

## **Las cosas, entonces y ahora**

### **Martina Millà**

Han transcurrido treinta años desde que se presentara públicamente la película *Der Lauf der Dinge* (más conocida como *The Way Things Go*), de los artistas suizos Peter Fischli y David Weiss en la Documenta 8, en Kassel. Durante estas tres décadas el mundo del arte se ha globalizado y se ha vuelto cada vez más consciente de sus antecedentes y de su *modus operandi*. Esta mirada crítica, que podríamos llamar deconstructiva, por emplear un término derridiano muy propio de los ochenta, ha resultado en una espiral de revisitaciones y comentarios en torno a referentes clave de la cultura visual producida después de la Segunda Guerra Mundial.

Para quienes vivimos el arte de los ochenta y recordamos la promoción que se hizo de pintores como Julian Schnabel, Anselm Kiefer o Miquel Barceló, por citar tres artistas que hacían un uso ostensible del objeto en sus obras, *Der Lauf der Dinge* adquiere una significación concreta, de época. En cambio, a los artistas nacidos en esos años, como los que firman las piezas presentes en la exposición *The Way Things Do*, que han crecido inmersos en la aceleración de los cambios tecnológicos y la eclosión de la cultura digital, puede que la película de Fischli y Weiss les parezca misteriosamente analógica y distante. Posiblemente la relacionen más con los vídeos de los setenta de Paul McCarthy o con algunos de los happenings de Allan Kaprow que con los héroes de las prácticas pictóricas de los ochenta.

*The Way Things Do* reúne tres instalaciones de artistas de treinta-y-pocos años, y se cierra con una nueva presentación de *Der Lauf der Dinge*. Implícitamente, pues, constituye una invitación a transitar por el terreno de la recepción, de los recuerdos que muchos de los visitantes puedan tener de la década de los ochenta y de la relación que artistas nacidos en esa década puedan tener con estos precedentes. Con un punto de partida cronológico concreto, que sin embargo se presenta al final, y con unas obras que representan la actualidad, la exposición se puede ver como un recorrido casi fenomenológico que nos permite reflexionar sobre estas últimas décadas y sobre el balance y la reconstrucción que de ellas hacemos según nuestra biografía.

**The Way Things Do****Serafín Álvarez**

En apariencia azarosa y caótica, aunque sin lugar a dudas meticulosamente coreografiada, *The Way Things Go* se sitúa entre lo espectacular y lo ordinario, entre el reposo y la catástrofe, entre lo cómico y lo aburrido. Entre la expectación, la incertidumbre y el asombro. Ruedas, bolsas de basura, escaleras, tablas, velas, barriles, cuerdas, serruchos, petardos y una multitud más de objetos que ruedan, caen, giran, empujan, arden, se inflan, chocan... Los objetos y las acciones que estos desempeñan son los protagonistas. Estos objetos no están separados entre sí sino conectados por una larga sucesión de acciones de causa y efecto, como en una máquina de Rube Goldberg que no llevase a ninguna conclusión práctica.<sup>1</sup> Estos objetos se relacionan entre ellos siguiendo su curso con cierta independencia de las manos humanas que los colocaron minuciosamente repetidas veces hasta que respondieron como se esperaba, con cierta independencia de las manos que los filmaron, de las manos que editaron una sucesión de más de veinte tomas diferentes. A pesar de presentarse como un único plano secuencia, la película tiene varios cortes perfectamente visibles, y estos cortes evidencian ese nivel de agencia de los objetos utilizados: no todos ellos fueron igual de obedientes al mismo tiempo.

Patrick Frey filmó a Peter Fischli y a David Weiss mientras preparaban la producción de la película, y realizó un vídeo documental con ese material, que no salió a la luz hasta veinte años más tarde. En este vídeo, la autonomía de los objetos es palpable. Los artistas los manipulan pacientemente, con una extraordinaria concentración. Parecen disponer de todo el tiempo del mundo, mientras van añadiendo y sustrayendo elementos, haciendo una infinidad de ajustes, probando y fracasando una y otra vez. El modo en el que las cosas van no es el mismo modo en el que ellos quieren que vayan. En este sentido, el título del documental, *Making Things Go* (hacer que las cosas vayan, es decir, forzarlas) es bastante apropiado. Los objetos hacen lo que quieren, como si tuviesen vida propia, se resisten a satisfacer las intenciones de los artistas. Que «funcionen» una vez es una hazaña. Que lo hagan repetidas veces para que sean lo suficientemente fiables, una odisea.

---

<sup>1</sup> Una máquina de Rube Goldberg, también conocida como invento del TBO, es un aparato excesivamente complejo conformado por una serie de artilugios conectados en cadena, cuya finalidad es realizar una tarea simple de manera indirecta.

*The Way Things Do* es una exposición de objetos –entendidos en un sentido amplio y no jerárquico–, celebrada con motivo del trigésimo aniversario de *The Way Things Go*. Objetos materiales e inmateriales, humanos y no humanos. Figuras de acción, jinetes, pantallas, robots, imágenes, almohadas, vídeos, eventos, asientos, sonidos, emociones, subtítulos. Examinar estos objetos a través del prisma del arte contemporáneo nos permite ver cómo un término tan comúnmente utilizado y tan ordinario como *objeto* en realidad es infinitamente complejo e inagotable.

