, (2017). *Florine Stettheimer. Painting poetry*. Yale University Press

VVAA (2015). *Sé un lugar, sitúa una imagen, imagina un poema*. MNCARS