

El término "postproducción" nombra al conjunto de procesos aplicado a todo material grabado o registrado: montaje, subtítulo, voz en off, efectos especiales, inclusión de otras fuentes audiovisuales, etc. Pertenece a un ámbito "tercero" al no trabajar con materia prima.

Para el brillante teórico francés Nicolas Bourriaud, las artes visuales más representativas de los últimos años amplifican y extienden el anticipatorio concepto de *ready made* elaborado por Marcel Duchamp. Por consiguiente también reflexionan sobre la fusión entre producción y consumo. Los artistas visuales realizan obra siempre a partir de materiales preexistentes: es decir, generan significado a partir de una selección y combinación de elementos heterogéneos ya dados.

La cultura global y la avalancha informativa borran cada vez más la consabida brecha entre autor y público, y a través de ese límite progresivamente más exiguo, la obra de arte intenta reflexionar sobre esta serie de relaciones sin pretender originalidad. La noción de originalidad y creación se desdibuja en este nuevo panorama cultural en el que se destaca la figura del *dj* (disc jockey) o el programador, cuya tarea consiste en seleccionar objetos culturales insertándolos en un nuevo contexto.

Los artistas internacionales más destacados de estos años inscriben la obra de arte en una red de signos y significados. Ya no se trata de comenzar de cero sino de encontrar el medio de inserción en las innumerables corrientes de producción.

La pregunta es cómo producir sentido a partir del caos de objetos, nombres y referencias que constituyen nuestra vida cotidiana. En este mundo de lo prefabricado, donde el concepto de originalidad está perimido, el artista ya no considera su campo como un museo a superar, sino como un enorme depósito con herramientas e información que deben utilizarse y manipularse. "No hay que buscar el sentido sino en el uso", decía Wittgenstein. Ya no sirve lamentarse de que "todo ha sido hecho" sino que hay que inventar protocolos para el uso de todos los modos de representación y las estructuras formales existentes. Se trata de captar los códigos de la cultura, las formas de la vida cotidiana, las obras del patrimonio global, y hacerlas funcionar.

Este libro plantea que la tarea histórica del siglo XXI es reescribir la modernidad. No para hacer tabla rasa o buscar prestigio en el depósito de la historia, sino para inventariar y seleccionar, para usar y "descargar archivos". El arte representa un contrapoder y siempre será "comprometido" en su tarea de no dejar ningún signo intacto.



Postproducción

Nicolas Bourriaud

3ª edición



Adriana Hidalgo editora

...os sentidos / artes visuales

Nicolas Bourriaud, escritor, crítico de arte y curador francés nacido en 1965, dirigió junto con Jérôme Sans el Palais de Tokyo (París) entre 2002 y 2005. Fue fundador de la revista *Documents sur l'art* (1992-97), y co-fundador de la revista literaria *Perpendiculaire*, publicada por las editoriales Michalon y Flammarion.

Fue curador del Pabellón francés de la Bienal de Venecia (1990), en el Aperto de la misma bienal (1993) y en galerías y centros culturales de París, Nueva York, Friburgo y San Francisco, entre otras ciudades. Junto a Sans fue Director artístico de la Bienal de Lyon (2005).

Es autor de novelas y ensayos. Entre estos últimos se destacan el presente, *Postproducción* (Adriana Hidalgo 2004, reeditado en 2006), y *Estética relacional*, que desde su publicación en francés e inglés han generado gran impacto en el mundo del arte.

Imagen de tapa: intervención gráfica a partir de fotografías de Tomás Lemer.

Nicolas Bourriaud

Postproducción

La cultura como escenario:
modos en que el arte reprograma
el mundo contemporáneo

Traducción de Silvio Mattoni



Adriana Hidalgo editora

Bourriaud, Nicolas
Postproducción. - 1a ed. 2a reimp.
Buenos Aires : Adriana Hidalgo editora, 2009.
128 p. : 19x14 cm. - (Los sentidos. artes visuales)
ISBN 978-987-1156-05-4
I. Arte-Ensayo. I. Silvio Mattoni, trad. II. Título
CDD A864

los sentidos / artes visuales

Título original: *Postproduction*
Traducción de Silvio Mattoni

Editor: Fabián Lebenglik
Diseño: Gabriela Di Giuseppe
Maqueta de tapa: Eduardo Stupía

© Nicolas Bourriaud, 2009
© Adriana Hidalgo editora S.A., 2004, 2007, 2009
Córdoba 836 - P. 13 - Of. 1301
(1054) Buenos Aires
e-mail: info@adrianahidalgo.com
www.adrianahidalgo.com

ISBN: 978-987-1156-05-4

Impreso en Argentina
Printed in Argentina

Queda hecho el depósito que indica la ley 11.723

Prohibida la reproducción parcial o total sin permiso escrito
de la editorial. Todos los derechos reservados.

Cet ouvrage, publié dans le cadre du Programme d'Aide à la Publication Victoria Ocampo, bénéficie du soutien du Ministère français des Affaires Étrangères et du Service de Coopération et d'Action Culturelle de l'Ambassade de France en Argentine.

Esta obra, beneficiada con la ayuda del Ministerio francés de Asuntos Extranjeros y del Servicio de Cooperación y Acción Cultural de la Embajada de Francia en la Argentina, se edita en el marco del programa de ayuda a la publicación Victoria Ocampo.

Esta edición de 2000 ejemplares se terminó de imprimir en Encuademación Aráoz,
Av. San Martín 1265 (1704), Ramos Mejía, Pcia. de Buenos Aires, en el mes de febrero de 2009.

*Es sencillo, el ser humano produce obras, y bien, se ha hecho
lo que se tiene que hacer, las aprovechamos para nosotros.*

Serge Daney

INTRODUCCIÓN

"Postproducción" es un término técnico utilizado en el mundo de la televisión, el cine y el video. Designa el conjunto de procesos efectuados sobre un material grabado: el montaje, la inclusión de otras fuentes visuales o sonoras, el subtitulado, las voces en off, los efectos especiales. Como un conjunto de actividades ligadas al mundo de los servicios y del reciclaje, la postproducción pertenece pues al sector terciario, opuesto al sector industrial o agrícola -de producción de materias en bruto.

Desde comienzos de los años noventa, un número cada vez mayor de artistas interpretan, reproducen, reexponen o utilizan obras realizadas por otros o productos culturales disponibles. Ese arte de la postproducción responde a la multiplicación de la oferta cultural, aunque también más indirectamente respondería a la inclusión dentro del mundo del arte de formas hasta entonces ignoradas o despreciadas. Podríamos decir que tales artistas que insertan su propio trabajo en el de otros contribuyen a abolir la distinción tradicional entre producción y consumo, creación y copia, *ready-made* y obra original. La materia que manipulan ya no es *materia prima*. Para ellos no se trata ya de elaborar una forma a partir de un material en bruto, sino de

trabajar con objetos que ya están circulando en el mercado cultural, es decir, ya *informados* por otros. Las nociones de originalidad (estar en el origen de...) e incluso de creación (hacer a partir de la nada) se difuminan así lentamente en este nuevo paisaje cultural signado por las figuras gemelas del deejay y del programador, que tienen ambos la tarea de seleccionar objetos culturales e insertarlos dentro de contextos definidos.

Estética relacional, un libro que de alguna manera se continúa en este, describía la sensibilidad colectiva en el interior de la cual se inscriben las nuevas formas de la práctica artística. En ambos casos, se toma como punto de partida el espacio mental mutante que le abre al pensamiento la red de Internet, útil central de la era de la información a la que hemos ingresado. Pero *Estética relacional* examinaba el aspecto convivial e interactivo de esa revolución (por qué los artistas se dedican a producir modelos de sociabilidad, situándose dentro de la esfera interhumana), mientras que *Postproducción* recoge las formas de saber generadas por la aparición de la red, en una palabra, cómo orientarse en el caos cultural y cómo deducir de ello nuevos modos de producción. Efectivamente no puede sino sorprendernos el hecho de que las herramientas más frecuentemente utilizadas para producir tales modelos relacionales sean obras y estructuras formales preexistentes, como si el mundo de los productos culturales y de las obras de arte constituyera un estrato autónomo apto para suministrar instrumentos de vinculación entre los individuos; como si la instauración de nuevas formas de sociabilidad y una

verdadera crítica de las formas de vida contemporáneas se diera por una actitud diferente con respecto al patrimonio artístico, mediante la producción de nuevas *relaciones* con la cultura en general y con la obra de arte en particular.

Algunas obras emblemáticas permiten esbozar los límites de una tipología de la postproducción.

a- Reprogramar obras existentes

En el video *Fresh Acconci* (1995), Mike Kelley y Paul Mac Carthy hacen que modelos y actores profesionales interpreten las performances de Vito Acconci. En *One revolution per minute* (1996), Rirkrit Tiravanija incorpora piezas de Olivier Mosset, Allan Me Collum y Ken Lum en su instalación; en el MOMA, anexa una construcción de Philip Johnson para incitar a que los niños dibujen en ella: *Untitled, 1997 (Playtime)*. Pierre Huyghe proyecta un film de Gordon Matta-Clark, *Conical intersect*, en los mismos lugares de su rodaje (*Light conical intersect, 1997*). En su serie *Plenty objects of desire*, Svetlana Heger & Plamen Dejanov exponen sobre plataformas minimalistas las obras de arte o los objetos de diseño que han comprado. Jorge Pardo manipula en sus instalaciones piezas de Alvar Aalto, Arne Jacobsen o Isamu Noguchi.

b- Habitar estilos y formas historizadas

Félix González-Torres utilizaba el vocabulario formal del arte minimalista o del anti-form recodificándolos treinta años después según sus propias preocupaciones políticas. Ese mismo glosario del arte minimalista es desplazado por Liam Gillick hacia una arqueología del capitalismo, por Dominique Gonzalez-Foerster hacia la esfera de lo íntimo, por Jorge Pardo hacia una problemática del uso, por Daniel Pflumm hacia un cuestionamiento de la noción de producción. Sarah Morris emplea en su pintura la grilla modernista a fin de describir la abstracción de los flujos económicos. En 1993, Maurizio Cattelan expone *Sin título*, una tela que reproduce la famosa Z del Zorro a la manera de las desgarraduras de Lucio Fontana. Xavier Veilhan expone *El bosque* (1998), donde el sombrero marrón evoca a Joseph Beuys y a Robert Morris dentro de una estructura que recuerda a los *penetrables* de Soto. Angela Bulloch, Tobías Rehberger, Carsten Nicolai, Sylvie Fleury, John Miller y Sidney Stucki, para citar sólo a algunos, adaptan estructuras y formas minimalistas, pop o conceptuales a sus problemáticas personales, llegando hasta duplicar secuencias enteras provenientes de obras de arte existentes.

c- Hacer uso de las imágenes

En la inauguración de la Bienal de Venecia de 1993, Angela Bulloch expone el video de *Solaris*, el film de ciencia ficción de Andrei Tarkovskii, cuya banda de sonido ha reemplazado por sus propios diálogos. *24 hour psycho* (1997) es una obra de Douglas Gordon que consiste en una proyección en cámara lenta del film de Alfred Hitchcock, *Psicosis*, de modo que llegue a durar veinticuatro horas. Kendell Geers aisla secuencias de films conocidos (un gesto de Harvey Keitel en *Bad Lieutenant*, una escena de *Elexorcista*) y las enlaza dentro de sus video-instalaciones, o aisla escenas de fusilamiento dentro del repertorio cinematográfico contemporáneo para proyectarlas en dos pantallas colocadas frente a frente (*TW-Shoot*, 1998-99).

d- Utilizar a la sociedad como un repertorio de formas

Cuando Matthieu Laurette se hace devolver el costo de los productos que consume utilizando sistemáticamente los cupones ofrecidos por el marketing ("Si no está satisfecho, le devolvemos su dinero"), se mueve entre las fallas del sistema promocional. Cuando produce el piloto de una emisión-juego sobre el principio del trueque (*El gran trueque*, 2000) o monta un banco *offshore* con la ayuda de fondos provenientes de una falsa boletería ubicada en la entrada de los centros de arte (*Laurette Bank unlimited*, 1999),

juega con las formas económicas como si se tratara de líneas y colores en un cuadro. Jens Haaning transforma centros de arte en negocios de importación y exportación o en talleres clandestinos. Daniel Pflumm se apodera de logos de multinacionales y los dota de una vida plástica propia. Svetlana Heger & Plamen Dejanov ocupan todos los empleos posibles para adquirir "objetos de deseo" y alquilarán su fuerza de trabajo en BMW durante todo el año 1999. Michel Majerus, que integró en su práctica pictórica la técnica del *sampling*, explota el rico yacimiento visual del *packaging publicitario*.

e- Invertir la moda, los medios masivos

Las obras de Vanessa Beecroft son el resultado de un cruce entre la performance y el protocolo de la fotografía de modas; remiten a la forma de la performance sin que nunca se reduzcan a ella. Sylvie Fleury basa su producción en el universo glamoroso de las tendencias tales como son puestas en escena por las tiendas femeninas. Ella declara: "Cuando no tengo una idea precisa del color que voy a utilizar para mis obras, tomo uno de los nuevos colores de Chanel". John Miller realiza una serie de cuadros e instalaciones a partir de la estética de los decorados de juegos televisivos. Wang Du selecciona imágenes publicadas en la prensa y las duplica en volúmenes en forma de esculturas de madera pintada.

Todas estas prácticas artísticas, aunque formalmente muy heterogéneas, tienen en común el hecho de recurrir a formas y *producidas*. Atestiguan una voluntad de inscribir la obra de arte en el interior de una red de signos y de significaciones, en lugar de considerarla como una forma autónoma u original. Ya no se trata de hacer tabla rasa o crear a partir de un material virgen, sino de hallar un modo de inserción en los innumerables flujos de la producción. "Las cosas y las ideas", escribe Gilles Deleuze, "brotan o crecen por el medio, y es allí donde hay que instalarse, es siempre allí donde se hace un pliegue."¹ La pregunta artística ya no es: "¿qué es lo nuevo que se puede hacer?", sino más bien: "¿qué se puede hacer con?". Vale decir: ¿cómo producir la singularidad, cómo elaborar el sentido a partir de esa masa caótica de objetos, nombres propios y referencias que constituye nuestro ámbito cotidiano? De modo que los artistas actuales *programan* formas antes que componerlas; más que transfigurar un elemento en bruto (la tela blanca, la arcilla, etc.), utilizan lo *dado*. Movándose en un universo de productos en venta, de formas pre-existentes, de señales ya emitidas, edificios ya construidos, itinerarios marcados por sus antecesores, ya no consideran el campo artístico (aunque podríamos agregar la televisión, el cine o la literatura) como un museo que contiene obras que sería preciso citar o "superar", tal como lo pretendía la ideología modernista de lo nuevo, sino como otros tantos negocios repletos de herramientas que se

¹ Gilles Deleuze, *Conversaciones*, Pre-textos, Valencia, 1995.

pueden utilizar, stocks de datos para manipular, volver a representar y a poner en escena. Cuando RirkritTiravanija nos propone que tengamos la experiencia de una estructura formal dentro de la cual él está cocinando, no realiza una performance, sino que se sirve de la forma-performance. Su finalidad no es cuestionar los límites del arte; utiliza formas que sirvieron en los años sesenta para investigar esos límites, pero con el fin de producir efectos completamente diferentes. Tiravanija cita además naturalmente esta frase de Ludwig Wittgenstein: *Don't look for the meaning, look for the use.*

El prefijo "post" no indica en este caso ninguna negación ni superación, sino que designa una zona de actividades, una actitud. Las operaciones de las que se trata no consisten en producir imágenes de imágenes, lo cual sería una postura manierista, ni en lamentarse por el hecho de que todo "ya se habría hecho", sino en inventar protocolos de uso para los modos de representación y las estructuras formales existentes. Se trata de apoderarse de todos los códigos de la cultura, de todas las formalizaciones de la vida cotidiana, de todas las obras del patrimonio mundial, y hacerlos funcionar. Aprender a servirse de las formas, a lo cual nos invitan los artistas de los que hablaremos, es ante todo saber *apropiárselas* y habitarlas.

La práctica del DJ, la actividad de un *web surfer* y la de los artistas de la postproducción implican una figura similar del saber, que se caracteriza por la invención de itinerarios a través de la cultura. Los tres son *semionautas* que antes que nada producen recorridos originales entre los signos. Toda obra es el resultado de

un escenario que el artista proyecta sobre la cultura, considerada como el marco de un relato -que a su vez proyecta nuevos escenarios posibles en un movimiento infinito. El DJ activa la historia de la música copiando/pegando trozos sonoros, poniendo en relación productos grabados. Los mismos artistas habitan activamente las formas culturales y sociales. El usuario de Internet crea su propio sitio o su *homepage*; conducido incesantemente a recortar las informaciones obtenidas, inventa recorridos que podrá consignar en sus *bookmarks* y reproducir a voluntad. Cuando pone en un motor de búsqueda un nombre o una temática, una mirada de informaciones surgida de un laberinto de bancos de datos se inscribe sobre la pantalla. El internauta imagina vínculos, relaciones justas entre sitios dispares. El *sampler*, máquina de reformulación de productos musicales, implica también una actividad permanente; escuchar discos se vuelve un trabajo en sí mismo, que atenúa la frontera entre recepción y práctica produciendo así nuevas cartografías del saber. Ese reciclaje de sonidos, imágenes o formas implica una navegación incesante por los meandros de la historia de la cultura -navegación que termina volviéndose el tema mismo de la práctica artística. ¿No es el arte, en palabras de Marcel Duchamp, "un juego entre todos los hombres de todas las épocas"? La postproducción es la forma contemporánea de ese juego.

Cuando un músico utiliza un *sample*, sabe que su propio aporte podrá ser retomado y servir como material de base para una nueva composición. El o ella considera normal que el tratamiento sonoro aplicado al *trozo* escogido pueda a su vez generar

otras interpretaciones, y así sucesivamente. Con las músicas surgidas del *sampling*, el *fragmento* no representa nada más que un punto que sobresale en una cartografía móvil. Está inmerso en una cadena y su significación depende en parte de la posición que ocupa en ella. De la misma manera, en un foro de discusión *on line*, un mensaje adquiere su valor en el momento en que es retomado y comentado por alguien más. Así la obra de arte contemporánea no se ubicaría como la conclusión del "proceso creativo" (un "producto finito" para contemplar), sino como un sitio de orientación, un portal, un generador de actividades. Se componen combinaciones a partir de la producción, se navega en las redes de signos, se insertan las propias formas en líneas existentes.

Lo que auna todas las figuras del uso artístico del mundo es esa difuminación de las fronteras entre consumo y producción. "Incluso si es ilusorio y utópico", explica Dominique Gonzalez-Foerster, lo importante es introducir una especie de igualdad, suponer que entre yo —que estoy en el origen de un dispositivo, de un sistema— y el otro, las mismas capacidades, la posibilidad de una idéntica relación, le permiten organizar su propia historia como respuesta a la que acaba de ver, con sus propias referencias. ¹²

En esta nueva forma de cultura que podríamos calificar de cultura del uso o cultura de la actividad, la obra de arte funciona pues como la terminación temporaria de una red de elementos interconectados, como un relato que continuaría e reinterpretaría

¹² Catálogo de la exposición "Dominique Gonzalez-Foerster, Pierre Huyghe, Philippe Parreno", Museo de Arte moderno de la Ciudad de París, 1999, p. 82.

los relatos anteriores. Cada exposición contiene el resumen de otra; cada obra puede ser insertada en diferentes programas y servir para múltiples escenarios. Ya no es una terminal, sino un momento en la cadena infinita de las contribuciones.

