



## JUEGOS DE ESTUDIO

Vídeo experimental en la  
colección del IVAM 1968-1986

- > DARA BIRNBAUM
- > PETER FISHCLI  
& DAVID WEISS
- > BRUCE NAUMAN
- > RICHARD SERRA
- > JOHN WHITNEY

2/4 - 6/5/2020

SPAIN arts & science lab

Embajada de España en Bruselas, Bélgica

8/2 - 12/4/2019

Sala Universitas

Edificio Rectorado y Consejo Social  
Universidad Miguel Hernández de Elche



EMBAJADA  
DE ESPAÑA  
EN EL REINO DE BÉLGICA



GENERALITAT  
VALENCIANA

Conselleria d'Educació,  
Cultura i Esport

TOTS  
A UNA  
VEU

IVAM <sup>30</sup>  
1968-2018

 UNIVERSITAT  
Miguel Hernández

CULT  
ura  
uenenache



## Índice

CAP.01 // Juegos de estudio. Una propuesta experimental y (re)creativa > Tatiana Sentamans + Javi Moreno	6 - 39
CAP.02 // El juego es la destrucción de lo pasado. Vídeo y construcción de la imagen contemporánea en la colección del IUAM > Sandra Moros	40 - 53
CAP.03 // DARA BIRNBAUM «#PapelPantalla» > Valle Galera	60 - 65 66 - 73
CAP.04 // PETER FISCHLI & DAVID WEISS «S/t» > Andrea Canepa	74 - 77 78 - 81
CAP.05 // BRUCE NAUMAN «Esquina, suelo, cámara, cuerpo» > Joan Morey	82 - 85 86 - 92
CAP.06 // RICHARD SERRA «3 horas de entrevistas, 4 copas de vino y 80 minutos de retraso» > Fito Conesa	94 - 97 98 - 106
CAP.07 // JOHN WHITNEY «Siete grutas bajo un túnel» > Mariana Portela Echeverri	108 - 111 112 - 114
> TRANSLATIONS	116 - 152

*Juegos de estudio* es un proyecto cultural, curatorial y editorial, que gira conceptualmente alrededor de la figura del/de la artista y de su proceso creativo. La exhibición se enmarca contextualmente en un período televisado de enorme transformación tecnológica y a su vez, de revueltas y vindicaciones por los derechos civiles (1968-1986) como punto de partida. Pero se alarga a través de la presente publicación hasta alcanzar la actualidad de la escena artística española contemporánea. Como su propio título indica, la muestra aborda la idea de experimentación subjetiva de lxs artistas en el espacio privado de su taller, y pone el foco sobre un momento fundacional y de eclosión del vídeo experimental mediante la exhibición de creadorxs fundamentales para entenderlo: Dara Birnbaum, Fischli & Weiss, Bruce Nauman, Richard Serra y John Whitney.

El diseño curatorial está atravesado por varias líneas que han propiciado un acercamiento plural al medio: la experimentación con la representación cinemática y el *found footage* (Birnbaum); un juego que busca los límites de la instalación y el plano secuencia mediante la animación de objetos (Fischli & Weiss); la relación entre cuerpo, espacio e imagen en movimiento o videoacción (Nauman); un primitivismo que busca las posibilidades escultóricas en el nuevo medio (Serra); o la creación de dispositivos electrónicos programables como la computadora analógica mecánica y el juego con las secuencias (Whitney). Paralelamente, el diseño editorial pivota sobre lxs mismxs autorxs, pero introduciendo, a partir de las obras seleccionadas, una producción *ex profeso* realizada respectivamente por Valle Galera, Andrea Canepa, Joan Morey, Fito Conesa, y Mariana Portela Echeverri para confeccionar una publicación artística que experimente con la idea de referencia, apropiacionismo y juego, y que, por lo tanto, cuente con una vida propia más allá de la documentación, catalogación y disertación crítica habituales.



---

## 1. VÍDEO EXPERIMENTAL EN LA COLECCIÓN DEL IVAM (1968-1986)

La selección ha sido realizada a partir de los fondos de videoarte de la colección del Institut Valencià d'Art Modern, ya que la iniciativa se encaja en una colaboración institucional en el marco del convenio entre el IVAM y la Universidad Miguel Hernández coincidiendo con la celebración del 30 aniversario de la creación del instituto valenciano en 2019. De este modo, exposición y publicación se suman a las acciones de visibilidad del IVAM en toda la Comunidad Valenciana, alcanzando así el sur del territorio, y el entorno social de la segunda y tercera ciudades más pobladas (Alicante y Elche, respectivamente).

Sin duda alguna, el proyecto más reciente que se ha ocupado de poner en valor los fondos de la institución en el sentido abordado, es la titánica muestra comisariada por Isabel Tejada y coordinada por Marta Arroyo *Espacio, tiempo, espectador. Instalaciones y nuevos medios en la colección del IVAM* (26/09/2006-07/01/2007). Su publicación homónima (IVAM, 2006), nos indica cómo la selección realizada para *Juegos de estudio* formó parte del conjunto compuesto por lxs 42 artistas y las más de 100 obras que la componía —con excepción de las piezas específicas de Serra, que también estuvo representado, pero en esta ocasión con *Television Delivers People* (1973)—.

En esta línea de colaboración, el volumen incluye un texto de la conservadora del IVAM Sandra Moros en el que plantea cuestiones como las funciones materialista, ideológica y política del museo desde su surgimiento o el vídeo como nueva herramienta de experimentación. Dentro de este marco teórico fundamental, Moros abunda en la idea de desmaterialización-rematerialización del museo a través de la aparición de nuevos medios de expresión (la videocreación, el registro como obra, la experiencia registrada como obra y su posibilidad de fijar lo efímero, nuevas maneras de narrar, de registrar, de difundir o de producir, etc.), y de manera consecuente, la necesaria adaptación de tales instituciones para seguir coleccionando.

## 2. DEL JUEGO CURATORIAL AL JUEGO EDITORIAL COMO BISAGRA PARA VOLVER A LXS ARTISTAS Y A SUS PROPUESTAS EXPERIMENTALES (CONCEPTUALES Y FORMALES)

**A diferencia de las intervenciones, el vídeo como medio no está vinculado, al menos en su faceta monocanal, a un espacio físico concreto.** Sin embargo, su nacimiento se desarrolló fundamentalmente en dos líneas de actuación que mantenían presupuestos conceptuales afines a una dilatación de la experiencia y que reflejaban un nuevo espacio; en primer lugar como medio que visualizara las prácticas y manifestaciones de carácter conceptual, performativo espacial e inmaterial que sacudieron el arte contemporáneo desde los años sesenta. En otra línea nos encontraríamos con aquellos trabajos que suponían un revulsivo crítico y lingüístico ante la emergencia de un nuevo espacio político e ideológico con capacidad para conformar imaginarios colectivos: el espacio mediático de la televisión<sup>1</sup>.

### Juego curatorial

En un primer momento el delirio comienza como esa mezcla de curiosidad nerviosa y concentración extrema que caracteriza el momento en el que abres el bonito *packaging* que recubre un juego de mesa nuevo. Desempaquetar la colección de vídeo experimental del IVAM nos ofrecía grandes dosis de jugabilidad, pero debíamos tener en cuenta las reglas de juego de las que ya partíamos, a saber: 1) proponer una selección de obras pioneras que definieron modos de hacer y modos de ser para el videoarte contemporáneo; 2) visitar y poner en valor obras clásicas desde una óptica nueva no arqueológica; 3) plantear una relación lúdica conectiva entre la selección de obras, el perfil específico de lxs espectadorxs en el ámbito universitario —y por lo tanto en relación a sus titulaciones oficiales y sus líneas de investigación<sup>2</sup>—, y las características del espacio dado; la Sala Universitas del Edificio de Rectorado y Consejo Social de la UMH.

Consideramos que abrir una colección de videoarte clásico no consistía solo en apelar a momentos desarmónicos con una excusa medial, sino que teníamos que atender a ciertas fuerzas temáticas. La cuestión

lúdica se definía desde el principio como la pulsión primordial donde elegir y hacer convivir piezas disonantes que ya forman parte de ese *Tetsuo* informe que caracteriza al medio videográfico en el imaginario actual. Un juego que obtuvo un gran impulso a mediados de los años cincuenta cuando comenzó la comercialización de las videograbadoras y con ello la domesticidad del vídeo, y del que pudieron comenzar a ser partícipes muchxs artistas que lo estrenaron como zapatos nuevos; un juego que se practicó en los entornos de trabajo de lxs artistas, ya fueran estos estudios privados o complejas instalaciones tecnológicas de innovación con computadoras y máquinas de edición avanzadas.

A la sala no le quedaba otra que convertirse en el tablero en el que jugar con los *frames* veteranos de algunas piezas fundacionales del videoarte (en un sentido historiográfico), llenas de la clásica aura que recubre a las obras museificadas. Dejando atrás visiones «disecionadoras» de revisión, vimos el diseño y montaje expositivo como una oportunidad llena de plasticidad para dotar de nueva vida a los trabajos —y por ello nos permitimos el lujo, por ejemplo, de pervertir la orientación de *Bouncing in the Corner No. 1* para invocar la presencia de Nauman en una de las esquinas de nuestra sala—. Debido a esto, para el montaje diseñamos y desarrollamos soportes, *gadgets* y mobiliario específico como expansiones tridimensionales más allá de la planitud de la pantalla y la proyección. Jugamos con el potencial escultórico de la sala, pero también con la organicidad de las millones de imágenes fijas repetidas y secuenciadas unas detrás de otras.

---

1. Tejada, I. (2006). Pasajes de espacio, tiempo y espectador. Instalaciones, nuevos medios y piezas híbridas en la colección del IVAM. En I. Tejada. (dir.), *Espacio, tiempo, espectador. Instalaciones y nuevos medios en la colección del IVAM* (p. 35). Valencia: IVAM. Cfr. Hanhardt, J. G. (1990). Dé-collage/Collage: Notes Toward a Reexamination of the Origins of Video Art. En D. Hall y S. J. Fifer (eds.), *Illuminating Video* (p. 71). Nueva York: Aperture Foundation.

2. En concreto, Grado en Bellas Artes, Grado en Comunicación Audiovisual, Máster en Proyecto e Investigación en Arte, Máster en Estudios Culturales y Artes Visuales (Perspectivas Feministas y Cuir/*Queer*) y CIA (Centro de Investigación en Artes).

La delimitación precisa de un lapso temporal para la selección de las piezas llegó, tal y como sucede en otras muchas situaciones jocosas, con un golpe de suerte. De manera imprevista, y tras seleccionar las obras, la enunciación del período histórico delimitado resultó ser capicúa: 1968-1986.

### **Juego editorial**

Del mismo modo que la exposición aborda esa idea de experimentación lúdica, política y subjetiva que ponen en juego lxs artistas seleccionadxs en un período muy concreto, hemos planteado la publicación también desde un enfoque de investigación experimental y (re)creativo, que trasciende el mero registro museográfico e institucional de la propia muestra. De este forma, en lugar de optar por una estructura más clásica en la que se produjeran nuevos textos de corte analítico sobre lxs cinco videoartistas exhibidxs (Dara Birnbaum, Fischli & Weiss, Bruce Nauman, Richard Serra y John Whitney), hemos seleccionado a cinco creadorxs contemporáneos de nuestro ámbito contextual para que dialoguen con ellxs, nacidxs curiosamente dentro del período de producción de las obras seleccionadas para la muestra (1972-1986) —otro golpe de suerte, o deriva del propio azar puesto en práctica—. En esta dirección, hemos emparejado a nuestros sujetos de este ensayo cultural particular con cada uno de lxs clásicxs en función de su trayectoria e intereses, para que aporten, desde su generación, su bagaje y su visión, y a partir de la herencia recogida, un nuevo sentido desde la/s obra/s asignada/s. Como si de una partida de *Street Fighter II* se tratara, el torneo quedó planteado en los siguientes combates y términos:

- > Valle Galera vs. Dara Birnbaum
- > Andrea Canepa vs. Fischli & Weiss
- > Joan Morey vs. Bruce Nauman
- > Fito Conesa vs. Richard Serra
- > Mariana Portela Echeverri vs. John Whitney

Además de notificarle su *partner* y las piezas correspondientes, la pauta facilitada a Galera, Canepa, Morey, Conesa y Portela Echeverri consistió en

que primara la investigación y experimentación. Por ello, para generar su propuesta establecimos las siguientes reglas, ya que sin ellas no hay juego: 300 palabras mínimo y 2 000 palabras máximo, una imagen mínimo y un máximo de 4 páginas. De hecho, en nuestra invitación hicimos hincapié en que su contribución no tenía por qué ser puramente textual y que al contrario, sería muy interesante que se pudieran plantear dibujos, bocetos, fotografías, diagramas o cualquier otra fórmula visual sobre o a partir de las obras propuestas, como punto de partida o pretexto para elaborar un nuevo juego particular.

A propósito de esta dinámica entrelazada, queremos dar las gracias a lxs cinco por haber aceptado jugar con nosotrxs, y sobre todo por sus interesantes aportaciones, que como veremos a continuación, enriquecen, ensanchan y retuercen los sentidos propuestos por las obras de referencia. Los resultados ponen en evidencia, por un lado, cómo a partir de una misma pauta, la subjetividad y el lenguaje de cada artista lleva la propuesta a un lugar diametralmente diferente y, por otro lado, cómo diferentes paradigmas sobre el cuerpo, la materia, el espacio y el canal de comunicación siguen siendo *ritornelli incesanti* de la creación artística contemporánea.

### 3. REFERENCIAS Y ENGRANAJES. SOBRE LAS RELECTURAS, LAS PRESENCIAS Y EL RITORNELLI ARTISTICI DE LOS SIGLOS XX Y XXI

*#papelpantalla* es un juego dialéctico en el que **Valle Galera** (Jaén, 1980) compara y contrapone su obra *Amarillo* (2018) de la serie *Foto-Copias*<sup>3</sup>, con la icónica *Technology/Transformation: Wonder Woman* (1978-79) de **Dara Birnbaum** (Nueva York, 1946). Para ello, la artista andaluza plantea un trabajo visual complejo en el que combina los códigos del cómic, el fotomontaje y la infografía. Por un lado, usa el lenguaje de la viñeta por su analogía narrativa con el vídeo. A modo de *storyboard* este formato le permite no solo redibujar y sintetizar mediante el trazo las imágenes en movimiento de *Wonder Woman*, sino retomar su propia serie fotográfica y establecer diferentes metáforas visuales en una especie de hipertexto

---

3. Festival Off, PHE19, Twin Gallery, Madrid.

gráfico. En este sentido, es interesante que en primer lugar focalice su mirada y seleccione una secuencia mítica de la teleserie americana protagonizada por Lynda Carter (ABC, 1975), ya que la reflexión infinita de su imagen producida por los espejos, y el bucle vehiculado por el montaje de Birnbaum, le permiten poner el acento en el carácter constructivo e iterativo del género<sup>4</sup>. A continuación, desdobra *Amarillo* en dos retóricas. En relación a su retrato de la mujer embarazada —por lo tanto a los mandatos de género en torno a la maternidad— establece una comparativa entre su placenta y la pompa de chicle que se infla y explota. La codificación del cuerpo en cinta como vulnerable y su orientación a los cuidados viene además señalada por la recreación de un anuncio de Suapel de Bayer. El propio término usado para denominar tales empapadores para bebés surge del propio tejido de apariencia aterciopelada que toma su nombre de la contracción de los términos (**suave-pelo**), cuestión retomada en los fondos de las viñetas a partir de fragmentos de la propia serie. Estas texturas, especialmente la velluda, vienen a subrayar la segunda retórica en la que aparece King Kong como símbolo de la animalidad monstruosa de los cuerpos *otros* a partir de los códigos que aparecen en la secuencia de instantáneas que componen *Amarillo*. Es decir, el lenguaje corporal y el *atrezzo* peludo plantean una denotación y connotación variable del pelo como código identitario de la feminidad *versus* la masculinidad y de la humanidad *versus* la animalidad/monstruosidad. Es interesante en este sentido que para ello Galera use una imagen basada en el cartel de la reposición española del *King Kong* de 1933 que Rey Soria Films distribuyó en 1966. Esto supone una nueva vuelta de tuerca en la línea del discurso apropiacionista que la relectura de Birnbaum encarna, ya que la distribuidora española usó para ello el cartel de la película *Konga* (John Lemont, EUA/Reino Unido, 1961), otro *film* con simio gigante, aunque ambientado en Gran Bretaña. Como se puede ver en el afiche utilizado, Rey Soria Films suprimió curiosamente el Big Ben (ya que la acción se desarrolla en Nueva York), pero se dejó unos aviones de reacción que poco tienen que ver con los biplanos de la cinta original, además del característico autobús de dos pisos de Londres, que queda totalmente fuera de lugar, como los cuerpos desviados de la normatividad de género.





De izq. a dcha. // Cartel para la reposición española (Rey Soria Films, 1966) de *King Kong* (Merian C. Cooper y Ernest B. Schoedsack, EUA, 1933) // Cartel original de *Konga* (John Lemont, EUA/Reino Unido, 1961).

Por otro lado, Galera usa una madeja de diagramas circulares interconectados en los que a través del texto y los códigos de color (violeta para Birnbaum y amarillo para ella), produce un mapa conceptual en el que reflexiona sobre diferentes aspectos presentes en su trabajo, y en el de la artista norteamericana. Sobre el uso de referentes de la cultura pop y sobre el consumo de imágenes a través de los *mass media*. Sobre el papel que juega esto en la construcción, normalización y delimitación de estereotipos de sexo y género (en concreto sobre la mujer y su feminidad obligatoria). Sobre la relación especular entre estas imágenes y la construcción identitaria. Sobre esta yuxtaposición/reflejo y las implicaciones conceptuales de las lógicas de materialización del *tv-collage* y el fotomontaje en relación a la interpretación. Sobre el inevitable y consecuente apropiacionismo, y por lo tanto sobre reproductibilidad, derechos de autoría y capitalismo cultural. Sobre los diferentes códigos físicos y psíquicos, y semánticos y semióticos, de ambas producciones, alrededor de la dicotomía *empoderar-conjugación reflexiva activa / debilitar-conjugación pasiva*.

4. Para profundizar más sobre un análisis de la pieza, véase Demos, T. J. (2010). *Dara Birnbaum: Technology/Transformation: Wonder Woman*. Londres: MIT Press, Afterall Books.



generan objetos productivos. El placer de caminar, saltar o explotar porque sí, y para nada. La segunda oportunidad de las cosas parlantes-caminantes de Fischli & Weiss generaban un nuevo sistema dinámico antisistémico. Obvio, están jugando. Referencia *ad hoc*: igual las nuevas palabras pronunciadas por cosas viejas resultan ininteligibles sin la deriva debordiana, como uno de los clásicos juegos reunidos de la praxis artística contemporánea.

