

SOME-THING-TO-SEE-NO-THING-TO-SAY

Jon Mikel Euba

1. Una anticipación. ¿Qué estoy haciendo?

En el proceso de construcción de una obra (sea una imagen estática o en movimiento, una actuación en vivo, etc.), sucede a veces que me veo, por un segundo, en la tentación de introducir “desde fuera” algún objeto o elemento en un lugar (aunque no sea más que una bolsa de plástico) en previsión de obtener un resultado en la imagen que deseo generar. Esto solo puede deberse a dos motivos que son en realidad el mismo: una anticipación *formal*, donde, por razones formales o compositivas, pretendo modificar en la realidad determinadas relaciones espaciales más o menos complejas entre los elementos en pos de la futura imagen; o bien una anticipación que llamaré *textual*, debida a que uno piensa que ese objeto o elemento en ese nuevo lugar servirá *para decir* algo. En ambos casos, se evidencia que, en vez de considerar el material objetivo que estoy organizando como posible generador de un signo *significante*, me proyecto anticipadamente en su potencial *significado*. Caer por cualquiera de estos dos motivos en esa tentación me indica que estoy perdido, que me he confundido en el proceso, lo cual hará que probablemente termine con un resultado (una acción, imagen u obra) sin interés. Pues cuando una obra surge de una voluntad de significado, esa obra molesta, porque no aparece como necesaria. Se convierte en el resultado apresurado de una persona que intenta obtener antes de tiempo el sentido que todavía no tiene. En esta situación, lo mejor es preguntarse: “¿Qué estoy haciendo?”

Una pregunta que puede centrarte al instante.

2. Un caso concreto. Producir una imagen en vídeo

En una ocasión, en 2001, decidí que necesitaba planificar un rodaje en un intento por organizar la enorme cantidad de material visual relacionado entre sí que había ido acumulando durante cuatro años. Obtener un resultado satisfactorio, una obra, supone desprenderme y liberarme para siempre de todo ese material previo. Este trabajo en concreto se inició con el descubrimiento, un mediodía de 1995 en un parque, de un cuerpo tumbado de costado en el suelo. Tuve que determinar si estaba vivo o muerto examinando exclusivamente los datos que proporcionaba su imagen, sin intervenir físicamente. También se debió al encuentro, una mañana

tres años antes, de un coche parado con un grupo de jóvenes dormidos en su interior. Estos dos encuentros atrajeron durante los años siguientes otros muchos materiales que fueron alineándose entre sí perfilando una dirección. El rodaje serviría para tratar de vincular ambos recuerdos y sus respectivas imágenes por medio de un peculiar ejercicio de reconstrucción de los hechos que implicaría la articulación definitiva del material recolectado en relación con los dos recuerdos. El mes previo al rodaje decidí que los elementos reales visibles que iban a ser filmados (grabados, en realidad, ya que no uso ningún film) serían: cinco personas, un gato y un coche de cuatro puertas en un lugar concreto (los invisibles: otro coche que transportase a la dueña del animal, una cámara de vídeo y al dueño de la cámara). Mi deseo de fundir las imágenes-recuerdo del cuerpo en el suelo y los jóvenes inconscientes en el interior del coche me llevó a reconstruir y registrar primero la situación de cinco personas dentro de un coche y después la acción de transportar, uno a uno, los cuerpos del interior al exterior del vehículo para poder grabarlos individualmente en el suelo. Una vez allí la acción consistiría en manipularlos tumbándolos boca abajo, de lado y boca arriba, para reproducir en directo la serie de imágenes que había ido acumulando en ese tiempo, utilizando los cuerpos como medio. Todo el rodaje se dirigía por medio de estas imágenes-referente que, en su mayoría, eran de personas sentadas inactivas y otras, de personas inactivas tumbadas con los ojos cerrados. Unas, provenientes de la historia del arte y otras, de la historia del cine, se mezclarían con la del cuerpo inerte que había hallado. Quería comprobar si era capaz de articular todos esos materiales dispersos y dispares mediante la creación de una imagen-vídeo por medio de la superposición, fusión y articulación del máximo de elementos-referente posible. La propuesta era simple, pero implicaba cierta complejidad técnica.