La cultura del uso implica una profunda mutación del estatuto de la obra de arte. Superando su papel tradicional, en cuanto receptáculo de la visión del artista, funciona en adelante como un agente activo, una partitura, un escenario plegado, una grilla que dispone de autonomía y de materialidad en grados diversos, ya que su forma puede variar desde la mera idea hasta la escultura o el cuadro. Al convertirse en generador de comportamientos y de potenciales reutilizaciones, el arte vendría a contradecir la cultura "pasiva" que opone las mercancías y sus consumidores, *haciendo funcionar* las formas dentro de las cuales se desarrollan nuestra existencia cotidiana y los objetos culturales que se ofrecen para nuestra apreciación. ¿Y acaso hoy podría compararse la creación artística con un deporte colectivo, lejos de la mitología clásica del esfuerzo solitario? "Los observadores hacen los cuadros", decía Marcel Duchamp; y es una frase incomprensible si no la remitimos a la intuición duchampiana del surgimiento de una cultura del uso, para la cual el sentido nace de una colaboración, una negociación entre el artista y quien va a contemplar la obra. ¿Por qué el sentido de una obra no provendría del *uso* que se hace de ella tanto como del sentido que le da el artista? Este es el sentido de lo que podríamos aventurarnos a llamar un *comunismo formal*.

I

EL USO DE LOS OBJETOS

La diferencia entre los artistas que producen obras a partir de objetos ya producidos y los que actúan *ex nihilo* es la que percibía Karl Marx en *La ideología alemana* entre "los instrumentos de producción naturales" (el trabajo de la tierra, por ejemplo) y "los instrumentos de producción creados por la civilización". En el primer caso, prosigue Marx, los individuos están subordinados a la naturaleza. En el segundo caso, están en relación con un "producto del trabajo", es decir, con el *capital*, mezcla de labor acumulada e instrumentos de producción. Entonces "no se mantienen unidos sino por el intercambio", un comercio interhumano encarnado por un tercer término, el dinero.

El arte del siglo veinte se desarrolla siguiendo un esquema análogo; la Revolución Industrial hace sentir sus efectos pero con retraso. Cuando Marcel Duchamp expone en 1914 un portabotellas y utiliza como "instrumento de producción" un objeto fabricado en serie, traslada a la esfera del arte el proceso capitalista de producción (trabajar a partir del *trabajo acumulado*) basando el papel del artista en el mundo de los intercambios: se emparenta de pronto con el comerciante cuyo trabajo consiste en desplazar un producto de un sitio a otro.

Duchamp parte del principio de que el consumo es también un modo de producción, al igual que Marx cuando escribe en su *Introducción a la crítica de la economía política* que "el consumo es igualmente y de manera inmediata producción; así como en la naturaleza el consumo de elementos y sustancias químicas es producción de la planta". Sin contar que "en la alimentación, que es una forma de consumo, el hombre produce su propio cuerpo". Así un producto no se volvería realmente un producto sino en el acto de consumo, puesto que "un vestido no se vuelve un vestido real más que en el acto de llevarlo puesto; una casa deshabitada no es de hecho una casa real". Más aún, al crear la necesidad de una nueva producción, el consumo constituye a la vez su motor y su motivo. Esa es la primera virtud del *ready-made*: establecer una equivalencia entre elegir y fabricar, consumir y producir. Lo cual es difícil de aceptar en un mundo gobernado por la ideología cristiana del esfuerzo ("Trabajarás con el sudor de tu frente") o la del obrero-héroe stajanovista.

En su ensayo *La invención de lo cotidiano: las artes de hacer?* Michel de Certeau examina los movimientos disimulados bajo la superficie lisa del par Producción-Consumo, mostrando que el consumidor, lejos de la pura pasividad a la que se lo suele reducir, se dedica a un conjunto de operaciones asimilables a una verdadera "producción silenciosa" y clandestina. Servirse de un objeto es forzosamente interpretarlo. Utilizar un producto

³ Michel de Certeau, *La invención de lo cotidiano, 1: las artes de hacer*, Universidad Iberoamericana, México, 1999.

es a veces traicionar su concepto; y el acto de leer, de contemplar una obra de arte o de mirar un film significa también saber desviarlos: el uso es un acto de micropiratería, el grado cero de la postproducción. Al utilizar su televisor, sus libros, sus discos, el usuario de la cultura despliega así una retórica de prácticas y de "trampas" que se emparenta con una enunciación, un lenguaje mudo cuyas figuras y cuyos códigos es posible inventariar.

A partir de la lengua que se le impone (el *sistema* de la producción), el locutor construye sus propias frases (los *actos* de la vida cotidiana), reapropiándose así de la última palabra de la cadena productiva mediante microbricolajes clandestinos. La producción se torna pues "el léxico de una práctica", es decir, la materia mediadora a partir de la cual se articulan nuevos enunciados en lugar de representar un resultado cualquiera. Lo que realmente importa es lo que hacemos con los elementos puestos a nuestra disposición. Somos entonces locatarios de la cultura; la sociedad es un texto cuya regla lexical es la producción, una ley que corroe desde adentro los usuarios supuestamente pasivos a través de las prácticas de postproducción. Cada obra, sugiere Michel de Certeau, *es habitable a la manera de un departamento alquilado*. Al escuchar música, al leer un libro, producimos nuevas materias aprovechando cada vez más medios técnicos para organizar esa producción: zappeadores, grabadores, computadoras, bajadas en MP3, herramientas de selección, de recomposición, de recorte... Los artistas "postproductores" son los obreros calificados de esa reapropiación cultural.

1. El uso del producto, de Duchamp a Jeff Koons

La apropiación es en efecto el primer estadio de la postproducción; ya no se trata de fabricar un objeto, sino de seleccionar uno entre los que existen y utilizarlo o modificarlo de acuerdo con una intención específica. Marcel Broodthaers decía que "después de Duchamp el artista es el autor de una definición" que vendría a sustituir la de los objetos que escoge. Sin embargo, la historia de la apropiación (que aún no se ha escrito) no es el objetivo de este libro, que sólo destacará algunas de sus figuras útiles para la comprensión del arte más reciente. De modo que si el procedimiento de la apropiación hunde sus raíces en la historia, el relato que voy a ofrecer comienza con el *ready-made* que representa su primera manifestación conceptualizada, pensada en relación con la historia del arte. Cuando expone un objeto manufacturado (un portabotellas, un urinario, una pala de nieve) en tanto que obra mental, Marcel Duchamp desplaza la problemática del *proceso creativo* poniendo el acento sobre la mirada dirigida por el artista hacia un objeto, en detrimento de cualquier habilidad manual. Afirma que el acto

de elegir basta para fundar la operación artística, al igual que el acto de fabricar, pintar o esculpir: "darle una idea nueva" a un objeto es ya una producción. Duchamp completa así la definición de la palabra "crear": es insertar un objeto en un nuevo escenario, considerarlo como un personaje dentro de un relato.

En los años sesenta, la principal diferencia entre el nuevo realismo europeo y el pop americano reside en la naturaleza de la mirada que se dirige al consumo. Arman, César o Daniel Spoerri parecen fascinados por el acto de consumir en sí mismo, cuyas reliquias exponen. Para ellos el consumo es verdaderamente un fenómeno abstracto, un mito cuyo sujeto invisible parecería irreductible a toda figuración. A la inversa, Andy Warhol, Claes Oldenburg o James Rosenquist dirigen sus miradas hacia la compra, el impulso visual que empuja a que un individuo adquiera tal o cual producto; el objetivo entonces no es tanto documentar un fenómeno sociológico sino explotar una nueva materia iconográfica. Se interrogan sobre todo acerca de la publicidad y la mecánica de la frontalidad visual, mientras que los europeos exploran el mundo del consumo a través del filtro de la gran metáfora orgánica privilegiando el valor de uso de las cosas por encima de su valor de cambio. Los nuevos realistas se interesan por lo tanto más en el uso impersonal y colectivo de las formas que en sus utilizaciones individuales, como lo atestiguan admirablemente los trabajos de los "afichistas" Raymond Hains o Jacques de la Villéglé: el autor anónimo y múltiple de las imágenes que recogen y exponen como obras es la ciudad misma.

Nadie consume, "eso" se consume. Daniel Spoerri muestra la poesía de los restos de comida, Arman la de los tachos de basura y los depósitos, César expone el automóvil compactado, una vez llegado al término de su destino como vehículo. Exceptuando a Martial Raysse, el más "americano" de los europeos, siempre se trata de mostrar el desenlace del proceso del consumo al que otros se habrían abocado. Los nuevos realistas inventaron así una especie de postproducción al cuadrado; su tema ciertamente es el consumo, pero un consumo efectuado de una manera abstracta y generalmente anónima, mientras que el pop explora los condicionamientos visuales (publicidad, *packaging*) que acompañan el consumo masivo. Al recuperar objetos ya usados, los nuevos realistas son los primeros paisajistas del consumo, los autores de las primeras naturalezas muertas de la sociedad industrial.

Con el pop art la noción de consumo constituía en cambio un tema abstracto ligado a la producción en masa, que sólo adquirirá un valor concreto una vez que se vincule de nuevo con deseos individuales a comienzos de los años ochenta. Los artistas que reivindicaron el *simulacionismo* consideraron entonces la obra de arte como una "mercancía absoluta" y la creación como un simple *ersatz* del acto de consumir. *Compro, luego existo*, como escribiera entonces Barbara Kruger. Se trata de mostrar el objeto desde la perspectiva de la compulsión de comprar, desde el deseo, a medio camino entre lo inaccesible y lo disponible. Tal es la tarea del marketing que representa el verdadero tema de las

obras simulacionistas. Haim Steinbach dispone así objetos fabricados en serie o antigüedades en estanterías minimalistas o monocromas. Sherrie Levine expone copias fieles de obras de Joan Miró, Walker Evans o Edgar Degas. Jeff Koons pega publicidades, recupera iconos kitsch o coloca pelotas de básquet suspendidas dentro de immaculados contenedores. Ashley Bickerton realiza un autorretrato compuesto por logos de las marcas que utiliza en la vida cotidiana.

Entre los simulacionistas, la obra surge de un contrato que estipula la idéntica importancia del consumidor y el artista proveedor. Koons utiliza entonces a los objetos como condensadores de deseo, puesto que "El sistema capitalista occidental concibe el objeto como una recompensa por el trabajo efectuado o por el éxito (...). Y una vez acumulados esos objetos definen la personalidad del yo, realizan y expresan sus deseos"⁴. Koons, Levine o Steinbach se presentan pues como verdaderos intermediarios, *agentes del deseo*" cuyos trabajos representan meros simulacros, imágenes nacidas más de un estudio de mercado que de una supuesta "necesidad interior", de valor más bajo. El objeto de consumo ordinario se duplica en otro, puramente virtual, que designa un "estado inaccesible", una carencia (Jeff Koons). El artista consume el mundo en lugar del observador y por su cuenta. Dispone los objetos en vidrieras que neutralizan la noción de uso en favor de una especie de intercambio interrumpido,

⁴ Ann Goldstein: Jeff Koons, en catálogo *Afforest of signs*, MOCA, Los Angeles, 1989.

⁵ Exposición "Les courtiers du désir", Centro Pompidou, 1987.

dentro del cual se sacraliza el momento de la *presentación*. Entonces a través de la estructura genérica de las estanterías que utiliza, Haim Steinbach insiste en su predominio dentro de nuestro universo mental: no miramos sino lo que está bien mostrado, es decir que no deseamos sino lo que es deseado por otros. Los objetos que instala sobre esas estanterías de madera y fórmica "han sido comprados o recogidos, acondicionados, puestos juntos y comparados. Podemos desplazarlos, acomodarlos de una manera particular, pero una vez embalados se separan de nuevo; y siguen siendo objetos como cuando los encontramos en un negocio".⁶ El tema de su trabajo no es otra cosa que aquello que ocurre en cualquier intercambio.

⁶ "They are bought or taken, placed, matched, and compared. They are moveable, arranged in a particular way, and when they get packed they are taken apart again, and they are as permanent as objects are when you buy them in a store."

2. El mercado de pulgas, forma dominante del arte de los 90

Liam Gillick explica que "En los años ochenta una gran parte de la producción artística parecía indicar que los artistas hacían sus compras en los negocios adecuados. Ahora se diría que los nuevos artistas también han salido a hacer compras, pero en negocios inapropiados, en toda clase de negocios".⁷

Podríamos representar el paso de los años ochenta a los años noventa yuxtaponiendo dos fotografías: la primera sería la vidriera de un negocio, la segunda mostraría un mercado de pulgas o una galería comercial en un aeropuerto. De Jeff Koons a Rirkrit Tiravanija, de Haim Steinbach a Jason Rhoades, un sistema formal ha sustituido a otro y el sistema visual dominante se acerca al mercado al aire libre, al bazar, a la feria, reunión temporaria y nómada de materiales precarios y productos de diversas procedencias. El reciclaje (un método) y la disposición caótica (una estética) suplantán como matrices formales a la vidriera y los anaqueles.

⁷ En el catálogo "No man's time", CNAC Villa Arson, 1991.

¿Por qué el mercado se volvió el referente omnipresente de las prácticas artísticas contemporáneas? En primer lugar, porque representa una forma colectiva, una aglomeración caótica, proliferante e incesantemente renovada, que no depende de la autoridad de un único autor: un mercado se constituye con múltiples contribuciones individuales. En segundo término, porque en el caso del mercado de pulgas se trata de un lugar donde se reorganiza más o menos la producción del pasado. Y por último, porque encarna y materializa flujos y relaciones humanas que tienden a desencarnarse con la industrialización del comercio y la aparición de la venta por Internet.

El mercado de pulgas es pues el lugar donde convergen productos de múltiples procedencias a la espera de nuevos usos. La vieja máquina de coser puede convertirse en una mesa de cocina y un objeto publicitario de 1975 servir para decorar el comedor. En un homenaje involuntario a Marcel Duchamp, se trata de darle "una nueva idea" a un objeto. Un objeto anteriormente utilizado de acuerdo con el concepto para el cual fue producido encuentra nuevos usos potenciales en los puestos del mercado de pulgas.

En 1996, Dan Cameron retomó la oposición de Claude Lévi-Strauss entre "lo crudo y lo cocido" como título de una de sus exposiciones: por un lado, artistas que transforman los materiales y los tornan irreconocibles (lo cocido); por el otro, aquellos que preservan el aspecto singular de los materiales (lo crudo). La forma-mercado es el lugar por excelencia de la crudeza. Una ins-

talación de Jason Rhoades, por ejemplo, se presenta como una composición unitaria hecha de objetos que sin embargo conservan su autonomía expresiva, a la manera de los cuadros de Arcimboldo. En términos formales, su trabajo se muestra más cercano de lo que parece al de Rirkrit Tiravanija. *Untitled (Peace sells)*, realizado por este último en 1999, se presenta como un exuberante muestrario de elementos dispares que atestiguan claramente una repugnancia al formateo de lo variado, perceptible en todos sus trabajos. Pero Tiravanija organiza los múltiples elementos que componen sus instalaciones de modo tal que se destaque su valor de uso, mientras que Rhoades pone en escena objetos que parecen dotados de una lógica autónoma, indiferente ante el ser humano. Advertimos allí una o varias líneas rectoras, estructuras imbricadas unas en otras, pero sin que los átomos reunidos por el artista se fusionen completamente dentro de un todo orgánico. Cada objeto parece resistirse a su unificación en una imagen coherente, conformándose con fundirse en subconjuntos a veces trasplantados de una estructura a otra. El ámbito de formas al que se refiere Rhoades evoca así la heterogeneidad de los puestos de un mercado y las ambulaciones que implica: "Se trata de relaciones con la gente, mi padre y yo, o los tomates con la calabaza, los porotos con las algas, de las algas con el maíz, del maíz con la tierra y de la tierra con los alambrados". Al referirse explícitamente, al menos en sus comienzos, a los mercados populares californianos, sus instalaciones son la imagen enloquecedora de un mundo sin ningún centro

posible, que se derrumba por todos los costados bajo el peso de la producción y la imposibilidad práctica del reciclaje. Al visitarlas, presentimos que el arte ya no tiene la tarea de proponer una síntesis artificial entre elementos heterogéneos, sino más bien generar "masas críticas" formales a través de las cuales la estructura familiar del mercado se convierte en un inmenso almacén de venta en serie o incluso en una monstruosa ciudad del desecho. Sus trabajos se componen de materiales y herramientas, pero a una escala desmesurada: "montones de tubos, montones de herramientas, montones de telas, todas esas cosas en cantidades industriales. ...".⁸ Rhoades adapta *junk fair* americana a las dimensiones de Los Ángeles a través de la experiencia de manejar un automóvil, capital dentro de su trabajo. Cuando le piden que justifique la evolución de su pieza *Perfect world*, responde: "El verdadero gran cambio en mi nuevo trabajo es el auto". Circulando en su Chevrolet Caprice, estaba "en [su] cabeza y afuera, dentro y fuera de la realidad", mientras que la adquisición de una Ferrari modifica su relación con la ciudad y con su trabajo: "Manejar entre el taller y diversos lugares es manejar físicamente, es una inmensa energía, pero ya no es un paseo de ensueño como antes".⁹ El espacio de la obra es el espacio urbano atraviesa-

⁸ "It's about relationships to people, like me and my dad, or tomatoes to squash, beans to weeds, and weeds to the corn, the corn to the ground and the ground to the extension cords." Y luego: "pile of pipes, pile of clamps, pile of paper, pile of fabric, all these industrial quantities of things..." En Jason Rhoades, *Perfect world*, catálogo de la exposición en el Deichtorhallen de Hamburgo, Oktagon, 2000.
⁹ Ídem.

do a una determinada velocidad; los objetos que subsisten por lo tanto son o bien enormes, o bien reducidos al tamaño del habitáculo del vehículo, que desempeña el papel de una herramienta óptica que permite seleccionar formas.

El trabajo de Thomas Hirschhorn pone en escena espacios de intercambio, así como lugares dentro de los cuales el individuo pierde el contacto con lo social y termina incrustándose contra un fondo abstracto: un aeropuerto internacional, vidrieras de grandes tiendas, la administración de una empresa... En sus instalaciones, hojas de papel metálico o de película plástica envuelven las formas vagas de lo cotidiano que uniformizadas así se proyectan en monstruosas formas-redes proliferantes y tentaculares. El trabajo arriba sin embargo a la forma-mercado en la medida en que introduce dentro de esos lugares típicos de la economía mundializada elementos de resistencia y de información: panfletos políticos, recortes de artículos periodísticos, televisores, imágenes mediáticas. El visitante que se mueve en los ambientes de Hirschhorn atraviesa incómodamente un organismo abstracto, denso y caótico. Puede identificar los objetos que encuentra, diarios, productos, vehículos, objetos usuales, pero bajo la forma de espectros viscosos, como si un virus informático hubiera asolado el espectáculo del mundo para reemplazarlo por un *ersatz* modificado genéticamente. Tales productos usuales son mostrados en estado larval, como otras tantas matrices monstruosas interconectadas en una red capilar que no conduce a ninguna parte —lo que constituye en sí mismo un comentario sobre la economía.

Un malestar semejante rodea las instalaciones de George Adeagbo, que ofrecen una imagen de la economía de recuperación africana a través de un laberinto de viejas tapas de discos, objetos de desecho o recortes de diarios que dan a leer notas personales análogas a un diario íntimo, como irrupción de la conciencia humana en lo profundo de la miseria de los escaparates.