El concepto de deriva está ligado indisolublemente al reconocimiento de efectos de naturaleza psicogeográfica y a la afirmación de un comportamiento lúdico-constructivo que la opone en todos los aspectos a las nociones clásicas de viaje y de paseo. Una o varias personas que se entregan a la deriva renuncian durante un tiempo más o menos largo a las motivaciones normales para desplazarse o actuar en sus relaciones, trabajos y entretenimientos para dejarse llevar por las sollicitaciones del terreno y por los encuentros que a él corresponden<sup>5</sup>.



Andrea Canepa. *A reliable kind of uncertainty* (2015). Vinilo, losas y madera.

En: [andreacanepa.com](http://andreacanepa.com) [última consulta 10 de julio de 2019].

En esa lógica, la revisión de Canepa sobre *Der Lauf der Ding* se propone más como estrategia multisistémica que en el juego también genera disrupciones. Un tablero del parchís desplegado, un continuo temporal que siendo una línea, permite la pérdida y el caminado improductivo. En un salto temporal lúdico y *tiro porque me toca* podemos imaginar de qué se trata, bien de

---

5. Debord, G. (1999). Internationale Situationniste #2. En P. Lópiz (ed.), *Internacional Situacionista* (vol. 1). *La realización del arte* (p. 50). Madrid: Literatura Gris.



suelo y una pared. Otra vez le tomamos el pulso a las cosas. Como si de una venganza pasional de normas se tratase, las reglas físicas que el espacio imponía al cuerpo del *performer* eran transmitidas por este y devueltas a la norma unívoca monocanal de percepción a través del formato vídeo (que a su vez funcionaba como punto de partida para múltiples lecturas de lxs espectadorxs). Un monstruo de múltiples cabezas cuya variada anatomía venía determinada por el potencial de abstracción y no concreción del movimiento repetido. La Bestia, o un juego de usurpación de roles y de caminar a la inversa donde los movimientos devienen más en personaje que el propio personaje que los practica. *Así son las cosas*, pero al revés.

Herederero de la *performance*, la *videoperformance* y la danza de corte minimalista de los años sesenta y setenta, Morey, como hijastro putativo de Nauman, plantea compuestos escenográficos transdisciplinares donde un medio muta en otro a golpe medido de látigo, cable y cadena. A través de una lógica *bdsm*, donde la relación entre amo y esclavo articulan enunciados crítico-placenteros en torno al poder, carne y cuero se reapropian del espacio. Asimismo es como se entiende también su juego poroso con las primeras *videoperformances* de Nauman. Una dinámica de vigilancia escoptofílica entre público y *performer* con un valor ontológico y constitutivo de la propia acción:

El niño\* se apena si el balón se le escapa al décimo bote, y se alegra inmensamente si llega hasta treinta. Esta racionalidad libre de fines —que es la propia del juego humano— es un rasgo característico del fenómeno que aún nos seguirá ayudando. Pues es caso que aquí, en particular en el fenómeno de la repetición como tal, nos estamos refiriendo a la identidad, la mismidad. El fin que aquí resulta es, ciertamente, una conducta libre de fines, pero esa conducta misma es referida como tal. Es a ella a la que el juego se refiere<sup>6</sup>.

[\* Entendamos niño como ese cuerpo que se inicia y procede a la repetición casi maníaca para afianzar un logro, un conocimiento o una propia «mismidad»] >. Repetir para devenir.

---

6. Gadamer, H. G. (1991). *La actualidad de lo bello* (p. 67-68). Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.

En ese cruce hermenéutico donde los cuerpos (esponjosos) de la *performance* se plantean como artefactos *subjetivables*, en *Esquina, suelo, cámara, cuerpo* Joan Morey estipula visiones espejadas y *collages* a dúo entre las videoacciones de Nauman:

> Y las piezas de danza aparecidas en *The Mind is a Muscle* de la bailarina Yvonne Rainer con la portada anatómica de Catherine Wood en el libro sobre la autora. Una colaboración para entender la danza desde un ámbito más transdisciplinar, donde Wood establece relaciones entre Rainer y Butler, donde la performatividad es la antesala del movimiento, y sobre cómo la historicidad de la propia danza se configura a través de la delimitación de mitos, héroes y heroínas. Para el historiador de la danza Carlos Pérez Soto «tal como las historias patrioterías están escritas en función de generales y batallas ganadas, o de batallas perdidas que arrojan tremendas lecciones morales. Se trata de los coreógrafos e intérpretes geniales, de las obras vistas como momentos cumbres, de aquellos que fueron ignorados por pobres y malas razones, pero que terminaron por ser reconocidos por su auténtico valor [...] son historias de personajes, no de comunidades»<sup>7</sup>. De un modo similar Yvonne Rainer y Bruce Nauman se erigen como esos ídolos que juegan en primera división.

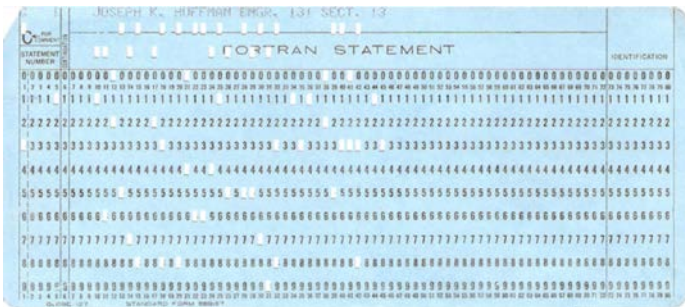
> Y la arquetípica imagen-ojo-cámara de la meta-película de Dziga Vértov *El hombre de la cámara* (1929). Un *film* que comienza con una plena declaración del concepto cine-ojo sobre la objetividad de la cámara, donde se nos avisa de que no existen intertítulos, ni guiones, ni teatros. A continuación, se enfoca a un gran cámara desde un fastuoso contrapicado y, gracias al sándwich de negativos, un cámara minúsculo corona la gran cámara con su propia cámara. Es en esta última referencia del cine mudo soviético donde a Morey se le ocurre proponer que jugamos por jugar. Ya los roles audiovisuales se desdibujan; no sabemos hasta qué punto son las imágenes de Kiev, Moscú y Odessa donde debemos encontrar al plantel dramático de la obra cinematográfica. O si es el objeto de la grabación el primer y último protagonista del *film*. Fundido a negro. Encadenado.







círculo como forma perfecta y matemática que determina ese *dot* de partida —el punto como unidad mínima visual dentro de la composición que diría Kandinsky— para romper su frialdad y construir otra armonía. La penetración desbocada y corporal de Portela Echeverri en este sentido, funciona como un símil torcido de la perforación controlada y binaria de Whitney en las tarjetas de cartulina para dar instrucciones a la computadora. Lenguaje de geometría blanda *versus* la lógica del Fortran (contracción del inglés de «Mathematical Formula Translating System»). Luego interpretación libre *versus* traducción sistematizada.



FORTRAN card, 1960-1970 ca.

Precisamente, el texto poético que encierra la ilustración nos habla de lógicas de control y poder —y de producción en serie— en una especie de *trip* mental y psicotrópico, de ciclos y repeticiones en los que Portela Echeverri hace explícita la cadena de montaje y la mano invisible en Whitney (nuevamente en el dibujo); en los que torna visible el factor humano en la alienación de la reproducción matemática y tecnológica para volver a los cuerpos. Color blando de ceras y lápices de colores *versus* color luz mecánico.

Así siendo, para verte me cierro los ojos. Señal tras señal y varias tomas después entramos por fin en sincronidad de aire, movimiento y estrategia. Es como salir por la noche sabiendo que uno va a alterar su consciencia [sic] y que el entorno parecerá deformado, pero antes de cruzar la puerta se hace un plan caro de actividades y un mapa exacto del camino. Es como entrar en un cuarto

oscuro y dejarse tragar por la amalgama carnal en un estado de permisión auto-infligida para luego salir y re-agrupar las partes (¿en qué orden?), hacer el cuerpo y volver a caminar (Portela Echeverri, *Siete grutas bajo un túnel*, 2019).

Las elipses orgánicas, vibrantes y estrujadas, funcionan cada una como un ciclo de repetición único, pero que está enganchado al resto mediante el abecedario simbólico de la artista. Manos que abrazan, que constriñen, que ciñen. Lenguas que tocan, lamen y penetran. Y todo su repertorio de ganchos, *piercings*, pulpos tensores elásticos, gomas, garfios y anzuelos de pesca (*go fish*), que organizan la composición y refuerzan las tensiones formales y la multidireccionalidad del bucle cerrado. No en vano, la propuesta de re-lectura de Whitney a cargo de Portela Echeverri tiene mucho que ver con su proyecto *Orgy Mathematics* (2015-2016), donde la artista genera una instalación para el caos perfectamente dispuesto. En este desconcierto anárquico pero proyectual, propone ideas como la anti-máquina (la contra-producción), en un marco escenográfico orgiástico donde la sexualidad fuera de los márgenes y como una constante cambiante del ser humano es el eje temático para provocar una reacción sensorial en el público. Tacto, Visión, Gusto y Oído. Y aunque no lo parezca, huele a saliva, sudor, y otros humores corporales.



Mariana Portela Echeverri. *Orgy Mathematics* (MFA final solo show, Goldsmiths 2016).  
Fotografía de Rocío Chacón. En: [mecheverri.com](http://mecheverri.com) [última consulta 10 de julio de 2019].



---

*Jocs d'estudi* és un projecte cultural, curatorial i editorial, que gira conceptualment al voltant de la figura de l'artista i del seu procés creatiu. L'exhibició s'emmarca contextualment en un període televisat d'enorme transformació tecnològica i, al seu torn, de revoltes i vindicacions pels drets civils (1968-1986) com a punt de partida. Però s'allarga a través de la present publicació fins a assolir l'actualitat de l'escena artística espanyola contemporània. Com el mateix títol indica, la mostra aborda la idea d'experimentació subjectiva dels/de les artistes en l'espai privat del seu taller, i posa el focus sobre un moment fundacional i d'eclosió del vídeo experimental mitjançant l'exhibició de creador(es) fonamentals per a entendre'l: Dara Birnbaum, Fischli & Weiss, Bruce Nauman, Richard Serra i John Whitney.

El disseny curatorial està travessat per diverses línies que han propiciat un acostament plural al mitjà: l'experimentació amb la representació cinemàtica i el *found footage* (Birnbaum); un joc que busca els límits de la instal·lació i el pla seqüència mitjançant l'animació d'objectes (Fischli & Weiss); la relació entre cos, espai i imatge en moviment o videoacció (Nauman); un primitivisme que busca les possibilitats escultòriques en el nou mitjà (Serra); o la creació de dispositius electrònics programables com la computadora analògica mecànica i el joc amb les seqüències (Whitney). Paral·lelament, el disseny editorial pivota sobre els/les mateixos/es autor(es), però introduint, a partir de les obres seleccionades, una producció *ex professo* realitzada respectivament per Valle Galera, Andrea Canepa, Joan Morey, Fito Conesa, i Mariana Portela Echeverri per a confeccionar una publicació artística que experimente amb la idea de referència, apropiacionisme i joc i que, per tant, compte amb una vida pròpia més enllà de la documentació, catalogació i dissertació crítica habituals.

### **1. VÍDEO EXPERIMENTAL EN LA COL·LECCIÓ DE L'IVAM (1968-1986)**

La selecció ha sigut realitzada a partir dels fons de videoart de la col·lecció de l'Institut Valencià d'Art Modern, ja que la iniciativa s'encaixa en una col·laboració institucional en el marc del conveni entre l'IVAM i la Universitat



---

Miguel Hernández coincidint amb la celebració del 30 aniversari de la creació de l'institut valencià en 2019. D'aquesta manera, exposició i publicació se sumen a les accions de visibilitat de l'IVAM en tota la Comunitat Valenciana, arribant així al sud del territori, i a l'entorn social de la segona i tercera ciutats més poblades (Alacant i Elx, respectivament).

Sens dubte, el projecte més recent que s'ha ocupat de posar en valor els fons de la institució en el sentit abordat, és la titànica mostra comissariada per Isabel Tejada i coordinada per Marta Arroyo *Espai, temps, espectador. Instal·lacions i nous mitjans en la col·lecció de l'IVAM (26/09/2006-07/01/2007)*. La seua publicació homònima (IVAM, 2006) ens indica com la selecció realitzada per a *Jocs d'estudi* va formar part del conjunt compost pels/per les 42 artistes i les més de 100 obres que la componia —amb excepció de les peces específiques de Serra, que també va estar representat, però en aquesta ocasió amb *Television Delivers People* (1973)—.

En aquesta línia de col·laboració, el volum inclou un text de la conservadora de l'IVAM Sandra Moros en el qual planteja qüestions com les funcions materialista, ideològica i política del museu des del seu sorgiment o el vídeo com a nova eina d'experimentació. Dins d'aquest marc teòric fonamental, Moros abunda en la idea de desmaterialització-rematerialització del museu a través de l'aparició de nous mitjans d'expressió (la videocreació, el registre com a obra, l'experiència registrada com a obra i la seua possibilitat de fixar l'efímer, noves maneres de narrar, de registrar, de difondre o de produir, etc.), i de manera conseqüent, la necessària adaptació d'aquestes institucions per a continuar col·leccionant.

## **2. DEL JOC CURATORIAL AL JOC EDITORIAL COM A FRONTISSA PER A TORNAR ALS/A LES ARTISTES I A LES SEUES PROPOSTES EXPERIMENTALS (CONCEPTUALS I FORMALS)**

**A diferència de les intervencions, el vídeo com a mitjà no està vinculat, almenys en la seua faceta monocanal, a un espai físic concret.** No obstant això, el seu naixement es va desenvolupar fonamentalment en dues línies d'actuació que mantenen pressupòsits conceptuals afins a una dilatació de l'experiència

i que reflectien un nou espai; en primer lloc com a mitjà que visualitzara les pràctiques i manifestacions de caràcter conceptual, performatiu espacial i immaterial que van sacsejar l'art contemporani des dels anys seixanta. En una altra línia ens trobaríem amb aquells treballs que suposaven un revulsiu crític i lingüístic davant l'emergència d'un nou espai polític i ideològic amb capacitat per a conformar imagnaris col·lectius: l'espai mediàtic de la televisió<sup>1</sup>.

### Joc curatorial

En un primer moment el deliri comença com aquella mescla de curiositat nerviosa i concentració extrema que caracteritza el moment en què obris el bonic embalatge que recobreix un joc de taula nou. Desempaquetar la col·lecció de vídeo experimental de l'IVAM ens ofería grans dosis de jugabilitat, però havíem de tindre en compte les regles de joc de les quals ja partíem, a saber: 1) proposar una selecció d'obres pioneres que van definir maneres de fer i maneres de ser per al videoart contemporani; 2) revisitar i posar en valor obres clàssiques des d'una òptica nova no arqueològica; 3) plantejar una relació lúdica connectiva entre la selecció d'obres, el perfil específic dels/de les espectador(e)s en l'àmbit universitari —i per tant amb relació a les seues titulacions oficials i les seues línies d'investigació<sup>2</sup>—, i les característiques de l'espai donat; la Sala Universitas de l'Edifici de Rectorat i Consell Social de la UMH.

Considerem que obrir una col·lecció de videoart clàssic no consistia només a apel·lar a moments desharmònics amb una excusa medial, sinó que havíem d'atendre certes forces temàtiques. La qüestió lúdica es definia des del principi com la pulsio primordial on triar i fer conviure peces dissonants que ja formen part d'aquest *Tetsuo* informe que caracteritza el mitjà videogràfic en l'imaginari actual. Un joc que va obtindre un gran impuls a mitjan anys cinquanta quan va començar la comercialització de les videogravadores i amb això la domesticitat del vídeo, i del qual van poder començar a ser partícips molt(e)s artistes que el van estrenar com sabates noves; un joc que es va practicar en els entorns de treball dels/de les artistes, ja foren aquests estudis privats o complexes instal·lacions tecnològiques d'innovació amb computadores i màquines d'edició avançades.

A la sala no li quedava una altra que convertir-se en el tauler en el qual jugar amb els *frames* veterans d'algunes peces fundacionals del videoart (en un sentit historiogràfic), plenes de la clàssica aura que recobreix les obres museïtzades. Deixant arrere visions «disseccionadores» de revisió, vam veure el disseny i muntatge expositiu com una oportunitat plena de plasticitat per a dotar de nova vida els treballs —i per això ens permetem el luxe, per exemple, de pervertir l'orientació de *Bouncing in the Corner No. 1* per a invocar la presència de Nauman en una de les cantonades de la nostra sala—. A causa d'això, per al muntatge dissenyem i desenvolupem suports, *gadgets* i mobiliari específic com a expansions tridimensionals més enllà de la planitud de la pantalla i la projecció. Juguem amb el potencial escultòric de la sala, però també amb l'organicitat dels milions d'imatges fixes repetides i seqüenciades unes darrere d'altres.

La delimitació precisa d'un lapse temporal per a la selecció de les peces va arribar, tal com succeeix en moltes altres situacions jocoses, amb un colp de sort. De manera imprevista, i després de seleccionar les obres, l'enunciació del període històric delimitat va resultar ser capicua: 1968-1986.

### Joc editorial

De la mateixa manera que l'exposició aborda aquesta idea d'experimentació lúdica, política i subjectiva que posen en joc els/les artistes seleccionats/des en un període molt concret, hem plantejat la publicació també des d'un enfocament d'investigació experimental i (re)creatiu, que transcendeix el mer registre museogràfic i institucional de la mateixa mostra. D'aquesta

---

1. Tejada, I. (2006). Pasajes de espacio, tiempo y espectador. Instalaciones, nuevos medios y piezas híbridas en la colección del IVAM. En I. Tejada. (dir.), *Espacio, tiempo, espectador. Instalaciones y nuevos medios en la colección del IVAM* (p. 35). Valencia: IVAM.

Cfr. Hanhardt, J. G. (1990). Dé-collage/Collage: Notes Toward a Reexamination of the Origins of Video Art. En D. Hall y S. J. Fifer (eds.), *Illuminating Video* (p. 71). Nova York: Aperture Foundation.