Mi intención no era en ningún caso reconstruir una situación verosímil de un grupo de jóvenes dentro un coche. No obstante, la primera pregunta que me hice días antes de organizar el rodaje fue qué eran (qué serían) esas personas con los ojos cerrados que iba a colocar dentro de un coche: ¿estaban dormidos, muertos, acaso drogados? ¿Se había parado el tiempo y estaban inconscientes? ¿Quería yo acaso construir una ficción? La respuesta fue: NO. De inmediato entendí, sorprendido, que todas mis preguntas eran interpretaciones figurativas que no tenían nada que ver conmigo, y que además se referían a interpretaciones futuras. La conclusión fue que simplemente iba a tratar de construir una imagen de un coche con unas

personas con los ojos cerrados y punto. Pero la deriva que estaba tomando el asunto durante el proceso comenzaba a ser equivocada, pues ya había comenzado a pensar que la imagen o los elementos que la configuraban iban “a hablar de” o podrían “estar hablando de” el paso del tiempo, la vida, la muerte, la juventud; los dichosos “temas”, icuando todos sabemos que las imágenes son mudas! Muestran pero no hablan. En un momento concreto, consideré incluso la posibilidad de colocar dentro del coche un tipo de bebida y unas bolsas de plástico, pensando que la futura “obra” se “referiría”, apuntaría a algunos de aquellos “temas”. Fue precisamente esto lo que me hizo caer en la cuenta de que me estaba perdiendo. Mi encuentro con dos cuadros en los días previos al rodaje fueron determinantes en mi *centraje* definitivo.

3. El agente productor como receptor de una todavía no imagen

“El arte representará la vida *interna* y no la *externa*. Debemos por tanto alejarnos del naturalismo y buscar alternativas con el fin de introducir la abstracción en nuestras películas. La capacidad para abstraer es un requisito esencial.” [Carl Theodor Dreyer]¹

Convendría quizás, para minimizar los problemas de anticipación mencionados, reflexionar y distinguir entre los diferentes elementos que intervienen en todo proceso creativo, empezando, por ejemplo, por determinar qué es abstracto y qué figurativo (dos acepciones de algún modo ya superadas) en la creación de una imagen. Como ya he explicado, cuando inicio un proceso de configuración de imágenes trato de concentrarme exclusivamente en lo que hay (en el material físico, si lo hay) y en lo que deseo. Esto último está localizado en mi interior, no como un objetivo que se encuentra fuera de mí, sino como un objetivo que está dentro pero al que he de dar forma fuera.

Por ejemplo, en el caso del rodaje mencionado, el material *objetivo* son las cinco personas, el coche, el gato, un determinado lugar en un exterior. A la hora de trabajar, uno se concentra en lo que tiene, en lo objetivo, como si cualquier otro plano no existiera. La manipulación y organización de un material en el plano físico

¹ Carl Dreyer en: Skoller, D. (ed.): *Dreyer in Double Reflection. Carl Dreyer's writings on film*. Da Capo press, Inc., 1973, p. 179.

se rige en general por un planteamiento que, en este caso concreto, podemos considerar absolutamente abstracto (indefinido/ideal, una serie de coordenadas de relación, espaciales, de escala, etc.). Este planteamiento abstracto, unido al material objetivo que movemos, puede afectar a un plano simbólico, de manera que en cualquier producción tenemos unos materiales articulados por un sujeto junto a otros materiales abstractos y otros simbólicos, estos últimos inaccesibles pero que siempre desean manifestarse. Más que cualquier otra práctica, la artística exige aprender a manejarte en el sinsentido absoluto debido a que no es una creatividad aplicada o funcional. Cuando esta situación de proyecto hace que el trabajo se extienda en el tiempo, corres el riesgo de comenzar a interpretarte.

No obstante, cuando estamos todavía en un estadio previo a la acción, y contabilizamos por ejemplo los diferentes elementos con los que vamos a interactuar en determinada producción o proceso, todavía mantenemos el planteamiento en un plano puramente conceptual y distanciado. En el nivel de las ideas o del proyecto, un coche, una persona, un árbol son idénticos en tanto que signos: pesan lo mismo. Pero ya dentro del proceso de trabajo, por ejemplo, en un rodaje, uno mismo se incorpora como cuerpo y se relaciona proyectándose en el material objetivo (árbol, otros cuerpos, coche) siendo afectado por su presencia. Entonces, no podemos evitar comportarnos como si tratáramos con material real figurativo (visto indudablemente desde una percepción óptica).

En este momento, uno puede comenzar a confundirse y sentir un debilitamiento que afecta al régimen/nivel abstracto del proyecto, y también al régimen/nivel vital. Dicho debilitamiento sucede cuando, precisamente debido al roce con el material objetivo, te sales y te colocas virtualmente fuera, como receptor, en vez de concentrarte en lo que es posible hacer con un objeto o material en relación con tu cuerpo, que introduce un régimen vital de deseos desde dentro de la acción. Entonces es como si vieses la acción que te incluye desde fuera, y ¡es ahí! cuando sin darte cuenta puedes pasar a observarla desde lo que *significa* o *significará* tu acción, ese objeto o ese cuerpo. (En otro texto anterior titulado *Localización*² explico cómo esta visión desde fuera puede también ser utilizada productivamente,

² “Session 3: Locations”. Jon Mikel Euba: *Writing Out Loud*. Dutch Art Institute & If I Can’t Dance I Don’t Want To Be Part Of Your Revolution, 2016.

aunque a veces tengo la impresión de que, si nos viéramos a nosotros mismos constantemente desde fuera, en la interpretación, experimentaríamos tal distancia que quizás dejaríamos inmediatamente de hacer lo que en ese momento estamos haciendo.)