A partir de fines del siglo XVIII, el término de mercado se ha alejado de su referente físico para designar más bien el proceso abstracto de la venta y la compra. En el bazar, explica el economista Michel Henochsberg, "la transacción supera el simplismo frío y reductivo con que la disfraza la modernidad",¹⁰ asumiendo su estatuto original de negociación entre dos personas. El comercio es ante todo una forma de relación humana, e incluso un pretexto destinado a producir una relación. Así toda transacción podría definirse como "un encuentro logrado de historias, afinidades, deseos, coerciones, chantajes, pieles, tensiones".

El arte procura darles una forma y un peso a los procesos más invisibles. Cuando aspectos enteros de nuestra existencia caen en la abstracción por obra del cambio de escala de la mundialización, cuando las funciones básicas de nuestra vida cotidiana poco a poco se ven transformadas en productos de consumo (incluidas las relaciones humanas, que se vuelven un verdadero engranaje industrial), parece bastante lógico que los artistas traten de *rematerializar* esas funciones y esos procesos, y devolverle

¹⁰ Michel Henochsberg, *Nous nous sentions comme une sale espèce*, ed. Denoël, París, 1999, p. 239.

un cuerpo a lo que se sustrae de nuestra mirada. No en tanto que objetos, lo que implicaría caer en la trampa de la reificación, sino en tanto que soportes de experiencias; al esforzarse en romper la lógica del espectáculo, el arte nos restituye el mundo en tanto que experiencia por vivir.

Puesto que el sistema económico nos despoja progresivamente de esa experiencia, quedan por inventar modos de representación de esa realidad no vivida. Una serie de pinturas de Sarah Morris, que representa las fachadas de las sedes de grandes empresas multinacionales al estilo de la abstracción geométrica, les devuelve así su localización física a unas marcas que parecerían puramente inmateriales. Según la misma lógica, las pinturas de Miltos Manetas toman como temas las redes de la web y el poder de la informática, pero bajo el aspecto de los objetos que nos permiten acceder a ello, las computadoras, situadas en un ambiente doméstico. El éxito actual del mercado o del bazar entre los artistas contemporáneos proviene de un deseo de volver palpables de nuevo esas relaciones humanas que la economía posmoderna ubica en la burbuja financiera. Pero la misma inmaterialidad se revela sin embargo como una ficción, modera Michel Henochsberg, en la medida en que los datos que nos parecen más abstractos -los grandes precios rectores de las materias primas o de la energía, por ejemplo- son en realidad objeto de negociaciones que a veces lindan con lo arbitrario.

La obra de arte puede entonces consistir en un dispositivo formal que genera relaciones entre personas o surgir de un proceso

social-un fenómeno que he descripto con el nombre de estética relacional cuya principal característica es considerar el intercambio interhumano en tanto que objeto estético de pleno derecho.

Con *Everything NT\$20 (Chaos minimal)*, Surasi Kusolwong apila sobre estantes rectangulares monocromos, en una gama de colores vivos, miles de objetos fabricados en Tailandia: remeras, artefactos de plástico, canastos, juguetes, utensilios de cocina... Las pilas de colores vivos disminuyen poco a poco, como los *stacks* de Félix González-Torres, ya que los visitantes de la exposición pueden llevarse los objetos a cambio de un poco de dinero depositado en grandes urnas transparentes de vidrio ahumado que evocan explícitamente las esculturas de Roben Morris. Lo que hace notar claramente el dispositivo de Kusolwong es el universo de la transacción: la diseminación de los productos multicolores en las salas de la exposición y el llenado progresivo de las cajas con monedas y billetes proporcionan una imagen concreta del intercambio comercial. Cuando Jens Haaning organiza en Friburgo una tienda de productos importados de Francia a precios evidentemente inferiores a los habituales en Suiza, también está cuestionando las paradojas de una economía falsamente "mundializada" y le asigna al artista el papel de un contrabandista.

II

EL USO DE LAS FORMAS

Si un espectador me dice: "el film que vi es malo", le digo:
"es culpa tuya, porque ¿qué hiciste para que el diálogo fuera bueno?".
Jean-Luc Godard

1. Los años '80 y el nacimiento de la cultura DJ: hacia un comunismo de las formas

Durante los años ochenta, la democratización de la informática y la aparición del sampling permitieron el surgimiento de un paisaje cultural cuyas figuras emblemáticas son los DJs y los programadores. El remixador se ha vuelto más importante que el instrumentista, la fiesta *rave* más excitante que un recital. La supremacía de las culturas de la apropiación y del reprocesamiento de las formas introduce una moral: las obras pertenecen a todo el mundo, parafraseando a Philippe Thomas. El arte contemporáneo tiende a abolir la propiedad de las formas, en todo caso perturba sus antiguas jurisprudencias. ¿Nos dirigiríamos hacia una cultura que abandonaría el copyright en beneficio de una gestión del derecho de acceso a las obras, hacia una especie de esbozo del *comunismo de las formas*?

Guy Debord publica en 1956 el *Modo de empleo del desvío**

* Traducimos "desvío" por *détournement* porque es su sentido más general, aunque deben tenerse en cuenta para el uso teórico y metafórico del término en los párrafos que siguen sus otras acepciones: "malversación, desfalco, secuestro, corrupción, rapto". (N.T.)

"En su conjunto, la herencia literaria y artística de la humanidad debe ser utilizada con fines de propaganda partidaria. [...] Todos los elementos, tomados de cualquier parte, pueden ser objeto de nuevos abordajes. [...] Todo puede servir. Es obvio que no solamente podemos corregir una obra o integrar diferentes fragmentos de obras perimidas dentro de una nueva, sino también cambiar el sentido de esos fragmentos y alterar de todas las maneras que se consideren buenas lo que los imbéciles se obstinan en llamar citas".

Con la Internacional Letrista y la Internacional Situacionista que le sucede a partir de 1958 aparece pues una noción nueva, la del desvío artístico, que podríamos describir como un uso político del *ready-made recíproco* de Duchamp (quien daba el ejemplo de un "Rembrandt utilizado como tabla de planchar"). Tal "reutilización de elementos artísticos preexistentes en una nueva unidad" es una de las herramientas que contribuyen a superar la actividad artística como arte "separado" ejecutado por productores especializados. La Internacional Situacionista recomienda el desvío de las obras existentes con miras a "reapasionar la vida cotidiana" privilegiando la construcción de situaciones vividas en desmedro de la fabricación de obras que entrañen la división entre actores y espectadores de la existencia. Para Guy Debord, Asger Jorn y Gil Wolman, principales artífices de la teoría del desvío, las ciudades, los edificios y las obras deben ser considerados como elementos de decoración o instrumentos festivos y lúdicos. Los situacionistas pregonan la práctica de la *deriva*, téc-

nica de atravesamiento de los diversos ámbitos urbanos como si se tratara de estudios de cine. Las situaciones que se intentan construir son obras vividas, efímeras e inmateriales, un "arte de la fuga del tiempo" reacio a cualquier fijación. La tarea que se proponen consiste en erradicar con herramientas tomadas del léxico moderno la mediocridad de una vida cotidiana alienada ante la cual la obra de arte cumple la función de pantalla o de premio de consolación, puesto que no representa nada más que la materialización de una falta. "Es curioso, -escribe Anselm Jappe-, observar cuan semejante es la condena situacionista de la obra de arte a la concepción psicoanalítica que ve en la obra la sublimación de un deseo irrealizado."¹¹

El desvío situacionista no representa una opción discrecional dentro de un registro de técnicas artísticas, sino el único modo de utilización posible del arte -que no representa nada más que un obstáculo para la consumación del proyecto vanguardista. Todas las obras del pasado, afirma Asger Jorn en su ensayo *Pintura desviada* (1959), deben ser "reinvertidas" o desaparecer. Por lo tanto, no puede existir un "arte situacionista", sino un uso situacionista del arte que pasa por su depreciación. El *Informe sobre la construcción de situaciones...* que publica Guy Debord en 1957 incita pues a utilizar las formas culturales existentes "negándoles todo valor propio". El desvío, como lo precisará más adelante en *La sociedad del espectáculo*, "no es una negación del

¹¹ Anselm Jappe, *Guy Debord*, Anagrama, Barcelona, 1998.

estilo, sino el estilo de la negación", que Asger Jorn define como "un juego debido a la capacidad de desvalorización".

Si bien el desvío de obras preexistentes es un procedimiento que actualmente se utiliza con frecuencia, los artistas ya no recurren a ello para "desvalorizar la obra de arte", sino para hacer uso de ella. De la misma manera que las técnicas dadaístas fueron utilizadas por los surrealistas con un fin constructivo, el arte actual manipula los procedimientos situacionistas sin pretender la abolición total del arte. Señalemos que un artista como Raymond Hains, genial ejecutante de la deriva e instigador de una infinita red de signos interconectados, sería en este caso un precursor. Los artistas ejecutan actualmente la postproducción como una operación neutra, de suma cero, allí donde los situacionistas tenían por objeto corromper el valor de la obra desviada, es decir, combatir el capital cultural. Michel de Certeau escribe que la producción es un capital a partir del cual los consumidores pueden realizar un conjunto de operaciones que los convierten en locatarios de la cultura.

Mientras que las recientes tendencias musicales han banalizado el desvío, las obras de arte ya no se perciben como obstáculos, sino como materiales de construcción. Cualquier DJ trabaja hoy a partir de principios heredados de la historia de las vanguardias artísticas: desvío, *ready-mades* recíprocos o asistidos, desmaterialización de la actividad.

Según el músico japonés Ken Ishii, "La historia de la música tecno se asemeja a la de Internet. Ahora cualquiera puede com-

poner músicas infinitamente. Músicas que se fragmentan cada vez más en géneros diferentes de acuerdo con la personalidad de cada uno. El mundo entero estará colmado de músicas diversas, personales, que a su vez inspirarán más y más. Estoy seguro de que en adelante surgirán sin cesar nuevas músicas".¹²

Durante su *set*, un DJ toca discos, es decir, productos. Su trabajo consiste a la vez en proponer un recorrido personal por el universo musical (su *playlist*) y enlazar dichos elementos en un determinado orden, cuidando sus enlaces al igual que la construcción de un ambiente (actúa en caliente sobre la multitud de bailarines y puede reaccionar ante sus movimientos). Además, puede intervenir físicamente en el objeto que utiliza, practicando el *scratching* o por medio de toda una serie de acciones (filtros, regulación de los parámetros de la consola de mezcla, ajustes sonoros, etc.). Su *set* se emparenta con una exposición de objetos que Marcel Duchamp hubiese llamado "*ready-mades* asistidos": productos más o menos "modificados" cuyo encañamiento produce una *duración* específica. Así se percibiría el estilo de un DJ por su capacidad para habitar una red abierta (la historia del sonido) y por la lógica que organiza los enlaces entre los fragmentos que toca. El *deejaying* implica una cultura del uso de las formas que vincula entre sí al rap, la música tecno y todos sus derivados posteriores.

¹² Guillaume Bara, *La Techno*, Libro, París, 1999.

DJ Mark the 45 king: "Yo no robo toda su música, me sirvo de la pista de batería, me sirvo del pequeño bip de aquel, me sirvo de tu línea de bajo, mientras que tú no tienes que hacer ni una jodida cosa más".¹³

Clive Campbell, alias Kool Herc, practicaba ya en los años setenta una forma primitiva del *sampling*, el *breakbeat*, que consiste en aislar una frase musical y reiterarla sin fin, pasando de una copia a otra de un mismo disco de vinilo.

Deejaying arte contemporáneo: las figuras son similares.

Cuando el *cross fader* de la consola de mezcla está en el medio, las dos pistas se tocan juntas: Pierre Huyghe presenta juntos una entrevista con John Giorno y un film de Andy Warhol. El *pitcher* permite controlar la velocidad del disco: *24 Hour Psycho* de Douglas Gordon. *Toasting, rap, talk over*. Angela Bulloch suplantó la banda sonora del film *Solaris* de Andrei Tarkovski.

Cut: Alex Bag graba pasajes de un programa de televisión; Candice Breitz aísla breves fragmentos de imagen y los empalma. *Playlists*: Para su proyecto común *Cine Libertad Bar Lounge* (1996), Douglas Gordon proponía una selección de films censurados en el momento de su aparición, mientras que Rirkrit Tiravanija construía alrededor de esa programación un marco de sociabilidad.

En nuestra vida cotidiana, el intersticio que separa a la producción del consumo se achica día a día. Podemos producir una obra

¹³ S. H. Fernando Jr., *The new beats*, Kargo, 2000.

musical sin saber tocar una sola nota de música, sirviéndonos de discos existentes. Ms en general, el consumidor *customize* y adapta los productos que compra a su personalidad o a sus necesidades. El *zappinges* también una producción, la producción tímida del tiempo alienado del ocio: con el dedo en el botón se construye una programación. Pronto el *Do it yourself* alcanzó a todas las capas de la producción cultural; los músicos de Coldcut acompañarán sus álbumes *Let us play* (1997) con un CD-rom que permita que uno mismo remixe las pistas del disco.

El *consumidor extático* de los años '80 desaparece en favor de un consumidor inteligente y potencialmente subversivo: el usuario de las formas. La cultura DJ niega la oposición binaria entre *la proposición del emisor y la participación del receptor*, que está en el centro de muchos debates del arte moderno. El trabajo de un DJ consiste en la concepción de un encadenamiento dentro del cual las obras se deslicen unas en otras, representando al mismo tiempo un producto, una herramienta y un soporte. El productor no es más que un simple emisor para el siguiente productor, y todo artista se mueve en lo sucesivo dentro de una red de formas contiguas que se encastran hasta el infinito. El producto puede servir para hacer una obra, la obra puede volver a ser un objeto; se instaura una rotación determinada por el uso que se hace de las formas.

Angela Bulloch: "Cuando Donald Judd hacía muebles, siempre decía algo así como: una silla no es una escultura porque no se la puede ver cuando uno está sentado encima. De modo que

su valor funcional le impide ser un objeto de arte, pero pienso que eso no tiene ningún sentido".

La cualidad de una obra depende de la trayectoria que describe dentro del paisaje cultural. Elabora un encadenamiento entre formas, signos, imágenes.

Mike Kelley, en su instalación *Test room containing multiple stimuli known to elicit curiosity and manipulatory responses* (1999), se dedica a una verdadera arqueología de la cultura modernista, organizando la confluencia de fuentes iconográficas cuanto menos heterogéneas: los decorados de Naguchi para los ballets de Martha Graham, algunas experiencias científicas sobre las reacciones de los niños ante la violencia televisiva, las de Harlow sobre la vida afectiva de los monos, la performance, el video y la escultura minimalista. Otra de sus obras, *Framed & frame (Miniature reproduction "Chinatown wishing well" built by Mike Kelley after "miniature reproduction seven star cavern" built by Prof. H. K. Lu)*, reconstruye y descompone en dos instalaciones distintas el "Pozo de los deseos" del Barrio Chino de Los Angeles como si la escultura votiva popular y su marco turístico (una tapia rodeada de rejas) "perteneciera a categorías diferentes". El conjunto efectivamente mezcla además universos estéticos heterogéneos: el kitsch sino americano, la estatuaria budista y cristiana, el aerosol de los autores de graffiti, las infraestructuras turísticas, las esculturas de Max Emst y el arte informal. Con *Framed & frame*, Mike Kelley se abocó a "restituir las formas que habitualmente sirven para representar lo informe", representando la confusión visual, el esta-

do amorfo de la imagen, "la inestabilidad de las culturas que se chocan unas con otras". Tales choques que representan la experiencia cotidiana del habitante de las ciudades de comienzos del siglo veintiuno, representan igualmente el tema de la obra de Kelley. Su trabajo describe el crisol caótico de la cultura global en el cual se vierten alta y baja cultura, oriente y occidente, arte y no-arte, una infinidad de registros icónicos y de modos de producción. La separación en dos del *Chinatown wishing well*, aparte de que obliga a pensar su marco en tanto que "entidad visual distinta", más generalmente indica el tema fundamental de Kelley: el recorte, es decir, la manera en que nuestra cultura funciona mediante trasplantes, injertos y descontextualizaciones. El marco es a la vez un indicador, un dedo que señala lo que hay que mirar, y un límite que le impide al objeto enmarcado caer en la inestabilidad, en lo informal, vale decir, en el vértigo de lo *no-referenciado*, de la cultura "salvaje". En primera instancia, las significaciones son producidas por un enmarcado social. *Meaning es confused spatiality, framed*, advierte el título de un texto de Kelley; al que podríamos traducir así: "toda significación es una espacialidad vaga, confusa, pero enmarcada".

La alta cultura se basa en una ideología del zócalo y el enmarque, la exacta delimitación de los objetos que promueve, encasillados en categorías y regulados por códigos de presentación. La cultura popular en cambio se desarrolló con la exaltación de lo ilimitado, el mal gusto, la transgresión -lo que no significa que no produzca su propio sistema de *marcos*. El trabajo de Kelley procede

mediante cortocircuitos entre esos dos focos donde el marco cerrado de la cultura museística se mezcla con la vaguedad que rodea a la cultura pop.

El recorte, gesto fundante del trabajo de Kelley, aparece como la figura principal de la cultura contemporánea: incrustaciones de la iconografía popular en el sistema del gran arte, descontextualización del objeto hecho en serie, desplazamiento de las obras del repertorio canónico hacia contextos triviales... El arte del siglo veinte es un arte del montaje (la sucesión de imágenes) y del recorte (la superposición de imágenes).

Los *Garbage drawings* de Mike Kelley (1988), por ejemplo, tienen su origen en la representación de los desperdicios en los dibujos animados. Podemos relacionarlos con la serie *Walt Disney Productions* de Bertrand Lavier, en donde los cuadros y las esculturas que constituyen el trasfondo de una aventura de Mickey en el Museo de Arte Moderno publicada en 1947 se convierten en obras reales, Mike Kelley escribió: "El arte debe ocuparse de lo real, aunque poniendo en cuestión todas las concepciones de lo real. Transforma siempre la realidad en fachada, en representación, y en una construcción. Pero también plantea la pregunta sobre el porqué de esa construcción".¹⁴ Y esas razones, esos motivos se expresan mediante marcos, zócalos, vidrieras mentales. Al recortar formas culturales o sociales (una escultura votiva,

¹⁴ "Art must concern itself with the real, but it throws any notion to the real into question. It always turns the real into a façade, a representation, and a construction. But also it raises questions about the motives of that construction."

dibujos animados, decorados de teatro, dibujos de niños maltratados) y volverlas a *representar* en otro contexto, Kelley utiliza las formas en tanto que herramientas cognitivas, por ende liberadas de su condicionamiento original.