En los últimos años, diversas aproximaciones al concepto de «objeto» se han erigido oponiéndose al legado del idealismo trascendental de Kant, según el cual existe una correlación entre pensar y ser y entre sujeto y objeto. Este correlacionismo<sup>2</sup> ha permanecido indiscutido en buena parte del pensamiento filosófico occidental, que sitúa al ser humano en el centro, y es el responsable de la persistencia de muchos binomios, como objeto-sujeto, material-inmaterial, cuerpo-mente, naturaleza-cultura, seres humanos y el resto del mundo a su alrededor. Si bien las nuevas tendencias opuestas al antropocentrismo no son, evidentemente, incuestionables, hemos de reconocer que han propuesto interesantes cambios de paradigma en nuestro modo de entender el mundo. *The Way Things Do* no celebra ninguna de estas tendencias, pero sí propone una relectura de la conocida película de Fischli y Weiss a partir de ellas, al mismo tiempo que presenta nuevas producciones de artistas nacidos en la década de los ochenta, cuando *The Way Things Go* fue producida.

Serafín Álvarez se centra en objetos materiales en torno a relatos de ciencia ficción y fantasía en medios audiovisuales contemporáneos como el cine o los videojuegos. En *One Step Closer to the Finest Starry Sky There Is* explora varios modos en que los fans se relacionan con sus universos de ficción favoritos, desde una perspectiva explícitamente materialista: coleccionismo, *cosplay*, producción artesanal de *props* de películas, etc., construyendo una escultura inspirada por el videojuego *Katamari Damacy* con una gran cantidad de objetos tangibles de muy variados tamaños. En *Creeping Together*, una serie de objetos procedentes de relatos de ficción que hacen de puente entre realidades se transforman los unos en los otros: un mismo pedazo de materia capaz de tomar múltiples formas y apariencias, de cambiar de estado, expandiéndose y contrayéndose de forma hipnótica, similar al T-1000 de *Terminator 2*. Metal líquido, material extraño. Por último, *Bleed* presenta un mando de videojuegos profesional totalmente personalizable que promete traducir de forma extremadamente precisa e instantánea los comandos táctiles del usuario en acciones que su avatar desempeña al

---

<sup>2</sup> Quentin Meillassoux, *After Finitude: An Essay on the Necessity of Contingency*, Londres, Continuum, 2010.

otro lado de la pantalla, en un momento en que el renovado interés por las experiencias corporales ha reemplazado los caducos deseos cibernéticos de trascendencia.

Al inicio de la película *Mountain Plain Mountain*, de Yu Araki y Daniel Jacoby, un hombre de avanzada edad y semblante expresivo describe cómo para superar dos montañas arrastrando una pesada carga se necesita una fuerza poderosa. Una montaña pequeña y una gran montaña. Una pesada carga. Una fuerza poderosa. ¿Está empleando metáforas o haciendo una descripción realista? Esta ambigüedad entre abstracción y figuración se mantiene durante la mayor parte de la película. Intuimos que las imágenes pertenecen a algún tipo de ceremonia o celebración, pero no sabemos de qué clase. Aparecen numerosas pantallas con datos difícilmente descifrables, y personas que las miran con mucha atención. Intuimos que se trata de un deporte, posiblemente de carreras de caballos. Pero no es una carrera de caballos cualquiera, sino Ban'ei, una modalidad particular que solo se practica en un circuito en todo el mundo, en Obihiro, al norte de Japón. En el Ban'ei diez enormes caballos de tiro arrastran pesados carros de hierro, lentamente y en línea recta. Es una carrera de fuerza y estrategia y no de velocidad, en la que el ganador es aquel que administra mejor la energía. Aunque los caballos son el icono de este deporte, muchas de las personas involucradas no parecen tener vínculo alguno con ellos. Se trata de un ecosistema propio de elementos encadenados, como un *The Way Things Go* no físico en el que sorprende la cantidad de datos precisos y objetos abstractos que inundan múltiples pantallas. Es esa abstracción lo que la película registra, aplicando una mirada particular al contexto geográfico, cultural, social y político de este deporte.

El trabajo de Cécile B. Evans examina la influencia de las nuevas tecnologías en los modos en los que sentimos, nos relacionamos y gestionamos nuestras emociones. En *Leaks* toca múltiples referencias, desde Marina Joyce (una popular youtuber que causó sensación en las redes sociales en el verano de 2016) hasta Shakespeare y Delacroix, pasando por el intento de golpe de estado en Turquía y otros hechos. *Leaks* orbita en torno a un trabajo anterior de Evans, *Sprung a Leak*, presentado en la Tate Liverpool en 2016, una obra de teatro deliberadamente compleja y poco convencional, interpretada por tres robots, una fuente, un coro de tres performers y un sistema de veintisiete pantallas que «filtra» información de una gran carga emocional. Los actores responden a comandos enviados por un servidor en un preciso sistema de llamada y respuesta, causa y efecto, que podría desmoronarse en cualquier momento, de un modo no del todo diferente al sistema de objetos y acciones en *The Way Things Go*. Un relato de ficción que explora movimientos de información, conspiraciones, ídolos contemporáneos, contagios emocionales, inteligencias artificiales y posibilidades de colaboración entre

humanos y máquinas. *Leaks* imagina escenarios paralelos a la realidad de la obra de teatro, e incide en cuestiones concretas extraídas de la complejidad de la trama, para constituir una constelación de artefactos que funcionan como piedras de toque.