Cuando un signo comienza a relacionarse con otros se restringe. Lo mismo sucede en la realidad: no es lo mismo proyectar que voy a trabajar con un elefante que estar trabajando con él, pues, una vez dentro, su realidad física te afecta, transformándote en tanto que director de la actividad. Es curioso que resulte más fácil que este error o tentación de “salirse” surja, precisamente, cuando tu cuerpo está “dentro”, inmerso en la realidad objetiva como otro cuerpo más. (No sé porqué, cuando uno comienza a interpretar lo que algo significará, tiende a no verse a sí mismo, tal como sucede en los sueños, donde dicen que uno nunca llega a ver sus manos; solo ve la acción o los objetos que en ella intervienen, pero no a uno mismo.)

Quizás sea precisamente para enmendar esa incapacidad de verse que la práctica artística aparece como la herramienta, el modo de hacer visible lo que uno no puede ver, pre-ver de otro modo. Como sabemos, los instrumentos de “visión objetiva” (las cámaras que utilizamos como mediadoras para la producción de imagen) no pueden distinguir entre las diferentes categorías de elementos (persona, objeto, mueble, espacio) y conviene, de cuando en cuando, sobre todo cuando deseamos producir algo, ejercitar uno mismo este tipo de visión no afectiva. Sabemos que, cuando introducimos para ser filmado un objeto con una fuerte carga afectiva, no podemos esperar que otra persona lea ese “sentido”. Lo afectivo es, en este caso, lo que como productor desde tu pulsión interna te empuja hacia ese objeto. Introducirlo crea sentido del objeto hacia ti, que eres quien lo introduces. La transformación producida en el objeto, resultado de tu gesto de inclusión, debe permitir la creación de otro sentido en quien lo recibe sin necesidad de que conozca la existencia de dicha información afectiva.

4. Abstracto/Figurativo. Una dicotomía poco útil

En el trabajo concreto que estoy analizando, lo que complica todavía más el asunto (y lo hace interesante en relación a la atracción de *significados* que aquello que vayamos a producir pueda generar) es que, al articular dichos elementos (material objetivo) con nuestra acción (material vital, lo corporal) basándonos en esas

coordinadas abstractas (material ideal), se genera una representación que aparece como figurativa (la imagen). Una vez toma forma, la imagen es la vía a través de la cual el espectador puede proyectarse dentro de la obra. Esto sucede siempre y cuando esta, en su proceso de configuración, haya generado unos huecos o accesos que permitan la libre entrada y salida de *significados* potenciales mediante la acumulación de *significantes*. El material resultante se convertirá en el resquicio a través del cual conectar a espectador y productor.

Lógicamente, quienes reciben los materiales reales resultado de este proceso (en este caso la serie de vídeos) los consumen como material figurativo. Cuando se encuentran con la obra ya terminada, lo que ven son unos cuerpos humanos y un coche en un lugar determinado. En tanto que ellos son también cuerpos, quienes se proyectan en esos elementos o signos en movimiento tenderán a someterse a estos desde lo que parece que “dicen”. Esta ambivalencia de planos, el de la *producción* y el de la *recepción*, es esencial, pues es precisamente la que posibilita que se produzcan deslizamientos del lenguaje. Al explorar activamente los límites del lenguaje, podemos, como productores, reflexionar sobre el modo en que dicha ambivalencia afecta a la “comunicación” o, más exacto, al encuentro que se produce en el acto perceptivo. Acto que nada tiene que ver con la comunicación, sino que es una colisión de dos proyecciones, “la secreta correspondencia” entre la proyección de quien generó la forma y la de quien la ve. Estos productos, en ocasiones excepcionales, generan un espacio que quien más quien menos ha podido experimentar al encontrarse frente a una obra de arte. Podemos reflexionar sobre cómo y desde dónde afecta una obra de arte a quien la *ve*, no desde lo que aquella le *dice*, sino desde lo que uno como artista *ha hecho* en un material que puede a su vez *hacerle* (en algunos casos deshacerle) a quien lo ve. Cuando quien se confronta con el material es alguien especialista o productor de imágenes, su aproximación más técnica minimiza este hecho figurativo.