John Armleder manipula fuentes igualmente heterogéneas: objetos seriales, indicadores estilísticos, obras de arte, mobiliario... Podría considerarse como el prototipo del artista posmoderno; sobre todo fue uno de los primeros que comprendió que hacía falta reemplazar lo más rápido posible la noción moderna de *novedad* por una noción más operativa. Después de todo, explicaba, la idea de novedad no era nada más que un estimulante. Le parecía inconcebible "ir al campo, pararse delante de un roble y decir: ¡pero yo a esto ya lo he visto!". El fin del *telos* modernista (las nociones de progreso y de vanguardia) abre un nuevo espacio para el pensamiento; en adelante se trata de darle un valor positivo a la *remake*, articular usos, poner en relación formas, en lugar de la búsqueda heroica de lo inédito y de lo sublime que caracterizaba al modernismo. Armleder emparenta el arte del *shopping* y del *display* -adquirir objetos y disponerlos de una determinada manera- con las producciones cinematográficas que se califican peyorativamente de *clase B*. Un film de clase B se inscribe en un género determinado (el *western*, el terror o el *thriller*), del cual es un subproducto barato, aunque conserva la libertad de introducir variantes dentro de la grilla rígida que le permite existir al limitarlo. Para John Armleder, el arte moderno en su totalidad constituye un género perimido con el cual se puede

jugar, así como Don Siegel, Jean-Pierre Melville y, actualmente, John Woo o Quentin Tarantino se complacen en manipular las convenciones del cine negro. Sus trabajos muestran así un uso desfasado de las formas, de acuerdo con un principio de escenificación que privilegia las *tensiones* entre elementos triviales y otros reputados como serios: una silla de cocina está ubicada debajo de un cuadro geométrico abstracto, chorros de pintura a lo Larry Poons rodean una guitarra eléctrica. El aspecto austero y minimalista de las obras de Armleder en los años ochenta refleja los clisés inherentes a ese modernismo de clase B. "Podría creerse que compro piezas de mobiliario por sus virtudes formales y dentro de una perspectiva formalista-explica Armleder-. Digamos que la elección de un objeto proviene de una decisión *englobante* que es formalista, pero ese sistema favorece decisiones totalmente externas a la forma: mi elección final se burla del sistema un tanto rígido que utilizo en un principio. Si busco un sofá bauhausiano de cierta longitud, termino llevando un mueble Luis XVI. Mi trabajo se socava a sí mismo: todas las justificaciones teorizables resultan negadas o burladas por la ejecución de la obra."¹⁵

En el trabajo de Armleder, la copresencia de cuadros abstractos y de mobiliario postbauhaus transforma a estos en elementos rítmicos, exactamente como el *Selector* de los primeros tiempos del hip hop que mezclaba discos con el *cross fader* de su

¹⁵ Nicolas Bourriaud y Eric Troncy, "Entrevista con John Armleder", *Documents sur l'art*, n° 6, otoño de 1994.

consola de sonido. "Una pintura de Bernard Buffet sola no está muy bien; pero una pintura de Bernard Buffet con un Jan Vercruyse se vuelve algo extraordinario."¹⁶

El comienzo de los años '90 asiste a una inflexión en el trabajo de Armleder hacia un uso más abierto de la subcultura. Bolas de discoteca, pilas de neumáticos, videos de películas de clase B, la obra de arte se vuelve el sitio de un permanente *scratching*. Cuando recupera las esculturas de plexiglás realizadas en los años 70 por Lynda Benglis, contra un fondo de papel pintado tipo op art, actúa como un remixador de realidades. Cuando Bertrand Lavier superpone una heladera y un sillón (brandt sobre Rué de Passy) o dos perfumes (n° 5 sobre Shalimar), injertando unos objetos en otros, propone un cuestionamiento lúdico de la categoría "escultura". Su *TV Painting (1986)* muestra siete pinturas de Fautrier, Lopicque, De Stael, Lewensberg, On Kawara, Yves Klein y Lucio Fontana, difundidas mediante televisores cuyos tamaños corresponden al formato de la obra original. En el trabajo de Lavier, las categorías, los géneros y los modos de representación son los que generan las formas y no a la inversa. El encuadre fotográfico produce así una escultura y no una foto. La idea de "pintar un piano" desemboca en un piano recubierto por una capa de pintura expresionista. La visión de una vidriera de un negocio pintada con yeso genera una pintura abstracta. Muy cercano a Armleder y a Mike Kelley, Bertrand Lavier toma

¹⁶ Ídem.

como materiales las categorías instituidas que delimitan nuestra percepción de la cultura. Armleder las considera como subgéneros en la clase B del modernismo; Kelley deconstruye sus figuras para confrontarlas con las prácticas de la cultura popular; Lavier muestra cómo las categorías artísticas (la pintura, la escultura, el zócalo, la fotografía), irónicamente tratadas como hechos innegables, producen por sí solas formas que constituyen su más aguda crítica.

Podría pensarse que tales estrategias de reactivación y *deejaying* de las formas visuales representan una reacción frente a la superproducción, frente a la inflación de las imágenes. "El mundo está saturado de objetos", decía ya Douglas Huebler en los años sesenta -añadiendo que no deseaba producir más. Si la proliferación caótica de la producción conducía a los artistas conceptuales a la desmaterialización de la obra de arte, en los artistas de la postproducción suscita estrategias de mixtura y de combinaciones de productos. La superproducción ya no es vivida como un *problema*, sino como un ecosistema cultural.

2. La forma como escenario: un modo de utilización del mundo (cuando los escenarios se vuelven formas)

Los artistas de la postproducción inventan nuevos usos para las obras, incluyendo las formas sonoras o visuales del pasado en sus propias construcciones. Pero asimismo trabajan en un nuevo recorte de los relatos históricos e ideológicos, insertando los elementos que los componen dentro de escenarios alternativos.

Porque la sociedad humana está estructurada mediante relatos, *libretos* inmatrimiales más o menos reivindicados como tales, que se traducen en maneras de vivir, relaciones con el trabajo o con el ocio, con instituciones o con ideologías. Quienes deciden en economía proyectan escenarios en el mercado mundial. El poder político elabora planificaciones, discursos de previsión. Vivimos en el interior de esos relatos. Así la división del trabajo sería el escenario dominante para el empleo; la pareja casada heterosexual, el escenario sexual dominante; la televisión y el turismo, el escenario privilegiado para el ocio. "Somos prisioneros del escenario del capitalismo tardío",¹⁷ escribe Liam Gillick.

¹⁷ "We are all caught within the scenario play of late capitalism. Some artists manipulate the techniques of 'prevision' in such a way as to allow the motivation to show."

Para los artistas que actualmente contribuyen al surgimiento de una *cultura de la actividad*, las formas que nos rodean son las materializaciones de esos relatos. Tales narraciones "plegadas" y encerradas en todos los productos culturales, aunque también en nuestro entorno cotidiano, reproducen escenarios comunitarios que están más o menos implícitos: así un teléfono celular o un traje, un género de emisión televisiva, un logo empresarial, inducen comportamientos y promueven valores colectivos, visiones del mundo.

Los trabajos de Liam Gillick cuestionan la línea divisoria entre ficción e información, redistribuyendo ambas nociones a partir de un concepto de *escenario* considerado desde el punto de vista social, es decir, como el conjunto de los discursos de previsión y planificación mediante los cuales el universo socio económico, aunque también las fábricas de imaginarios de Hollywood, inventan el presente. "La producción de escenarios es uno de los principales elementos que permiten mantener el nivel de movilidad y de invención que necesita el aura dinámica de la así llamada economía de mercado."¹⁸ Los artistas de la postproducción utilizan esas formas y las descifran a los fines de producir líneas narrativas divergentes, relatos alternativos. Así como nuestro inconsciente intenta escapar como puede de la supuesta fatali-

¹⁸ "The production of scenarios is one of the key components required in order to maintain the level of mobility and reinvention required to provide the dynamic aura of so-called free-market economy". LIAM GILLICK, "Should the future help the past?" En catálogo D. Gonzalez-Foerster, Pierre Huyghe, Philippe Parreno, MAMVP, 1999.

dad del relato familiar por el psicoanálisis, el arte hace conscientes los escenarios colectivos y nos propone otros recorridos por la realidad, gracias a las mismas formas que materializan los relatos impuestos.

Al manipular las formas disgregadas del escenario colectivo, vale decir, no considerándolas como hechos indiscutibles sino como estructuras precarias de las que se sirven como herramientas, los artistas producen los espacios narrativos singulares cuyas puestas en escena constituyen sus obras. Es el uso del mundo lo que permite crear nuevos relatos, mientras que su contemplación pasiva somete las producciones humanas al espectáculo comunitario. No está por un lado la creación viva y por el otro el peso muerto de la historia de las formas: los artistas de la postproducción no hacen diferencias de naturaleza entre su trabajo y el de los demás, ni entre sus propios gestos y los de los observadores.

RIRKRIT TIRAVANJA

En los trabajos de Pierre Huyghe, Liam Gillick, Dominique Gonzalez-Foerster, Jorge Pardo o Philippe Parreno, la obra de arte representa el sitio de una negociación entre realidad y ficción, relato y comentario. El visitante de una exposición de Rirkrit Tiravanija, por ejemplo *Untitled (One revolution per minute)*, hace esfuerzos para discernir la frontera que separa la producción del artista de la suya propia. Un puesto de panqueques,

rodeado por una mesa invadida por los visitantes, domina el centro de un laberinto hecho de bancos, catálogos, cortinajes; cuadros y esculturas de los años ochenta (David Diaó, Michel Verjux, Alian Mc Collum.) escanden el espacio. ¿Dónde termina la cocina y dónde comienza el arte, cuando uno se enfrenta a una obra que consiste esencialmente en el consumo de un plato y en la cual los visitantes son inducidos a efectuar gestos cotidianos en el mismo rango que el artista? Esa exposición manifiesta claramente una voluntad de inventar nuevos vínculos entre la actividad artística y el conjunto de las actividades humanas, construyendo un espacio narrativo que captura obras y estructuras de lo cotidiano dentro de una forma-escenario tan diferente del arte tradicional como una fiesta *rave* lo es de un recital de rock.

El título de un trabajo de Rirkrit Tiravanija va acompañado siempre de la mención entre paréntesis: *lots of people*, mucha gente. La "gente" es uno de los componentes de la exposición. En lugar de limitarse a mirar un conjunto de objetos que se ofrecerá para su apreciación, las personas son llevadas a moverse entre ellos y a servirse de ellos. Será pues a través del uso que le da la población que la ocupa como se constituirá el sentido de la exposición, al igual que una receta de cocina no tiene sentido sino a partir del momento en que es realizada por alguien y luego apreciada por sus invitados. La obra proporciona una trama narrativa, una estructura a partir de la cual se forma una realidad plástica: espacios destinados a la realización de funciones cotidianas (poner música, comer, descansar, leer, discutir),

obras de arte, objetos. El visitante de una exposición de Rirkrit Tiravanija se ve confrontado así con el proceso de constitución del sentido de su propia vida a través de otro paralelo (y similar) al de la constitución del sentido de la obra. Como un director de cine, Tiravanija es unas veces activo y otras pasivo, incitando a los actores para que adopten una actitud específica y luego dejándolos improvisar; poniendo manos a la obra antes de dejar tras de sí una simple receta o unos restos. Produce así modos de sociabilidad en parte impredecibles, una *estética relacional* cuya principal característica sería la movilidad. Su obra está hecha de alojamientos precarios, campamentos, *workshop*, encuentros temporarios y trayectos; el verdadero tema de la obra de Tiravanija es el nomadismo y a través de la problemática del viaje es como podemos examinar realmente su universo formal. En Madrid, filma el trayecto entre el aeropuerto y el Centro Reina Sofía donde participa en una exposición (*Untitled, para Cuellos de Jarama to Torrejon de Ardoz to Coslada to Reina Sofía*, 1994). Para la Bienal de Lyon expone el auto que le permitió llegar hasta el museo (*Buen viaje, Señor Ackermann*, 1995). *On the road with Jiew, Jeaw, Jieb, Sri and Moo* (1998) consiste en un viaje con cinco estudiantes de la universidad de Chiang Mai desde Los Angeles hasta el lugar de la exposición, Filadelfia. Ese largo recorrido era documentado en video, con fotografías y en un diario de viaje por Internet, presentado en el Philadelphia Museum antes de terminar siendo un catálogo en CD-rom.

Tiravanija también reconstruye estructuras arquitectónicas en las que ha estado, a semejanza del inmigrante que realiza el inventario de los lugares que ha dejado: su departamento del *lower east side* reconstruido en Colonia, uno de los ocho estudios del *Context studio* de Nueva York que había frecuentado (*Rehearsal studio* n° 6), la galería Gavin Brown transformada en Amsterdam en un local de ensayo. Su trabajo nos muestra un universo hecho de habitaciones de hotel, restaurantes, negocios, cafés, lugares de trabajo, puntos de encuentro y campamentos (la tienda de *Cine de ciudad*, 1998). Los tipos de espacio que propone Tiravanija son los que forman la cotidianidad del viajero desarraigado: todos son espacios públicos, excepto su propio departamento, cuya forma lo acompaña al extranjero como un fantasma de su vida pasada.

El arte de Tiravanija tiene siempre una relación con el don o la apertura de un espacio. Nos ofrece las formas de su pasado, sus herramientas, y transforma en sitios accesibles para todos los lugares en donde expone, como en su primera exposición neoyorquina para la cual invitó a los indigentes a tomar una sopa. Habría que relacionar tal actitud (y la imagen de artista que se desprende de ella) con la generosidad inmediata de la cultura tailandesa, en la cual los monjes budistas gozan de una mendicidad institucional.

La precariedad está en el centro del universo formal de Rirkrit Tiravanija; nada es perdurable, todo es movimiento; el trayecto entre dos lugares es privilegiado con respecto al lugar en sí mismo, y los encuentros son más importantes que los individuos

que los ocasionan. Los músicos de *una jam session*, la clientela de un café o un restaurante, los niños de una escuela, el público de un espectáculo de títeres, los invitados a una comida: otras tantas comunidades temporales que sus trabajos organizan y materializan en estructuras que son igualmente atractores de humanidad. Al asociar entonces las nociones de comunidad y lo efímero, Tiravanija se opone a la idea de que una identidad sería indisoluble o permanente; nuestra etnia, nuestra cultura nacional y nuestra misma personalidad no son más que el equipaje que uno lleva consigo. El nómada que describe la obra de Tiravanija es alérgico a las clasificaciones nacionales, sexuales o tribales. Ciudadano del espacio público internacional, no hace más que atravesarlas durante un tiempo determinado antes de adoptar una nueva identidad, es universalmente *exótico*. Conoce a personas de toda clase, como quien se vincula con desconocidos durante un viaje a un lugar remoto. Podríamos afirmar pues que uno de los modelos formales de su trabajo es el aeropuerto, ese lugar de tránsito donde los individuos van de comercio en comercio, de información a información, formando parte de microcomunidades reunidas a la espera de un destino. Las obras de Tiravanija son los accesorios y los decorados de un escenario planetario, de un escrito *in progress* cuyo tema sería: cómo habitar el mundo sin residir en ninguna parte.

PIERRE HUYGHE

Si Tiravanija le propone al público de sus exposiciones unos modelos de relatos posibles cuyas formas conjugan el arte y la vida cotidiana, Pierre Huyghe organiza su trabajo como una crítica de los relatos modelos que nos propone la sociedad. Las *sitcoms*, por ejemplo, le suministran a un público popular marcos imaginarios con los que puede identificarse. Sus guiones son escritos a partir de lo que se llama una *biblia*, un documento que precisa el carácter general de la acción y de los personajes y el marco en el que estos deben moverse. En el mundo que describe Pierre Huyghe subyacen estructuras narrativas más o menos coercitivas, cuya versión más suave es la *sitcom*, estructuras que la práctica artística tiene la misión de poner en funcionamiento para que aparezca su lógica restrictiva antes de volver a ponerlas a disposición de un público capaz de reapropiarse de ellas. Tal visión del mundo no está lejos de la teoría de Michel Foucault sobre la organización del poder: una "micropolítica" difunde de arriba a abajo en la escala social unas ficciones ideológicas que prescriben modos de vida y organizan tácitamente el sistema de dominación. En 1996, Pierre Huyghe proponía fragmentos de guiones de Kubrick, de Tati, de Godard, a los candidatos de sus sesiones de casting (*Múltiples guiones*). Un individuo que lee el guión de *2001, odisea del espacio* en un escenario no hace más que amplificar un proceso que atraviesa la totalidad de nuestra vida social: recitamos un texto escrito *en otra parte*. Y ese texto

se llama ideología. Se trata pues de aprender a convertirse en el intérprete crítico de esos libretos, jugando con ellos y construyendo luego comedias de situación que llegarían a superponerse a los relatos impuestos. El trabajo de Pierre Huyghe pretende sacar a la luz esos guiones implícitos e inventar otros que nos volverían más libres; si los ciudadanos pudieran participar en la elaboración de la *biblia* de la *sitcom* social en lugar de descifrar sus lineamientos, ganarían en autonomía y libertad.

Al fotografiar a unos obreros en plena labor y al exponer luego esa imagen mientras se hacían esos trabajos en un panel de cartelera urbana que está ubicado encima de la obra en construcción (*Obra Barbés-Rochecouart*, 1994), propone una imagen del trabajo en tiempo real: la actividad de un grupo de obreros en una obra urbana nunca se documenta y la representación en este caso la reproduce como si fuera un comentario en directo. Porque en la obra de Huyghe la representación en diferido es el punto cardinal de la falsificación social; se propone devolverles su palabra a los individuos, mostrando la invisible tarea de doblaje mientras se está realizando. *Dubbing*, un video que muestra a actores mientras están post sincronizando un film en lengua francesa, contribuye a esclarecer plenamente ese proceso de despojamiento: el grano de la voz representa y manifiesta la singularidad de un habla que los imperativos de la comunicación mundializada minimizan o borran. El subtítulo contra la versión original. Estandarización global de los códigos. Tales pretensiones no dejan de recordar las de Jean-Luc Godard en su época militante, cuando

tenía el proyecto de volver a filmar *Love Story* y repartirles cámaras a los obreros de las fábricas para contrarrestar la imagen burguesa del mundo, la imagen falsificada que la burguesía denomina "el reflejo de lo real". "En ocasiones —escribió— la lucha de clases es la lucha de una imagen contra una imagen y de un sonido contra otro sonido." De modo que Huyghe realiza una película sobre Lucie Doléne, una cantante francesa cuya voz utilizaron los estudios Walt Disney para la versión doblada del film *Blancanieves* (*Blancanieves Lucie*, 1997), donde ella aspira a reivindicar sus derechos sobre su voz. Un proceso similar preside su versión de *Tarde de perros*, donde el héroe del suceso policial original, cuyos derechos compró Sidney Lumet en el momento de los hechos, tiene finalmente la oportunidad de representar su propio papel anteriormente confiscado por Al Pacino. En ambos casos, los individuos se reapropian de su historia o su trabajo y lo real se desquita de la ficción. Todo el trabajo de Pierre Huyghe reside además en ese intersticio que los separa, alimentado por su activismo a favor de una democracia de los repartos sociales: doblaje contra redoblaje. El retorno del péndulo de la ficción hacia la realidad efectúa orificios en el espectáculo. "Se plantea la cuestión de saber si los actores no se habrán convertido en intérpretes", escribe Huyghe a propósito de sus afiches de trabajadores o transeúntes expuestos en el espacio urbano. Hay que dejar de interpretar el mundo, dejar de desempeñar el papel de extras en un reparto escrito por el poder, para convertirnos en sus actores o en sus coguionistas. Lo mismo sucede con las obras de arte: cuando Huyghe vuelve a

filmar plano por plano una película de Hitchcock o de Pasolini, cuando yuxtapone un film de Warhol y una entrevista sonora a John Giorno, significa que se considera *responsable* de esas obras, que les devuelve sus dimensiones de repartos que hay que volver a actuar, herramientas que permiten la comprensión del mundo actual. Jorge Pardo expresa una idea similar cuando explica que existen muchas cosas más interesantes que su trabajo, pero que sus obras son "un modelo para mirar las cosas". Tanto Huyghe como Pardo le devuelven al mundo de la *actividades* obras de arte del pasado. A través de su televisión pirata (*Móvil TV*, 1997), sus sesiones de castings o la creación de la *Asociación del tiempo liberado*, Huyghe fabrica estructuras que rompen la cadena de la interpretación en beneficio de figuras de la *actividad*, dentro de tales dispositivos, el mismo intercambio se vuelve el sitio de un uso, y la forma-escenario se torna una posibilidad de redefinir esa línea divisoria entre ocio y trabajo que sostienen el escenario colectivo. Huyghe trabaja como un montajista. Y "la noción política fundamental", escribió Jean-Luc Godard, es el montaje: una imagen nunca está sola, no existe sino contra un fondo (la ideología) o en relación con las que la preceden o la siguen. Al producir *imágenes que se sustraen* de nuestra comprensión de lo real, Huyghe efectúa un trabajo político; contrariamente a la idea común, no estamos saturados de imágenes, sino sometidos a la miseria de unas pocas imágenes, y de lo que se trata es de producir contra la censura. Llenar los blancos que constelan la imagen oficial de la comunidad.

