

LA IMPENSABLE POSIBILIDAD ES LA AUSENCIA DE ORDEN

Me propone Silvia la redacción de un texto para el catálogo de Antonio, a quien conocí cuando finalizaba sus estudios de Bellas Artes en Valencia y, casualidades, había contactado yo con él a través de su *blog* días antes de mi conversación con Silvia. Buscaba información sobre el tema que en la actualidad estudio y encontré *Comportamientos*¹, un proyecto en curso que relaciona el espacio físico de la ciudad de Málaga con los sistemas de etiquetado Web 2.0., en el cual se intenta evidenciar que somos los ciudadanos quienes construimos la ciudad al experimentarla.

Comienzo entonces una nueva revisión de su labor. Las referencias se entrelazan en muchas ocasiones; lecturas comunes, obras e, incluso, cita uno de mis textos². Tras darle algunas vueltas me propongo un enfoque desde tres conceptos: el juego, la narración y el espacio, con la mirada puesta en los sistemas emergentes y *bottom-up*, que así consideren sus trabajos previos como formas que anuncian los *locative media*³.

Mi propósito es que el texto no sea una loa de sus indagaciones, sino que camine en paralelo, que abra posibilidades y confirme propuestas. Y ahí está, frente a mí. Dos de los libros más manoseados de mi biblioteca tienen la clave: podemos establecer un vínculo que muestre cómo en *Las palabras y las cosas*⁴ Foucault anuncia una narración (otra) que se adivina en *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*⁵, en la propuesta que Manovich hace de entender las bases de datos como formas narrativas mediante la conexión de sus elementos, que ya no están hilados en el discurso, sino repartidos en un espacio que

1 <http://www.dforma.net/?p=253>

2 Montalvo, B. *La narración espacial*. UPV. Valencia, 2006.

3 Se llama *locative media* a una forma de arte que relacionada con las tecnologías electrónicas de la comunicación que proporcionan vínculos georreferenciales. Utilizan habitualmente dispositivos de tipo GPS, ordenador portátil, teléfono móvil, PDA, redes inalámbricas, etc.

4 Foucault, M. *Las palabras y las cosas*. Siglo XXI. Buenos Aires, 1968.

5 Manovich, L. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Paidós. Barcelona, 2005. Pese a que solo se apoya en el filósofo al hablar del montaje espacial, cuando cita la conferencia "Espacios otros: utopías y eterotopías", p. 402; y cuando cuestiona su "ruptura epistemológica o cambio de paradigma de una era a la siguiente" frente a su propuesta de la "estética de la continuidad", p. 357.

los acoge, con cierto grado de incomodidad, y propone la narración como segundo plano de la percepción.

El diseño de la exposición de ARM funciona, consciente, como una metáfora de los temas claves de la cultura digital: interactividad, falta de jerarquía y modularidad. Un discurso *bottom-up/top down*, de movimiento continuo. “Especie de lugares que están fuera de todos los lugares, aunque sin embargo efectivamente localizables”⁶. Heterotopía del discurso contemporáneo, cuyas relaciones de vecindad marcan los tiempos verbales del discurso de su percepción, siempre única y particular.

En su Prefacio, Foucault declara: “Este libro nació de un texto de Borges⁷. De la risa que sacude, al leerlo, todo lo familiar al pensamiento trastornando todas las superficies ordenadas y todos los planos que ajustan la abundancia de seres, provocando una larga vacilación e inquietud en nuestra práctica milenaria de lo Mismo y lo Otro”⁸. La incomodidad que hace reír surge de la taxonomía de animales en sucesión alfabética que muestra la falta total de orden, “a) pertenecientes al Emperador, b) embalsamados, c) amaestrados, d) lechones, e) sirenas, f) fabulosos, g) perros sueltos, h) incluidos en esta clasificación, i) que se agitan como locos, j) innumerables, k) dibujados con un pincel finísimo de pelo de camello, l) etcétera, m) que acaban de romper el jarrón, n) que de lejos parecen moscas...”⁹, pues lo que viola cualquier pensamiento es la imposibilidad de la conjunción y. “Quizá porque entre sus surcos nació la sospecha de que hay un desorden peor que el de lo incongruente y el acercamiento de lo que no se conviene; sería el desorden que hace centellear los fragmentos de un gran número de posibles órdenes en la dimensión, sin ley ni geometría, de lo heteróclito.”¹⁰ Anuncia ya dos conceptos que amplía un año después en *Espacios otros: utopías y heterotopías*¹¹, y declara la utopía como potencia de la fábula y el discurso “en el filo recto del lenguaje” y la heterotopía como disecadora del discurso, “desata los mitos y envuelve en esterilidad el lirismo de las frases.”

