

Les coses, aleshores i ara

Martina Millà

Han passat trenta anys des que es va presentar públicament la pel·lícula *Der Lauf der Dinge* (més coneguda com *The Way Things Go*), dels artistes suïssos Peter Fischli i David Weiss a la Documenta 8, a Kassel. Durant aquestes tres dècades el món de l'art s'ha globalitzat i cada vegada s'ha fet més conscient dels seus antecedents i del seu *modus operandi*. Aquesta mirada crítica, desconstructiva en podríem dir, per utilitzar un terme derridià molt propi dels vuitanta, ha resultat en una espiral de revisitacions i comentaris entorn de referents clau de la cultura visual produïda després de la Segona Guerra Mundial.

Per als que vam viure l'art dels vuitanta i recordem la promoció que es va fer de pintors com ara Julian Schnabel, Anselm Kiefer o Miquel Barceló, per esmentar tres artistes que feien un ús ostensible de l'objecte en les seves obres, *Der Lauf der Dinge* agafa una significació concreta, d'època. En canvi, als artistes nascuts en aquells anys, com els que signen les peces presents a l'exposició *The Way Things Do*, que han crescut immersos en l'acceleració dels canvis tecnològics i l'eclosió de la cultura digital, la pel·lícula de Fischli i Weiss pot semblar misteriosament analògica i distant. Possiblement la relacionen més amb els vídeos dels setanta de Paul McCarthy o alguns dels happenings d'Allan Kaprow que amb els herois de les pràctiques pictòriques dels vuitanta.

The Way Things Do aplega tres instal·lacions d'artistes de trenta-pocs anys i es clou amb una nova presentació de *Der Lauf der Dinge*. És, doncs, implícitament, una invitació a transitar pel territori de la recepció, dels records que molts dels visitants puguin tenir de la dècada dels vuitanta i de la relació que artistes nascuts en aquella dècada puguin tenir amb aquests precedents. Amb un punt de partida cronològic concret, que es presenta, però, al final, i unes obres que representen l'actualitat, l'exposició es pot veure com un recorregut gairebé fenomenològic que ens permet reflexionar sobre aquestes darreres dècades i sobre el balanç i la reconstrucció que en fem segons la nostra biografia.

The Way Things Do**Serafín Álvarez**

En aparença atzarosa i caòtica, tot i que sens dubte meticulosament coreografiada, *The Way Things Go* se situa entre allò espectacular i allò ordinari, entre el repòs i la catàstrofe, entre la comicitat i l'avorriment. Entre l'expectació, la incertesa i l'estupor. Rodes, bosses d'escombraries, escales, taules, espelmes, barrils, cordes, xerracs, petards i una multitud més d'objectes que roden, cauen, giren, empenyen, cremen, s'inflen, xoquen... Els objectes i les accions que desenvolupen en són els protagonistes. Aquests objectes no estan separats entre ells, sinó connectats per una llarga successió d'accions de causa i efecte, como en una màquina de Rube Goldberg que no conduís a cap conclusió pràctica.¹ Aquests objectes es relacionen entre ells seguint el seu curs amb una certa independència de les mans humanes que els van col·locar minuciosament, repetides vegades, fins que van respondre com s'esperava, amb una certa independència de les mans que els van filmar, de les mans que van editar una successió de més de vint preses diferents. Malgrat presentar-se com un únic pla seqüència, la pel·lícula té diversos talls perfectament visibles que evidencien el nivell d'autonomia dels objectes utilitzats: no tots van ser igual d'obedients alhora.

Patrick Frey va filmar Peter Fischli i David Weiss mentre preparaven la producció de la pel·lícula, i va realitzar un vídeo documental amb aquest material, que no va sortir a la llum fins al cap de vint anys. En aquest vídeo, l'autonomia dels objectes és palpable. Els artistes els manipulen amb paciència, extraordinàriament concentrats. Semblen disposar de tot el temps del món, mentre van afegint i traient elements, fent-hi una infinitat d'ajustos, provant i fracassant una vegada i una altra. La manera com funcionen les coses no és com ells volen que funcionin. En aquest sentit, el títol del documental *Making Things Go* (fer que les coses rutllin, és a dir, forçar-les) és bastant apropiat. Els objectes fan el que volen, com si tinguessin vida pròpia, es resisteixen a satisfer les intencions dels artistes. Que «funcionin» una vegada és tota una fita. Que ho facin prou vegades perquè puguin ser fiables, una odissea.

The Way Things Do és una exposició d'objectes –entesos en un sentit ampli i no jeràrquic–, celebrada amb motiu del trentè aniversari de *The Way Things Go*. Objectes materials i immaterials, humans i no humans. Figures d'acció, genets, pantalles, robots,

¹ Una màquina de Rube Goldberg, també coneguda com a invent del TBO, és un aparell excessivament complex format per una sèrie d'artefactes connectats en cadena, la finalitat del qual és realitzar una tasca simple de manera indirecta.

imatges, coixins, vídeos, esdeveniments, seients, sons, emocions, subtítols. Examinar aquests objectes a través del prisma de l'art contemporani ens permet veure com un terme tan utilitzat i tan ordinari com *objecte* és en realitat infinitament complex i inesgotable.