Remake (1995) es un video rodado en un inmueble parisino, que reitera plano por plano la acción y los diálogos del film *La ventana indiscreta* de Alfred Hitchcock, reinterpretado por jóvenes actores franceses en el decorado de una ZAC* parisina. El video afirma la idea de una producción de modelos reactualizables infinitamente, sinopsis disponibles para la acción cotidiana.

Las casas sin terminar que sirven como decorados para *Inciviles* (1995), recuperación en este caso de *Uccellacci e uccellini* de Pasolini, representan entonces "un estado provisorio, un tiempo suspendido", dado que esas construcciones son dejadas en el olvido para evadir la ley fiscal italiana. En 1996, Pierre Huyghe les proponía a los visitantes de la exposición "Tráfico" un paseo en ómnibus a los muelles de Burdeos. Los viajeros podían mirar a lo largo de todo su recorrido nocturno un video que mostraba la imagen del trayecto que estaban recorriendo, pero en pleno día. El desfase entre el día y la noche, aunque también el leve retraso de lo real con respecto a la ficción debido a los semáforos y al tránsito, introducían una duda sobre la realidad de la experiencia; la superposición del tiempo real y de la puesta en escena producía entonces una potencial narración. Mientras que la imagen se convierte en un lazo firme que nos une a la realidad, una guía manifiesta de la experiencia vivida, el sentido de la obra proviene de un sistema de *diferencias*: diferencia entre el directo y el diferido, entre una pieza

* Sigla formada por las iniciales de *Zone d'aménagement concerté*, que literalmente se traduciría como "Zona de urbanización concertada", y que se refiere a ciertos edificios de París construidos en su momento por copropietarios y a bajos costos. (N.T.)

de Gordon Matta-Clark o un film de Warhol y la proyección de esas obras que hace Huyghe, entre tres versiones de un mismo film (*Atlantic*), entre la imagen del trabajo y la realidad del trabajo (*Barbés-Rochechoicart*), entre el sentido de una frase y su traducción (*Dubbing*), entre un momento vivido y su versión escenificada (*A dogday afternoon*). Es en la diferencia donde se cumple la experiencia humana. El arte es el producto de una separación.

Al volver a filmar una película plano por plano, se representa algo distinto de lo que se trataba en la obra original. Se muestra el tiempo que ha pasado, pero sobre todo se manifiesta una capacidad para moverse entre los signos, para habitarlos. Al volver a rodar un gran clásico de Alfred Hitchcock en el marco de una HLM* parisina y con actores desconocidos, Huyghe expone un esquema de acción desembarazado de su halo hollywoodense, afirmando así una concepción del arte como producción de modelos reactualizables infinitamente, como escenarios disponibles para la acción cotidiana. ¿Por qué no utilizar un film de ficción para observar mejor el trabajo de los obreros que construyen un edificio justo frente a nuestra ventana? ¿Y por qué no confrontar las palabras de *Uccellacci e uccellini* de Pasolini con un decorado de construcciones sin terminar en un suburbio italiano actual? ¿Por qué no utilizamos el arte para mirar el mundo en vez de aplastar nuestra mirada contra las formas que este pone en escena?

* Siglas de *Habitation à loyer modéré*, "Departamento de alquiler moderado", que se encontraría en la ZAC, véase nota anterior. (N.T.)

DOMINIQUE GONZALEZ-FOERSTER

Las *Habitaciones*, las *home-movies* y los entornos impresionistas de Dominique Gonzalez-Foerster llaman la atención de la crítica como "demasiado íntimos" o "demasiado atmosféricos". Sin embargo, ella explora la esfera doméstica poniéndola en relación con las problemáticas sociales más acuciantes; pero sucede que trabaja en el *grano* de la imagen más que en su composición. Sus instalaciones ponen en juego atmósferas, climas, "sensaciones de arte" indecibles, a través de un repertorio de imágenes a menudo difusas o desenfocadas -imágenes todavía sin ajustar. Ante una pieza de Gonzalez-Foerster le toca al observador la tarea de realizar la *mezcla sensible*, así como su retina debe dedicarse a realizar la *mezcla óptica* ante los punteados de Seurat. Con su cortometraje *Riyo* (1998), el observador debe además imaginar incluso los rasgos de los protagonistas, cuya discusión telefónica sigue el curso de un paseo en barco sobre el río que atraviesa Kyoto, sin que nunca se nos muestren sus rostros. Las fachadas de los inmuebles que ella filma ininterrumpidamente nos proporcionan el marco de la acción; como si en el conjunto de su trabajo la esfera de la intimidad fuera literalmente proyectada sobre objetos usuales y habitaciones, imágenes-recuerdo y planos de casas. No se contenta con mostrar al individuo contemporáneo enfrentado a sus obsesiones íntimas, sino las complejas estructuras del cine mental mediante el cual dicho individuo formaliza su experiencia, lo que ella denomina el *automontaje*, que parte

de una comprobación sobre la evolución de nuestros modos de vida. Porque "la tecnologización de los interiores", escribe, "transforma la relación con los sonidos y con las imágenes", llevando al individuo a que se convierta en una isla de montaje o una consola de mezcla de sonido, el programador de un *Home cinema*, el habitante de una zona de rodaje permanente que no es otra cosa que su propia existencia.

"Teléfono, cd, filmes, emisiones de radio y televisión, interiores audiovisuales, atmósfera acondicionada por las ondas."

También entonces estamos frente a una problemática que opone el universo del trabajo al de la tecnología, considerada como una fuente de nuevo encantamiento de lo cotidiano y como un modo de producción en sí. Su trabajo es un paisaje en el que las máquinas se han vuelto objetos apropiables, domesticables. Dominique Gonzalez-Foerster muestra el fin de la técnica como aparato de estado, su pulverización en la vida cotidiana en forma de computadoras-diarios íntimos, radio-despertadores o cámaras-lápices. El espacio doméstico no representa para ella el símbolo de un repliegue en uno mismo, sino el punto cardinal de una confrontación entre los escenarios sociales y los deseos íntimos, entre las imágenes recibidas y las imágenes proyectadas. Un espacio de proyección. Todo interior doméstico funciona a la manera del relato sobre uno mismo, constituye una escenificación de la vida cotidiana, pero también de una psique: recrear el departamento del cineasta Rainer Werner Fassbinder (*RWF*, 1993),

las habitaciones en que vivió, la decoración de los años setenta o un parque que se cruza al caer la tarde. Gonzalez-Foerster utiliza así el psicoanálisis en numerosos proyectos como una técnica que permite el surgimiento de nuevos escenarios; frente a una realidad personal bloqueada, el paciente procura reconstruir el relato de su vida en el plano de lo inconsciente, lo que le permite entonces controlar imágenes, comportamientos y formas que hasta ese momento se le escapaban. Ella le pide pues al visitante de la exposición que dibuje el plano de la casa donde vivía cuando era niño, o a la galerista Esther Schipper que le confíe objetos y recuerdos de infancia. El punto crucial de las experiencias de Gonzalez-Foerster es el dormitorio que, reducido a un esquema afectivo (algunos objetos, colores), materializa el acto de la memoria no solamente emocional sino estético, dado que su organización plástica en sus instalaciones remite al arte minimalista.

Su universo, compuesto de objetos afectivos y planos coloreados, se aproxima al cine experimental y a las *home movies* de Jonas Mekas; el trabajo de Gonzalez-Foerster, que impresiona por su homogeneidad, parece constituir una *película* de formas domésticas sobre la cual se proyectan imágenes. Presenta estructuras donde llegarán a inscribirse recuerdos, lugares y hechos cotidianos. Esa película mental es objeto de un tratamiento más elaborado que la trama narrativa, que sin embargo es lo suficientemente abierta como para incorporar las vivencias del espectador e incluso incentivar su propia memoria, como durante una sesión psicoanalítica. Frente a su trabajo, ¿deberíamos ejer-

cer una *mirada flotante*, análoga a la *escucha flotante* con que el analista permite que el oleaje de recuerdos se conforme en una materia sensible? El universo de Dominique Gonzalez-Foerster se caracteriza por ese aspecto ambiguo, a la vez íntimo y personal, austero y libre, que constituyen los contornos de todos los relatos de la vida cotidiana.

LIAM GILLICK

El trabajo de Liam Gillick se presenta como un conjunto de estratos de información (archivos, escenas, afiches, carteles, libros); esas obras podrían constituir el decorado de un film o la realización espacial de un libreto. Vale decir, el relato que constituye su obra circula en torno y a través de los elementos que expone, sin que éstos se limiten a ilustrarlo. Pero cada uno de tales objetos funciona como un escenario plegado que contendría indicios provenientes de ámbitos de saber paralelos (arte, industria, urbanismo, política.). A través de personajes históricos que desempeñan un papel capital en la historia aunque permanezcan en la sombra (Ibuka, el vicepresidente de Sony; Erasmus Darwin, el hermano libertario del teórico de la evolución de las especies; Robert Mac Namara, secretario de Defensa norteamericano durante la guerra de Vietnam), Gillick elabora herramientas de exploración que tienden a volver inteligible nuestra época. Procura así destruir la frontera existente entre

las articulaciones narrativas de la ficción y las de la interpretación histórica, estableciendo nuevas conexiones entre documental y ficción. La intuición de la obra de arte como herramienta analítica de los escenarios le permite reemplazar la sucesión empírica del historiador ("esto es lo que pasó") con relatos que proponen posibilidades alternativas para pensar el mundo actual, escenarios utilizables y modalidades de acción. Para ser verdaderamente pensado y *visto*, lo real debe insertarse dentro de relatos de ficción; la obra de arte según Gillick, que integra hechos sociales en la ficción de un universo formal coherente, debe a su vez generar usos potenciales de ese mundo, una suerte de logística mental que favorezca el cambio. Así como las exposiciones de Rirkrit Tiravanija, las de Liam Gillick implican también la participación del público, aunque sin ostentación; su obra se compone de mesas de negociación, extrañas *plataformas de discusión*, escenarios vacíos, paneles para afiches, mesas de dibujo, pantallas, salas de información, es decir, estructuras colectivas, abiertas, a la manera de las *ágoras* concebidas por los urbanistas de los años setenta. "Intento alentar a la gente", declara, "para que acepte que la obra de arte presentada en una galería no es la resolución de ideas y de objetos." El mantenimiento de la leyenda de la obra de arte como problema resuelto ha contribuido a aniquilar la acción del individuo o de los grupos sobre la historia. Si bien las formas expuestas por Liam Gillick parecen confundirse con el decorado de la alienación cotidiana (logos, elementos de archivos burocráticos y oficinas, salas de reunión,

espacios específicos de la abstracción económica), sus títulos y los relatos a los que remiten evocan decisiones que hay que tomar, incertidumbres o compromisos posibles. Las formas que produce parecen estar siempre en suspenso; mantienen la ambigüedad en cuanto a su porción de "terminado" e "inacabado". Para su exposición "Erasmus is late in Berlin" (1996), cada panel del muro de la galería Schipper & Krome estaba cubierto de un color diferente, pero la capa de pintura se detenía a media altura con unas visibles pinceladas. Nada es más violentamente ajeno al mundo industrial que ese estado de no-terminación, que esas mesas fabricadas rápidamente o esas labores de pintura abandonadas antes de terminar. Un objeto manufacturado no podría quedar inconcluso. El carácter "incompleto" de las obras de Gillick plantea una pregunta para la memoria obrera: ¿a partir de qué momento en el desarrollo del proceso industrial la mecanización borró las últimas huellas de intervención humana? ¿Qué papel juega el arte moderno en ese proceso? Los modos de producción en masa anulan el objeto como escenario para afirmar mejor su carácter previsible, controlable, rutinario. Hace falta reintroducir lo imprevisible, la incertidumbre, el *juego*; así algunas piezas de Liam Gillick pueden ser realizadas por otros, dentro de la tradición funcionalista inaugurada por Moholy-Nagy. *Inside now, we walked into a room with Coca-Cola painted walls* (1998) es un mural que debe ser pintado por varios asistentes siguiendo reglas precisas: se trata de intentar acercarse pincelada tras pincelada al color de la famosa gaseosa, en un proceso idéntico, dado que

es efectuado por fábricas locales a partir del polvo suministrado por Coca-Cola Company. De manera similar, durante una exposición de la cual era curador, Gillick les pidió a dieciséis artistas ingleses que le enviaran sus instrucciones para que él mismo realizara las piezas en el lugar (Galería Gio Marconi, 1992).

Los materiales utilizados provienen de la arquitectura empresarial: plexiglás, acero, cables, madera tratada o aluminio pintado. Al conectar la estética del arte minimalista con el diseño tapizado de las empresas multinacionales, Liam Gillick establece un paralelismo entre el modernismo universalista y los *Reaganomics*, entre el proyecto de emancipación de las vanguardias y el protocolo de nuestra alienación por una economía "moderna". Estructuras paralelas: la *Black box* de Tony Smith se convierte con Gillick en un *Projected think tank*. Las mesas de documentación que se hallaban en las exposiciones de arte conceptual organizadas por Seth Siegelaub sirven ahora para leer ficción; la escultura minimalista se transforma en elemento para un juego de rol. La grilla modernista surgida de la utopía de la Bauhaus y del constructivismo se enfrenta con su recuperación política, es decir, con el conjunto de motivos mediante los cuales el poder económico asentó su dominación. ¿Acaso no fueron estudiantes de la Bauhaus quienes concibieron durante la Segunda Guerra Mundial los bunkers del famoso *Muro del Atlántico** Esa arqueología del modernismo es particularmente perceptible en una serie de piezas realizadas a partir de su libro *La isla de la discusión, El gran centro de conferencias* (1997), una ficción que pone en escena a un "grupo de reflexión

sobre los grupos de reflexión". Apoyadas en el vocabulario formal de Donald Judd, instaladas en lo alto, llevan títulos que remiten a funciones por cumplir dentro de un marco empresarial: *Discussion island resignation platform, conference screen, dialogue platform, moderation platform...* La fenomenología apreciada por los artistas del arte minimalista se transforma así en un monstruoso conductismo burocrático; la *Gestalttheorie* se convierte en procedimiento publicitario. Las obras de Liam Gillick, al igual que las de Carl Andre, representan zonas antes que esculturas, unas zonas cuya señalética constituyen: aquí deberían resignarse, aquí discutir, proyectar imágenes, hablar, legislar, negociar, pedir consejo, dirigir, preparar algo. Pero tales formas, que proyectan escenarios posibles, implican que aquel que las observa elabore otras por sí mismo.

MAURIZIO CATTELAN

Sin título (1993): acrílico sobre tela, 80 x 100 cm. La tela está rasgada tres veces en forma de Z, alusión a la Z del Zorro pero en el estilo de Lucio Fontana. En esa obra muy simple, a la vez minimalista y de acceso inmediato, se hallan todas las figuras que componen el trabajo de Cattelan: el desvío caricaturesco de las obras del pasado, la fábula moralista, pero sobre todo la manera insolente de ingresar violentamente en el sistema de los valores que sigue siendo la principal característica de su estilo, y

que consiste en tomar las formas al pie de la letra. Mientras que la desgarradura de una tela es para Fontana un gesto simbólico y transgresor, Cattelan nos hace percibir ese acto en su acepción más común, la utilización de un arma, y como el gesto de un justiciero de opereta. El gesto vertical de Fontana desembocaba en la infinitud del espacio, en el optimismo modernista que imaginaba un más allá de la tela, algo sublime al alcance de la mano. Su recuperación (en zigzag) de parte de Cattelan sume a Fontana en lo ridículo, asociándolo a una serie televisiva de Walt Disney ("Zorro") que era casi contemporánea suya. El zigzag es el movimiento más utilizado por Cattelan; es un movimiento esencialmente cómico, chaplinesco, que corresponde a un deambular entre las cosas. El artista zigzagueante realiza fintas, su andar incierto provoca risa, pero envuelve las formas que roza remitiéndolas a su estatuto de accesorios y decoración. *Sin título* (1993) es enteramente una obra programática, tanto desde el punto de vista de la forma como del método; el zigzag es verdaderamente su signo distintivo. Si consideramos las numerosas "recuperaciones" que ha realizado, notamos que el método es siempre idéntico: la estructura formal parece familiar, pero una capa de significaciones surge casi de manera insidiosa para trastornar radicalmente nuestra percepción. Las formas de Maurizio Cattelan nos muestran siempre elementos familiares doblados como por una voz en off por anécdotas crueles o sarcásticas. En *Mi tío*, de Jacques Tati, un hombre mira a una portera que despluma un pollo. Imita entonces el cacareo del animal haciendo

sobresaltar a la pobre mujer persuadida de que el animal acaba de resucitar.

Es un efecto análogo al que producen la mayoría de las obras de Cattelan, cuando "simula" el grito del Zorro sobre un Fontana, cuando se oyen las Brigadas Rojas ante una obra que evoca a Smithson o a Kounellis, cuando pensamos en una tumba frente a un agujero a la manera de los *earthworks* de los años sesenta. Cuando instala un asno vivo dentro de una galería neoyorquina bajo una araña de cristal (1993), alude indirectamente a los doce caballos que expuso Iannis Kounellis en la galería LAttico de Roma, en 1969. Pero el título de la obra (*Warning! Enter at your own risk. Do not touch, do not feed, no smoking, no photographs, no dogs, thank you*) invierte radicalmente el sentido de la obra, despojándola de su historicidad y su simbólica vitalista para orientarla hacia el sistema de representación en el sentido más espectacular del término: lo que vemos es un espectáculo burlesco bajo una estricta vigilancia, cuyos límites exteriores son puramente jurídicos. El animal vivo no se presenta como bello, ni como nuevo, sino como una propuesta a la vez peligrosa para el público y prodigiosamente problemática para el galerista. La referencia a Kounellis no es gratuita, ya que parece claro que el *arte povera* representa la principal matriz formal de la obra de Maurizio Cattelan en lo que respecta a la composición de sus imágenes y la ubicación en el espacio de los elementos dispuestos como *ready-mades*. El hecho es que rara vez utiliza objetos seriales ni tampoco la tecnología. Su registro formal contiene

más elementos naturales (Iannis Kounellis, Giuseppe Penone) o antropomórficos (Giulio Paolini, Alighiero y Boetti). No se trata de influencias, menos aún de un homenaje al arte povera, sino de una especie de "disco duro" lingüístico, por otra parte muy discreto, que refleja una educación visual italiana.

En 1968, Pier Paolo Calzolari expone *Sin título (Malina)*, instalación en la que pone en escena a un perro albino pegado al muro en un ambiente donde aparecen un montículo de tierra y bloques de hielo. Uno piensa también en la exhibición de animales de Cattelan con caballos, asnos, perros, avestruces, palomas y ardillas. Excepto que los animales de este último no simbolizan nada, no remiten a ningún valor trascendente, se contentan con encarnar tipos, personajes o situaciones; el universo simbólico desarrollado por el arte povera o Joseph Beuys se desintegra en la fábula cattelaniana bajo la presión de un eruptivo "espíritu maligno" que confronta las formas con sus contradicciones y que rechaza violentamente ser habitado por cualquier clase de valor positivo.