2. En concret, Grau en Belles Arts, Grau en Comunicació Audiovisual, Màster en Projecte i Investigació en Art, Màster en Estudis Culturals i Arts Visuals (Perspectives Feministes i Cuir/Queer) i CIA (Centre d'Investigació en Arts).

forma, en lloc d'optar per una estructura més clàssica en la qual es produïren nous textos de tall analític sobre els/les cinc videoartistes exhibits/des (Dara Birnbaum, Fischli & Weiss, Bruce Nauman, Richard Serra i John Whitney), hem seleccionat cinc creador(e)s contemporanis/ànies del nostre àmbit contextual perquè hi dialoguen, nascuts/des curiosament dins del període de producció de les obres seleccionades per a la mostra (1972-1986) —un altre colp de sort, o deriva del mateix atzar posat en pràctica—. En aquesta direcció, hem aparellat els nostres subjectes d'aquest assaig cultural particular amb cadascun dels/de les clàssics/ques en funció de la seua trajectòria i interessos, perquè aporten, des de la seua generació, el seu bagatge i la seua visió, i a partir de l'herència arrellegada, un nou sentit des de l'/les obra/es assignada/es. Com si d'una partida de *Street Fighter II* es tractara, el torneig va quedar plantejat en els següents combats i termes:

- > Valle Galera vs. Dara Birnbaum
- > Andrea Canepa vs. Fischli & Weiss
- > Joan Morey vs. Bruce Nauman
- > Fito Conesa vs. Richard Serra
- > Mariana Portela Echeverri vs. John Whitney

A més de notificar-li el seu *partner* i les peces corresponents, la pauta facilitada a Galera, Canepa, Morey, Conesa i Portela Echeverri va consistir en el fet que prevalguera la investigació i experimentació. Per això, per a generar la seua proposta vam establir les següents regles, ja que sense elles no hi ha joc: 300 paraules mínim i 2000 paraules màxim, una imatge mínim i un màxim de 4 pàgines. De fet, en la nostra invitació vam posar l'accent que la seua contribució no tenia per què ser purament textual i que, al contrari, seria molt interessant que es pogueren plantejar dibuixos, esbossos, fotografies, diagrames o qualsevol altra fórmula visual sobre o a partir de les obres proposades, com a punt de partida o pretext per a elaborar un nou joc particular.

A propòsit d'aquesta dinàmica entrelaçada, volem donar les gràcies als/a les cinc per haver acceptat jugar amb nosaltres, i sobretot per les seues interessants

aportacions, que com veurem a continuació, enriqueixen, eixamplen i retorcen els sentits proposats per les obres de referència. Els resultats posen en evidència, d'una banda, com a partir d'una mateixa pauta, la subjectivitat i el llenguatge de cada artista porta la proposta a un lloc diametralment diferent i, d'altra banda, com diferents paradigmes sobre el cos, la matèria, l'espai i el canal de comunicació continuen sent *ritornelli incesanti* de la creació artística contemporània.

### 3. REFERÈNCIES I ENGRANATGES. SOBRE LES RELECTURES, LES PRESÈNCIES I EL RITORNELLI ARTÍSTIC DELS SEGLES XX I XXI

*#papelantalla* és un joc dialèctic en el qual **Valle Galera** (Jaén, 1980) compara i contraposa la seua obra *Amarillo* (2018) de la sèrie *Foto-Copias*<sup>3</sup>, amb la icònica *Technology/Transformation: Wonder Woman* (1978-79) de **Dara Birnbaum** (Nova York, 1946). Per a això, l'artista andalusa planteja un treball visual complex en el qual combina els codis del còmic, el fotomuntatge i la infografia. D'una banda, usa el llenguatge de la vinyeta per la seua analogia narrativa amb el vídeo. A manera de *storyboard* aquest format li permet no solament redibuixar i sintetitzar mitjançant el traç les imatges en moviment de *Wonder Woman*, sinó reprendre'n la pròpia sèrie fotogràfica i establir diferents metàfores visuals en una espècie d'hipertext gràfic. En aquest sentit, és interessant que en primer lloc focalitze la seua mirada i seleccione una seqüència mítica de la telesèrie americana protagonitzada per Lynda Carter (ABC, 1975), ja que la reflexió infinita de la seua imatge produïda pels espills, i el bucle vehiculat pel muntatge de Birnbaum, li permeten posar l'accent en el caràcter constructiu i iteratiu del gènere<sup>4</sup>. A continuació, desdoblega *Amarillo* en dues retòriques. Amb relació al seu retrat de la dona embarassada —per tant als mandats de gènere entorn de la maternitat— estableix una comparativa entre la seua placenta i la pompa de xiclet que s'unfla i explota. La codificació del cos en cinta com a vulnerable i la seua orientació a les cures ve a més assenyalada per la recreació d'un anunci de Suapel de Bayer. El mateix terme usat per a denominar

3. Festival Off, PHE19, Twin Gallery, Madrid.

4. Per a aprofundir més sobre una anàlisi de la peça, vegeu Demos, T. J. (2010). *Dara Birnbaum: Technology/Transformation: Wonder Woman*. Londres: MIT Press, Afterall Books.

aquests travessers per a bebés sorgeix del mateix teixit d'aparença vellutada que pren el seu nom de la contracció dels termes (**suau-pèl**), qüestió represa en els fons de les vinyetes a partir de fragments de la mateixa sèrie. Aquestes textures, especialment la vellosa, venen a subratllar la segona retòrica en la qual apareix King Kong com a símbol de l'animalitat monstrosa dels cossos *altres* a partir dels codis que apareixen en la seqüència d'instants que componen *Amarillo*. És a dir, el llenguatge corporal i l'*atrezzo* pelut plantegen una denotació i connotació variable del pèl com a codi identitari de la feminitat *versus* la masculinitat i de la humanitat *vs.* l'animalitat/monstruositat. És interessant en aquest sentit que per a això Galera use una imatge basada en el cartell de la reposició espanyola del *King Kong* de 1933 que Rey Soria Films va distribuir en 1966. Això suposa una nova volta de rosca en la línia del discurs apropiacionista que la relectura de Birnbaum encarna, ja que la distribuïdora espanyola va usar per a això el cartell de la pel·lícula *Konga* (John Lemont, EUA/Regne Unit, 1961), un altre *film* amb simi gegant, encara que ambientat a Gran Bretanya. Com es pot veure en el cartell utilitzat, Rey Soria Films va suprimir curiosament el Big Ben (ja que l'acció es desenvolupa a Nova York), però es va deixar uns avions de reacció que poc tenen a veure amb els biplans de la cinta original, a més del característic autobús de dos pisos de Londres, que queda totalment fora de lloc, com els cossos desviats de la normativitat de gènere.

D'altra banda, Galera usa una madeixa de diagrames circulars interconnectats en els quals a través del text i els codis de color (violeta per a Birnbaum i groc per a ella), produeix un mapa conceptual en el qual reflexiona sobre diferents aspectes presents en el seu treball, i en el de l'artista nord-americana. Sobre l'ús de referents de la cultura pop i sobre el consum d'imatges a través dels *mass media*. Sobre el paper que juga això en la construcció, normalització i delimitació d'estereotips de sexe i gènere (en concret sobre la dona i la seua feminitat obligatòria). Sobre la relació especular entre aquestes imatges i la construcció identitària. Sobre aquesta juxtaposició/reflex i les implicacions conceptuals de les lògiques de materialització del *tv-collage* i el fotomuntatge amb relació a la interpretació. Sobre l'inevitable i conseqüent apropiacionisme, i per tant sobre reproductibilitat, drets d'autoria i capitalisme cultural. Sobre els diferents codis



detritus i l'obsolescència, un esdevindre quotidià a partir de la mecanicitat del treball: els objectes de qualsevol taller van en contra del capital i no generen objectes productius. El plaer de caminar, saltar o explotar perquè sí, i per a res. La segona oportunitat de les coses parlants-caminants de Fischli & Weiss generaven un nou sistema dinàmic antisistèmic. Obvi, estan jugant. Referència *ad hoc*: potser les noves paraules pronunciades per coses velles resulten intel·ligibles sense la deriva debordiana, com un dels clàssics jocs reunits de la praxi artística contemporània.

El concepte de deriva està lligat indissolublement al reconeixement d'efectes de naturalesa psicogeogràfica i a l'afirmació d'un comportament ludicoconstructiu que l'oposa en tots els aspectes a les nocions clàssiques de viatge i de passeig. Una o diverses persones que es lliuren a la deriva renunciïn durant un temps més o menys llarg a les motivacions normals per a desplaçar-se o actuar en les seues relacions, treballs i entreteniments per a deixar-se portar per les sol·licitacions del terreny i per les trobades que hi corresponen<sup>5</sup>.

En aquesta lògica, la revisió de Canepa sobre *Der Lauf der Ding* es proposa més com a estratègia multisistèmica que en el joc també genera disruptcions. Un tauler del parxís desplegat, un continu temporal que sent una línia, permet la pèrdua i el caminat improductiu. En un salt temporal lúdic i *tire perquè em toca* podem imaginar de què es tracta, bé d'una partitura dissenyada per l'artista als seus sis anys perquè les coses parlaren (1986), bé d'un joc-documental per a prendre-li el pols als tremolors de l'obra saltimbanqui de Fischli & Weiss. Un camí policromàtic (partitura i registre) realitzat a partir dels esquemes de color de la peça videogràfica original i que ens pot recordar els jocs de taula; com en *A reliable kind of uncertainty* (2015), on conviuen en un mateix tauler els escacs, el backgammon i el Twister en una (atzarosa) polisèmia de regles.

Un context de realisme màgic on els *displays* de Fischli & Weiss prenen vida movent-se com a fitxes en un espai indefinit i on els taulers a través del seu cripticitat dibuixen direccions iniciàtiques (cal recordar sobre aquest tema la suposada relació entre l'arcaic Camí de Santiago i els símbols de les 63 caselles





compostos escenogràfics transdisciplinaris on un mitjà muta en un altre a colp mesurat de fuet, cable i cadena. A través d'una lògica *bds*m, on la relació entre amo i esclau articulen enunciats criticoplaents entorn del poder, carn i cuir es reapropien de l'espai. Així mateix és com s'entén també el seu joc porós amb les primeres *videoperformances* de Nauman. Una dinàmica de vigilància escotofílica entre públic i *performer* amb un valor ontològic i constitutiu de la mateixa acció:

El xiquet\* s'apesara si la pilota se li escapa al desé bot, i s'alegra immensament si arriba fins a trenta. Aquesta racionalitat lliure de finalitats —que és la pròpia del joc humà— és un tret característic del fenomen que encara ens continuarà ajudant. Perquè és cas que ací, en particular en el fenomen de la repetició com a tal, ens estem referint a la identitat, la ipseïtat. La finalitat que ací resulta és, certament, una conducta lliure de finalitats, però aquesta conducta mateixa és referida com a tal. És a ella a la qual el joc es refereix<sup>6</sup>.

[\* Entenguem xiquet com aquell cos que s'inicia i procedeix a la repetició quasi maníaca per a afermar un assoliment, un coneixement o una pròpia «mateixicitat»]. >. Repetir per a esdevindre-hi.

En aquest encreuament hermenèutic on els cossos (esponjosos) de la *performance* es plantegen com a artefactes *subjectivables*, en *Cantonada, sòl, cambra, cos* Joan Morey estipula visions espillejades i *collages* a duo entre les videoaccions de Nauman:

> I les peces de dansa aparegudes en *The Mind is a Muscle* de la ballarina Yvonne Rainer amb la portada anatòmica de Catherine Wood en el llibre sobre l'autora. Una col·laboració per a entendre la dansa des d'un àmbit més transdisciplinari, on Wood estableix relacions entre Rainer i Butler, on la performativitat és l'avantsala del moviment, i sobre com la historicitat de la dansa mateixa es configura a través de la delimitació de mites, herois i heroïnes. Per a l'historiador de la dansa Carlos Pérez Soto «tal com les històries patriotes estan escrites en funció de generals i batalles guanyades, o de batalles perdudes que llancen tremendes lliçons morals. Es tracta



els interresse, el no-art (primera contrasenya) existeix només fugaçment, com una partícula subatòmica, o potser només com a postulat»<sup>8</sup>.

Fito Conesa, gustós de l'abordatge comunicatiu polièdric i multiversal, intenta derrocar tant els límits del que es considera música, instal·lació o art sonor, com el *continuum* temporal cartesià dels sistemes de referencialitat artística. En *Non Unísono* (2017) elabora un cor no narratiu a partir de les veus canviants d'homes adolescents, un conjunt de coristes en exclusió per als ordres academicistes —i per a l'ordre heterosexual masculí adult—. En un altre ordre de joc, en *Our Own Path Remains* (2018), instal·lació sonora dissenyada per a l'Espai 13 de la Fundació Miró, reprén obra i figura del compositor estonià Arvo Pärt (1935) que, després d'una crisi creativa, va acabar contribuint a la definició del minimalisme com a gènere musical. Que curiós que temps després els DJ de la Ruta del Bakalao acabaren punxant i remesclant els seus temes. En aquesta amalgama de referents, Conesa desenvolupa una instal·lació en forma de petxina artística on s'interpreta una peça musical de creació pròpia a càrrec d'un músic i un cor. A partir també del mateix compositor i com un mitjà per a tocar amb Serra, *3 hores d'entrevistes, 4 copes de vi i 80 minuts de retard* traça possibles petjades rítmiques seguint les accions d'un escultor que explorava els límits del cos, l'espai i el ritme com a elements constitutius de l'obra tridimensional (encara que fora en una pantalla). Plausible és la repetició del gest que acaba integrant pautes *musicalitzants* per a una acció quotidiana; i dins del quotidià, dobles lectures i l'acte de *rizomar* llenguatges tan propi de Conesa. Narracions *underground* (no solament per al·lusió a la cultura popular, que sí, sinó també per allò de les capes superposades) que declaren motius de tensió; tal és el cas de *Surprise Attack* (1973). I per davall, o per damunt de la tensió, la incertesa del que vindrà després. I de la incertesa, l'amenaça simbòlica de la violència (escultòrica). Encara que per a l'artista, que igual li agrada vacil·lar (en el joc tot s'hi val), veiem a un Serra dur per fora i a un Richard bla per dins.

*Anxious Automation* (1971) i *Boomerang* (1974) acaben provocant, visualment i auditiva, una subterrània (o no tant) estructura sonora matemàticament



en els quals torna visible el factor humà en l'alienació de la reproducció matemàtica i tecnològica per a tornar als cossos. Color bla de ceres i llapis de colors *versus* color llum mecànic.

Així sent, per a veure't em tanque els ulls. Senyal rere senyal i diverses preses després entrem per fi en sincronicitat d'aire, moviment i estratègia. És com eixir a la nit sabent que un alterarà la seua consciència [sic] i que l'entorn semblarà deformat, però abans de travessar la porta es fa un pla car d'activitats i un mapa exacte del camí. És com entrar en una cambra fosca i deixar-se engolir per l'amalgama carnal en un estat de permissió autoinfligida per a després eixir i reagrupar les parts (en quin ordre?), fer el cos i tornar a caminar (Portela Echeverri, *Siete grutas bajo un túnel*, 2019).

Les el·lipses orgàniques, vibrants i rebregades, funcionen cadascuna com un cicle de repetició únic, però que està enganxat a la resta mitjançant l'abecedari simbòlic de l'artista. Mans que abracen, que constrenyen, que ceneixen. Llengües que toquen, llepen i penetren. I tot el seu repertori de ganxos, pírcings, polps tensors elàstics, gomes, garfis i hams de pesca (*go fish*), que organitzen la composició i reforcen les tensions formals i la multidireccionalitat del bucle tancat. No en va, la proposta de relectura de Whitney a càrrec de Portela Echeverri té molt a veure amb el seu projecte *Orgy Mathematics* (2015-2016), on l'artista genera una instal·lació per al caos perfectament disposat. En aquest desconcert anàrquic però projectual, proposa idees com l'antimàquina (la contraproducció), en un marc escenogràfic orgiàstic on la sexualitat fora dels marges i com una constant canviant de l'ésser humà és l'eix temàtic per a provocar una reacció sensorial en el públic. Tacte, Visió, Gust i Oïda. I encara que no ho sembla, fa olor de saliva, suor, i altres humors corporals. En plena interpretació hipertext de les 7 grutes sota un túnel, hem localitzat i fet una escolta del minut 10 dels *Buchla Concerts* de Suzanne Ciani (1975) als quals ens dirigeix Mariana, un *crescendo* d'una seqüència repetida en bucle amb lleugeres variacions produïda mitjançant el sintetitzador modular Buchla, amb el qual la música italoamericana va començar a experimentar i a compondre també a la Califòrnia dels setanta. Aquest nou gir de rosca ens connecta de tornada amb la banda sonora de *Permutations*, una adaptació



## **1. COLECCIONAR**

Atesorar objetos ha sido una acción deseada por el ser humano desde hace muchos siglos atrás. Conocemos como desde la Antigüedad se han creado espacios destinados a guardar objetos que merecían, de acuerdo a unos valores y motivos determinados, ser conservados. La colección del IVAM fue una de las primeras colecciones de arte moderno y contemporáneo públicas del estado español desde el comienzo de la democracia. En 1984 se empezó a trabajar en la construcción del museo que abrió sus puertas en febrero de 1989, un año clave en el devenir de la sociedad contemporánea, pero retrocedamos unos siglos para exponer algunas ideas sobre los museos modernos.

Los museos modernos que abrieron sus puertas en el siglo XVIII e inicios del XIX lo hicieron vinculados a proclamas y necesidades que surgieron fruto de las revoluciones liberales de esos años que marcaron el nacimiento de los estados modernos. El primer museo abierto al público con una concepción moderna fue el British Museum, fundado en 1753 a partir de una donación de Sir Hans Sloane al estado británico de una gran cantidad de objetos de origen científico y artístico. En 1792 se abre el Louvre, apertura promovida por las ideas de la Revolución Francesa, escenificando así el acceso a las colecciones reales antes vetadas al pueblo. En España, en 1819 se abrió el Museo del Prado con un patrimonio mueble centrado, al igual que en Francia, en las colecciones reales.

Existía en el mundo occidental de ese momento una necesidad de representar una sociedad que hacía accesible la cultura y el arte al pueblo, pero también era un momento de construcción de la identidad nacional. Este hecho vinculaba el uso de los museos como un instrumento para mostrar su poder que coincidió además con la expansión colonial, especialmente de Francia y el Imperio Británico. Pero también coexistió en el tiempo con acciones vinculadas al patrimonio artístico del sur, como por ejemplo los descubrimientos de



---

Herculano y Pompeya en 1738 y 1748 respectivamente, la salida de Grecia de los mármoles de Partenón (conocidos como los mármoles de Elgin también) y su llegada a Gran Bretaña entre 1801 y 1805, la extracción de una parte del patrimonio del Antiguo Egipto por parte de Napoleón, la batalla por la piedra Rosetta entre franceses e ingleses en Egipto en torno a 1800, etcétera.

Los museos se convirtieron en un lugar en el cual mostrar conquistas, en el cual legitimar una historia nacional y sus relaciones con naciones o pueblos en condiciones subalternas a partir de los objetos allí guardados y aislados del mundo exterior. Esto es una muestra de la capacidad de la institución museo como ente que refleja una imagen construida, que crea un relato y lo transmite. El hecho de estar ante el agente por excelencia de la pirámide jerárquica del mundo artístico y cultural hace que su criterio sea legítimo en sí mismo y que se convierta en la representación de lo oficial y lo normativo.