En los vídeos resultado del rodaje al que me he referido, grabamos una “no acción” que casi no cambia a lo largo del tiempo que dura la grabación. En *KYDNAPPING*, cinco personas con los ojos cerrados dentro de un vehículo parado y un gato que no puede dejar de tenerlos abiertos permanecen quietos mientras una cámara se aproxima desde fuera del vehículo repasando al detalle cada uno de los cuerpos a diferentes distancias. En *K.Y.D.*, una persona tumbada en el suelo boca abajo es filmada desde diferentes puntos de vista. El juego consistía en citar todas y cada

unas de las imágenes-referente de cuerpos tumbados boca abajo que había acumulado. Una vez construía las imágenes que la posición del cuerpo quieto permitía, variando exclusivamente los puntos de vista de la cámara, colocaba el cuerpo de costado sobre el suelo, doblándole las piernas para, del mismo modo, realizar las citas a imágenes de cuerpos apoyados sobre el costado. Agotadas estas, pasaba a colocar el cuerpo boca arriba y grabar desde la cabeza, desde los pies, etc. Es decir, la obra fue el resultado de una mera acumulación de insistencias que, al ser registradas, se transformaron en material significativo. Lo que hacía era citar, mediante la manipulación de una serie de elementos reales y unos tiros de cámara, otros materiales que existían en mi imaginario, mi archivo, que previamente había compartido con la persona tras la cámara. Todas las transiciones de una postura a otra eran también grabadas. Lo que impulsaba mi acción era simplemente la cita de todos y cada uno de los elementos de los que disponía. Es decir, que la duración de la acción dependía del número de citas.

El resultado, una vez reorganizado en forma de vídeo, te invita como espectador a pensar en otras posibilidades de sentido, ya que no puedes evitar tratar de cerrar la significación de una imagen. No obstante, cuando como productor consigues el sentido que buscas, eso se debe a que en la posterior articulación (durante la edición del material registrado) has definido una estructura que satisface las necesidades que te llevaron a realizar esa operación primera. Eso posibilita una experiencia de sentido también en quien se coloca frente a la obra resultante.

El hecho de que en este trabajo concreto no se pueda nunca determinar si las personas que aparecen están dormidas, muertas o simplemente tienen los ojos cerrados es el resultado de las decisiones que he tomado durante el rodaje. Es lo que hace que el vídeo sea más abstracto. Las opciones figurativas estaban contempladas, pero lo que permanece, lo que este vídeo y los restantes construyen, es una abstracción.

5. El tiempo como factor positivo o negativo

El tiempo es siempre un factor material/inmaterial esencial a tener en cuenta, tanto el *generado* (el tiempo interno *estético* de la obra, que diría Oteiza), como el tiempo real de la creación y el de la recepción/consumo. El vídeo *K.Y.D.* (donde voy colocando junto con otra persona, uno a uno, diferentes cuerpos a cada lado de un coche, y una vez allí realizo la serie de variaciones, coreografía antes descrita)

es un ejemplo de trabajo en el cual la obra se conforma por o proviene de la tensión y ambigüedad obtenida entre esos tres tiempos que coinciden de manera productiva, dando lugar a una particular experiencia de performatividad en diferido. Por su parte, *KONTUZ KYD* (el vídeo nocturno en el que aparecen cinco personas recostadas con los ojos cerrados y un gato dentro de un coche), al tiempo que fabrica la representación, expone y propone como opciones, de manera deconstructiva, las diferentes maneras de explotar las posibilidades narrativas del factor-tiempo. En su lado positivo, el tiempo permite construir a partir de él como material, de manera que lo que produzcamos se cargue en el proceso. Durante determinados procesos, un rodaje en vídeo, por ejemplo, cuando una acción se extiende, el tiempo de realización registrado deviene narrativo por la mera acumulación de material-tiempo. Así, algo abstracto e inmaterial como el tiempo sin significado, una vez documentado y convertido en material medible, se traduce en el momento de recepción en forma de espera, la cual, al unirse al resorte que es la expectativa, hace que ese tiempo sea consumido/decodificado *significativamente* por quien lo recibe. Lo cual añade un nivel más de “figuración” en la mirada de cualquier persona o animal que observa determinado acontecimiento, algo que resulta muy productivo cuando ese tiempo es transformado en material “activable”.

Pero el tiempo es también uno de los factores que puede llevar a confundirte durante el proceso de configuración de una imagen. El tiempo real de la creación incrementa el nivel de intolerancia al dolor ante una situación sin sentido, así como el de placer si se dan las condiciones adecuadas. Hay determinados medios que por su propia naturaleza te implican en una relación temporal específica, pues te retienen o te obligan a permanecer “dentro” de un proceso, lo cual implica un centraje y contacto continuo cuerpo a cuerpo entre el material vital y el material objetivo. Según John Dewey, quienes escriben, componen música, realizan esculturas o pintan “pueden rehacer durante el proceso de la producción lo que han hecho previamente. Cuando no es satisfactorio para la fase perceptiva de la experiencia, ya pueden empezar de nuevo. Esta repetición no puede ser realizada en el caso de la arquitectura, lo que quizá es la razón de que haya tantos edificios feos. Los arquitectos están obligados a completar su idea, antes de que la traduzcan en un objeto acabado de percepción. La incapacidad para construir

simultáneamente la idea y su encarnación objetiva impone una desventaja”.³ Este es un problema que cada vez se da más en el arte; la persona artista no sabe proporcionarse, no consigue el espacio-tiempo que ella y su obra necesitan. (Pero dejemos aquí de hablar de tiempo; prefiero concentrarme en el que me queda. Si no, uno se pierde en la generalidad hablando de tiempos que no le interesan, pasados o futuros, tiempos externos a uno y al proceso creativo.)