Esa manera de invertir las formas modernistas contra la ideología que las vio nacer (contra la ideología moderna de la emancipación, contra lo sublime), aunque también contra el medio artístico y sus creencias, atestigua una ferocidad caricaturesca más que un vulgar cinismo. Algunas de sus exposiciones podrían evocar a Michael Asher o a Jon Knight en la medida en que tienden a revelar las estructuras económicas y sociales del sistema del arte centrándose en el galerista o en el espacio de exposi-

ción. Pero muy rápidamente la referencia conceptual cede su lugar a otra impresión, más difusa, de una real personalización de la crítica que remite a la forma de la fábula, como veremos más adelante, pero también a una voluntad real de perjudicar. En 1993, Cattelan realiza pues una pieza que ocupa la totalidad del espacio de la galería Massimo De Carlo, en Milán, y que únicamente es visible desde la vidriera. El artista terminará confesando: "Quería sacar así a Massimo De Carlo afuera de la galería durante un mes".

Un espíritu maligno como el del eterno *mal alumno* escandido en el fondo de la clase. Por lo cual tenemos la impresión de que Cattelan considera su repertorio formal como un conjunto de *tareas que hay que hacer* y de figuras impuestas, como una especie de programa escolar que el artista-díscolo se da el gusto de desviar hacia el chiste. Una de sus primeras piezas importantes, *Edizioni dell'obbligo* (1991), se compone de libros escolares cuyas tapas y títulos han sido modificados por niños en una especie de desquite burlesco contra cualquier programa. En cuanto a las colgaduras y telas del arte povera y del anti-form de los años sesenta, le sirven para... fugarse del Castello di Rivara donde participaba en su primera exposición colectiva importante, en 1992: "Me gustaba mirar lo que hacían los otros artistas, cómo reaccionaban ante la situación. Ese trabajo no era solamente metafórico, era también una herramienta: la noche anterior a la inauguración, pasé por la ventana y me fugué". La obra presentada no era nada más que esa escala improvisada hecha de

trapos atados unos con otros y puesta sobre la fachada del castillo. Siguiendo el mismo principio, Cattelan expone en 1998, durante Manifesta II en Luxemburgo, un olivo plantado en un inmenso cuadrilátero de tierra. Un observador apresurado podría creer que es una remake de Beuys o de Penone; pero el elemento vegetal no participa finalmente para nada en el sentido de la obra, que se articula en torno de la sintaxis ofensiva desarrollada por el artista: tantear los límites físicos e ideológicos de los individuos y las comunidades, poner a prueba las posibilidades y sobre todo la paciencia de las instituciones.

Félix González-Torres utilizaba un repertorio formal historizado a fin de revelar sus basamentos ideológicos y constituir un nuevo alfabeto de combate contra las normas sexuales. Cattelan en cambio desplaza las formas que manipula hacia el conflicto y la comedia: búsqueda de conflictos con los operadores del sistema del arte a través de trabajos cada vez más embarazosos, coercitivos o molestos; descubrimiento de la comedia que subyace en las relaciones de fuerza dentro de dicho sistema por medio de grillas narrativas que desvían hacia lo grotesco la historia del arte reciente. En una palabra, su comportamiento de artista consiste en orientar las formas que manipula hacia la delincuencia.

PIERRE JOSEPH: LITTLE DEMOCRACY

Nuestras vidas se desarrollan ante un fondo cambiante de imágenes, en medio de flujos de información que envuelven a la vida cotidiana. Toneladas de imágenes son formateadas como productos o destinadas a hacer que se vendan otros objetos; hay masas de información que circulan. El proyecto artístico de Pierre Joseph consiste en inscribir un sentido en ese entorno; no se trata de una enésima postura crítica, sino de una práctica productiva análoga a la de quien se orienta en una red, establece un itinerario o surfea sobre ruedas. En primer lugar, trata sobre las condiciones de aparición y funcionamiento de las imágenes, partiendo del postulado de que en adelante estamos en el interior de una inmensa zona-imagen y ya no frente a las imágenes; el arte no es un espectáculo más, sino un ejercicio de *recorte*. Joseph desarrolla una relación lúdica e instrumental con las formas, que manipula, contrasta o adapta a nuevos usos, estableciendo diferentes procesos de reactivación. El arte minimalista le sirve así como escenario de juego para *Escondidas killer* (1991). El arte abstracto sostiene una exposición en forma de juego de pistas (*La búsqueda del tesoro o la aventura del espectador disponible*, 1993), y las obras de Delaunay o Maurizio Nannuci son recicladas en los decorados para nuevas escenas del film en que se mueven sus *Personajes para reactivar*. En 1992, "rehace" también piezas que le interesan: Lucio Fontana, Jasper Johns, Helio Oiticica, Richard Prince... Tal instrumentalización de la cultura no atestigua

la existencia de una desenvoltura con respecto a la historia todo lo contrario, funda las condiciones de un comportamiento libre en una sociedad de consumo dirigido. Porque en Joseph el reciclaje de las formas y de las imágenes constituye las bases de una moral: hay que inventar modos de habitar el mundo. Sufrir una forma en el ámbito político tiene un nombre preciso, la dictadura. Una democracia en cambio apela a un permanente juego de roles, una discusión infinita, apela a la negociación. "Es el más charlatán de los regímenes políticos", decía Hannah Arendt. Por lo tanto, parece completamente lógico que Pierre Joseph eligiera el título de *Little Democracy* para designar el conjunto de los *personajes vivos para reactivar* que ha concebido. Tales personajes, el primero de los cuales apareció en 1991, se dejan ver bajo la forma de una tabla llevada por un extra "instalado" en la galería o en el museo la noche de la inauguración, con el mismo rango que cualquier otra obra; luego será reemplazado por una fotografía, simple indicio que le permite a su futuro poseedor "reactivar" la pieza a voluntad. Esos personajes provienen del imaginario de la mitología, los videojuegos, los dibujos animados, el cine o la publicidad: Superman, Catwoman, los "Ladrones de colores" de Kodak, un *paintballer*, Casper el fantasma o la replicante de *Blade Runner*. A veces una leve cuota macabra introduce un desfasaje: el *surfer* está muerto, un personaje accidentado tiene una venda alrededor de la cabeza, el suelo en que aparece Superman está cubierto de colillas y botellas de cerveza, el cowboy yace tirado boca abajo. Algunos

son mostrados con su verdadero trasfondo: el azul que sirve para las inserciones de video, que manifiesta a la vez su irrealidad y su potencial desplazamiento sobre diversos fondos por infinitos escenarios. Otros se presentan como los actores de un juego de roles iconográfico que se mueven en el museo o en el espacio de una exposición grupal rodeados por otras obras; después de Duchamp que pretendía "servirse de un Rembrandt como tabla de planchar", Joseph coloca a sus personajes en un museo de arte moderno convertido en decorado. Su trabajo apunta siempre al horizonte de una *exposición donde el público sería el héroe*, la obra de arte se vuelve así un efecto especial dentro de una puesta en escena interactiva. El proceso de reactivación de la figura es doble: se trata de reactivar también las obras junto con las cuales se inscriben los personajes; y el universo entero se convierte entonces en terreno de juego, escenario, estudio.

Tal sistema es igualmente un proyecto político, habla de la cohabitación inteligente de los sujetos y los fondos sobre los cuales se activan, de la coexistencia inteligente entre los humanos y las obras que les ofrecen para admirar. La reactivación de iconos que caracteriza a la galería de personajes disponibles de *Little Democracy* representa así una forma democrática en su esencia, sin demagogia ni pesada demostración. Pierre Joseph nos propone habitar los relatos que preexisten a nosotros, volviendo a fabricar incesantemente las formas que nos convengan. En tal caso, la imagen tiene como objeto introducir un juego dentro de los sistemas de representación, evitar que sea fijada, despegar las formas del fondo

alienante al cual se adhieren una vez que se las considera adquiridas. Una lectura superficial de los personajes podría hacer creer que Joseph es un artista de lo irreal, de la diversión popular. Pero las figuras de cuentos de hadas, los personajes de dibujos animados y los héroes de ciencia ficción que pueblan esa "democracia" no invitan a evadirse de la realidad; a la inversa, esas *imágenes que están aprendiendo de lo real* nos incitan, por un efecto reactivo, a que aprendamos de nuestra realidad pero a partir de la ficción. En el dispositivo complejo que rige a los personajes vivos, Casper el fantasma, Cupido o el hada funcionan como otras tantas imágenes *adosadas* en el sistema de la división del trabajo; tales seres imaginarios, explica Joseph, obedecen a "un programa cíclico, ordenado e inmutable" y su estatuto funcional no difiere de un obrero que trabaja en una cadena de montaje en Renault o de un mozo de restaurante que toma el pedido, sirve y trae la cuenta. Esos personajes son extremadamente típicos, son retratos-robots, imágenes perfectamente asociadas con un personaje modelo, con una función determinada. El verdadero fondo mitológico del que han surgido es la ideología de la división del trabajo y de la estandarización de los productos; el orden de lo imaginario, apoyado en el régimen de la producción, afecta indistintamente a los plomeros y a los superhéroes. El hada ilumina cosas con su varita mágica, el matricero ajusta elementos en una cadena: en todas partes el trabajo es el mismo, y ese mundo de operaciones inmutables y posibles circularidades es lo que describe Joseph -un mundo cuya salida puede estar señalando la imagen.

Las imágenes que propone Joseph deben ser vividas, debemos apropiarnos de ellas, reactivarlas incluyéndolas en nuevos conjuntos. Vale decir, se trata de desplazar las significaciones. Unos desfasajes ínfimos crean inmensos movimientos. ¿Por qué creen que tantos artistas se obstinan en rehacer, reproducir, desmontar y volver a montar los componentes de nuestro universo visual? ¿Por qué Pierre Huyghe vuelve a filmar a Hitchcock o a Pasolini? ¿Por qué Philippe Parreno reconstruye una cadena de montaje destinada al ocio? El artista debe remontarse lo más lejos posible en la maquinaria colectiva a fin de producir un espacio-tiempo alternativo, reintroducir lo múltiple y lo posible en el circuito cerrado de lo social. Pierre Joseph, con la ayuda de dispositivos capaces de "alcanzar y afectar su sitio de exposición", nos propone objetos de experiencia, productos activos, obras que sugieren nuevos modos de captación de lo real y nuevos tipos de demarcación del mundo del arte. A nosotros nos corresponde acudir y habitar en *Little Democracy*.

III

EL USO DEL MUNDO

Todos los contenidos son buenos, a condición sin embargo de que no consistan en interpretaciones, sino que se refieran al uso del libro, que multipliquen ese uso, que construyan una lengua más en el interior de su lengua.

Gilles Deleuze

1. *Playing the world*: reprogramar las formas sociales

La exposición ya no es el resultado de un proceso, su *happy end* (Parreno), sino un lugar de producción. El artista pone allí herramientas a disposición del público, así como las manifestaciones de arte conceptual organizadas por Seth Siegelaub en los años sesenta pretendían simplemente poner informaciones a disposición del visitante. Aunque rechacen las formas académicas de la exposición, los artistas de los años noventa consideran el lugar de exhibición como un espacio de cohabitación, un escenario abierto a medio camino entre el decorado, el estudio de filmación y la sala de documentación.

En 1989, Dominique Gonzalez-Foerster, Bernard Joisten, Pierre Joseph y Philippe Parreno, en "Ozono", propusieron una exposición en forma de "estratos de información" en torno de la ecología política. El espacio debía ser atravesado por el visitante de tal manera que efectuara por sí mismo su propio montaje visual. "Ozono" se presentaba así como un *espacio cinagénico* cuyo visitante ideal sería un actor, pero un actor de la información. Al

año siguiente, en Niza, la exposición "Los talleres del paraíso" se presentaba como un "film en tiempo real". Durante el transcurso del proyecto, Pierre Joseph, Philippe Parreno y Philippe Perrin viven en el espacio de la galería Air de París, amoblado con obras de arte (de Angela Bulloch a Helmut Newton), artefactos absurdos (un trampolín, una botella de Coca que baila al ritmo de los Cds) y una selección de videos; en ese espacio los tres artistas se mueven de acuerdo con un empleo programado del tiempo (lecciones de inglés o visita de un psicólogo). La noche de la inauguración los visitantes debían vestirse con una remera (ejemplar único) en la que figuraba un nombre genérico (el Bien, el Efecto especial, el Gótico...) que le permitía a la realizadora Marion Vernoux redactar un guión en tiempo real a partir de ese juego de identidades.

En suma, un proceso de exposición en tiempo real, un motor de búsqueda lanzado a rastrear sus contenidos. Cuando Jorge Pardo realiza *Pier* (Muelle) en Munster en 1997, construye un objeto aparentemente funcional, pero la función real de ese muelle de madera queda sin determinar. Aunque pone en escena estructuras cotidianas, herramientas, muebles, lámparas, Pardo no les asigna una función precisa; es muy posible que esos objetos *no sirvan para nada*. ¿Qué se puede hacer en una cabaña abierta en el extremo de un muelle? ¿Fumar un cigarrillo, como nos sugiere el divisorio fijado en una de las paredes? El visitante-observador debe inventar funciones y escarbar en su propio repertorio de comportamientos. La realidad social le suministra a

Pardo un conjunto de estructuras utilitarias que reprograma en función de un saber artístico (la composición) y de una memoria de las formas (la pintura modernista).

De Andrea Zittel a Philippe Parreno, de Carsten Höller a Vanessa Beecroft, la generación de artistas de la que estamos hablando entremezcla el arte conceptual y el pop art, el anti-form, *újunk-art*, pero también algunos aspectos instaurados por el diseño, el cine, la economía y la industria; de modo que se torna imposible separar las obras de su trasfondo social, los estilos y la historia.

Las ambiciones, los métodos y los postulados ideológicos de estos artistas no están sin embargo tan alejados de los de Daniel Burén, Dan Graham o Michael Asher veinte o treinta años antes. Dan pruebas de una voluntad similar de desvelar estructuras invisibles del aparato ideológico, deconstruyen sistemas de representación y giran en torno de una definición del arte como "información visual" destructora del esparcimiento. No obstante, la generación de Daniel Pflumm y de Pierre Huyghe difiere de las anteriores en un punto esencial: rechaza toda "metonimia". Es sabido que esa figura del estilo consiste en designar una cosa mediante uno de sus elementos constitutivos (por ejemplo, decir "los techos" por "la ciudad"). La crítica social a la que se dedicaban los artistas del arte conceptual estaba mediada por el filtro de una crítica de la institución: a fin de mostrar el funcionamiento del conjunto de la sociedad, exploraban el lugar específico en el que se desarrollaban sus actividades, de acuerdo con los principios de un *materialismo analítico* de inspiración marxista.

Por ejemplo, Hans Haacke denuncia a las multinacionales evocando el financiamiento del arte; Michael Asher trabaja sobre el aparato arquitectónico del museo o de la galería de arte; Gordon Matta-Clark perfora el suelo de la galería Yvon Lambert ("Descending steps for Batan", 1977); Robert Barry declara cerrada la galería en donde expone ("Closed gallery", 1969).

Mientras que el lugar de exposición constituía un medio en sí mismo para los artistas conceptuales, actualmente se ha convertido en un lugar de producción entre otros. En lo sucesivo, se trata menos de analizar o criticar ese espacio que de situar su posición dentro de sistemas de producción más amplios, con lo cual se intentan establecer y codificar relaciones. En 1991, Pierre Joseph enumera una interminable lista de acciones ilegales o peligrosas que se efectúan en los centros de arte (desde "disparar a los aviones", como lo hizo Chris Burden, hasta "hacer graffiti", destruir la edificación o "trabajar los domingos") y que los transforman en "lugares de simulación de libertades y experiencias virtuales". Un modelo, un laboratorio, un terreno de juego; en todo caso, nunca el símbolo de cualquier otra cosa, y mucho menos una metonimia.

El *socius*, es decir, la totalidad de los canales que distribuyen y difunden la información, es lo que se convierte en el verdadero lugar de la exposición para el imaginario de los artistas de esta generación. El centro de arte o la galería son casos particulares, pero forman parte integrante de un conjunto más amplio, la plaza pública. Así, Daniel Pflumm expone indistintamente su

trabajo en galerías, clubes o en cualquier otra estructura de difusión, desde las remeras hasta los discos que figuran en el catálogo de su marca de fábrica "Elektro Music Dept". Realiza también un video sobre un producto muy particular, su propia galería en Berlín (*Neu*, 1999). No se trata entonces de oponer la galería de arte (lugar del "arte separado" y por lo tanto malo) a un espacio público fantaseado como ideal y como el lugar de la "buena mirada" sobre el arte, la de los transeúntes, que se fetichizan ingenuamente como antaño se fantaseaba con el buen salvaje. La galería es un lugar como los demás, un espacio imbricado en un mecanismo global, una base sin la cual no es posible ninguna expedición. Un club, una escuela o una calle no son *sitios mejores*, sino simplemente otros lugares para mostrar arte.

En general, se nos ha vuelto difícil considerar el cuerpo social como un todo orgánico. Lo percibimos como un conjunto de estructuras separables unas de otras, a semejanza de los cuerpos contemporáneos prolongados con prótesis y modificables a voluntad. Para los artistas de finales del siglo veinte, la sociedad se ha convertido a la vez en un cuerpo dividido en lobbies, contingentes o comunidades, y en un amplio catálogo de tramas narrativas.

Lo que se suele llamar realidad es un montaje. Pero, ¿acaso este en el que vivimos es el único posible? A partir del mismo material (lo cotidiano), podemos realizar diferentes versiones de la realidad. El arte contemporáneo se muestra así como una isla de edición alternativa que perturba las formas sociales, las reorganiza o las inserta en escenarios originales. El artista desprograma

para reprogramar, sugiriendo que existen otros usos posibles de las técnicas y de las herramientas que están a nuestra disposición.

Gillian Wearing y Pierre Huyghe realizaron ambos un video a partir de los sistemas de cámaras de vigilancia. Christine Hill organiza una agencia de viajes en Nueva York que funciona como cualquier otra agencia. Michael Elmgreen & Ingar Dragset instalan una galería de arte dentro de un museo durante "Manifesta 2000" en Eslovenia. Alexander Gyorfi utiliza las formas del estudio o del teatro, Carsten Höller las de los experimentos de laboratorio. El evidente punto en común entre todos esos artistas, y muchos otros de los más creativos actualmente, reside en la capacidad para utilizar formas sociales existentes.

Todas las estructuras culturales o sociales no representan entonces otra cosa que vestuarios que hay que ponerse, objetos que hay que probar y testear, como lo hizo Alix Lambert con *Wedding piece*, una obra que documentaba sus cinco matrimonios seguidos en el mismo día. Matthieu Laurette utiliza también como soportes de su trabajo los avisos clasificados, los juegos televisivos, las ofertas de marketing. Navin Rawanchaikul trabaja con la red de taxis como otros dibujan sobre el papel. Cuando forma su empresa, UR, Fabrice Hybert declara que pretende "hacer un uso artístico de la economía". Joseph Grigely expone los mensajes y pedazos de papel garabateados gracias a los cuales se comunica con los demás debido a su sordera; *reprograma* así una invalidez física como un proceso de producción. A mostrar en sus exposiciones la realidad concreta de su comunicación cotidiana, Grigely toma

como soporte de su trabajo la esfera de lo intersubjetivo y formaliza su universo de relaciones. "Oiremos la voz" de los miembros de su entorno; el artista por su parte lee las frases. Reorganiza las palabras humanas, los fragmentos de discurso, las huellas escritas de conversaciones, en una especie de *sampling* de proximidad, de ecología doméstica. La nota escrita es una forma social a la que se le presta poca atención, generalmente destinada a un uso profesional o doméstico menor. En el trabajo de Grigely, pierde su estatuto subalterno para adquirir la dimensión existencial de una herramienta de comunicación vital; incluida dentro de sus composiciones, participa de una polifonía que surge de un desvío y una alteración.