En los años sesenta y setenta del siglo XX surgieron ideas y actitudes que plantearon un cuestionamiento de las estructuras que soportaban el orden establecido, y ese cuestionamiento también vertió su mirada hacia la institución museo y trabajó desde la producción artística encontrando nuevos posicionamientos en la práctica. La llegada de la posmodernidad con su puesta en jaque del relato construido también se reflejó en las prácticas artísticas y en ciertas actitudes artísticas que se centraron en la crítica de la representación a partir del trabajo sobre imágenes apropiadas.

Un ejemplo de ello es Dara Birnbaum en su vídeo *Technology/Transformation: Wonder Woman* (1978). En este trabajo la artista se apropió de imágenes de la televisión para subvertir los códigos impuestos vinculados a la representación de la mujer y plantear una reflexión crítica en torno a los estereotipos femeninos difundidos desde los *mass media*. A través de la idea posmoderna del *ready-made*, Birnbaum utiliza el vídeo y la imagen para deconstruir las dinámicas de poder que operan en torno a la imagen femenina. La narración

---

1. Clarke, Tim et al. (2007). *IS. Sección Inglesa. La revolución del arte moderno y el moderno arte de la revolución* (p. 58), Logroño: Pepitas de Calabaza.

del vídeo de *Wonder Woman* está alterada, modificada, partiendo de ella podemos ir desde lo particular, desde la representación de la mujer en *Wonder Woman*, hasta lo más general, y plantear preguntas acerca de cuál ha sido y es la representación de la mujer en la cultura occidental o su papel dentro de la producción artística, ¿objeto representado o ente creador?

Es importante entender la idea de museo como un contenedor especial, en el cual se encuentran muchos conceptos relevantes que tienen que ver con la memoria, la identidad y el poder. El museo ha sido un lugar que ha legitimado la construcción del relato y que ha tenido que superar sus límites y reconstruirse según avanza el tiempo dando cabida a nuevas subjetividades y posicionamientos, asumiendo así, la complejidad de estos procesos y entendiendo el fracaso como una posibilidad más de su acción.

## **2. EL VÍDEO COMO NUEVA HERRAMIENTA**

El acceso masivo a tecnologías vinculadas con la imagen ha cambiado nuestra manera de relacionarlas con las imágenes y se han convertido en un recurso o herramienta más que ha alcanzado a muchos ámbitos de nuestras dinámicas contemporáneas. Hoy en día ya tenemos asumidos dentro de nuestra cotidianeidad los cambios que se han producido en esta debido al amplio alcance de la imagen, pero volvamos la mirada atrás y encontramos algunos de los momentos clave de la expansión de las tecnologías de la imagen.

En el ámbito de la fotografía, en 1888 surge la primera cámara de instantáneas, la Kodak n.º 1, produciéndose así una gran expansión de la práctica fotográfica. En los inicios del siglo XX la fotografía es aceptada como arte, sobre todo gracias al grupo Photo-Secession y Alfred Steiglitz (EUA, 1864-1946). Entre los años veinte y treinta del siglo XX aparecen las cámaras rápidas de pequeño formato como Leica o Ermanox, facilitando el desarrollo de una fotografía en busca del instante perfecto, o el instante decisivo de Cartier-Bresson. Pero también entraban en juego otros elementos como la ficción y el carácter representacional de la imagen y la fotografía.

---

En 1965 se comercializó la primera cámara de vídeo portátil, la Sony Portapak CV2400. Ese mismo año Nam June Paik (Corea del Sur, 1932 - EUA, 2006) adquiere una Portapak y graba desde un taxi la visita del Papa Pablo VI a la Catedral de San Patricio de Nueva York. Ese mismo día Nam June Paik exhibió la grabación en el Café a Go-Go de la calle Bleecker en el Greenwich Village. Con esta acción se visibilizaban las posibilidades de este nuevo soporte, pero también del medio de difusión. Un año antes de la comercialización de la cámara Sony Portapak, en 1964, Marshall McLuhan en su libro *Understanding Media: The Extensions of Man* ya ponía el foco de atención en el medio que transporta el mensaje y en el papel que este medio tiene en la construcción social.

En los años setenta, Richard Serra además de producir esculturas e instalaciones realizó diversos vídeos. En 1974 el artista produjo el vídeo *Boomerang*. En dicho vídeo se puede ver un primer plano de la artista Nancy Holt con unos auriculares y mientras ella va hablando oímos su discurso con eco, impidiendo poder seguir las ideas con claridad; algo similar a lo que le ocurre a la artista, quien también recibe a través de los auriculares su voz. Holt detalla la experiencia de oírse mientras intenta hablar, una experiencia desconcertante en la cual acción y pensamiento se confunden. Esta acción se transmitió en vivo en una emisora de televisión de Texas llamada Amarillo, el medio de la televisión facilitó a los artistas conseguir una inmediatez que de otra manera era realmente muy difícil conseguir.

Los setenta fueron años en los cuales fue habitual que las y los artistas construyeran sus cuestionamientos del medio de difusión de la imágenes como era la televisión a partir del vídeo. Fueron años marcados por la experimentación en el ámbito artístico, lo que provocó un cambio en el concepto de arte. Se cuestionó el concepto clásico de obra de arte y surgieron cuestiones en torno a la idea de la desmaterialización. Este cambio o desmaterialización aludía a un tipo de propuesta artística con una apariencia formal inestable, alterable, cambiante o incluso en proceso de desaparición. El nuevo concepto que surge en los años sesenta y setenta pretende subvertir la

concepción de la obra de arte clásica, a la cual se le otorgaban características como monumentalidad y perdurabilidad a través de sus formas estables, sus materiales nobles, sus temáticas universales y sus emplazamientos expositivos conservacionistas.

La ruptura del muro de la institución y la desmaterialización del objeto artístico, a pesar de estar ante una ruptura, produjo una reacción para llegar a la inclusión de las nuevas estrategias empleadas por las prácticas artísticas y los nuevos modos de expresión. Desde la desmaterialización se produjo una rematerialización que no solo abarcaba nuevos materiales, sino también dar la cualidad de arte a objetos que no se consideraban como tal. Se produce una ampliación y nuevas nominaciones que amplían los territorios del arte abarcando no solo a la práctica artística, sino también a las exposiciones y a las colecciones de las instituciones museísticas. Este hecho genera nuevas formas de exponer, nuevos dispositivos museográficos y nuevos planteamientos a la hora de abordar la conservación de las piezas de arte. La documentación entró a formar parte de la exposición como complemento de la obra, pero también como sustituta de ella. La documentación adquiría diferentes formas, desde fotografías, planos, cartas, vídeos o libros.

La introducción de este tipo de materiales que actuaban como registro del trabajo del artista se convirtieron en sustituto de la obra de arte, y además se introdujeron en el ámbito expositivo ya no solo con un carácter temporal, sino que empezaron a formar parte de las colecciones de los museos y a articular la construcción de la historia del arte que viene determinada por los diferentes discursos emitidos desde las instituciones museísticas. La necesidad de mostrar algo con materia dentro de la sala de exposiciones y de las colecciones fue una de las principales motivaciones por las cuales estos registros pasaron a sustituir a la obra, ya que estamos ante trabajos los cuales muchos de ellos son efímeros y ya no existen.

Tomemos la obra de Bruce Nauman como ejemplo del uso del vídeo como un registro de sus acciones corporales y performativas. En *Bouncing in the*

---

*Corner No. 1* (1968) el artista creó un plano con su cámara excluyendo su cabeza y sus pies los cuales quedaban fuera del encuadre convirtiéndose la parte central del cuerpo en protagonista junto con el movimiento continuo y rítmico. Nauman deja caer su cuerpo de espaldas contra la pared mientras sus manos frenan la caída, convirtiendo el vídeo en una acción corporal, pero en la que el sonido repetitivo del golpe también es un elemento que refleja el movimiento y el paso del tiempo.

### 3. EL JUEGO

Johan Huizinga en su libro *Homo ludens* (1938) plantea una reflexión en torno al juego como elemento de la cultura. Después del *homo sapiens* y el *homo faber*, Huizinga habla del *homo ludens*, entendiendo el juego como una acción más intrínseca al ser humano. La libertad de experimentación que pudieron poner en práctica los artistas de los años sesenta con la aparición de las nuevas herramientas como la cámara de vídeo portátil fueron una mezcla perfecta para el nacimiento de nuevas maneras de expresión artística, nuevos medios que creaban nuevas posibilidades; se pusieron en práctica nuevas maneras de narrar, de registrar, de difundir o de producir.

John Whitney encontró nuevas formas a partir de sus residencia como artista en IBM en 1966. El vídeo *Permutations* de John Whitney de 1968 es un trabajo realizado a partir de gráficos realizados con un ordenador IBM. El trabajo de Whitney posee unas formas abstractas que crea a partir de apropiarse de herramientas que en ese momento pertenecían a un ámbito mucho más científico, como es el ordenador, y que se introdujeron en el ámbito artístico un poco más tarde convirtiendo a Whitney en un precursor del uso del ordenador en las prácticas artísticas. *Permutations* mezcla dibujos en movimiento constante que se van modificando y que se acompañan de música de percusión.

La pareja de artistas suizos Fischli & Weiss en su vídeo *The Way Things Go* (1987) crean unos minutos especiales a partir de una cadena de acciones realizadas a partir del movimiento.

Objetos y sustancias que podemos denominar cotidianas como un neumático, un cubo de agua, zapatos, garrafa, bolsas de basura, gasolina, jabón... crean una sinfonía contemporánea que recuerda a las vanguardias de inicios del siglo XX.

El trabajo de Fischli & Weiss es complejo y difícil de clasificar. A partir de algo divertido e hipnótico muestran el movimiento de la vida, desde algo aparentemente trivial plantean una reflexión de algo mucho más profundo y complejo. Contemplando el vídeo aflora la idea de lo lúdico como algo que está impregnando todos los ámbitos de la sociedad capitalista contemporánea. Si pensamos en el momento actual identificamos espacios de trabajo que se han convertido en lugares que recuerdan más a un parque infantil (por ejemplo los espacios de trabajo de grandes corporaciones como Google), museos y exposiciones se han erigido como lugares de peregrinación cuando viajamos convirtiéndose en un lugar más del ocio de masas, incluso existen nuevas metodologías de aprendizaje más próximas al juego que al concepto clásico y arduo del estudio. Nuestra sociedad ha experimentado cómo se ha introducido el juego y lo lúdico en nuestra cotidianeidad, convirtiéndolo así, en un elemento más de nuestras dinámicas actuales contemporáneas. Pero el juego y lo lúdico han estado presentes desde el nacimiento de la cultura moderna occidental y de sus espacios (entre ellos los museos), así como de las diferentes revoluciones que marcaron la llegada de la modernidad y que fueron construyendo la esfera pública moderna de la que somos herederos hoy.

## 1. COL·LECCIONAR

Atresorar objectes ha sigut una acció desitjada per l'ésser humà des de fa molts segles. Coneixem com des de l'Antiguitat s'han creat espais destinats a guardar objectes que mereixien, d'acord amb uns valors i motius determinats, ser conservats. La col·lecció de l'IVAM va ser una de les primeres col·leccions d'art modern i contemporani públiques de l'estat espanyol des del començament de la democràcia. En 1984 es va començar a treballar en la construcció del museu, que va obrir les seues portes al febrer de 1989, un any clau en l'esdevindre de la societat contemporània, però retrocedim uns segles per a exposar algunes idees sobre els museus moderns.

Els museus moderns que van obrir les seues portes en el segle XVIII i inicis del XIX ho van fer vinculats a proclames i necessitats que van sorgir fruit de les revolucions liberals d'aquells anys que marcaren el naixement dels estats moderns. El primer museu obert al públic amb una concepció moderna va ser el British Museum, fundat el 1753 a partir d'una donació de Sir Hans Sloane a l'estat britànic d'una gran quantitat d'objectes d'origen científic i artístic. El 1792 s'obri el Louvre, obertura promoguda per les idees de la Revolució Francesa, escenificant així l'accés a les col·leccions reials abans vetades al poble. A Espanya, el 1819 es va obrir el Museu del Prado amb un patrimoni moble centrat, igual que a França, en les col·leccions reials.

Existia en el món occidental d'aquell moment una necessitat de representar una societat que feia accessible la cultura i l'art al poble, però també era un moment de construcció de la identitat nacional. Aquest fet vinculava l'ús dels museus com un instrument per a mostrar el seu poder que va coincidir a més amb l'expansió colonial, especialment de França i l'Imperi Britànic. Però

---

1. Clarke, T. et al. (2007). *IS. Sección Inglesa. La revolución del arte moderno y el moderno arte de la revolución* (p. 58), Logroño: Pepitas de Calabaza.

també va coexistir en el temps amb accions vinculades al patrimoni artístic del sud, com per exemple els descobriments d'Herculà i Pompeia el 1738 i 1748 respectivament, l'eixida de Grècia dels marbres de Partenó (coneguts com els marbres d'Elgin també) i la seua arribada a Gran Bretanya entre 1801 i 1805, l'extracció d'una part del patrimoni de l'Antic Egipte per part de Napoleó, la batalla per la Pedra Rosetta entre francesos i anglesos a Egipte entorn de 1800, etcètera.

Els museus es van convertir en un lloc en el qual mostrar conquestes, en el qual legitimar una història nacional i les seues relacions amb nacions o pobles en condicions subalternes a partir dels objectes allí guardats i aïllats del món exterior. Això és una mostra de la capacitat de la institució museu com a ens que reflecteix una imatge construïda, que crea un relat i el transmet. El fet d'estar davant de l'agent per excel·lència de la piràmide jeràrquica del món artístic i cultural fa que el seu criteri siga legítim en si mateix i que es convertisca en la representació d'allò oficial i d'allò normatiu.

En els anys seixanta i setanta del segle XX van sorgir idees i actituds que van plantejar un qüestionament de les estructures que suportaven l'ordre establert, i aquest qüestionament també va abocar la seua mirada cap a la institució museu i va treballar des de la producció artística trobant nous posicionaments en la pràctica. L'arribada de la postmodernitat amb la seua posada en escac del relat construït també es va reflectir en les pràctiques artístiques i en certes actituds artístiques que es van centrar en la crítica de la representació a partir del treball sobre imatges apropiades.

Un exemple d'això és Dara Birnbaum en el seu vídeo *Technology/Transformation: Wonder Woman* (1978). En aquest treball l'artista es va apropiat d'imatges de la televisió per a subvertir els codis imposats vinculats a la representació de la dona i plantejar una reflexió crítica entorn dels estereotips femenins difosos des dels *mass media*. A través de la idea postmoderna del *ready-made*, Birnbaum utilitza el vídeo i la imatge per a desconstruir les dinàmiques de poder que operen entorn de la imatge femenina. La narració del vídeo de



---

*Wonder Woman* està alterada, modificada, partint d'aquesta podem anar des d'allò particular, des de la representació de la dona en *Wonder Woman*, fins a allò més general, i plantejar preguntes sobre quina ha sigut i és la representació de la dona en la cultura occidental o el seu paper dins de la producció artística, objecte representat o ens creador?

És important entendre la idea de museu com un contenidor especial, en el qual es troben molts conceptes rellevants que tenen a veure amb la memòria, la identitat i el poder. El museu ha sigut un lloc que ha legitimat la construcció del relat i que ha hagut de superar els seus límits i reconstruir-se segons avança el temps, donant cabuda a noves subjectivitats i posicionaments, assumint així la complexitat d'aquests processos i entenent el fracàs com una possibilitat més de la seua acció.

## **2. EL VÍDEO COM A NOVA EINA**

L'accés massiu a tecnologies vinculades amb la imatge ha canviat la nostra manera de relacionar-les amb les imatges i s'han convertit en un recurs o eina més que ha aconseguit molt àmbits de les nostres dinàmiques contemporànies. Hui en dia ja tenim assumits dins de la nostra quotidianitat els canvis que s'han produït en aquesta a causa de l'ampli abast de la imatge, però girem la mirada arrere i trobem alguns dels moments clau de l'expansió de les tecnologies de la imatge.

En l'àmbit de la fotografia, en 1888 sorgeix la primera càmera d'instantànies, la Kodak núm. 1, produint-se així una gran expansió de la pràctica fotogràfica. En els inicis del segle XX la fotografia és acceptada com a art, sobretot gràcies al grup Photo-Secession i Alfred Steiglitz (EUA, 1864-1946). Entre els anys vint i trenta del segle XX apareixen les càmeres ràpides de xicotet format com Leica o Ermanox, que faciliten el desenvolupament d'una fotografia a la recerca de l'instant perfecte, o l'instant decisiu de Cartier-Bresson. Però també entren en joc altres elements com la ficció i el caràcter representacional de la imatge i la fotografia.

En 1965 es va comercialitzar la primera càmera de vídeo portàtil, la Sony Portapak CV2400. Aquest mateix any, Nam June Paik (Corea del Sud, 1932 - els EUA, 2006) adquireix una Portapak i grava des d'un taxi la visita del papa Pau VI a la Catedral de Sant Patrici de Nova York. Aquell mateix dia, Nam June Paik va exhibir l'enregistrament en el Cafe au Go-Go del carrer Bleecker al Greenwich Village. Amb aquesta acció es visibilitzaven les possibilitats d'aquest nou suport, però també del mitjà de difusió. Un any abans de la comercialització de la càmera Sony Portapak, en 1964, Marshall McLuhan en el seu llibre *Understanding Media: The Extensions of Man* ja posava el focus d'atenció en el mitjà que transporta el missatge i en el paper que aquest mitjà té en la construcció social.

En els anys setanta, Richard Serra, a més de produir escultures i instal·lacions, va realitzar diversos vídeos. En 1974 l'artista va produir el vídeo *Boomerang*. En aquest vídeo es pot veure un primer pla de l'artista Nancy Holt amb uns auriculars i mentre ella va parlant sentim el seu discurs amb ressò, que impedeix poder seguir les idees amb claredat, una cosa similar al que li ocorre a l'artista, qui també rep a través dels auriculars la seua veu. Holt detalla l'experiència de sentir-se mentre intenta parlar, una experiència desconcertant en la qual acció i pensament es confonen. Aquesta acció es va transmetre en viu en una emissora de televisió de Texas anomenada Amarillo, el mitjà de la televisió va facilitar als artistes aconseguir una immediatesa que d'una altra manera era realment molt difícil aconseguir.

