

Andare a Zonzo

Top-down & botton-up

Las cuatro obras que nos ocupan y que conforman la exposición tienen como común denominador una serie de agenciamientos que se relacionan con otros y que dan lugar a un discurso que se puede afrontar desde distintos puntos de vista, en donde subyace en todo momento un trasunto de lo social y la relación que el espectador establece con el mismo.

Tras mucho pensar sobre qué debe o no escribir un comisario, qué obra escoger o sobre qué centrar mi atención, me he dado cuenta que lo tenía delante y simplemente tenía que alargar la mano para cogerlo. De lo que realmente voy a escribir es sobre la tesis que sostiene y aglutina toda la exposición, que no es otra que la que recorre transversalmente cada una de las obras y titula la exposición: los sistemas de organización en cualquier ámbito de nuestra existencia están siendo cuestionados y sufriendo un silencioso cambio. Paralelamente a los sistemas autoritarios, jerárquicos e impositivos que configuran el mundo y la sociedad están emergiendo nuevas formas de poder y jerarquía que atentan directamente contra el orden habitualmente establecido aportando otras visiones posibles en las que el individuo, junto a otros tantos como él, son los que establecen los vínculos constitutivos. Una persona sola se conecta a tiempo real y deslocalizada geográficamente con diferentes personas que tienen sus mismos intereses e inquietudes, conforman una red social que se interconecta y fluye de forma totalmente espontánea, atendiendo simplemente a motivaciones personales y flujos de información. Esta es nuestra compleja realidad que avanza silenciosamente, ocupando y modificando nuestro entorno, en el que ya difícilmente podemos diferenciar entre real/virtual, ya que los márgenes se desdibujan y las fronteras no están claras.

Este cuestionamiento de lo real, su configuración y la relación que mantenemos con él hunden sus raíces, como no podía ser de otra manera, en varios movimientos de vanguardia sobre los que haré especial hincapié en aspectos concretos para desentrañar los hilos que subyacen bajo esta configuración de la realidad contra la que Antonio R. Montesinos atenta. El movimiento Dadaísta propone una forma de antiarte que se rebela contra todo orden establecido, fruto de una incipiente quiebra de valores que pone en jaque a la sociedad burguesa, su moral y sus instituciones a principios del siglo XX. Esta actitud está presente no sólo en este movimiento catalizador, sino también en muchos pensadores no ligados a este grupo. Para este fin esta ideología total y vital rechaza toda tradición o esquema anterior, cuestiona todo, prima la libertad, el cambio, lo espontáneo, el caos, lo aleatorio o lo imperfecto como modelo de anti-arte, anti-música, anti-literatura, es decir, anti-todo. La actitud que los diferencia y que heredarán los movimientos posteriores será el cuestionamiento constante de todo, pero excepcionalmente en su caso teniendo el humor como bandera a través del cual conseguir este fin. Dentro de este contexto hay que señalar una particular acción de Dada que posteriormente se retomará como es la serie de visitas-excursiones¹ a los lugares más banales de París en 1921, donde el grupo rechaza los lugares tradicionalmente destinados al arte para reconquistar para los ciudadanos el espacio urbano. Este paseo supone, junto con la deriva baudeleriana, un antecedente dentro del siglo XX de la deriva psicogeográfica que también, y con sus características propias, realizan los surrealistas.

En 1938 Marcel Duchamp comisarió la exposición Internacional del Surrealismo que se realizó en la galería de Bellas Artes de París. Esta exposición marca un hito desde múltiples puntos de vista, no sólo histórico-artísticos, sino también en la forma en que se plantea la exposición, el discurso, el montaje, la iluminación, la interrelación con el espectador, el encargo a los artistas de obras específicas para esa muestra, entre otros aspectos. Plantea el espacio exhibitivo no como algo estanco y contemplativo, sino como un lugar en el que el espectador, con linterna en la mano, se va a introducir en un espacio en penumbras con calles llenas de maniqués, el techo lleno de sacos de carbón y un hilo blanco que enmaraña y conecta toda la exposición. Las relaciones que se establecen entre el espectador, el artista y la obra son totalmente

¹ CARERI, Francesco, *Walkscapes. El andar como práctica estética. Walking as an aesthetic practice*, Barcelona, Gustavo Gili, 2002, págs. 21-22.

rizomáticas estableciendo relaciones que dependen del azar absoluto en todo caso y que poseen fuerza colaborativa y relaciones intrínsecas. El movimiento del espectador completamente desorientado por la exposición en su andar se convierte en un gesto leve, al igual que el hilo de Duchamp, que connota, determina y configura una forma de mirar el mundo que se está fraguando en ese momento y que no verá sus frutos hasta tiempo después. Años antes, en 1924, el grupo surrealista deambula por las zonas marginales de París sin finalidad ni objetivo usando la ciudad como un mapa mental sobre el que practicar la escritura automática a través de este paseo². Esto se convirtió para ellos en una práctica habitual.