Todos estos factores mencionados son los que hacen que, en determinados momentos, quien está tratando de producir dude y, ahí, se produzca un desliz, una *anticipación*. En esos momentos se confunde y piensa que, si realiza tal o cual variación en directo, dedicando más tiempo o más atención a determinado elemento o acción, si un objeto se mueve a la derecha o a la izquierda, quizá eso diga algo, lo cual es un error.

Por supuesto, sabemos que es desde la acumulación de todas esas decisiones y movimientos que afectan a los tiempos de cada objeto desde donde se produce el sentido o el no sentido. En el proceso que acabo de relatar, la confusión se produce entre el deseo o, mejor, la necesidad, por un lado, de *representar* (es decir, de conseguir una representación, que es el que, al menos en mi caso, inicia cualquier proceso para la producción de imágenes) y, por otro, el de *contar*, que en el caso concreto que estoy describiendo era absolutamente inexistente. Yo no tenía ni tengo, por lo general, nada que contar, pero sí que quería, *necesitaba* ver si era posible articular una serie de elementos. Que dicha articulación después diga algo es secundario, pero debe siempre ser fruto de *hacer* algo, como consecuencia de una necesidad.

6. Descuidos

Por todo lo anterior, hay que tener mucho cuidado con los descuidos, que nos situarán siempre en desventaja respecto a las muchas fuerzas de la convención (parlante/textual), que siempre tratará de arrastrar nuestro trabajo hacia una aproximación literaria o metafórica. Una convención que no ha sido invitada a la fiesta, pero con la que hay que contar siempre, pues como receptores todos necesitamos decodificar los signos externos, lo cual nada tiene que ver con el concepto de lectura. ¿O sí?

³ John Dewey: *El arte como experiencia* (1934). Barcelona / Buenos Aires / México, Paidós, 2008, pp. 59-60.

Del mismo modo que a veces uno se siente irritado por las preguntas de alguien que en el fondo desea hacerte decir algo de otra manera (porque no es capaz de entender en sus términos lo que acabas de decir), para no terminar donde la convención querría, es necesario, una vez inmersos en procesos creativos, centrarse continuamente y cuestionar cada paso repetidas veces. El acto creativo sería simplemente un estar escindido en dos planos antagónicos y, al mismo tiempo, conectado con la voluntad de construir algo que no está.

El trabajo está en lo material que deviene forma, nunca en lo metafórico, aunque sea precisamente ese “aspecto” situado fuera de la obra, en la realidad, el que es susceptible de recargarla de una tensión extra. La obra, pues, una vez constituida como tal, incorpora las fuerzas a convertir en sentido, pero no es solo desde ella desde donde este surge; la obra es la construcción-receptáculo que, al resistirse a la inercia interpretativa, permite subvertir la dirección de toda circulación de sentido. Como hacedores es importante tratar de controlar nuestro impulso interpretativo, nuestra necesidad de atribuir a todo un significado determinado, que surge del decodificador que todos tenemos dentro. Como ya he mencionado en alguna otra ocasión, cuando dibujo (un proceso más simple o directo que un rodaje, donde intervienen menos “objetos extraños”), no tengo duda de que solo quiero *ver* algo, no pretendo decir nada. Que luego diga algo es secundario. No obstante, en procesos no tan íntimos y más desconectados de los tres planos (abstracto, emocional y objetivo), donde intervienen elementos figurativos y personas reales, me resulta más fácil perderme. (De todos modos, hay tantas maneras de hacer las cosas como artistas. Lo que estoy relatando aquí es solamente una aproximación.)

7. Goya-Pereda. Otro encuentro

En el momento de los preparativos del rodaje que acabo de relatar, justo cuando comencé a perderme, pensando que las imágenes y los objetos que produciría iban a hablar, cayó en mis manos un catálogo (otro objeto) de pintura clásica que incluía una reproducción del cuadro de Goya titulado *Bodegón con costillas y cabeza de cordero* (desde entonces, la imagen que siempre me centra), donde aparece la cabeza de un animal separada del cuerpo, con el ojo medio abierto; absolutamente maravilloso. En el mismo catálogo aparecía, entre otros, el cuadro de Pereda titulado *El sueño del caballero*, donde aparece un joven recostado y dormido en

un sillón, en la convención pictórica que se conoce como *vanitas*, que designa una categoría particular de bodegón, donde los objetos representados son todos *símbolos* (de la fragilidad y la brevedad de la vida, del tiempo que pasa, de la muerte, de la vacuidad, etc.).