Els setanta van ser anys en els quals va ser habitual que les i els artistes construïren els seus qüestionaments del mitjà de difusió de la imatge com era la televisió a partir del vídeo. Van ser anys marcats per l'experimentació en l'àmbit artístic, el que va provocar un canvi en el concepte d'art. Es va qüestionar el concepte clàssic d'obra d'art i van sorgir qüestions entorn de la idea de la desmaterialització. Aquest canvi o desmaterialització al·ludia a un tipus de proposta artística amb una aparença formal inestable, alterable, canviant o fins i tot en procés de desaparició. El nou concepte que sorgeix en els anys seixanta i setanta pretén subvertir la concepció de l'obra d'art

---

clàssica, a la qual se li atorgaven característiques com a monumentalitat i perdurabilitat a través de les seues formes estables, els seus materials nobles, les seues temàtiques universals i els seus emplaçaments expositius conservacionistes.

La ruptura del mur de la institució i la desmaterialització de l'objecte artístic, malgrat estar davant d'una ruptura, va produir una reacció per a arribar a la inclusió de les noves estratègies emprades per les pràctiques artístiques i les noves maneres d'expressió. Des de la desmaterialització es va produir una rematerialització que no solament abastava nous materials, sinó que també donava la qualitat d'art a objectes que no es consideraven com a tal. Es produeix una ampliació i noves nominacions que amplien els territoris de l'art abastant no solament la pràctica artística, sinó també les exposicions i les col·leccions de les institucions museístiques. Aquest fet genera noves maneres d'exposar, nous dispositius museogràfics i nous plantejaments a l'hora d'abordar la conservació de les peces d'art. La documentació va entrar a formar part de l'exposició com a complement de l'obra, però també com a substituta d'aquesta. La documentació adquiria diferents formes, des de fotografies, plans, cartes, vídeos o llibres.

La introducció d'aquest tipus de materials que actuaven com a registre del treball de l'artista es van convertir en substitut de l'obra d'art, i a més es van introduir en l'àmbit expositiu ja no només amb un caràcter temporal, sinó que van començar a formar part de les col·leccions dels museus i a articular la construcció de la història de l'art que ve determinada pels diferents discursos emesos des de les institucions museístiques. La necessitat de mostrar alguna cosa amb matèria dins de la sala d'exposicions i de les col·leccions va ser una de les principals motivacions per les quals aquests registres van passar a substituir l'obra, ja que estem davant de treballs molts dels quals són efímers i ja no existeixen.

Prenguem l'obra de Bruce Nauman com a exemple de l'ús del vídeo com un registre de les seues accions corporals i performatives. En *Bouncing in the*

*Corner No. 1* (1968) l'artista va crear un pla amb la seua càmera excloent-ne el cap i els peus, els quals quedaven fora de l'enquadrament i es convertia en la part central del cos en protagonista juntament amb el moviment continu i rítmic. Nauman deixa caure el seu cos d'esquena contra la paret mentre les seues mans frenen la caiguda, convertint el vídeo en una acció corporal, però en la qual el so repetitiu del colp també és un element que reflecteix el moviment i el pas del temps.

### 3. EL JOC

Johan Huizinga en el seu llibre *Homo ludens* (1938) planteja una reflexió entorn del joc com a element de la cultura. Després de *l'homo sapiens* i *l'homo faber*, Huizinga parla de *l'homo ludens*, entenent el joc com una acció més intrínseca a l'ésser humà. La llibertat d'experimentació que van poder posar en pràctica els artistes dels anys seixanta amb l'aparició de les noves eines com la càmera de vídeo portàtil van ser una mescla perfecta per al naixement de noves maneres d'expressió artística, nous mitjans que creaven noves possibilitats; es van posar en pràctica noves maneres de narrar, de registrar, de difondre o de produir.

John Whitney va trobar noves formes a partir de les seua residència com a artista en IBM en 1966. El vídeo *Permutations* de John Whitney de 1968 és un treball fet a partir de gràfics realitzats amb un ordinador IBM. El treball de Whitney posseeix unes formes abstractes que crea a partir d'apropiar-se d'eines que en aquell moment pertanyien a un àmbit molt més científic, com és l'ordinador, i que s'introduïren en l'àmbit artístic una mica més tard convertint Whitney en un precursor de l'ús de l'ordinador en les pràctiques artístiques. *Permutations* mescla dibuixos en moviment constant que es van modificant i que s'acompanyen de música de percussió.

La parella d'artistes suïssos Fischli & Weiss en el seu vídeo *The Way Things Go* (1987) creen uns minuts especials a partir d'una cadena d'accions realitzades a partir del moviment.

---

Objectes i substàncies que podem denominar quotidianes com un neumàtic, un poal d'aigua, sabates, garrafa, bosses de fem, gasolina, sabó... creen una simfonia contemporània que recorda les avantguardes d'inicis del segle XX.

El treball de Fischli & Weiss és complex i difícil de classificar. A partir de quelcom divertit i hipnòtic mostren el moviment de la vida des d'una cosa aparentment trivial plantegen una reflexió d'una cosa molt més profunda i complexa. Contemplant el vídeo aflora la idea d'allò lúdic com alguna cosa que està impregnant tots els àmbits de la societat capitalista contemporània. Si pensem en el moment actual, identifiquem espais de treball que s'han convertit en llocs que recorden més a un parc infantil (per exemple els espais de treball de grans corporacions com Google), museus i exposicions s'han erigit com a llocs de peregrinació quan viatgem convertint-se en un lloc més de l'oci de masses, fins i tot existeixen noves metodologies d'aprenentatge més pròximes al joc que al concepte clàssic i ardu de l'estudi. La nostra societat ha experimentat com s'ha introduït el joc i allò lúdic en la nostra quotidianitat, i ho converteix així, en un element més de les nostres dinàmiques actuals contemporànies. Però el joc i allò lúdic han estat presents des del naixement de la cultura moderna occidental i dels seus espais (entre els quals, els museus), així com de les diferents revolucions que van marcar l'arribada de la modernitat i que van anar construint l'esfera pública moderna de la qual som hereus hui.

















- 1) *Technology/Transformation: Wonder Woman* ©, 1978 - 7'
- 2) *Kiss the Girls: Make them Cry* ©, 1979 - 7'
- 3) *Pop-Pop Video: General Hospital/Olympic Women Speed Skating* ©, 1980 - 6'
- 4) *Pop-Pop Video: Kojac/Wang* ©, 1980 - 4'





1



I AM WONDER

KISS THE GIRLS:





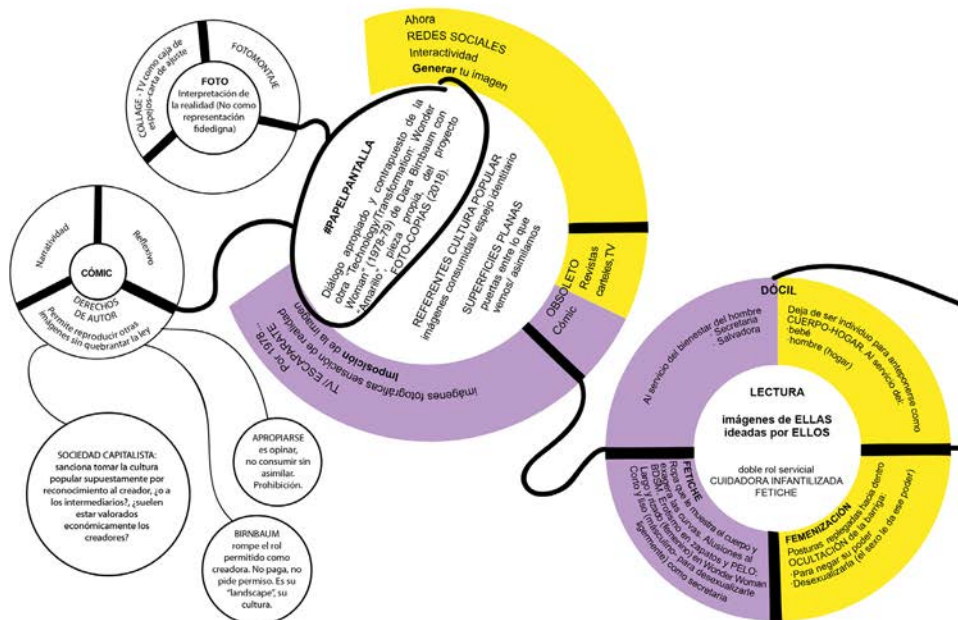


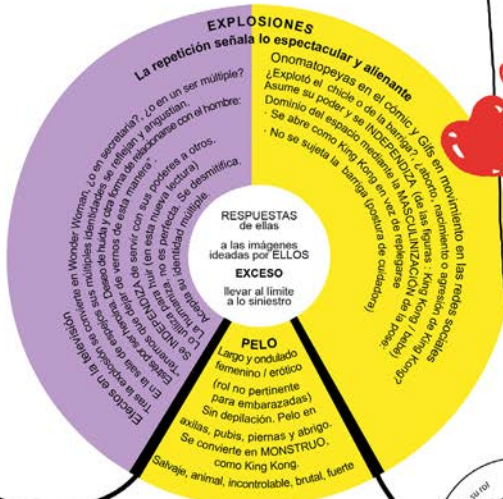












● Technology/Transformation: Wonder Woman (1978-79) de Dara Birnbaum.  
● Amarillo, del proyecto FOTO-COPIAS (2018) de Valle Galera.





### #PAPELPANTALLA

Diàleg apropiat i contraposat de l'obra *Technology/Transformation: Wonder Woman* (1978-79) de Dara Birnbaum amb *Amarillo*, peça pròpia, del projecte FOTO-COPIAS (2018).

#### REFERENTS CULTURA POPULAR

Imatges consumides/espill identitari

#### SUPERFÍCIES PLANES

Portes entre el que veiem/assimilem

Per 1978...

#### TV/APARADOR

Imatges fotogràfiques sensació de realitat

Imposició de la imatge

#### OBSOLET

Còmic

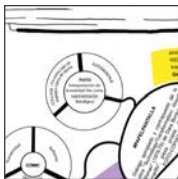
Revistes, cartells, TV

Ara

#### XARXES SOCIALS

Interactivitat

Generar la teua imatge

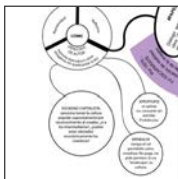


#### FOTO

Interpretació de realitat (no com a representació fidedigna)

COLLAGE-TV com a caixa d'espills - carta d'ajust

#### FOTOMUNTATGE



#### CÒMIC

Narrativitat

Reflexiu

#### DRETS D'AUTOR

Permet reproduir altres imatges sense infringir la llei

#### SOCIETAT CAPITALISTA

Sanciona prendre la cultura popular suposadament

per reconeixement al creador, o als intermediaris?,  
solen estar valorats econòmicament els creadors?

#### BIRNBAUM

Trenca el rol permés com a creadora. No paga, no demana permís. És el seu "landscape", la seua cultura.

#### APROPIAR-SE

És opinar, no consumir sense assimilar. Prohibició.



#### LECTURA

Imatges d'ELLES ideades per ELLS

Doble rol servicial:

- CUIDADORA INFANTILITZADA
- FETITXE

#### DÒCIL

Al servei del benestar de l'home:

- Secretària
- Salvadora

#### FETITXE:

Roba que li mostra el cos i exagera les corbes. Al·lusions al BDSM.

Erotisme en sabates i CABELL:

- Llarg i arissat (femení) en "Wonder Woman"
- Curt i llis (masculí-per a dessexualitzar-la lleugerament) com a secretària

#### DÒCIL

Deixa de ser individu per a anteposar-se com a COS-LLAR. Al servei del:

- nadó
- home (llar)

#### FEMINITZACIÓ

Postures replegades cap a dins. OCULTACIÓ de la panxa:

- Per a negar el seu poder
- Dessexualitzar-la (el sexe li dona eixe poder)



PER A

Subjugar, neutralitzar els poders i controlar l'ansietat que els produeix unes capacitats prodigioses (MITO)

FÍSIC

Capacitat sobrehumana

MENTAL

Intel·ligent i resolutiva

FÍSIC

Capacitat potencial de reproducció

MENTAL

Capacitat de suportar el dolor

RESPOSTES d'elles a les imatges ideades per ELLS

EXCÉS

Portar al límit, al que és sinistre



EXPLOSIONS

La repetició assenyala com és d'espectacular i alienant

Efectes en la televisió

Després de l'explosió es converteix en Wonder Woman, o en secretària?, o és un ésser múltiple?

En la sala d'espills les seues múltiples identitats es reflecteixen i angoixen. Estrés per ser heroïna. Desig de fugida i una altra forma de relacionar-se amb l'home: "Hem de deixar de veure'ns d'aquesta manera".

S'INDEPENDITZA de servir amb els seus poders a altres. Els utilitza per a fugir (en aquesta nova lectura). L'humanitza, no és perfecta. Es desmitifica. Accepta la seua identitat múltiple.

EXPLOSIONS

La repetició assenyala com és d'espectacular i alienant



Onomatopeies en el còmic i gifs en moviment en les xarxes socials  
 Va explotar el xiclet o de la panxa?, avortament, naixement o agressió de King Kong?

Assumeix el seu poder i s'independitza (de les figures: King Kong/nadó)

Domini de l'espai mitjançant la MASCULINITZACIÓ de la posa:

-S'obri com King Kong en comptes de replegar-se

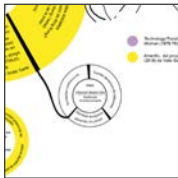
-No se subjecta la panxa (postura de cuidadora)

CABELL

Llarg i ondulat

Femení/eròtic (rol no pertinent per a embarassades)

Sense depilació. Pel a les axil·les, pubis, cames i abric. Es converteix en MONSTRE, com King Kong. Salvatge, animal, incontrolable, brutal, forta.



PER A:

TRANSFORMACIÓ

Violència revolucionària

Es rebel·len contra el seu rol

Canvi de lectura de referents

Dominen l'espai obrint el cos

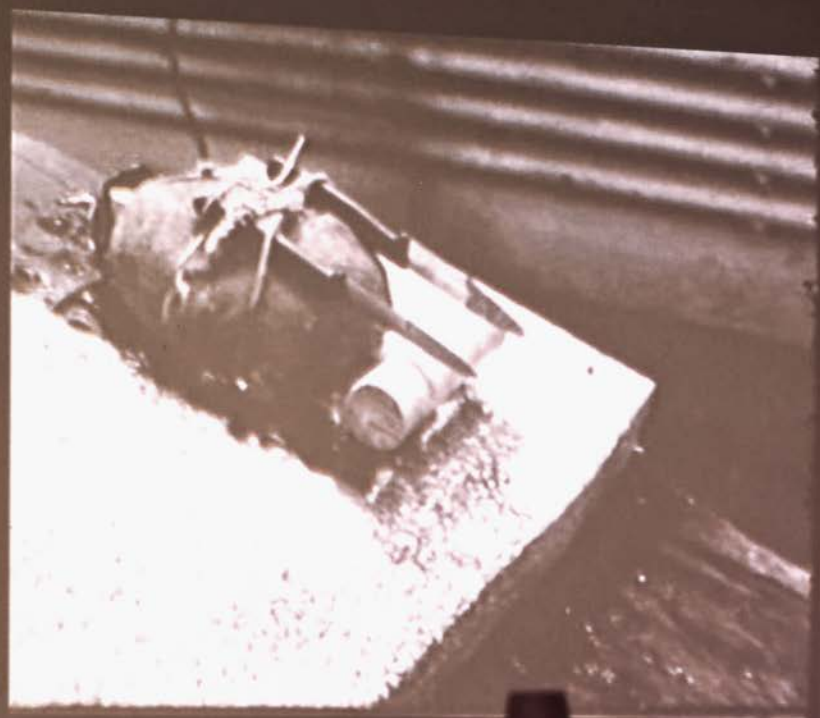


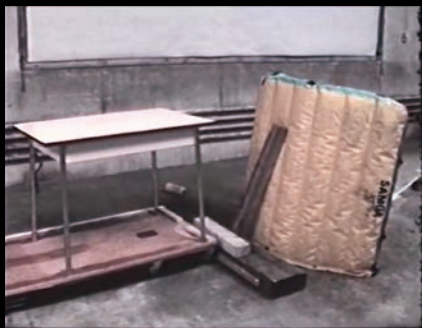
*Technology/Transformation: Wonder Woman (1978-79) de Dara Birnbaum*

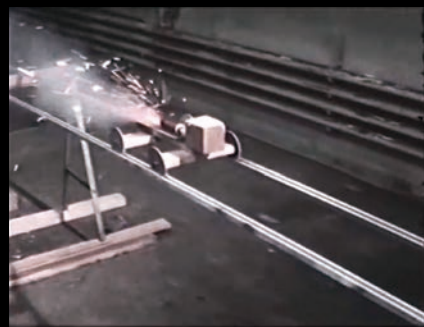
*Amarillo, del projecte FOTO-COPIAS (2018) de Valle Galera*



- | 5) *Der Lauf der Dinge* (Así son las cosas), 1986 - 30'













al llegar al suelo enciende una tela empapada en gasolina      el fuego quema el soporte de un palo, atado a un neumático

el neumático gira y con el palo con la punta en llamas



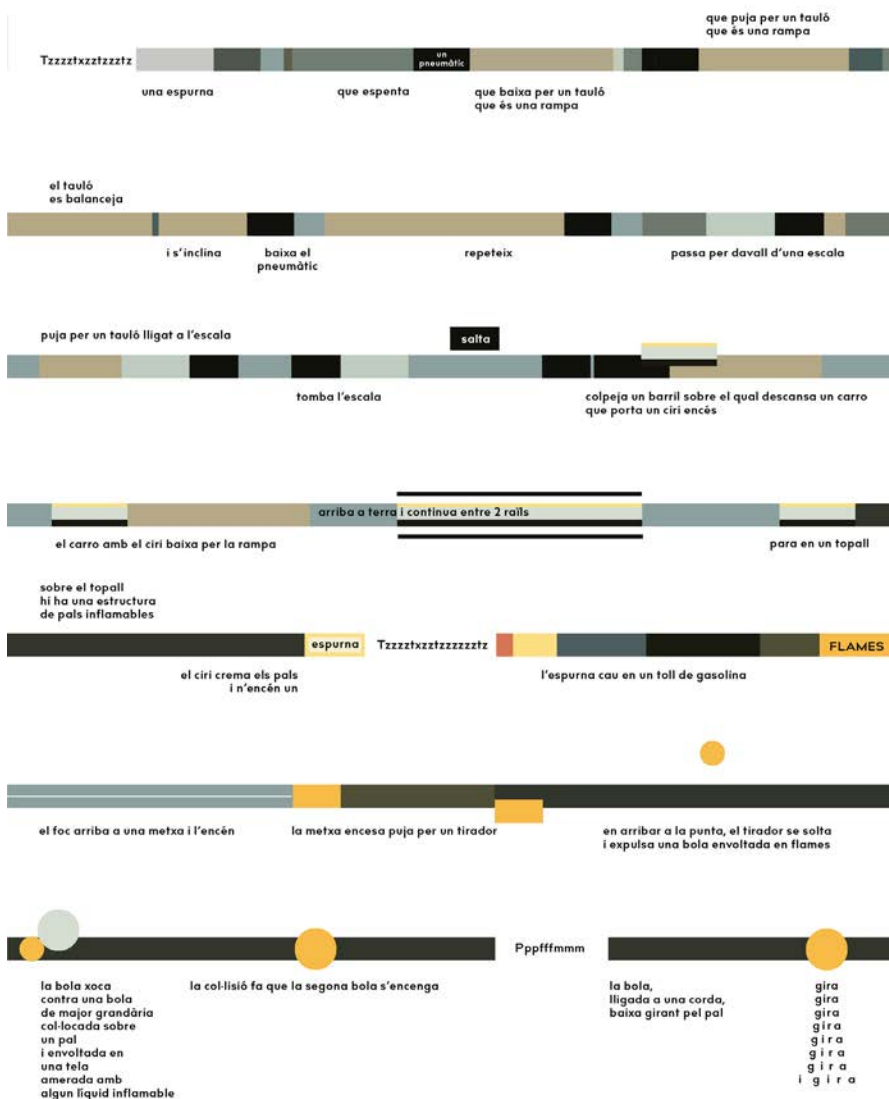
la punta cae sobre el suelo donde hay un montón de paja



se enciende la paja      de la paja sale una mecha que al consumirse por el fuego propulsa un barco de juguete a través de un charco



el barco entra dentro de una caja







en arribar a terra, encén una tela amerada en gasolina

el foc crema el suport d'un pal, lligat a un pneumàtic

el pneumàtic gira i amb el amb la punta en flames



la punta cau sobre el terra on hi ha un muntó de palla



s'encén la palla

de la palla ix una metxa que, en consumir-se pel foc, propulsa un vaixell a través d'un toll



el vaixell entra dins d'una caixa



- | 6) *Bouncing in the Corner No.1*, 1968 - 59'35''
- | 7) *Wall Floor Positions*, 1968 - 59'25''







*Bouncing in the Corner No. 1* (1968) y *Wall Floor Positions* (1968) del artista estadounidense Bruce Nauman reúnen de forma especialmente clara los tres elementos fundamentales de la *performance* artística: cuerpo, espacio-tiempo y el ojo del espectador. En ambas obras el eje principal es el cuerpo del artista llevando a cabo una serie de acciones continuas en su estudio durante casi una hora, delimitando así su espacio temporal. En cambio, y a diferencia de lo que suele ocurrir en una *performance* convencional, el ojo del espectador aquí no es presencial, sino que quedará constreñido al ojo mecánico de una cámara de vídeo.