En *Si decides. (Dio drama)* ARM nos plantea un espacio, el de la ciudad organizada y con una planimetría ortogonal, pero imaginaria, sobre la que se superpone una historia. Introduce el elemento narrativo en el que el libre albedrío del espectador y su imaginación hace que recorra el espacio, que deambule visualmente imaginando vivencias que sobreimponer a esta ciudad dada e iluminada por flexos que aseveran la idea de ficción, juego y escenario de la obra, al igual que sus diminutos habitantes. El espacio de la sala como escenario o tablero para el juego, el efectismo de lo maravilloso y la contraposición de diferentes mundos en un mismo lugar, así como lo narrativo y creativo frente a lo estanco e impositivo del urbanismo son varios de los puntos entre ambas obras equidistantes en el tiempo y con motivaciones aparentemente distintas, que sin embargo convergen en un punto: existe la necesidad de generar otros mundos que están presentes en este en el que los mapas mentales que hasta el momento han articulado los discursos desaparezcan y sean sustituidos por otros en los que no exista un abismo dual, sino una multiplicidad constante y en continua evolución. Se puede llamar azar, inconsciente, caos, rizoma, realidad fragmentada, multiplicidad de discursos, etc, pero todos nos remiten a un punto, la necesidad de cambio de paradigma o la de evidenciar este cambio.

La Internacional Situacionista, heredera de la Internacional Letrista, introduce el concepto de deriva psicogeográfica como medio estético y político de subversión del sistema capitalista. Para esto plantean la ciudad como un espacio emotivo que influye directamente en los individuos y sus estados de ánimo, terreno pasional objetivo³, es decir, para ellos lo real tiene que ser maravilloso y deben ser los habitantes los que modifican la ciudad. Proponen el uso no consumista del tiempo libre y esto se consigue mediante el juego, elemento presente y subyacente en las cuatro obras que nos ocupan:

- *Si decides. (Dio drama)* nos invita a jugar usando la ciudad como tablero imaginario por el que movernos guiados por las casillas amarillas que nos dan las opciones de a donde podemos ir y nos obligan entre pocas opciones a elegir.
- *Narraciones Caminadas*: aparecen 4 espacios o mapas de la realidad que representan la ciudad de Málaga, lugar en el que se realiza la deriva, la pegatina que ubica en cada punto de la ciudad con su localización GPS, la página en Internet que toma la estética de los videojuegos y los planos en papel que el espectador puede coger en la exposición. ARM nos propone plantar cara a el uso mecánico e impositivo de la ciudad tanto cuando habitamos en ella o cuando hacemos turismo plano en mano.
- Con *lindes* el autor se ha tomado la libertad de reinterpretar el territorio y los mapas topográficos que todos conocemos y que son fácilmente reconocibles, como son el mapa de España y el de Europa, que el autor a limitado sus marcas siguiendo criterios estéticos.
- Por último las imágenes que documentan su proyecto de *Áreas Gráficas* realizan un recorrido por las intervenciones que ha realizado en distintas ciudades con cinta americana y vinilo, tomando el lenguaje de los medios de masas y las señales urbanas para un uso completamente lúdico y desjerarquizado.

Junto a estos hitos dentro de la Historia no lineal del siglo XX nos interesa tomar otra herramienta interpretativa, otra pliegue u accidente en los agenciamientos bajo los que se puede estudiar la obra de ARM, que no es otro que el *Rizoma*⁴ de Gilles Deleuze y Félix Guatari. No tiene sentido exponer cuáles son las teorías que estos pensadores desgranar en *Mil Mesetas* pero sí conectarlos con los cambios de paradigma que por suerte, y aunque

² Ibid., pág.

³ AA VV, "El urbanismo unitario a finales de los 50" en *Internacional Situacionista*, vol.1, Madrid, Literatura gris, 2001, pág. 85.

⁴ DELEUZE, Gilles y GUATTARI, Félix, *Rizoma. Introducción*, Valencia, Pre-textos, 2003.