Resulta entonces que los objetos sociales, desde las costumbres hasta las instituciones, pasando por las estructuras más banales, no permanecen inertes. Introduciéndose en el universo funcional, el arte revitaliza esos objetos o revela su inanidad.

PHILIPPE PARRENO

La originalidad del grupo General Idea desde comienzos de los años setenta consistió en trabajar en función del formateo social: la empresa, la televisión, los negocios, la publicidad, la ficción. "Para mí", declara Philippe Parreno, "fueron los primeros que pensaron la exposición en términos ya no de formas o de objetos, sino de formatos. Formatos de representación, de

lectura del mundo. La pregunta que mi trabajo plantea podría ser la siguiente: ¿cuáles son las herramientas que permiten comprender el mundo?"

El trabajo de Parreno parte del principio de que la realidad está estructurada como un lenguaje y que el arte permite articular ese lenguaje. Muestra pues que toda crítica social está destinada al fracaso si el artista se contenta con adherir su propia lengua encima de la que habla la autoridad. ¿Denunciar, efectuar la "crítica" del mundo? Nada se denuncia desde el exterior, previamente hay que asumir la forma de lo que se pretende criticar, o cuanto menos inmiscuirse en ello. La *imitación* puede ser subversiva, mucho más que algunos discursos de oposición frontal que no hacen más que gesticular la subversión. Es precisamente esa desconfianza ante las actitudes críticas establecidas en el arte contemporáneo lo que lleva a Parreno a adoptar una postura que podríamos relacionar con el psicoanálisis lacaniano. El inconsciente, decía Lacan, es quien interpreta los síntomas, y lo hace mucho mejor que el analista. Louis Althusser, desde su perspectiva marxista, decía algo similar: la verdadera crítica es una crítica de lo real existente por esa misma realidad existente. Interpretar el mundo no basta, hay que transformarlo. Es la operación que intenta Philippe Parreno a partir del campo de las imágenes, considerando que desempeñan el mismo papel en la realidad que los síntomas en el inconsciente de un individuo. La pregunta que plantea un análisis freudiano es la siguiente: ¿cómo se organiza la sucesión de los acontecimientos en una vida? ¿Cuál es el orden de su repetición? Parreno interrogará

lo real de un modo similar a través de un trabajo de subtitulado de las formas sociales y explorando sistemáticamente los lazos que unen a los individuos, a los grupos y a las imágenes.

No es casual que haya incorporado la colaboración como uno de los ejes principales de su trabajo; el inconsciente, según Lacan, no es individual ni colectivo, no existe sino en el espacio intermedio, el encuentro, que es el comienzo de todo relato. Un sujeto "Parreno &" (& Joseph, & Cattelan, & Gillick, & Höller, & Huyghe, para mencionar a algunos de sus colaboradores) se construye gracias a exposiciones que se presentan a menudo como modelos relacionales en los cuales se negocian copresencias entre diferentes protagonistas, a través de la elaboración de un guión, de un relato.

De modo que frecuentemente en el trabajo de Parreno es el comentario lo que produce formas en vez de ser al contrario; se desmonta un escenario a fin de reconstruirlo de nuevo porque la interpretación del mundo es un síntoma entre otros. En su video *O* (1997), una escena aparentemente banal (una joven que se saca su remera de Walt Disney) va en busca de sus condiciones de aparición. Vemos así desfilar por la pantalla, en un largo retroceso, los libros, películas o discusiones que desembocaron en la producción de una imagen que sólo dura treinta segundos. Como en el proceso psicoanalítico o en las discusiones infinitas del *Talmud*, es el comentario el que produce los relatos. El artista no debe cederle a nadie la tarea de leer sus imágenes, puesto que las lecturas son también imágenes y así hasta el infinito.

Una de las primeras obras de Parreno, *No more reality* (1991), ya planteaba esa problemática, al vincular la noción de escenario con la de manifestación. Se trataba de una secuencia irreal que mostraba una manifestación compuesta por niños pequeños munidos de pancartas y banderas que repetían el eslogan "No more reality". La pregunta que se planteaba era: ¿bajo qué consigna, con qué subtítulo pasan actualmente las imágenes? La manifestación tiene como finalidad producir una imagen colectiva que esboza escenarios políticos para el futuro. La instalación *Speech bubbles* (1997), formada por una multitud de globos en forma de efigies de dibujos animados inflados con helio, se presenta como la reunión de "herramientas de manifestación que permiten que cada cual escriba sus propios eslóganes y se singularice en el seno del grupo, y por lo tanto también la imagen que será su representación".¹⁹ Philippe Parreno actúa pues en el intersticio que separa una imagen y su leyenda, el trabajo y su producto, la producción y el consumo. Como reportajes sobre la libertad individual, sus trabajos tienden a abolir el espacio que separa la producción de objetos y los seres humanos, el trabajo y el ocio. Con *Werktsche/La mesa de trabajo* (1995), Parreno desplazaba entonces la forma de la cadena de montaje hacia los hobbies que se practican los domingos; con el proyecto *Noghost, just a shell* (2000) iniciado con Pierre Huyghe, adquiere los derechos de un títere, Ann Lee, y lo hace hablar de su oficio de

¹⁹ Entrevista de Philippe Parreno con Philippe Vergne, *Art press*, nº 264, enero de 2001.

personaje; en un conjunto de intervenciones reunidas bajo el título de *El hombre público*, Parreno le suministró a Yves Lecoq, un famoso imitador francés, unos textos que este declama simulando la voz de personajes célebres, desde Sylvester Stallone hasta el Papa. Los tres trabajos funcionan con la modalidad de la ventriloquia y la máscara. Al ubicar formas sociales (el hobby, el noticiero), imágenes (un recuerdo de infancia, títere) u objetos cotidianos en la posición de revelar sus orígenes y sus procesos de fabricación, Parreno expone el inconsciente de la producción humana y lo eleva al estatuto de un material de construcción.

2. *Hacking*, empleo y tiempo libre

Las prácticas de postproducción generan obras que van a cuestionar el uso de las formas del trabajo. ¿En qué se convierte el empleo cuando las actividades profesionales son duplicadas por los artistas?

Wang Du declara: "Yo también quiero ser un medio. Quiero ser el periodista detrás del periodista". Realiza esculturas a partir de imágenes difundidas por los medios, que vuelve a encuadrar o cuya escala y encuadre originales reproduce fielmente. Su instalación *Estrategia en cámara* (1999) es una gigantesca imagen en volumen que obliga a atravesar varias toneladas de diarios publicados durante el conflicto de Kosovo, masa informe en cuya cima emergen las efigies esculpidas de Bill Clinton y Boris Yeltsin, algunas otras figuras tomadas de fotos de prensa de la época, así como un enjambre de aviones de papel de diario. La fuerza del trabajo de Wang Du proviene de su capacidad para asimilar las imágenes más furtivas; cuantifica lo que pretendería sustraerse de la materialidad, restituye el volumen y el peso a los acontecimientos, pinta a mano las informaciones generales. Wang Du es

la venta pregonada y al peso de la información. Con su negocio de imágenes esculpidas, inventa una artesanía de la comunicación que va a duplicar el trabajo de las agencias de prensa recordándonos que los hechos también son objetos en torno de los cuales debemos girar.

Podríamos definir el método de trabajo de Wang Du mediante el término *corporate shadowing*, que el término *vigilancia empresarial* sólo traduciría imperfectamente; mimar, duplicar las estructuras profesionales, pero también tenerlas bajo custodia, seguirlas.

Cuando trabaja a partir de logos de grandes marcas como AT&T, Daniel Pflumm también ejerce el mismo oficio que una agencia de comunicación. "Aliena y desfigura" esas siglas "liberando sus formas" en películas de animación cuyas bandas de sonido realiza. Y su trabajo se acerca al de una agencia de diseño gráfico cuando expone, en forma de cajones luminosos abstractos que evocan la historia del modernismo pictórico, las formas todavía identificables de una marca de agua mineral o de productos alimenticios. "En la publicidad", explica Pflumm, "todo, desde la concepción hasta la producción pasando por todos los intermediarios posibles, es un compromiso que pasa por un conjunto de etapas de trabajo absolutamente incomprensibles."²⁰

²⁰ "Everything in advertising, from planning to production via all the conceivable middle-men, is a compromise and an absolutely incomprehensible complex of working steps." (Entrevista con Daniel Pflumm, Wolf-Günter Thiel, *Flash art*, n.º 209, nov.-dic. de 1999).

Sin olvidar lo que llama "el verdadero mal", es decir, el cliente, quien hace de la publicidad una actividad sometida y alienada que no permite innovación alguna. Al "duplicar" el trabajo de las agencias de publicidad con sus clips piratas y sus insignias abstractas, Pflumm produce objetos que aparecen *recortados* en un espacio flotante que depende a la vez del arte, del diseño y del marketing publicitario. Su producción se inscribe en el mundo del trabajo, cuyo sistema imita sin que por ello se someta a sus resultados ni acate sus métodos. El artista como empleado fantasma...

Swetlana Heger & Plamen Dejanov decidieron dedicar sus exposiciones durante un año a una relación contractual con BMW; alquilaban entonces su fuerza de trabajo, pero también su potencial de visibilidad (las exposiciones a las cuales los invitan), creando así un soporte "pirata" para la empresa automotriz. Folletos, afiches, catálogos, nuevos vehículos y accesorios: Heger & Dejanov utilizaron de acuerdo con el contexto de las exposiciones el conjunto de los objetos y las representaciones producidas por el constructor alemán. Las páginas de los catálogos de exposiciones grupales que les estaban reservadas fueron ocupadas también por publicidades para BMW. ¿Puede un artista someter deliberadamente su obra a una marca? Maurizio Cattelan por su parte se había contentado con un trabajo intermedio cuando alquiló su espacio de exposición a una marca de cosméticos durante la apertura de la Bienal de Venecia. La pieza se titulaba: *Trabajar es un feo oficio (Lavorare é un brutto mestiere, 1993)*. Heger & Dejanov, para su primera exposición en Viena, realizaron

un gesto exactamente simétrico al cerrar la galería durante el lapso de su exposición, permitiendo así que el personal saliera de vacaciones. El tema de su trabajo es el trabajo en sí mismo: cómo el ocio de unos produce el empleo de otros, cómo el trabajo podría ser financiado por otros medios distintos a los del capitalismo clásico. Con el proyecto BMW muestran cómo el mismo trabajo puede ser remixado, superponiendo a la imagen oficial de las marcas unas imágenes dudosas, aparentemente libres de cualquier imperativo comercial. En ambos casos, el mundo del trabajo cuyas figuras reorganizan Heger & Dejanov es objeto de una postproducción.

Pero las relaciones con BMW instauradas por Heger & Plejanov adoptan la forma de un contrato, de una alianza. La práctica de Daniel Pflumm, totalmente salvaje, se sitúa en los márgenes de los circuitos profesionales, fuera de toda relación de cliente a proveedor. El trabajo de Pflumm sobre las marcas define un mundo donde el empleo no estaría distribuido conforme con la ley del intercambio ni regido por contratos que vinculan a diferentes entidades económicas, sino que sería dejado a la libre voluntad de cada uno, en un *potlatch* permanente que no aprobaría ningún don recíproco. El trabajo así redefinido desdibuja las fronteras que lo separan del ocio, porque ejecutar una tarea sin que nadie la encargue parecería la definición misma del tiempo libre. A veces esos límites son traspasados por las mismas compañías, como lo advirtió Liam Gillick con respecto a SONY: "Estamos enfrentados a una separación entre el orden profesional y el

orden doméstico que fue creada completamente por las compañías de electrónica (...). Los grabadores magnéticos, por ejemplo, sólo existían en el campo profesional en los años '40, y la gente no veía para qué podía servirle uno de esos en la vida de todos los días. SONY ha difuminado la frontera entre lo profesional y lo doméstico".²¹

En 1979, Rank Xerox imagina trasponer el universo de la oficina a la interfaz gráfica del microordenador, lo que da como resultado los "iconos", la "papelera", los "archivos" y el "escritorio"; Steve Jobs, fundador de Apple, retomará por su cuenta ese sistema de presentación en la Macintosh cinco años después. El tratamiento del texto estará en adelante basado en el protocolo formal del sector terciario y el imaginario de la computadora doméstica estará de entrada informado y colonizado por el mundo del trabajo. Actualmente la generación del *homestudio* le hace efectuar un movimiento inverso a la economía artística: el mundo profesional se vierte en el mundo doméstico, porque la división entre ocio y trabajo constituye un obstáculo para la figura del empleado requerida por la empresa, flexible y disponible en cualquier momento.

1994: Rirkrit Tiravanija organiza en Dijon, Francia, un "espacio de relajación" para los artistas de la exposición "Superficies de reparación", que contiene asientos, un minifútbol, una obra de Andy Warhol, una heladera, que les permite distenderse durante los preparativos del show. La obra, que se desvanece en el mismo

²¹ "¿Eran tan tontas las personas frente a la tele?", entrevista con Liam Gillick por Eric Troncy, *Documents sur l'art*, n° 11, 1997.

momento de su apertura al público, es la imagen invertida del tiempo de trabajo artístico.

En Pierre Huyghe, la oposición entre el esparcimiento y el arte se resuelve en la actividad. En lugar de definirse en relación con el trabajo ("¿qué haces para vivir?"), el individuo que se plantea en sus exposiciones se constituye por su empleo del tiempo ("¿qué haces con tu vida?"). *Elipsis* (1999) pone en escena al actor alemán Bruno Ganz, que efectuará un enlace entre dos planos de *El amigo americano* de Wim Wenders, rodada más de veinte años antes. Ganz simplemente debe recorrer a pie un trayecto que sólo está sugerido en la película de Wenders, es decir, rellenar una elipsis. Pero, ¿cuándo trabaja Bruno Ganz y cuándo está de vacaciones? Si fue empleado como actor en *El amigo americano*, ¿deja de trabajar cuando veintiún años después empalma entre sí dos planos del film de Wenders? ¿Acaso la elipsis no es finalmente una imagen del ocio en cuanto simple negativo del trabajo? Cuando el tiempo libre significa "tiempo vacío" o tiempo del consumo organizado, ¿no es un mero pasaje entre dos secuencias, un vacío?

Posters (1994) es una serie de fotografías a color que ponen en escena a un individuo que está tapando un pozo en la calle, que riega las plantas en una plaza pública. ¿Y acaso existe hoy un espacio realmente público? Esos actos aislados, frágiles, introducen la noción de responsabilidad: si hay un pozo en la calle, ¿por qué debería rellenarlo un empleado municipal y no usted o yo? Suponemos que compartimos un espacio común, pero este

en realidad es administrado por empresas privadas; estamos excluidos de este escenario, víctimas de un subtítulo erróneo, mentiroso, que va pasando debajo de las imágenes de la comunidad política.

Las imágenes de Daniel Pflumm son los productos de una microutopía análoga en donde la oferta y la demanda serían perturbadas por las iniciativas individuales, un mundo donde el tiempo libre generaría trabajo y viceversa. Un mundo donde el trabajo se une al *hacking* informático. Es sabido que algunos *hackers* se introducen en los discos duros y decodifican los sistemas de empresas o de instituciones por simple voluntad de subversión, aunque a veces también con la expectativa de ser remunerados para mejorar sus sistemas de protección; primero comprueban su capacidad de hacer daño, luego ofrecen sus servicios al organismo que se acaba de atacar. El tratamiento que le aplica Pflumm a la imagen pública de las multinacionales proviene del mismo impulso: el trabajo ya no es remunerado por un cliente, contrariamente a la publicidad, sino que se distribuye en un circuito paralelo que ofrece recursos financieros y una visibilidad totalmente diferente. Allí donde Svetlana Heger & Plamen Dejanov se ubican como falsos prestatarios de servicios para la economía real, Pflumm ejerce un chantaje visual sobre la economía que parasita. Los logos son tomados como rehenes, y puestos en semilibertad, como un *freeware* que los usuarios estarían encargados de mejorar por sí mismos. Heger & Plejanov le venden un procesador lleno de virus a la empresa cuya imagen propagan; mientras que Pflumm

pone en circulación unas imágenes al mismo tiempo que su *piloto*, el *código fuente* que permite duplicarlas.

Estética terciaria: retraimiento de la producción cultural, construcción de recorridos dentro de los flujos existentes; producir servicios, itinerarios, en el interior de los protocolos culturales. Pflumm se dedica a "estimular el caos de manera productiva". Si bien emplea esta expresión para describir sus intervenciones de video en los clubes tecno, puede aplicarse igualmente al conjunto de su trabajo, que se apodera de desechos formales, de "pedazos de código" sacados de la vida cotidiana en su versión mediática, a fin de construir un universo formal en el cual la grilla modernista se una con los flashes de la CNN en un plano coherente, en una piratería general de los signos.

Pflumm no se contenta con la idea de piratería, construye montajes de una gran riqueza formal. Con un sutil constructivismo, sus obras están atravesadas por la búsqueda de una tensión entre la fuente iconográfica y la forma abstracta. La complejidad de sus referencias (abstracciones históricas, pop art, iconografía de *los flyers*, videoclips, cultura empresarial) es acompañada por un gran dominio técnico; sus films están más cerca de la calidad vigente en la industria discográfica que del nivel medio del videoarte. El trabajo de Daniel Pflumm representa así por el momento uno de los ejemplos más convincentes del encuentro entre el universo del arte y el de la música tecno. Es sabido que la *Techno Nation* desde hace tiempo adquirió la costumbre de alterar los logos conocidos en sus remeras; ya son incontables las variaciones

de Coca-Cola o de Sony cargadas de mensajes subversivos o de invitaciones a fumar la Sinsemilla. Vivimos en un mundo donde las formas están infinitamente disponibles para todas las manipulaciones, para bien y para mal, en el cual Sony y Daniel Pflumm se cruzan en un espacio saturado de iconos y de imágenes.

Tal como esos artistas lo practican, el mix es una actitud, una postura moral, más que una receta. La postproducción del trabajo le permite al artista escapar de la posición interpretativa. En lugar de abocarse a un comentario crítico, es preciso experimentar. Es también lo que le pedía Gilles Deleuze al psicoanálisis: dejar de interpretar los síntomas y más bien procurar combinaciones que nos convengan.

IV

CÓMO HABITAR LA CULTURA GLOBAL (LA ESTÉTICA DESPUÉS DE MP3)

1. La obra de arte como superficie de almacenamiento de información

El arte de los años sesenta, del pop al arte minimalista y conceptual, corresponde al apogeo de la conjunción formada por la producción industrial y el consumo masivo. Los materiales utilizados en la escultura minimalista (aluminio anodizado, acero, chapa galvanizada, plexiglás, neón) remiten a la tecnología industrial y más particularmente a la arquitectura de las fábricas y los grandes depósitos. Por su parte, la iconografía del pop art remite a la era del consumo, a la aparición del supermercado y de las nuevas formas de marketing que están ligadas a ello: la frontalidad visual, la serialidad, la abundancia.