El encuentro con cuadros tan antagónicos, su simple visión, me centró, me recolocó. Fue como ver que un camino se bifurcaba, abriéndose ante mí. Inmediatamente comprendí que lo que yo quería, por donde me quería (y me quiero) mover, venía representado sin duda por el cuadro de Goya, que es para mí una Imagen. En ella, no hay diferencia entre fondo y figura, no hay diferencia entre el acto de pintar y la pintura, entre luz y sombra, entre primer plano y segundo plano: todo el cuadro, toda la imagen es 1. Por el contrario, el cuadro de Pereda era, para mí, literatura, texto, una ilustración donde los diferentes elementos que aparecen en el cuadro intentando conformar la imagen, parecen, son obligados a decir: “qué poca cosa es la vida: mientras el ser humano duerme inconsciente, ni el saber (el conocimiento) ni los bienes materiales, ni las máscaras sociales, nada tiene sentido porque todos nos vamos a morir”.

Para ello, el pintor recurre a colocar relojes, monedas, joyas, cráneos, libros, máscaras, instrumentos, flores, armas, ángeles, alas, jeroglíficos, sillas, mesas, telas, personas, naipes, velas, y otras muchas cosas más, ya que parte de la idea errónea de que el trabajo del artista es contar historias, no construir imagen. El cuadro, cuando lo veo, me produce una inmediata sensación de agotamiento y empacho. Vemos que el autor pretende *tratar* temas trascendentes, pero lo que ocurre es que, al hacerlo *nombrando signos*, convierte todo en banal por el modo banal en que lo hace. En ese cuadro, es como si el pintar, la pintura, no existiera, estuviera obviada, al ser instrumentalizada en pos del contenido que se quiere comunicar: los objetos solo están colocados por lo que se quiere decir con ellos. Para hablar de lo vano de la nada, necesita meter Todo, cuando un poco es suficiente. En el bodegón de Goya, por el contrario, lo mínimo es Todo, y es desde lo absolutamente banal del motivo representado que sucede lo trascendente y todo es trascendido. Desde el más mínimo suceso pictórico hasta lo que este representa, todo se funde y transmuta: suelo, fondo, carne, pintura. Siendo como es un estricto documento figurativo, manifiesta lo verdaderamente abstracto e irrepresentable.

(Podríamos aplicar al cuadro de Pereda el método que utilizo para determinar si lo que estamos viendo en una fotografía o un cuadro es una verdadera imagen. Consiste en darle la espalda a la fotografía o el cuadro y preguntarse si lo que allí aparece seguirá allí o si, por el contrario, al dejar de mirar, se irá. En el caso del cuadro de Pereda, comprobaríamos que todo lo que allí aparece representado es *atrezzo*. Si al iniciar el giro para darle la espalda empezáramos a tirar del mantel que ha pintado sobre la mesa, este movimiento haría que poco a poco todos y cada uno de los objetos fueran cayéndose, saliéndose del cuadro a la realidad. Si en ese momento, cuando escuchases el sonido de los cacharros al caer al suelo, miraras rápidamente hacia atrás, podrías incluso ver saliendo del cuadro al –tipo que hace de– ángel con las alas ya desmontadas y plegadas bajo el sobaco volviendo al lugar de donde había venido, y del que nunca debió salir. La imagen de Goya, por el contrario, siempre me centra y me activa; la otra, como al propio personaje del cuadro, me adormece.)

“[Ella] paralizaba la facultad imaginativa de los espectadores en lugar de incitarles a colaborar, desbarataba la fantasía del público en lugar de llevarla más allá (...) [Eso] tiene más que ver con la literatura que con el teatro.”

[Carl Theodor Dreyer]⁴

8. ¡Vida al bodegón! ¡Muerte a la *vanitas*!

La línea que separa al bodegón de la *vanitas* es tan fina como la que separa, en mi caso, el error del acierto, el pasar de tener algo a no tener nada. Sin embargo, cuando hablo ahora de estos dos cuadros, no quisiera que pensarais que estáis asistiendo a una clase de historia de la pintura, o de crítica. Mi intención es compartir lo que para mí fue la solución a una cuestión vital. No diré que se tratase de una cuestión de vida o muerte pero, fue debido a la aparición de estas dos maneras radicalmente opuestas de abordar un problema similar desde lo pictórico, o la representación, que visibilicé una oposición que me sirvió como solución a un problema en un momento dado. Fue al relacionar estos dos cuadros de esta manera tan subjetiva, al interpretarlos como dos opciones (después de invertir mis energías en una actividad que ansiaba fuera productiva) como obtuve los vídeos a los que me he referido. Quisiera por ello que este texto fuera la forma de compartir algo que es para mí importante, más que un hablar por hablar. Su razón de ser no

⁴ Ibid., p. 110.

es probar una hipótesis teórica que nos lleve ahora a la caza de obras que ilustren lo tendencioso en pintura o en el arte en general. Este texto surgió de un simple deseo de representar un instante de titubeo y confusión en el que casi me fui hacia el lado equivocado. Dependiendo de cómo lo haya hecho, me retratará (incluso a mi pesar, como le sucedió a Pereda), pues en el arte el *cómo*, construye el *qué*. “El arte es así una manera de obtener el pastel sustancial de la razón, al mismo tiempo que goza el placer sensual de comerlo”,⁵ como dice Dewey.