Rebotar en la esquina o mantener un conjunto de posiciones en el suelo del estudio se convierten en los argumentos de dos *performances* en las que el cuerpo es el conductor y la cámara un dispositivo de mediación. Esta ordenación simple de cámara y cuerpo desencadena un amplio conjunto de conceptos que atraviesan ambas obras y que, en su conjunción, componen diversidad de enfoques liminares de lo que configuraría la práctica de la *performance* o el vídeo experimental desde finales de los sesenta.

Las dos *performances*, centradas en la figura del artista y su proceso de trabajo, despliegan un engranaje que aborda, entre otras cuestiones, lo corpóreo y lo maquínico, lo estático y el movimiento, la repetición y la aleatoriedad, lo público y lo privado. Pero este mecanismo dual aparece condicionado por un único punto de vista, el de la cámara. Una sola cámara registra las acciones ejecutadas en el estudio en plano fijo y sin cortes, forzando que la posición del espectador frente a la obra sea la de un *voyeur*. Nauman, en un ejercicio radical de simplificación del medio o el lenguaje de la *performance*, amplifica la capacidad porosa de la obra proponiendo al espectador que la transite desde parámetros de lectura o interpretación heterogéneos.

El procedimiento empleado por Nauman en *Bouncing in the Corner No. 1* y *Wall Floor Positions* crea una especie de circuito cerrado gracias a la interconexión

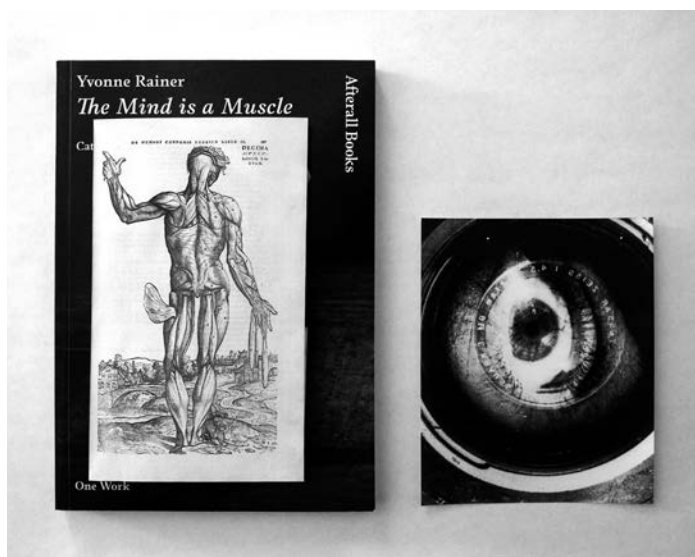
---

de artista y público a través de la tecnología. Prescindir del público en directo durante la ejecución de la obra desencadena la única posibilidad de emitirla en diferido desde un soporte audiovisual. La cámara registra la integridad de la obra y su proceso de creación en el estudio como si se tratase de una cámara de vigilancia y el espectador puede ver la *performance* tantas veces como desee a través de una pantalla. Este planteamiento redefine el lugar de la obra y además sumerge al espectador en una sensación de vigilancia en la que autor–ejecutor y público–vigilante se disponen según una correspondencia íntima que permite aislar y estabilizar las figuras y las formas que configuran cada *performance*. En consecuencia, nuestra experiencia como espectadores valida la *performance* como tal y al mismo tiempo el objeto audiovisual creado en y para dicha experiencia.

En este recurso metodológico hay una implicación intencionada del artista en los procesos de construcción de la obra, ya que en ambos casos es importante la forma en que somete su cuerpo al esfuerzo, la resistencia y la coordinación de movimientos. De igual forma, Nauman revela los elementos estructurales de la *performance* a través de la incorporación sistemática de tecnología de grabación y reproducción de imagen y sonido, rebasando la noción espacio-temporal en que la obra fue creada. Estas variables oprimen y a la vez liberan al espectador, abandonado delante de esta suerte de artefacto dramático que presenta el cuerpo del artista como materia viva y lo transforma en objeto-imagen, haciendo evidente que su trabajo físico en el estudio ya es arte.

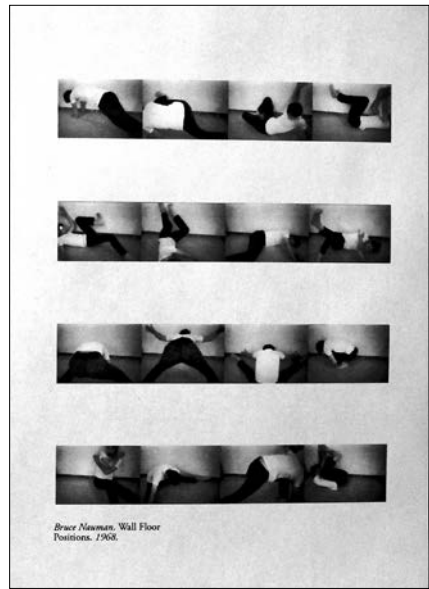
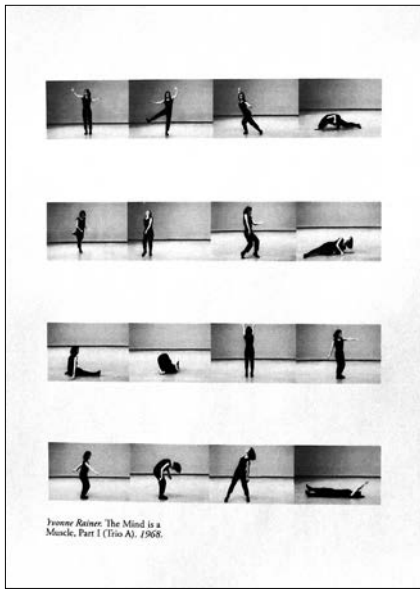
El ejercicio simple de repetir una acción o disponer una secuencia de movimientos explorado por Nauman en estas experiencias vividas en su estudio podrían relacionarse con las dramaturgias minimalistas de Samuel Beckett, las composiciones de música experimental de John Cage o los cuerpos virtuosos y disciplinados en la danza de Merce Cunningham. En todos ellos corporalidad y lenguaje afloran una y otra vez y fluctúan entre el equilibrio y lo inestable. El uso de la *performance* en/desde el cuerpo del artista y su relación con la cámara permite a Nauman introducir estrategias mediante

las que cada espectador tiene la oportunidad de habitar la obra como si esta fuese un cuerpo esponjoso, un tejido sin órganos en el que disolverse y mutar. En definitiva, en esta serie de trabajos, Nauman articula un nuevo modelo de obra de arte que presenta una tensión dinámica entre materialidad e idea, tal como propuso en paralelo la bailarina y coreógrafa americana Yvonne Rainer en una de sus piezas más emblemáticas *The Mind is a Muscle*.



Fotocopia de la página 197 del tratado de medicina *De humani corporis fabrica* (1543) de Andreas Vesalius. Cubre la imagen de portada del libro Yvonne Rainer. *The Mind is a Muscle* de Catherine Wood publicado por Afterall Books en 2007. A su derecha, impresión de una de las imágenes que componen la película *Chelovek s kinoapparátom* [*El hombre de la cámara*] de 1929 dirigida por el cineasta soviético Dziga Vértov y montada por su esposa Yelizaveta Svílova. Esta película explora la teoría del Kino-Glaz [cine-ojo] que Vértov desarrolló en los años 1920, reflejando un enfoque sobre el cine como una forma de arte que evita la narrativa tradicional u occidental en favor de las imágenes de la vida real.





Fotomontajes con secuencia de movimientos de las obras *The Mind is a Muscle, Part I. Trio A* (1968) de Yvonne Rainer y *Wall Floor Positions* (1968) de Bruce Nauman. Composición de imagen y texto según la maqueta de una de las páginas de *Yvonne Rainer. The Mind is a Muscle* de Catherine Wood, publicado por Afterall Books en 2007.

*Bouncing in the Corner No. 1* (1968) i *Wall Floor Positions* (1968) de l'artista estatunidenc Bruce Nauman reuneixen de forma especialment clara els tres elements fonamentals de la *performance* artística: cos, espai-temps i l'ull de l'espectador. En totes dues obres l'eix principal és el cos de l'artista duent a terme una sèrie d'accions contínues en el seu estudi durant quasi una hora, delimitant-ne així el seu espai temporal. En canvi, i a diferència del que sol ocórrer en una *performance* convencional, l'ull de l'espectador ací no és presencial, sinó que quedarà constret a l'ull mecànic d'una càmera de vídeo.

Rebotar al cantó o mantindre un conjunt de posicions en el sòl de l'estudi es converteixen en els arguments de dos *performances* en les quals el cos és el conductor i la càmera un dispositiu de mediació. Aquesta ordenació simple de càmera i cos desencadena un ampli conjunt de conceptes que travessen totes dues obres, i que, en la seua conjunció, componen diversitat d'enfocaments liminars del que configuraria la pràctica de la *performance* o el vídeo experimental des de finals dels seixanta.

Les dues *performances*, centrades en la figura de l'artista i el seu procés de treball, despleguen un engranatge que aborda, entre altres qüestions, el que és corpori i el que és maquínic, el fet estàtic i el moviment, la repetició i l'aleatorietat, el que és públic i el que és privat. Però aquest mecanisme dual apareix condicionat per un únic punt de vista, el de la càmera. Una sola càmera registra les accions executades en l'estudi en pla fix i sense talls, forçant que la posició de l'espectador enfront de l'obra siga la d'un *voyeur*. Nauman, en un exercici radical de simplificació del medi o el llenguatge de la *performance*, amplifica la capacitat porosa de l'obra proposant a l'espectador que la transite des de paràmetres de lectura o interpretació heterogenis.

El procediment emprat per Nauman en *Bouncing in the Corner No. 1* i *Wall Floor Positions* crea una espècie de circuit tancat gràcies a la interconnexió d'artista i públic a través de la tecnologia. Prescindir del públic en directe durant l'execució de l'obra desencadena l'única possibilitat d'emetre-la

---

en diferit des d'un suport audiovisual. La càmera registra la integritat de l'obra i el seu procés de creació en l'estudi com si es tractara d'una càmera de vigilància i l'espectador pot veure la *performance* tantes vegades com desitge a través d'una pantalla. Aquest plantejament redefineix el lloc de l'obra i a més submergeix l'espectador en una sensació de vigilància en la qual autor-executor i públic-vigilant es disposen segons una correspondència íntima que permet aïllar i establir les figures i les formes que configuren cada *performance*. En conseqüència, la nostra experiència com a espectadors valida la *performance* com a tal i al mateix temps l'objecte audiovisual creat en i per a aquesta experiència.

En aquest recurs metodològic hi ha una implicació intencionada de l'artista en els processos de construcció de l'obra, ja que en tots dos casos és important la forma en què sotmet el seu cos a l'esforç, la resistència i la coordinació de moviments. Igualment, Nauman revela els elements estructurals de la *performance* a través de la incorporació sistemàtica de tecnologia d'enregistrament i reproducció d'imatge i so, depassant la noció spatiotemporal en què l'obra va ser creada. Aquestes variables oprimeixen i alhora alliberen l'espectador, abandonat davant d'aquesta mena d'artefacte dramàtic que presenta el cos de l'artista com a matèria viva i el transforma en objecte-imatge, fent evident que el seu treball físic en l'estudi ja és art.

L'exercici simple de repetir una acció o disposar una seqüència de moviments explorat per Nauman en aquestes experiències viscudes en el seu estudi podrien relacionar-se amb les dramàtiques minimalistes de Samuel Beckett, les composicions de música experimental de John Cage o els cossos virtuoses i disciplinats en la dansa de Merce Cunningham. En tots ells corporalitat i llenguatge afloren una vegada i una altra i fluctuen entre l'equilibri i la inestabilitat. L'ús de la *performance* en/des del cos de l'artista i la seua relació amb la càmera permet Nauman introduir estratègies mitjançant les quals cada espectador té l'oportunitat d'habitar l'obra com si aquesta fora un cos esponjós, un teixit sense òrgans en el qual dissoldre's i mutar.

En definitiva, en aquesta sèrie de treballs, Nauman articula un nou model d'obra d'art que presenta una tensió dinàmica entre materialitat i idea, tal com va proposar en paral·lel la ballarina i coreògrafa americana Yvonne Rainer en una de les seues peces més emblemàtiques *The Mind is a Muscle*.

Peus d'imatges:

- Fotocòpia de la pàgina 197 del tractat de medicina *De humani corporis fabrica* (1543) d'Andreas Vesalius. Cobrix la imatge de portada del llibre *Yvonne Rainer. The Mind is a Muscle* de Catherine Wood, publicat per Afterall Books en 2007. A la seua dreta, impressió d'una de les imatges que componen la pel·lícula *Chelovek s kinoapparátom* [*L'home de la càmera*] de 1929 dirigida pel cineasta soviètic Dziga Vértov i muntada per la seua esposa Yelizaveta Svílova. Aquesta pel·lícula explora la teoria del Kino-Glaz [cinema-ull] que Vértov va desenvolupar en els anys 1920, reflectint un enfocament sobre el cinema com una forma d'art que evita la narrativa tradicional o occidental en favor de les imatges de la vida real.

- Fotomuntatges amb seqüència de moviments de les obres *The Mind is a Muscle, Part I. Trio A* (1968) d'Yvonne Rainer i *Wall Floor Positions* (1968) de Bruce Nauman. Composició d'imatge i text segons la maqueta d'una de les pàgines d'Yvonne Rainer. *The Mind is a Muscle* de Catherine Wood, publicat per Afterall Books en 2007.





- 8) *Anxious Automation*, 1971 - 4'27''
- 9) *Surprise Attack*, 1973 - 2'
- 10) *Boomerang*, 1974 - 10'









9



10



## «3 horas de entrevistas, 4 copas de vino y 80 minutos de retraso» > Fito Conesa

---

Contra la imprecisión y lo fortuito de un *delay*.

Citas, apuntes e intentos de justificar estas líneas como cuando una idea en la que crees firmemente te tiene absorbido. Una idea de lógica aplastante en tu fuero interno, pero que, a la hora de confrontarla o defenderla, se transforma en un pañuelo de seda que se escapa al mínimo golpe de aire.

El trabajo en vídeo de Richard Serra no es límite, no es lo otro, no es subproducto, es propuesta en sí.

En una de las decenas de entrevistas que he fagocitado para intentar entender (lejos de Wikipedia y Rosalind Krauss<sup>1</sup>) el trabajo de Serra me ha quedado claro que pese a insistir en una huida de lo poético y un desvinculamiento de lo político, estas premisas no hacen más que ahondar y visibilizar lo autónomo de la deriva interior del hecho artístico.

**«No creo en el arte civil —añade— ni en trabajar pensando en lo que la gente necesita de tu escultura. Eso implicaría moverse en algo tan voluble como el consenso, y los buenos artistas son los que obedecen solo a sus instintos»<sup>2</sup>.**

(Cojo aire y activo el modo cuarentena).

A Serra le pueden las formas, en concreto la forma.

Dudo que Olivier Messiaen compusiera su *Catalogue d'Oiseaux* (1958) pensando este como un tratado de ornitología, sin embargo, la manera en la que segmenta, traduce e interpreta cada pista musical que configura el álbum, nos empuja irremediabilmente a crear un sinfín de imágenes involuntarias, extraídas directamente del disco duro que cada uno carga.

---

De hecho, Serra no niega en ningún caso la capacidad *a posteriori* de sus obras de fomentar y expandir nuevas maneras (su nueva forma) de habitar las cosas. Aunque este virus se propaga exponencialmente siempre queda la letra escarlata del paciente #01, es decir, el artista que tomó una decisión, escuchó a su instinto y decidió formalizar una intuición. Creo que, en este punto y a estas alturas del 5G, yo soy de los que apoya la creación de nuevas redes de transmisión descentralizadas o pluricentralizadas con inicios difusos y en tierra de nadie.