tardíos y de forma marginal, empiezan a ver sus frutos, y que si pulsamos la máquina interpretativa recogen esta visión Botton-up que atraviesa (junto con la Top-down) toda la exposición. La obra, la exposición por tanto, se entiende y despliega como una multiplicidad que se conecta libremente entre sí. Parafraseando a los autores "un rizoma no cesaría de conectar eslabones semióticos, organizaciones de poder, circunstancias relacionadas con las artes, las ciencias, las luchas sociales⁵". En *Si decides. (dio-drama)* existe una constante desterritorialización y reterritorialización en la que la ciudad se define constantemente cada vez que el espectador-jugador-paseante rompe la narratividad imperante y genera o llena el vacío de la historia que se sobreimpone a la macroestructura urbana. Cada persona hace su historia que no tiene nada que ver con otra. Cuando ARM nos plantea su serie lindes parafrasea la idea de mapa de estos pensadores que proponen el mapa como algo abierto, alterable y susceptible de ser modificado. "Puede dibujarse en una pared, concebirse como una obra de arte, construirse como una acción política o como una meditación"⁶. En *lindes* el autor amplía estos mapas psicogeográficos al ámbito nacional y supranacional generando otros mapas posibles igual de aleatorios que los que ha producido la historia y que se ha convenido en llamar España o Europa, fruto de diferentes abatares políticos y que no poseen para nosotros más sentido que un mero convencionalismo total absolutamente aséptico y que, sin embargo, ARM plantea de múltiples formas como un juego con contenido estético y que nos recuerda a los tan conocidos test de Rochard. Estimula nuestro subconsciente e imaginación a través de otra forma de cartografía. Estos mapas funcionan igual que estos test, es decir, la imagen del mapa nos suscita algo, nos recuerda algo que rápidamente pasamos a intentar categorizar en nuestra mente, traducimos el estímulo visual en algo conocido en este primer impulso. Cuando miramos detenidamente y con detalle cada una de las imágenes digitales es cuando nos ponemos en sobreaviso de que no es una imagen inconsciente sino un mapa en el que se redefinen las líneas y los bordes que definen naciones y culturas.

Por último no he podido resistirme a proponeros leer una vez este slogan que nos acompañará a lo largo de todas las obras, en nuestro día a día y como resumen del paradigma hacia el que podríamos dirigirnos

Haced Rizoma y no raíz, no plantéis nunca! ¡No sembréis, horadad! ¡No seáis uno ni múltiple, sed multiplicidades! ¡Haced la línea, no el punto! La velocidad transforma el punto en línea. ¡Sed rápidos, incluso sin moveros! Línea de suerte, línea de cadera, línea de fuga. ¡No suscitéis un General en vosotros! ¡Haced mapas y no fotos ni dibujos! ¡Sed la pantera rosa y que vuestros amores sean como los de la avispa y la orquídea, el gato y el babuino!⁷

En este tipo de pensamiento se deja entrever una transformación de la configuración actual del mundo. Esta transformación también se está realizando de manera igualmente silenciosa en el mundo empresarial. En este sentido, y valiéndonos del concepto de empoderamiento, es muy representativo esta idea de organización:

(...) procurando insertar como miembros activos y con capacidad de decisión a todos y cada uno de los individuos que trabajan en una organización descentralizando el poder y fomentando la comunicación en todas direcciones a la vez que aplanan la estructura jerárquica haciéndola más eficiente y menos burocrática⁸

Resulta elucidador ver cómo desde un ámbito tan jerarquizado y piramidal como el mundo empresarial la tendencia actual, al menos desde el punto de vista teórico, es que sea el propio individuo el que lidere y se autodirija profesionalmente siendo éste valorado como la palanca que permita dirigir adecuadamente los intereses de la empresa. La revolución rizomática que supone Internet, donde el individuo posee toda la información que desea y más, la facilidad de conexión y contacto con todos los puntos del mundo conectados a este mundo cada vez más real y menos virtual ha hecho, ha motivado que el cambio empieza a hacerse notar en todos los

⁵ Ibid. Pág. 18

⁶ Ibid. Pág. 29

⁷ Ibid. Pág. 56

⁸ <http://www.monografias.com/trabajos37/empoderamiento/empoderamiento.shtml> en línea

ámbitos de nuestra existencia. Nos da la posibilidad de organizarnos y de establecer colectividades y comunidades motivadas por intereses comunes que se autogestionan de forma totalmente orgánica. Digamos que la comunicación motivada por la velocidad de transferencia no sólo de información, sino también de personas, afecta a todos los ámbitos de la existencia. Nuestra percepción se encuentra altamente condicionada por esta temporalidad que afecta a cómo nos relacionamos con y entre nosotros y nuestro entorno. Las nuevas configuraciones espaciales y temporales creadas por los procesos de globalización y sus efectos en los modelos de la experiencia existentes superan los límites conceptuales y los expedientes formales que hasta el momento han circunscrito las prácticas artísticas.

ARM juega con el espacio urbano desde múltiples puntos de vista, como lugar que se existe no sólo desde la perspectiva vivencial, sino también como espacio para la representación, desubicación y juego, entre otros aspectos. Para esto se sirve de diferentes medios, algunos tan simples como el paseo, los dispositivos gps, los stickers, vinilos, cintas americanas o la web. Es capaz de transformar la ciudad en un tablero de juego, trasponerla en un mapa imaginario, llevarla a las paredes de la sala o proyectarlas e introducirla en el espacio convenientemente llamado virtual en el que nos relacionamos y navegamos muchas veces a la deriva. Convierte el espacio urbano (real/virtual) en un terreno pasional objetivo y no sólo subjetivo o inconsciente. No busca lo maravilloso en lo real, sino pretende que lo real sea maravilloso.

Silvia Alzueta, Mayo 2009