La estética contractual y administrativa del arte conceptual señala a su vez los comienzos del predominio de la economía terciaria. Es importante advertir que el arte conceptual es contemporáneo del avance decisivo en las investigaciones en informática a comienzos de los años setenta; si bien el microordenador aparece en 1975 y el Apple II en 1977, el primer microprocesador data de 1971 - Ese mismo año Stanley Broun expone casilleros

metálicos conteniendo las fichas que documentan y describen sus itinerarios (*40 steps and 1000 steps*), y Art & Language producen *Index 01*, un conjunto de ficheros de documentos que se presentan en forma de escultura minimalista. On Kawara ya ha fijado su sistema de notación en archivos (sus encuentros, sus viajes, sus lecturas), y realiza en 1971 *One million years*, 10 carpetas que llevan una contabilidad que va mucho más allá de las normas humanas y que se acercan así a las operaciones colosales exigidas por las computadoras.

Tales obras introducen en la práctica artística el almacenamiento de datos, la aridez de la clasificación en fichas, la misma noción de "fichero"; el arte conceptual utiliza el protocolo informático aún en ciernes, puesto que los productos en cuestión no hicieron su verdadera aparición pública sino en la década siguiente. A finales de los años sesenta, la empresa IBM puede considerarse precursora en el dominio de la inmaterialización; en esa época controla el 70% del mercado de las computadoras, International Business Machine se rebautiza como IBM World Trade Corporation y desarrolla la primera estrategia deliberadamente multinacional, adaptada a la futura civilización global. Empresa huidiza, su aparato productivo es literalmente ilocalizable, a la manera de una obra conceptual cuya apariencia física importa poco y que puede materializarse en cualquier parte. ¿Acaso una obra de Lawrence Weiner, que puede ser realizada o no y por cualquiera, no traslada el modo de producción de una botella de Coca-Cola? Sólo cuenta la fórmula, no el lugar en donde se materializa, ni la identidad del ejecutante.

En cuanto a la figura del saber que anuncia IBM, se encarna en la *BlackBox* (1963-65) de Tony Smith: un bloque opaco destinado a tratar una realidad social transformada en bits, pasando entre *inputs* y *outputs*. En su catálogo de presentación, se especifica que la IBM 3750, Big Brother de silicona, le permite a una compañía centralizar "para los establecimientos de una misma región todas las informaciones que indican quién ha entrado o salido, en qué edificio de la compañía, por qué puerta y a qué hora".

2. El autor, entidad jurídica

Un *shareware* no tiene autor, sino un nombre propio. Las prácticas musicales surgidas del *sampling* también contribuyeron a destruir la figura del autor *en la práctica*, más allá de una deconstrucción teórica (la "muerte del autor", disecada por Roland Barthes y Michel Foucault).

"Sigo siendo muy escéptico acerca de la noción de autor", dice Douglas Gordon, "y estoy contento de estar en un segundo plano en un proyecto como *24 Hour Psycho*. Hitchcock es la figura dominante. Asimismo, en *Feature film*, comparto la responsabilidad con el director de orquesta, James Conlon, al igual que con el músico Bernard Herrmann. (...) Al apropiarnos de extractos de films y de música, podríamos decir que creamos en efecto *ready-mades* temporales ya no a partir de objetos cotidianos, sino de objetos que forman parte de nuestra cultura." El universo de la música ha banalizado la explosión del protocolo de la firma, y en especial con los *white labels*, esos maxis de 45 vueltas típicos de la cultura DJ, difundidos en tirajes limitados y en sobres anónimos que escapan así del control de la industria. El músico-programador realiza el ideal del intelectual colectivo al cambiar de nombre para cada uno de sus proyectos; la mayo-

ría de los DJ disponen de múltiples nombres de autor. Más que una persona física, un nombre designa en adelante un modo de aparición o de producción, una línea, una ficción. Es también la lógica de las multinacionales, que presentan líneas de productos como si emanaran de firmas autónomas; según la naturaleza de sus proyectos, un músico como Roni Size se llamará *Breakbeat Era* o *Reprazent*, así como Coca-Cola o Vivendi Universal reagrupan una decena de marcas distintas cuyo origen común el público no puede sospechar.

El arte de los años ochenta criticaba las nociones de autor o de firma aunque sin llegar a abolirlas. Si comprar es un arte, la firma del artista-agente que se encarga de las transacciones conserva todo su valor, es incluso la garantía de un intercambio exitoso y provechoso. La presentación de los productos de consumo se organiza en figuras estilísticas y las aspiradoras de Jeff Koons se distinguen a primera vista de las estanterías de Haim Steinbach; así como dos negocios que venden los mismos productos difieren por las disposiciones específicas de sus escaparates.

Entre los artistas que cuestionaron directamente la noción de firma hallamos a Mike Bidlo, Elaine Sturtevant y Sherrie Levine, cuyos trabajos se basan todos en la reproducción de obras del pasado aun cuando desarrollan estrategias diferentes. Cuando expone la copia fiel de un cuadro de Warhol, Bidlo lo titula *No Duchamp (Bicycle wheel, 1913)*. Cuando Sturtevant expone la copia de una tela de Warhol, conserva su título original: *Duchamp, rincón de castidad, 1967*. Levine por su parte suprime el título

en provecho de la mención de un desfase temporal: *Untitled (After Marcel Duchamp)*. Para los tres artistas, no se trata de hacer uso de esas obras sino de reexhibirlas, disponerlas de acuerdo con principios personales, creando cada cual "una nueva idea" para los objetos que reproducen, según el principio duchampiano del *ready-made recíproco*. Mike Bidlo conforma un museo ideal, Elaine Sturtevant elabora un relato reproduciendo obras que manifiestan momentos de ruptura en la historia, mientras que la labor de copista de Sherrie Levine, inspirada en los trabajos de Roland Barthes, afirma que la cultura es un palimpsesto infinito. Al considerar cada libro como "hecho de escrituras múltiples, surgidas de varias culturas y que entran unas con otras en diálogo, en parodia, en discusión",²³ Barthes le concede al escritor el estatuto de un escribiente, un operador textual; el lugar único donde converge esa multiplicidad de fuentes es el cerebro del lector-postproductor. A principios del siglo veinte, Paul Valéry pensaba que se podría escribir "una historia de la mente en tanto que produce o consume literatura... sin que se pronuncie el nombre de un solo escritor". Dado que se escribe leyendo y que se produce una obra de arte en tanto que observador, el receptor se vuelve la figura central de la cultura -en desmedro del culto al autor.

Desde los años sesenta la noción de obra abierta (Umberto Eco) se opone al esquema clásico de comunicación que supone un emisor y un receptor pasivo. No obstante, si la "obra abierta",

²³ Roland Barthes, *El susurro del lenguaje*, Paidós, Barcelona, 1987.

interactiva o *participativa*, como por ejemplo un happening de Allan Kaprow, le da cierta libertad al receptor, no le permite más que reaccionar al impulso inicial suministrado por el emisor; participar era completar el esquema propuesto. En otros términos, la "participación del espectador" consiste en rubricar el contrato estético que el artista se reserva el derecho de firmar. Por tal motivo la obra abierta, para Pierre Lévy, "sigue aún presa dentro del paradigma hermenéutico", ya que el receptor sólo es invitado a "llenar los blancos, elegir entre los sentidos posibles". Lévy opone a esta concepción soft de la interactividad las inmensas posibilidades que ofrece el ciberespacio: "el entorno tecnocultural emergente suscita el desarrollo de nuevas clases de arte que ignoran la separación entre la emisión y la recepción, la composición y la interpretación".

3. Eclecticismo y postproducción

A través de su sistema museístico y sus aparatos históricos, pero también por su necesidad de nuevos productos y de nuevos "ambientes", el mundo occidental ha terminado reconociendo en tanto que culturas de pleno derecho a tradiciones hasta entonces consideradas como destinadas a desaparecer dentro del movimiento del modernismo industrial, aceptando como arte lo que sólo era percibido como folklore o primitivismo. Recordemos que para un ciudadano de principios de siglo la historia de la escultura saltaba a veces de la Antigüedad griega al Renacimiento y se limitaba a nombres europeos. Hoy la cultura global es una gigantesca anamnesis, una inmensa mixtura cuyos principios de selección son muy difíciles de identificar.

¿Cómo evitar que esa colisión de culturas y de estilos desembogue en un eclecticismo kitsch, un *alejandrismo cool* que excluya cualquier juicio crítico? Generalmente se clasifica como ecléctico a un gusto confuso o desprovisto de criterios, una trayectoria intelectual sin una columna vertebral, un conjunto de opciones que no fundamenta ninguna visión coherente. Al considerar el adjetivo "ecléctico" de modo peyorativo, el lenguaje común confirma en realidad la idea de que habría que poner miras hacia un tipo determinado de arte, de literatura o de música, sin

lo cual nos extraviaríamos en lo kitsch por no afirmar una identidad personal lo bastante fuerte -o más simplemente, *destacable*. El carácter vergonzoso del eclecticismo es inseparable de la idea de que el individuo se asimila socialmente a sus elecciones culturales: se supone que soy lo que leo, lo que escucho, lo que miro. Cada uno de nosotros es identificado con su estrategia personal de consumo de signos; lo kitsch representa un *gusto exterior*, una especie de opinión difusa e impersonal que vendría a reemplazar a la elección individual. Nuestro universo social, dentro del cual el peor defecto sería no ser ubicable en relación con las normas culturales, nos incita así a reificarnos a nosotros mismos. Según esa visión de la cultura, no importa en absoluto lo que cada uno pueda hacer con lo que consume; aunque un artista perfectamente puede servirse de un folletín norteamericano para desarrollar un proyecto apasionante. Por desgracia, lo inverso no es frecuente.

El discurso anti ecléctico se ha vuelto pues un discurso de adhesión, el deseo por una cultura señalizada de tal manera que todas sus producciones estén bien ordenadas, claramente identificables como distintivos, signos de unión con una visión estereotipada de la cultura. Lo cual está ligado con la constitución del discurso modernista tal como lo enuncian los escritos teóricos de Clement Greenberg, para quien la historia del arte configura un relato lineal, teleológico, en cuyo interior cada obra del pasado se define por su relación con las anteriores y las que le siguen. Según Greenberg, la historia del arte moderno consiste en una progresiva "purificación" de la pintura y de la escultura. Piet Mondrian

explicaba entonces que el neoplasticismo era la consecuencia lógica —y la supresión— de todo el arte que lo había precedido. Dicha teoría, que piensa la historia del arte como un duplicado de la investigación científica, tiene el efecto secundario de excluir a los países no occidentales, considerados "no históricos". De esa obsesión por lo "nuevo", creada por la visión historicista del arte y centralizada en Occidente, se burlará uno de los protagonistas fundamentales del movimiento Fluxus, George Brecht, explicando que es mucho más difícil ser el último en hacer algo que ser el primero, puesto que entonces se trata de aprender a observar bien.

En Greenberg y en la mayoría de las historias del arte occidentales, la cultura está ligada con esta monomanía para la cual el eclecticismo (o sea, cualquier tentativa de salirse del relato purista) representa un pecado capital. La historia *debe tener* un sentido. Y ese sentido debe organizarse en un relato lineal.

En un texto publicado en 1987, *Historización o intención: el retorno de un viejo debate*, Yve-Alain Bois realiza un análisis crítico de la versión posmoderna del eclecticismo tal como se manifiesta en las obras de los neoexpresionistas europeos o en los pintores como Julian Schnabel o David Salle. "Al liberarnos de la historia, podemos recurrir a ella como una especie de diversión, tratarla como un espacio de pura irresponsabilidad; en adelante, todo tiene para nosotros la misma significación, el mismo valor."²³

²³ Yve-Alain Bois, "Historisation ou intention: le retour d'un vieux débat", *Cahiers du MNAM*, N° 22, diciembre de 1987.

A comienzos de los años ochenta, la transvanguardia defendía una lógica del cambalache que aplanaba los valores culturales en una especie de estilo internacional donde se mezclaban De Chirico y Beuys, Pollock y Alberto Savinio con una total indiferencia hacia el contenido de sus trabajos y de sus respectivas posiciones históricas. En esos comienzos de los ochenta, Achille Bonito Oliva apoya a tales artistas en nombre de una "ideología cínica del traidor", según la cual el artista sería un "nómada" que deambularía a voluntad por todas las épocas y los estilos, cual un vagabundo que hurga los desechos públicos en busca de un objeto para llevarse. Este es precisamente el problema: bajo el pincel de Julian Schnabel o de Enzo Cucchi, la historia del arte parecería un gigantesco depósito de formas vaciadas, amputadas de sus significaciones en provecho de un culto al artista demiurgo y recuperador, bajo la figura tutelar de Picasso. En esa vasta empresa de reificación de las formas, la metamorfosis de los dioses se asemeja a una conversión en papel pintado del museo imaginario. Este arte de la cita practicado por los neofauvistas reduce la historia al valor de una mercancía. Estamos entonces muy cerca de esa "igualdad de todo, el bien y el mal, lo bello y lo feo, lo insignificante y lo distintivo" que conformó el tema de la última novela de Flaubert y cuyo advenimiento temía en sus *Escenas para Bouvard y Pécuchet*.

Jean-François Lyotard no toleraba que se confundiera la *condición posmoderna* tal como la había teorizado con el arte supuestamente posmodernista de los años ochenta: "Mezclar en

un mismo plano los motivos neo o hiperrealistas y los motivos abstractos, líricos o conceptuales, es como decir que todo vale porque todo es bueno para consumir. (...) Lo que requiere el eclecticismo son los hábitos del lector de revistas, las necesidades del consumidor de imágenes industriales standard, la inteligencia del cliente de los supermercados".²⁴ Según Yve-Alain Bois, sólo la historización de las formas puede preservarnos del cinismo y del nivelamiento hacia abajo. Para Lyotard el eclecticismo desvía a los artistas de la cuestión de "lo impresentable", que considera la apuesta fundamental dado que garantiza "una tensión entre el acto de pintar y la esencia de la pintura"; si los artistas se entregan al "eclecticismo del consumo", sirven a los intereses del "mundo tecnocientífico y posindustrial" y faltan a su deber crítico.

Pero, ¿acaso no podemos oponer a este eclecticismo banalizador y consumista, que pregona una indiferencia cínica hacia la historia y que borra las implicaciones políticas de las obras, nada más que la visión darwinista de Greenberg o una visión puramente historicista del arte? La clave de este dilema se halla en la instauración de procesos y prácticas que nos permitirían pasar de una cultura de consumo a una cultura de la actividad, de la pasividad hacia el almacenamiento disponible de signos con prácticas de responsabilización. Cada individuo, y más aún cada artista dado que él o ella se mueven entre los signos, debe considerarse responsable de las

²⁴ Jean-Francois Lyotard, *La posmodernidad explicada a los niños*, Gedisa, Barcelona, 2001.

formas y de su funcionamiento social; el surgimiento de un "consumo ciudadano", la toma de conciencia colectiva de las condiciones de trabajo inhumanas en la producción de zapatillas deportivas o de los desgastes ecológicos ocasionados por tal o cual actividad industrial forman parte integrante de esa responsabilización. El sabotaje, el desvío y la piratería pertenecen a esa cultura de la actividad. Cuando Alien Ruppertsberg copia sobre una serie de telas (1974) *El retrato de Dorian Gray* de Oscar Wilde, asume un texto literario y se considera responsable de ello frente a todos: está reescribiendo. Cuando Louise Lawler expone un cuadro vulgar de Henry Stullman prestado por la *New York Racing Association* y que representa un caballo, y cuando lo coloca en medio de un haz de reflectores luminosos, afirma frente a todos que el resurgimiento de la pintura que está en su apogeo en esa época (1978) es una convención artificial inspirada por intereses mercantiles. Reescribir la modernidad es la tarea histórica de los comienzos del siglo veintiuno: ni volver a partir de cero, ni quedarse atiborrado por el almacén de la historia, sino inventariar y seleccionar, utilizar y recargar.

Hagamos un salto en el tiempo, hasta el 2001: los *collages* del artista danés Jakob Kolding reescriben los trabajos de El Lissitsky o de John Heartfield a partir de la realidad social contemporánea. En sus videos o sus fotografías, Fatimah Tuggar mezcla publicidades norteamericanas de los años '50 con escenas de la vida cotidiana africana, y Gunilla Klingberg rediseña los logos de los supermercados suecos en forma de mandalas

enigmáticos. Nils Norman o Sean Snyder establecen catálogos de signos urbanos y reescriben la modernidad a partir de su uso vulgarizado por el lenguaje arquitectónico. Cada una a su modo, tales prácticas afirman la importancia de mantener una actividad frente a la producción general. Todos esos elementos son utilizables. Ninguna imagen pública debe gozar de impunidad por cualquier motivo que sea; un logo pertenece al espacio público porque circula por la calle y figura en los objetos que utilizamos. Está en curso una guerra jurídica que coloca en primera línea a los artistas: ningún signo debe quedar inerte, ninguna imagen debe permanecer intocable. El arte representa un contrapoder. No porque la tarea de los artistas consista en denunciar, militar o reivindicar, sino porque todo arte está comprometido, cualesquiera sean su naturaleza y sus fines. Hoy existe una querrela de las representaciones que enfrenta al arte con la imagen oficial de la realidad, la que propaga el discurso publicitario, la que difunden los medios masivos, la que organiza una ideología ultralight del consumo y la competencia social. En nuestra vida cotidiana, nos codeamos con ficciones, representaciones, formas que nutren un imaginario colectivo cuyos contenidos son dictados por el poder. El arte nos coloca en presencia de contraimágenes. Frente a la abstracción económica que desrealiza la vida cotidiana, arma absoluta del poder tecnocomercial, los artistas reactivan las formas habitándolas, pirateando las propiedades privadas y los copyrights, las marcas y los productos, las formas museificadas y las firmas.

Si tales "recargas" de formas, tales compilaciones y tales recuperaciones representan hoy una apuesta importante, es porque incitan a considerar, la cultura mundial como una caja de herramientas, como un espacio narrativo abierto, antes que como un relato unívoco y una gama de productos.

En lugar de prosternarse ante las obras del pasado, servirse de ellas. Como Tiravanija cuando inscribe su trabajo en una obra arquitectónica de Philip Johnson, como Pierre Huyghe cuando filma de nuevo a Pasolini, pensar que las obras proponen escenarios y que el arte es una forma de uso del mundo, una negociación infinita entre puntos de vista.

A nosotros como observadores nos corresponde poner en evidencia tales relaciones. A nosotros nos toca juzgar las obras de arte en función de los vínculos que producen dentro del contexto específico en el que se debaten. Porque el arte, y no percibo finalmente otra definición que las abarque a todas, es una actividad que consiste en producir relaciones con el mundo, materializando de una forma o de otra sus vínculos con el espacio y con el tiempo.

ÍNDICE

Introducción.....	7
I. EL USO DE LOS OBJETOS.....	19
1. El uso del producto, de Duchamp a Jeff Koons.....	24
2. El mercado de pulgas, forma dominante del arte de los '90.....	29
II. EL USO DE LAS FORMAS.....	37
1. Los años '80 y el nacimiento de la cultura DJ: hacia un comunismo de las formas.....	39
2. La forma como escenario: un modo de utilización del mundo.....	53
III. EL USO DEL MUNDO.....	85
1. <i>Playing the world</i> : reprogramar las formas sociales.....	87
2. Hacking, empleo y tiempo libre.....	98

IV. CÓMO HABITAR LA CULTURA GLOBAL	
(LA ESTÉTICA DESPUÉS DE MP3).....	107
1. La obra de arte como superficie	
de almacenamiento de información.....	109
2. El autor, entidad jurídica.....	112
3. Eclecticismo y postproducción.....	116