En sus propuestas en vídeo el tiempo (elemento intrínseco en la secuencia de fotogramas de una grabación) nos marca el esquema, la mampara que recoge el desarrollo de una acción. Visualizar *Surprise Attack* (1973) te acerca a una obra casi performática. El plano fijo de unas manos que se pasan un bloque metálico de una a otra, organizando un esquema rítmico sobre el cual aparece el texto narrado: ¿qué situaciones de incertidumbre se dan ante un ataque sorpresa?, ¿qué tipo de tensiones con respecto al otro sujeto aparecen?

La violencia acompasada del bloque de acero pasando de mano en mano no hace más que aumentar la alerta. La forma metálica consigue descarnar al cuerpo que está en la escena y lo transforma directamente en un arma. No es cuerpo político, sino forma; no es solo *videoperformance*, sino también escultura.

Cuestionando el propio medio o sirviéndose como elemento compositivo, así nos enfrentamos a *Boomerang* (1974) y *Anxious Automation* (1971), que se aproximan más al lugar que Serra habita en mi planeta de relaciones y sensibilidades. Un lugar que comparte con las obras corales de Meredith Monk. Obras capaces de crear espacio a partir de estirar el tiempo y jugar con ritmos inesperados. Una rítmica que termina por someterse a un esquema matemático.

---

1. Krauss, R. (1985). *The Originality of the Avant-Garde and Other Modernist Myths*. Cambridge, Mass.: MIT Press Ltd.

2. Seisdedos, I. (26 de julio de 2017). El mejor arte es intrínsecamente inútil. *El País*. Recuperado de <https://elpais.com>

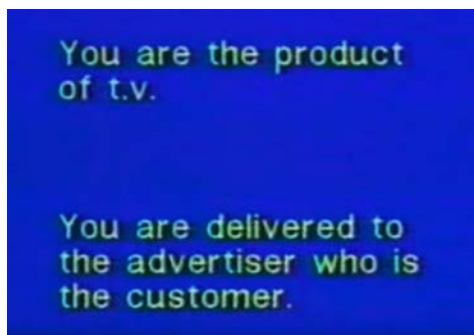
El texto hablado de *Boomerang* se aferra a un *delay* sonoro que lo va convirtiendo en una masa, en un momento incómodo en pequeños fragmentos, pero que genera un todo asequible y homogéneo. Me resuena en la cabeza *Gotham Lullaby* (1981) de Monk<sup>3</sup>. Una obra pensada en clave de nana y con acordes sosegados e ingenuos, rotos por una voz que inventa un idioma intraducible pero armonioso.

El pliegue aparece cuando empiezas a entrar en un estado de calma y acunamiento a través de las notas de esta obra musical. Meredith, sin aviso alguno, glisanda, grita, balbucea como bebé que despierta a un mundo extraño y que como ser confuso implora la calma de una voz familiar.

*Gotham Lullaby* y *Boomerang* experimentan, pero no son experimento.

Sin entrar al detalle, veo muy claro dentro de la filmografía/videografía de Serra un ir hacia la desaparición del sujeto en aras de un sujeto colectivo e interrogado que habita en el espectador, un límite entre el artista que propone y el usuario que dispone o en el mejor de los casos, asume y cuestiona. Dicho límite viene dado por la propia pantalla que hace de frontera.

Algo sin metáfora o segundas lecturas como sucede en *Television Delivers People* (1973).



Richard Serra. *Frame de Television Delivers People.*

La obra de Richard Serra es recorrido, tiempo, espera y expectativa.

Apartando nuestra atención de cualquier análisis seguramente simplista y superficial, me gustaría recuperar el símil musical/compositivo. Hace unos meses mi obsesión, casi necesidad, de conocer y experimentar el lenguaje musical de manera libre, me acercó a la partitura de *Silouan's Song* de Arvo Pärt. Este pieza sacra del compositor estonio es un *in crescendo* quebrado que no lleva a ninguna parte concreta.

Pärt crea una atmósfera que nos envuelve y protege, nos somete a un estado de no-ser y no-estar, un espacio para lo trascendente. Sin embargo, esta sensación de bloque homogéneo que desprende cada compás es en realidad una partitura compleja, una secuencia de tiempos y silencios<sup>4</sup> (véase imagen) con cierta ilógica en lo micro e ideada como pieza indivisible.

La espera y la expectativa son aliadas en el plano de la experiencia, han de actuar y afectarnos de manera libre, pero nunca deben apoderarse de la sensación final o el poso que deja en nosotros cualquier aproximación a la experiencia en arte.

Serra en la calle es impositivo. Richard en el estudio es rapsoda.



Arvo Pärt. Últimos compases de *Silouan's Song*.

3. Monk, M. (1981). *Gotham Lullaby*. En *Dolmen Music*. Ludwigsburg: ECM Records.

4. Pärt, A. (2006). *Silouan's Song*. En *The Good Shepherd*. Beverly Hills, EUA: Varese Sarabande Records LLC.

**Boomerang**  
Una aproximación musical a Richard Serra

Fito Conesa

1-3  $\text{♩}=180$   $\text{♩}=170$   $\text{♩}=160$

4  $\text{♩}=150$   $\text{♩}=140$   $\text{♩}=130$

7  $\text{♩}=120$   $\text{♩}=110$   $\text{♩}=100$

10  $\text{♩}=90$   $\text{♩}=80$   $\text{♩}=70$   $\text{♩}=60$

14  $\text{♩}=50$   $\text{♩}=40$   $\text{♩}=30$  2

17  $\text{♩}=20$   $\text{♩}=10$

Fito Conesa. *Boomerang*. Una aproximación musical a Richard Serra. Partitura realizada a partir de la obra de vídeo *Boomerang*. Juego de arpeggios y tiempos quebrados.

## «3 hores d'entrevistes, 4 copes de vi i 80 minuts de retard»

> Fito Conesa

---

Contra la imprecisió i el fortuït d'un *deelay*.

Citacions, anotacions i intents de justificar aquestes línies com quan una idea en la qual creus fermament et té absorbit. Una idea de lògica aclaparadora en el teu fur intern, però que, a l'hora de confrontar-la o defensar-la, es transforma en un mocador de seda que s'escapa al mínim colp d'aire.

El treball en vídeo de Richard Serra no és límit, no és l'altre, no és subproducte, és proposta en si.

En una de les desenes d'entrevistes que he fagocitat per a intentar entendre (lluny de Viquipèdia i Rosalind Krauss<sup>1</sup>) el treball de Serra m'ha quedat clar que malgrat insistir en una fugida d'allò que és poètic i un desvinclament del que és polític, aquestes premisses no fan més que aprofundir i visibilitzar l'autonomia de la deriva interior del fet artístic.

**«No crec en l'art civil —afig— ni en treballar pensant en el que la gent necessita de la teua escultura. Això implicaria moure's en una cosa tan voluble com el consens, i els bons artistes són els que obeeixen només els seus instints»<sup>2</sup>.**

(Agafe aire i active el mode quarantena).

A Serra li poden les formes, en concret la forma.

Dubte que Olivier Messiaen componguera el seu *Catalogue d'Oiseaux* (1958) pensant-lo com un tractat d'ornitologia, no obstant això, la manera en la qual segmenta, tradueix i interpreta cada pista musical que configura l'àlbum, ens

---

1. Krauss, R. (1985). *The Originality of the Avant-Garde and Other Modernist Myths*. Cambridge, Mass.: MIT Press Ltd.

2. Seisdedos, I. (26 de juliol de 2017). El mejor arte es intrínsecamente inútil. *El País*. Recuperat d'<https://elpais.com>

espenta irremeiablement a crear una infinitat d'imatges involuntàries, extretes directament del disc dur que cadascun càrrega.

De fet, Serra no nega en cap cas la capacitat *a posteriori* de les seues obres de fomentar i expandir noves maneres (la seua nova forma) d'habitar les coses. Encara que aquest virus es propaga exponencialment sempre queda la lletra escarlata del pacient #01, és a dir, l'artista que va prendre una decisió, va escoltar el seu instint i va decidir formalitzar una intuïció. Crec que, en aquest punt i a hores d'ara del 5G, jo soc dels que dona suport a la creació de noves xarxes de transmissió descentralitzades o pluricentralitzades amb inicis difusos i en terra de ningú.

En les seues propostes en vídeo el temps (element intrínsec en la seqüència de fotogrames d'un enregistrament) ens marca l'esquema, la mampara que recull el desenvolupament d'una acció. Visualitzar *Surprise Attack* (1973) t'acosta a una obra quasi performativa. El pla fix d'unes mans que es passen un bloc metàl·lic de l'una a l'altra, organitzant un esquema rítmic sobre el qual apareix el text narrat: quines situacions d'incertesa es donen davant d'un atac sorpresa?, quin tipus de tensions pel que fa a l'altre subjecte apareixen?

La violència compassada del bloc d'acer passant de mà en mà no fa més que augmentar l'alerta. La forma metàl·lica aconsegueix descarnar el cos que està en l'escena i el transforma directament en una arma. No és cos polític, sinó forma; no és només *videoperformance*, sinó també escultura.

Qüestionant el mateix medi o servint-se com a element compositiu, així ens enfrontem a *Boomerang* (1974) i *Anxious Automation* (1971), que s'aproximen més al lloc que Serra habita en el meu planeta de relacions i sensibilitats. Un lloc que comparteix amb les obres corals de Meredith Monk. Obres capaces de crear espai a partir d'estirar el temps i jugar amb ritmes inesperats. Una rítmica que acaba per sotmetre's a un esquema matemàtic.



---

El text parlat de *Boomerang* s'aferra a un deelay sonor que el va convertint en una massa, en un moment incòmode en xicotets fragments, però que genera un tot assequible i homogeni. Em ressona al cap *Gotham Lullaby* (1981) de Monk<sup>3</sup>. Una obra pensada en clau de cançó de bressol i amb acords assossegats i ingenus, trencats per una veu que inventa un idioma intraduïble però harmoniós.

El plec apareix quan comences a entrar en un estat de calma i bressolament a través de les notes d'aquesta obra musical. Meredith, sense cap avís, glissandeja, crida, balbucejia com un bebé que desperta a un món estrany i que com a ser confús implora la calma d'una veu familiar.

*Gotham Lullaby* i *Boomerang* experimenten, però no són experiment.

Sense entrar al detall, veig molt clar dins de la filmografia/videografia de Serra un anar cap a la desaparició del subjecte en nom d'un subjecte col·lectiu i interrogat que habita en l'espectador, un límit entre l'artista que proposa i l'usuari que disposa o en el millor dels casos, assumeix i qüestiona. Aquest límit ve donat per la mateixa pantalla que fa de frontera.

Alguna cosa sense metàfora o segones lectures com succeeix en *Television Delivers People* (1973).

L'obra de Richard Serra és recorregut, temps, espera i expectativa.

Apartant la nostra atenció de qualsevol anàlisi segurament simplista i superficial, m'agradaria recuperar el símil musical/compositiu. Fa uns mesos la meua obsessió, quasi necessitat, de conèixer i experimentar el llenguatge musical de manera lliure, em va acostar a la partitura de *Silouan's Song* d'Arvo Pärt. Aquesta peça sacra del compositor estonià és un *in crescendo* trencat que no porta a cap part concreta.

---

3. Monk, M. (1981). *Gotham Lullaby*. En *Dolmen Music*. Ludwigsburg: ECM Records.

Pärt crea una atmosfera que ens embolcalla i protegeix, ens sotmet a un estat de no-ser i no-estar, un espai per al transcendent. No obstant això, aquesta sensació de bloc homogeni que desprèn cada compàs és en realitat una partitura complexa, una seqüència de temps i silencis<sup>4</sup> (vegeu imatge) amb certa il·lògica en el micro i ideada com a peça indivisible.

L'espera i l'expectativa són aliades en el pla de l'experiència, han d'actuar i afectar-nos de manera lliure, però mai han d'apoderar-se de la sensació final o el pòsit que deixa en nosaltres qualsevol aproximació a l'experiència en art.

Serra al carrer és impositiu. Richard en l'estudi és rapsode.

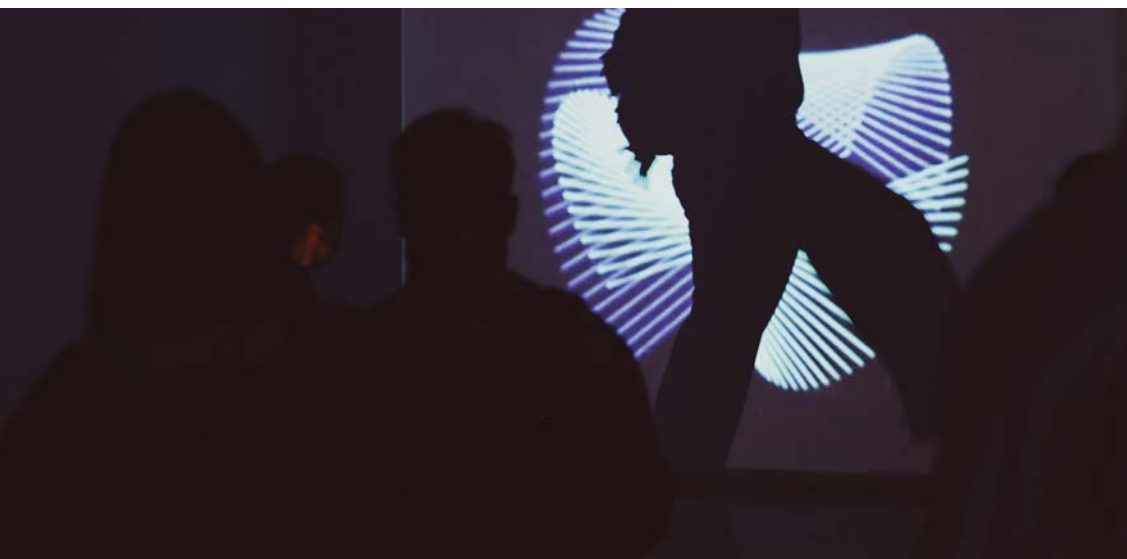
Peus d'imatges:

- Richard Serra. *Frame de Television Delivers People*.
- Arvo Pärt. Últims compassos de *Silouan's Song*.
- Fito Conesa. *Boomerang. Una aproximació musical a Richard Serra*. Partitura realitzada a partir de l'obra de vídeo *Boomerang*. Joc d'arpegis i temps trencats.

---

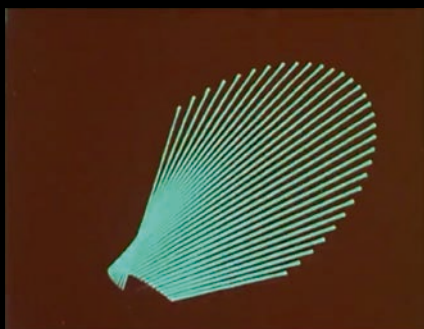
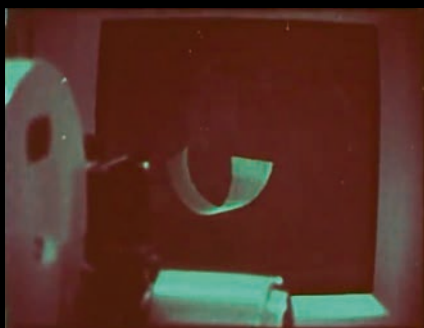
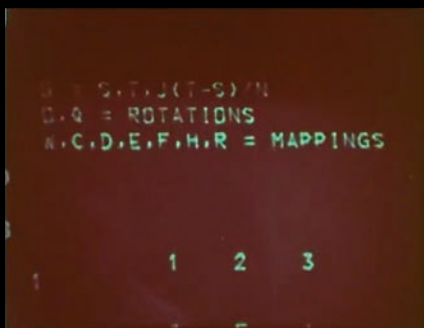
4. Pärt, A. (2006). *Silouan's Song*. En *The Good Shepherd*. Beverly Hills: Varese Sarabande Records LLC.

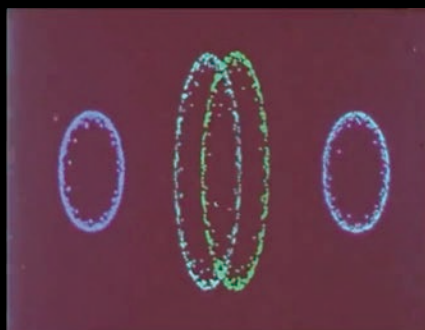
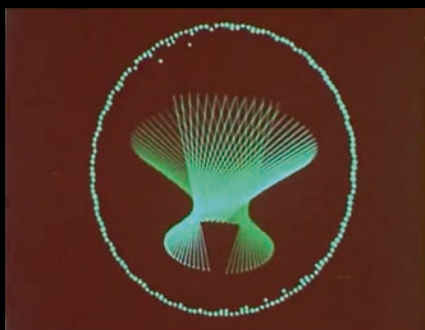
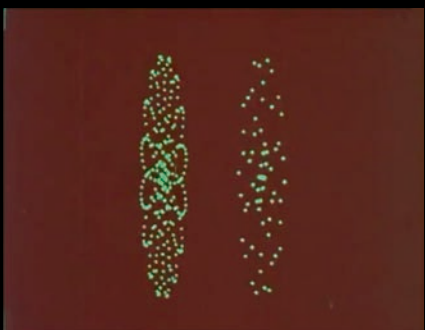
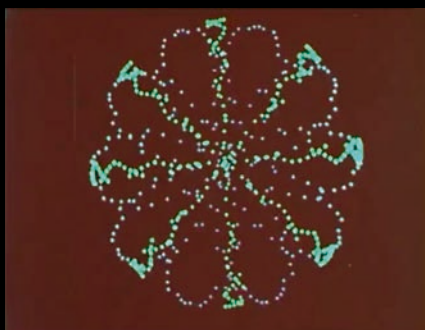
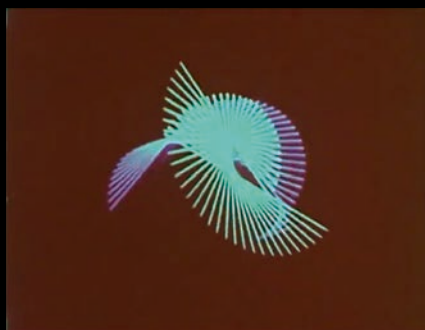
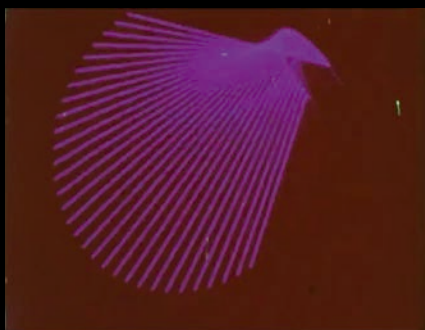