Hay un aspecto que he obviado durante la escritura de este texto que no estaría de más mencionar en este punto, como un reenfoque del problema que pretendo comunicar, pues quizás no sea suficiente mi anterior puntualización ahistórica. No debemos olvidar un hecho crucial, y es que estoy comparando una alegoría mediocre (el cuadro de Pereda) con un símbolo muy eficaz (el de Goya). Debo admitir que siempre me molestaron las representaciones de libros, tanto en el cine y la fotografía como, en este caso, en la pintura. Me parece que generalmente se introducen *para* querer *decir* algo, lo cual es por supuesto legítimo. No se trata tanto de un problema de procedimiento, que nos llevará a demonizar la *vanitas* y unirla para siempre a lo accesorio, como de la calidad del artista en el manejo de sus materiales. Al darme cuenta de que de este texto se podría desprender que pretendo demonizar la alegoría o la *vanitas* y sublimar el bodegón, me he acordado de un amigo que de niño era especialista en crear oposiciones desiguales; tenía un modo de razonar bastante absurdo, pues aplicaba siempre un pensar racional a problemas que carecían sentido. Recuerdo cómo un día me preguntó: “¿Quién puede más: uno de karate o uno de boxeo?”, mezclando dos cosas que no se pueden comparar. Me sorprende que cuando me encontré con estos dos cuadros nunca consideré la idea de la calidad artística de las obras, obsesionado como estaba con mi problema, que en aquel momento era el inminente rodaje. Definir esa oposición fue una cuestión puramente pragmática e instrumental, una reasignación automática debida al proceso en el que me encontraba.

9. Hay que ser tropezante

Como creo que decía Gómez de la Serna, “hay que ser tropezante y dejarse sorprender por todo y caer en los abismos con naturalidad, perdiendo el sentido como muertos entre la vida que se vive. Nada de proemios, ni de elocuentes contestaciones, ni de esa imperturbabilidad en que hay por el contrario un

⁵ Ibid., p. 292.

histerismo vibrante”. Hay que ser tropezante, y situarse *contra* el *contar*, o, dicho de otra forma: ¡contra la *Alegoría, Alegría!*

Hablo mucho en la vida. En cambio, como artista, cuando trabajo con imágenes, detesto contar historias. Cuando hablo soy siempre consciente de la información que oculto. Cuando no cuento nada soy mucho más sincero, porque de lo que se trata es de mostrar, indicar cosas. En el cuadro de Pereda tenemos una persona dormida, sesteando, inconsciente, mientras todo lo material a su alrededor pretende poner de manifiesto lo poco que somos, blablablá... Solo mirando la representación del ángel (una opción-imagen que considero errada desde dentro, estructuralmente, pues ya vemos que es una persona con unas plumas pegadas entre sí que pretenden ser alas), vemos que el autor no consigue trascender la representación de un ángel, pero no le importa, porque en este cuadro lo que es importante (lo que le importa o dirige su acción) es lo que quiere *decir*, no *cómo* lo dice. Es el ritmo mismo del blablablá que hace que cada objeto y cuerpo representado esté separado del otro, y no sea más que cacharrería. Por ese motivo, el cuadro da esa sensación de estar lleno de cosas, objetos, cuerpos... Eso sí, por mucho que aparezcan como dejados desordenadamente, todos están respetando una jerarquía. El cuerpo humano es lo importante, la realidad lo primero. Después, el sueño, la mesa y, sobre esta, los objetos, la silla y, el resto, fondo. En el bodegón de Goya, se aprecia, dicen, el accidente, el paso de las circunstancias por los objetos, alejados tanto del misticismo como de la simbología de la *vanitas*, pero lo importante es que lo que *vemos* es una sola cosa, y esa cosa incluye el fondo, la mesa y lo que hay sobre ella; son indisociables. La aparición de un cuerpo animal fragmentado, donde la cabeza de este tiene un ojo semiabierto, evidentemente o no, te hace pensar en la idea de la muerte, de lo vivo, en la visión, pero, sobre todo, en la representación misma, en el acto mismo de representar. Lo que me fascina de la imagen es que todo el acto comunicativo se da de un golpe, con la misma rapidez con la que se ha cortado esa cabeza. Como si se diera a un tiempo imagen y comunicación, pero sin hablar de nada; un *bla* es suficiente. Como si el artista, al concentrarse en el aspecto documental del pintar, pudiera (y al mismo tiempo nos permitiera a los demás) acceder a lo real: el misterio de una percepción figurativa. En Pereda no soporto ese sesteo y esa realidad ensoñada, lánguida y naturalista.