Els últims anys, diverses aproximacions al concepte d'«objecte» s'han erigit oposades al llegat de l'idealisme transcendent de Kant, segons el qual hi ha una correlació entre pensar i ser, i entre subjecte i objecte. Aquest correlacionisme² ha estat inqüestionable en bona part del pensament filosòfic occidental, que situa l'ésser humà al centre, i és el responsable de la persistència de molts binomis, com ara objecte-subjecte, material-immaterial, cos-ment, natura-cultura, éssers humans i la resta del món al seu voltant. Si bé les noves tendències oposades a l'antropocentrisme no són, evidentment, inqüestionables, hem de reconèixer que han proposat canvis de paradigma interessants en la nostra manera d'entendre el món. *The Way Things Do* no celebra cap d'aquestes tendències, però sí que proposa una relectura de la coneguda pel·lícula de Fischli i Weiss a partir d'aquestes, alhora que presenta noves produccions d'artistes nascuts a la dècada dels vuitanta, quan *The Way Things Go* va ser produïda.

Serafín Álvarez se centra en objectes materials al voltant de relats de ciència-ficció i fantasia en mitjans audiovisuals contemporanis com el cinema o els videojocs. A *One Step Closer to the Finest Starry Sky There Is* explora les diverses maneres en què els fans es relacionen amb els seus universos de ficció preferits, des d'una perspectiva explícitament materialista: col·leccionisme, *cosplay*, producció artesanal de *props* de pel·lícules, etc., i construeix una escultura inspirada pel videojoc *Katamari Damacy* amb una gran quantitat d'objectes tangibles de mides molt diverses. A *Creeping Together*, una sèrie d'objectes provinents de relats de ficció que fan de pont entre realitats es transformen els uns en els altres: un mateix tros de matèria capaç d'agafar múltiples formes i aparences, de canviar d'estat, expandir-se i contraure's de manera hipnòtica, com el T-1000 de *Terminator 2*. Metall líquid, material estrany. Per acabar, *Bleed* presenta un comandament de videojocs professional del tot personalitzable que promet traduir amb una gran precisió i de manera instantània les ordres tàctils de l'usuari en accions que el seu avatar desenvolupa a l'altre costat de la pantalla, en un moment en què el renovat interès per les experiències corporals ha substituït els caducs desitjos cibernetics de transcendència.

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

Al començament de la pel·lícula *Mountain Plain Mountain*, de Daniel Jacoby i Yu Araki, un home d'edat avançada i semblant expressiu descriu com per superar dues muntanyes arrossegant una càrrega pesant es necessita una força poderosa. Una muntanya petita i una de gran. Una càrrega pesant. Una força poderosa. ¿Utilitza metàfores o fa una descripció realista? Aquesta ambigüitat entre abstracció i figuració es manté durant la major part de la pel·lícula. Intuïm que les imatges pertanyen a alguna mena de cerimònia o celebració, però no sabem de quina classe. Apareixen nombroses pantalles amb dades difícils de desxifrar i persones que les miren amb atenció. Intuïm que es tracta d'un esport, possiblement de curses de cavalls. Però no és una cursa de cavalls qualsevol, sinó Ban'ei, una modalitat particular que a tot el món només se celebra en un circuit, a Obihiro, al nord del Japó. En el Ban'ei deu enormes cavalls de tir arrosseguen carros de ferro feixucs, a poc a poc i en línia recta. És una cursa de força i estratègia i no de velocitat, en què el guanyador és aquell que administra millor l'energia. Tot i que els cavalls són la icona d'aquest esport, moltes de les persones que hi participen no semblen tenir-hi cap vincle. Es tracta d'un ecosistema propi d'elements encadenats, com un *The Way Things Go* no físic en què sorprèn la quantitat de dades precises i objectes abstractes que inunden múltiples pantalles. És aquesta abstracció el que la pel·lícula registra, aplicant una mirada particular al context geogràfic, cultural, social i polític d'aquest esport.

El treball de Cécile B. Evans examina la influència de les noves tecnologies en les formes en què sentim, ens relacionem i gestionem les nostres emocions. *Leaks* toca múltiples referències, des de Marina Joyce (una popular youtuber que va causar sensació a les xarxes socials l'estiu del 2016) fins a Shakespeare i Delacroix, passant pel cop d'estat fallit a Turquia i altres esdeveniments. *Leaks* orbita al voltant d'un treball anterior d'Evans, *Sprung a Leak*, presentat a la Tate Liverpool l'any 2016, una obra de teatre deliberadament complexa i poc convencional, interpretada per tres robots, una font, un cor de tres performers i un sistema de vint-i-set pantalles que «filtra» informació d'una gran càrrega emocional. Els actors responen a ordres enviades per un servidor en un sistema precís de crida i resposta, causa i efecte, que es podria ensorrar en qualsevol moment, d'una manera no del tot diferent del sistema d'objectes i accions a *The Way Things Go*. Un relat de ficció que explora moviments d'informació, conspiracions, ídols contemporanis, contagis emocionals, intel·ligències artificials i possibilitats de col·laboració entre humans i màquines. *Leaks* imagina escenaris paral·lels a la realitat de l'obra de teatre i incideix en qüestions concretes extremes de la complexitat de la trama, per constituir una constel·lació d'artefactes que funcionen com a pedres de toc.