Foucault sueña los caligramas botánicos de Linneo, un modelo donde se superponen

6 Foucault, M. *Op. Cit.* p.6

7 Borges, J. L. "El idioma analítico de John Wilkins", *Otras inquisiciones*. Emecé. Buenos Aires, 1960.

8 Foucault, M. *Op. Cit.* p.1.

9 Borges, J. L. *Op. Cit.* p. 142.

10 Foucault, M. *Op. Cit.* p. 3.

11 Foucault, M. “Espaces autres: Utopies et heterotopies”, conferencia pronunciada el 14 de marzo de 1967 en el Centre d'études architecturales de París. Publicado en castellano en la revista *Carrer de la Ciutat*, #1. 1978. Disponible en: <https://upcommons.upc.edu/revistes/handle/2099/425> (revisado 26.04.2009)

lo enunciable y lo visible, el orden del discurso y el orden de las cosas. “Quería que el orden de la descripción, su repartición en párrafos y hasta sus modalidades tipográficas reprodujeran la figura de la planta misma.”¹²

Áreas gráficas y Lindes proponen formas que apenas enuncian el discurso, extraños mapas que duplican el espacio a modo de heterotopías, apropiándose de un espacio otro, el que forma parte de nuestro habitar, y a la manera de los caligramas de Linneo, cuya forma marca el orden del discurso al enunciar los elementos, cuya narración surge del juego de la representación. La estructura del objeto se convierte en la forma articulada del texto. ARM narrador de historias en las que cada uno somos el autor/el personaje. El mapa ya no describe el territorio, sino que el territorio inspira la creación artística.

Describe Manovich la base de datos como una forma cultural que “representa el mundo como una lista de elementos, que se niega a ordenar”¹³, donde cada uno “posee la misma relevancia que cualquiera de los demás”¹⁴. Propone reducir las obras a dos planteamientos: “o bien como la construcción de la interfaz adecuada a una base de datos multimedia, o como la definición de métodos de navegación a través de representaciones espaciales”¹⁵; sin embargo, como vemos en el trabajo de ARM, las heterotopías inspiradas por la cultura digital han tomado el camino intermedio: el de acceder a la información involucrándonos a través del recorrido de un mundo imaginario. Por eso podemos entender estos trabajos como anunciadores de las propuestas georreferenciales de los *locative media*. La ciudad se convierte en sus manos en *Diorama*, entre la recreación y el juego muestra espacios inexistentes, pero creíbles.

Me gustaría relacionar ahora la obra de ARM con el concepto de juego. Ese interés que tiene, desde sus primeros trabajos por resituar al espectador. Lo descoloca mediante la modificación mínima del espacio, genera una suspensión que está en la raíz misma de la posibilidad de (re-)conocer. En sus obras nos movemos, de forma física o imaginada, y es ese movimiento el que hilvana la obra y la genera, proponiéndonos un juego, el de la representación.

12 Foucault, M. *Op. Cit.* p.136.

13 Manovich, L. *Op. Cit.* p. 291.

14 Manovich, L. *Op. Cit.* p. 238.

15 Manovich, L. *Op. Cit.* p. 280.

La pregunta por el juego que se cuestiona Gadamer¹⁶ es la pregunta por el modo de ser de la obra de arte. Defiende que “el objeto del juego no son los jugadores, sino que a través de ellos el juego simplemente accede a su manifestación”¹⁷ en un movimiento de vaivén. Para él, el sujeto de la experiencia artística, en cuanto juego, no es la subjetividad de aquel que realiza la experiencia estética, sino el ser de la obra de arte que se origina en ese proceso y es independiente de la conciencia que lleva a cabo la experiencia del juego. “El sujeto del juego no son los jugadores sino que, a través de ellos, el juego simplemente accede a su manifestación”¹⁸. En *Homo ludens*¹⁹, Huizinga propone un concepto de juego que deshace la distinción entre creencia y simulación. “No se trata, para mí, del lugar que al juego corresponda entre las demás manifestaciones de la cultura, sino en qué grado la cultura misma ofrece un carácter de juego”.²⁰

La risa en Foucault surge de la imposibilidad de pensar lo diferente, de que cambien las reglas, aunque Huizinga nos recordaba que “jugando fluye el espíritu creador del lenguaje de lo material a lo pensado (...) la humanidad se crea constantemente su expresión de la existencia, un segundo mundo inventado, junto al mundo de la naturaleza”²¹. Para Sloterdijk a la virtualidad cibernética le precedió la filosófica “creada con la exposición platónica del mundo de las ideas; ya la metafísica clásica había hecho que entrara en crisis el pensamiento vulgar sobre el espacio, dado que Platón hizo que sobre el mundo sensible apareciera aquel sol virtual que se llama el bien y del que recibe ser, en principio, todo lo que es 'real' en lo sensible tridimensional.”²²

Seguimos jugando.

“*I will not make any more boring art.*” J. Baldesari, 1971.

16 Gadamer, H. G. *Verdad y método*. Sígueme. Salamanca, 2005. En “El juego como hilo conductor de la representación ontológica” el autor utiliza el término *das Spiel*, con asociación semántica al teatro: una pieza teatral es un *Spiel*, juego; los actores son *Spieler*, jugadores; la obra no se 'interpreta', sino que se 'juega': *es wird gespielt*; el *Spielman* es el juglar. La asociación que propone el alemán entre 'juego' y 'representación', ajena al castellano, la relaciono con *el juego de la prerepresentación*. p.143 y ss.

17 Gadamer, H. G. *Op. Cit.* p. 145.

18 *Íbidem*.

19 Huizinga, J. *Homo ludens*. Alianza. Madrid, 1972.

20 Huizinga, J. *Op. Cit.* p. 7.

21 Huizinga, J. *Op. Cit.* p. 16.

22 Sloterdijk, P. *Esfemas I*. Siruela. Madrid, 2003. p. 45

Blanca Montalvo. Málaga, 2009.