(Después de lo que he escrito sobre Pereda, al volver hoy a ver el cuadro. Me da un poco de pena haber sido tan duro con él, pero lo he tenido que instrumentalizar,

pues me venía bien para mi argumentación aquí. He necesitado atacar a la materia para articular lo que de otro modo aparecería desarticulado. Fue precisamente su aparición lo que, por oposición al cuadro de Goya, me permitió *entenderme* en 2001, cuando me disponía a trabajar con cuerpos humanos inactivos con los ojos cerrados.)

La disyuntiva en la que me encontraba durante aquel rodaje me hizo decantarme por lo que era concreto, lo no alegórico, y me ayudó a no confundirme y a reafirmarme en el hecho de que no estaba queriendo contar absolutamente nada. Ya tenía resuelta así una potencial situación que me llevaría a construir la imagen. A partir de ese centrado y otros ingredientes, pude dar forma entre 2001 y 2003 a *K.Y.D.*, *KONTUZ KYD* y *KYDNAPPING*, que presenté como una videoinstalación tricanal hace ahora veinte años en Frankfurt, en la Manifesta IV en 2002.

Debemos contar siempre con el hecho de que, cuando empiezas a trabajar, hay una inercia, una convención que tratará de llevarte hacia todo lo que no me interesa del cuadro de Pereda: la incapacidad de construir una imagen debido a la tentación de querer comunicar. Dejarte llevar hacia lo que se supone que significa o dice una imagen durante su construcción puede ser el infierno, porque te confunde, ya que te sitúa fuera de la obra, y, sobre todo, porque no es lo que te motiva la necesidad de construir una imagen. Sé positivamente que yo no tenía nada que *decir*, solo quería *ver* una cosa. La imagen que finalmente construí fue resultado de articular una enorme cantidad de materiales procedentes de diversos lugares, de acumular representaciones de otros. Una vez comienzan a crearse relaciones formales y no formales entre materiales que nada tienen que ver entre sí, a partir de su reordenación posterior, se genera y representa la subjetividad de uno mismo. Poner juntas las representaciones de otros por medio de una situación de trabajo es lo que puede darme una representación que ya es la mía, que no tiene nada que ver con las representaciones anteriores consideradas por separado. Ello es debido a que las uniones que sustentan la estructura surgen desde dentro, del interior del artista, del interior del proceso, del interior del material, pero no de la imagen. Esto es algo que ahora parece que no se tiene en cuenta. Quisiera que entendierais que cada vez que vamos a trabajar se da esta lucha entre abordar de una manera u otra una propuesta. Sería para mí la vertiente *visual* frente a la *literaria*. La real o documental respecto a la ficcional y naturalista. En arte, como le sucede al caballero del cuadro de Pereda, tener más cosas no es necesariamente una ayuda.

No obstante, no quisiera que se entienda que la intención (tentación) de significar de antemano y el número de objetos empleados están en estricta relación. Muchas veces es precisamente desde la incorporación de un gran número de objetos-signos desde donde se da una negación radical del significado. La proliferación de objetos-signos trabaja en estos casos para aumentar los puntos de fuga de manera exponencial, al tiempo que la imagen pretende mantenerlos dentro de una unidad perceptiva. En el cuadro de Pereda (como en muchas ocasiones sucede en la danza y el teatro, más que en otras prácticas), todo lo que vemos parece estar destinado al espectador, al otro. El cuadro de Goya, por el contrario, podría estar guardado en un armario cerrado y a oscuras sin que nadie lo viera y aún así contiene un sentido que lo legitima como un ser (estético) al mismo nivel que el resto de los seres que conviven en lo que llamamos realidad.

Esta cita, que no consigo saber de quién es, me recuerda a la definición del *ser estético* de Oteiza: “La obra no se convierte en orgánica y no se satura de pathos más que cuando su tema, su materia y su idea se han fundido orgánica e indisolublemente a los pensamientos, a la vida, al ser del autor. Entonces y solamente entonces habrá una verdadera unidad orgánica de la obra y se insertará en la cadena de fenómenos naturales y sociales a modo de eslabón comparable a los otros, a modo de fenómeno independiente”.

Si te ha sucedido, si has experimentado esto alguna vez, ya lo sabes: hacer arte es bajar ahí y aguantar estar en ese punto donde todo puede ser nada y todo el mayor tiempo posible.

Publicado en diciembre de 2021 en *Zapi Zuria*