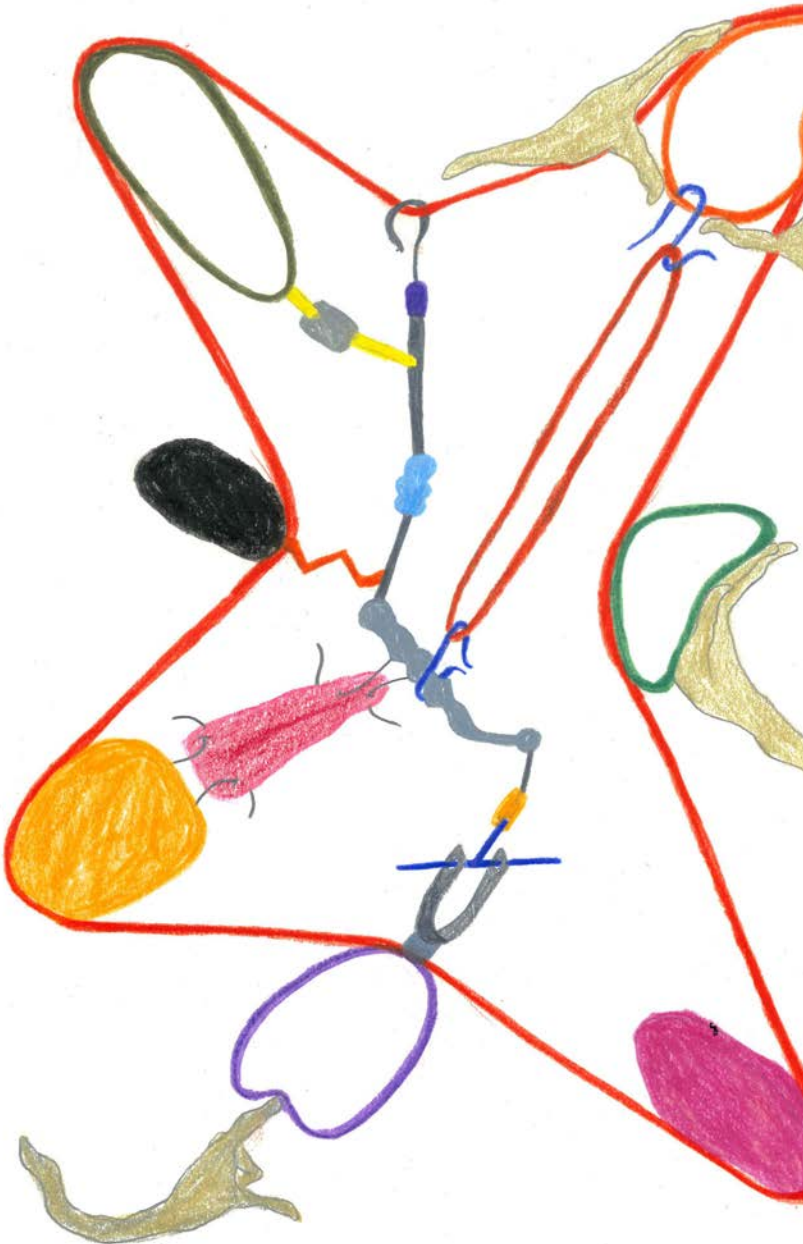
□ | 11) *Permutations*, 1968 - 17'37''















Una vez probé un alucinógeno que de inmediato me hizo caer sobre mi propia espalda y vivir la extraña sensación de ser un producto en serie en plena creación, girando y tumbando con los demás productos en las cintas de una máquina enorme dentro de una fábrica monumental.

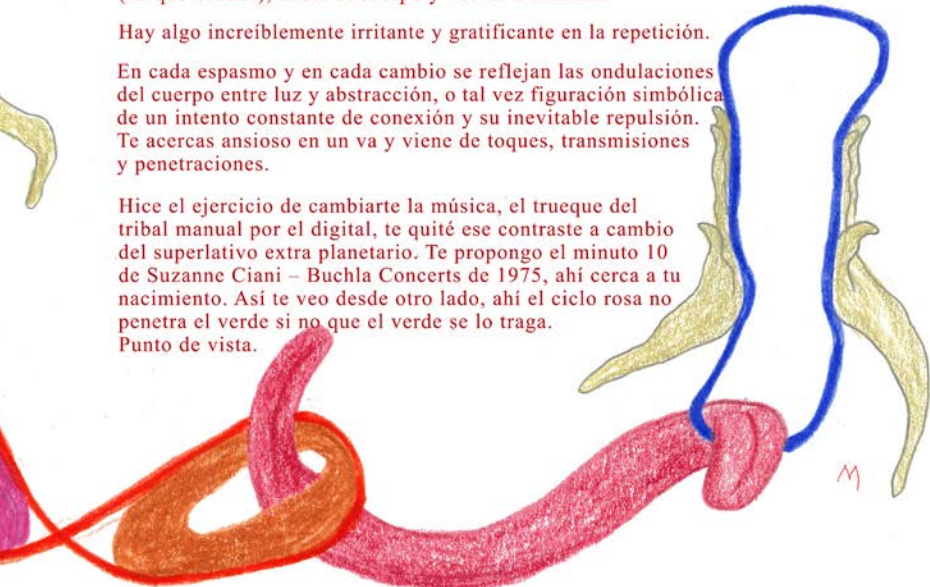
Desde entonces he desarrollado varios manuales sobre el misterio del control y del poder y todos remontan a la tensión entre lo hipnótico y la continua reorganización.

Así siendo, para verte me cierro los ojos. Señal tras señal y varias tomas después entramos por fin en sincronicidad de aire, movimiento y estrategia. Es como salir por la noche sabiendo que uno va a alterar su consciencia y que el entorno parecerá deformado pero antes de cruzar la puerta se hace un plan claro de actividades y un mapa exacto del camino. Es como entrar en un cuarto oscuro y dejarse tragar por la amalgama carnal en un estado de permisión auto-infligida para luego salir y re-agrupar las partes (en qué orden?), hacer el cuerpo y volver a caminar.

Hay algo increíblemente irritante y gratificante en la repetición.

En cada espasmo y en cada cambio se reflejan las ondulaciones del cuerpo entre luz y abstracción, o tal vez figuración simbólica de un intento constante de conexión y su inevitable repulsión. Te acercas ansioso en un va y viene de toques, transmisiones y penetraciones.

Hice el ejercicio de cambiarte la música, el trueque del tribal manual por el digital, te quité ese contraste a cambio del superlativo extra planetario. Te propongo el minuto 10 de Suzanne Ciani – Buchla Concerts de 1975, ahí cerca a tu nacimiento. Así te veo desde otro lado, ahí el ciclo rosa no penetra el verde si no que el verde se lo traga. Punto de vista.



Una vegada vaig tastar un al·lucinogen que immediatament em va fer caure sobre la meua pròpia esquena i viure l'estranya sensació de ser un producte en sèrie en plena creació, girant i tombant amb els altres productes en les cintes d'una màquina enorme dins d'una fàbrica monumental. Des de llavors he desenvolupat diversos manuals sobre el misteri del control i del poder i tots remunten a la tensió entre l'hipnòtic i la contínua reorganització.

Així sent, per a veure't em tanque els ulls. Senyal rere senyal i diverses preses després entrem per fi en sincronicitat d'aire, moviment i estratègia. És com eixir a la nit sabent que un alterarà la seua consciència i que l'entorn semblarà deformat, però abans de travessar la porta es fa un pla clar d'activitats i un mapa exacte del camí. És com entrar en una cambra fosca i deixar-se engolir per l'amalgama carnal en un estat de permissió autoinfligida per a després eixir-ne i reagrupar les parts (en quin ordre?), fer el cos i tornar a caminar.

Hi ha una cosa increïblement irritant i gratificant en la repetició.

En cada espasme i en cada canvi es reflecteixen les ondulacions del cos entre llum i abstracció, o tal vegada figuració simbòlica d'un intent constant de connexió i la seua inevitable repulsió. T'acostes ansiós en un va i ve de tocs, transmissions i penetracions.

Vaig fer l'exercici de canviar-te la música, l'intercanvi del tribal manual pel digital, et vaig llevar aquest contrast a canvi del superlatiu extra planetari. Et propose el minut 10 de Suzanne Ciani – *Buchla Concerts* de 1975, ací a prop al teu naixement. Així et veig des d'un altre costat, ací el cicle rosa no penetra el verd, sinó que el verd se l'engul. Punt de vista.

TRANSLATIONS >>>

---

*Juegos de estudio* is a cultural, curatorial and editorial project, which conceptually revolves around the figure of the artist and their creative process. The exhibition is contextually set in a televised period of huge technological transformation, uprisings and defence for civil rights (1968-1986) as a point of departure. But it is extended through this publication up until the present day of the contemporary Spanish art scene. As its title implies, the exhibition deals with the idea of subjective experimentation of the artists in the private space of their studio, and it focuses on a founding and blooming moment of the experimental video using the exhibition of artists who are essential to understand it: Dara Birnbaum, Fischli & Weiss, Bruce Nauman, Richard Serra and John Whitney.

The curatorial design is examined through various lines that have favoured a plural approach to the medium: the experimentation with the kinematic representation and the *found footage* (Birnbaum); a game that seeks out the limits of the installation and the sequence shot through the animation of objects (Fischli & Weiss); the relationship between the body, space and moving image or video-action (Nauman); a primitivism that searches for the sculptural possibilities in the new medium (Serra); or the creation of electronic devices that can be programmed such as the mechanical analog computer and the game with the sequences (Whitney). Furthermore, the editorial design contemplates the same artists, however based on the selected work, an *ex profeso* production carried out by Valle Galera, Andrea Canepa, Joan Morey, Fito Conesa, and Mariana Portela Echeverri, respectively, is introduced to produce an artistic publication that experiments with the idea of reference, appropriationism and playing, which therefore has a life of its own beyond the usual documentation, cataloguing and dissertation review.

### **1. EXPERIMENTAL VIDEO IN THE COLLECTION OF THE IVAM (1968-1986)**

The selection has been taken from the videoart collections of the Institut Valencià d'Art Modern, seeing as the initiative is part of the institutional collaboration within the context of the agreement between the IVAM and the

---

Universidad Miguel Hernández, which coincides with the celebration of the 30th anniversary of the Valencian Institute in 2019. So, the exhibition and the publication have been added to the profile-building activities of the IVAM, which are organized throughout the Valencian Community, therefore promoting it in the southern part of the region and the social environment of the second and the third most highly populated cities (Alicante and Elche, respectively).

Undoubtedly, the most recent project embarked upon to highlight the value of the collections of the institution in the context addressed, is the titanic exhibition curated by Isabel Tejada and coordinated by Marta Arroyo *Espacio, tiempo, espectador. Instalaciones y nuevos medios en la colección del IVAM* (26/09/2006-07/01/2007). Its publication, which has the same name (IVAM, 2006), tells us how the selection made for *Juegos de estudio* was part of the ensemble composed by the 42 artists, which contains more than 100 works of art — except for the specific pieces of Serra, who was also represented, although on this occasion with *Television Delivers People* (1973) —.

Along this line of collaboration, the volume includes a text by the curator of the IVAM Sandra Moros in which she raises points such as the materialist, ideological and political functions of the museum since it was established and the video as being a new tool of experimentation. Within this fundamental theoretical framework, Moros elaborates on the idea of dematerialization-rematerialization of the museum through the appearance of new means of expression (the video-making, the recording as artwork, the experience recorded as artwork and its potential to fix the ephemeral, new ways of narrating, recording, disseminating or producing, etc.), and consequently, the necessary adaptation of such institutions to continue collecting.

## **2. FROM THE CURATORIAL GAME TO THE EDITORIAL GAME AS A DETERMINING FACTOR TO RETURN TO THE ARTISTS AND TO THEIR EXPERIMENTAL PROPOSALS (CONCEPTUAL AND FORMAL)**

**Unlike intervention, the video as a medium is not linked, at least in its single-channel facet, to a specific physical space.** However, its beginnings

basically developed in two lines of action that maintained conceptual assumptions similar to an expansion of the experience, which reflected a new space; firstly as a way to visualize the conceptual spatial performative and immaterial practices and statements that have rocked contemporary art since the sixties. In another line of thought we would find work that involved a linguistic and revulsive criticism of the emergence of a new political and ideological space capable of forming collective imaginary: the media space of the television<sup>1</sup>.

### **Curatorial game**

At first the delirium begins like that mixture of nervous curiosity and extreme concentration, which marks the moment when you open the lovely packaging of a new board game. Unwrapping the experimental video collection of the IVAM gave us huge doses of gameplay, although we had to bear in mind the rules of the game that we were already following, namely: 1) come up with a selection of pioneering pieces that defined ways of doing and ways of being for the contemporary videoart; 2) revisit and highlight the value of classic pieces from a new non-archeological point of view; 3) consider a connective playful relationship between the selection of artwork, the specific profile of the audience in the university environment — and therefore in relation to their official degrees and their lines of research<sup>2</sup> —, and the characteristics of the exhibition space provided; the Sala Universitat, Edificio de Rectorado y Consejo Social, Universidad Miguel Hernández, Elche.

We thought that starting a classic videoart collection would not only involve using disharmonious moments with a medial excuse, but also that certain topical strengths would have to be taken into consideration. The playful subject matter is defined from the beginning as being the primordial urge where the dissonant pieces are chosen and coexist, which were already part of this *Tetsuo* report that characterizes the videographic environment in the existing imaginary. A game that gained great momentum in the mid-fifties when video recorders came on the market and as a result, the domesticity of the video, which became part of the lives of many artists who used them for the very first time like new shoes; a game that was played in the

work environments of the artists, whether it was in their private studios or in complex innovative technological installations with computers and advanced editing machines.

As for the exhibition space there was no alternative but to turn it into the board on which the veteran frames of some of the founding pieces of videoart were played-in a historiographical sense, full of the classic aura that covers the museumized pieces. Leaving behind “dissecting” visions of review, we saw the design and the exhibition setup as being an opportunity full of plasticity to give the work new life — and therefore we allowed ourselves the luxury, for example, of perverting the orientation of *Bouncing in the Corner No. 1* to invoke the presence of Nauman in one of the corners of our room —. In view of this, for the setup we designed and developed specific media, gadgets and furniture as three-dimensional expansions beyond the flatness of the screen and the projection. We played with the sculptural potential of the exhibition space, but also with the organic nature of the millions of still images repeated and arranged in sequence one after the other.

The precise delimitation of a time lapse for the selection of the pieces came about, as occurs on many other jocular situations, by a stroke of luck. Unexpectedly, and after selecting the pieces, the enunciation of the defined historical period turned out to be palindromic: 1968-1986.

---

1. Tejada, I. (2006). Pasajes de espacio, tiempo y espectador. Instalaciones, nuevos medios y piezas híbridas en la colección del IVAM. In I. Tejada. (dir.), *Espacio, tiempo, espectador. Instalaciones y nuevos medios en la colección del IVAM* (p. 35). Valencia: IVAM. Cfr. Hanhardt, J. G. (1990). Dé-collage/Collage: Notes Toward a Reexamination of the Origins of Video Art. In D. Hall y S. J. Fifer (eds.), *Illuminating Video* (p. 71). New York: Aperture Foundation.

2. To be precise, Degree in Fine Art, Degree in Audiovisual Communication, Master's in Art Projects and Research, Master's in Cultural Studies and Visual Art (feminist and queer perspectives) and CIA (Centro de Investigación en Artes - Art Research Centre).

### Editorial game

Just like the exhibition deals with this idea of subjective, political and playful experimentation that the chosen artists bring into play in a very specific period, we have also presented the publication from an experimental and (re)creative research point of view, which transcends the mere museographical and institutional register of the exhibition itself. In this way, instead of opting for a more classic structure in which new analytical style texts about the five exhibiting video artists (Dara Birnbaum, Fischli & Weiss, Bruce Nauman, Richard Serra and John Whitney) were produced, we chose five contemporary creators from our contextual field so that they converse with them. Curiously they were born in the same period as when the pieces chosen for the exhibition were produced (1972-1986) — another stroke of luck, or chance itself put into practice —. Along these lines, we paired up our subjects from this particular cultural assay with each of the classics according to their track record and interests, so that they share, from their generation, their experiences and their vision, and from the legacy acquired, a new meaning from the piece/s assigned. Just as if it was from a game of *Street Fighter II*, the tournament was organised into the following contests and terms:

- > Valle Galera vs. Dara Birnbaum
- > Andrea Canepa vs. Fischli & Weiss
- > Joan Morey vs. Bruce Nauman
- > Fito Conesa vs. Richard Serra
- > Mariana Portela Echeverri vs. John Whitney

As well as notifying their partner and the corresponding pieces, the rule told to Galera, Canepa, Morey, Conesa and Portela Echeverri was that research and experimentation prevail. Therefore, to encourage their proposals we established the following rules —without rules there is no game: 300 words minimum and 2000 words maximum, one image minimum and a maximum of 4 pages. Indeed in our invitation we highlighted the fact that their contribution did not have to be entirely textual and that on the contrary, it would be very interesting if they could come up with drawings, sketches, photographs or any



other visual formula about or based on the pieces put forward, as a starting point or pretext to create a new particular game.

On the subject of this interwoven dynamic, we would like to thank the five artists for having agreed to play with us, and above all for their fascinating contributions, which as we will see hereinafter, enrich, broaden and twist the meanings proposed by the aforesaid artwork of reference. The results highlight how, based on the very same rule, the subjectivity and the language of each artist takes the proposal to a diametrically different place, and furthermore, how different paradigms on the body, the material, the space and the communication channel continue to be *ritornelli incesanti* of the contemporary artistic creation.

### 3. REFERENCES AND MECHANISMS. ON THE REINTERPRETATIONS, THE PRESENCE AND THE *RITORNELLI ARTISTICI* OF THE 20TH AND THE 21ST CENTURIES

*#papelpantalla* is a dialectic game in which **Valle Galera** (Jaén, 1980) compares and contrasts her work *Amarillo* (2018) from the series *Foto-Copias*<sup>3</sup>, to the iconic *Technology/Transformation: Wonder Woman* (1978-79) by **Dara Birnbaum** (New York, 1946). To this end, the Andalusian artist presents a complex visual piece in which she combines the codes of the comic, the photomontage and the infographics. She uses the language of the vignette for her narrative analogy with the video. Like a *storyboard* this format not only enables her to redraw and synthesize by outlining the moving images of *Wonder Woman*, but she also returns to her own photographic series and establishes different visual metaphors in a type of graphic hypertext. In this sense it is interesting that firstly she focuses and selects a mythical clip from the American TV series starring Lynda Carter (ABC, 1975), because the infinite reflection of her image produced by the mirrors, and the loop conveyed by the montage of Birnbaum, allow her to emphasize the iterative and constructive character of the gender<sup>4</sup>. Then, she splits *Amarillo* into two

3. Festival Off, PHE19, Twin Gallery, Madrid.

4. To analyse the piece in more detail, see Demos, T. J. (2010). *Dara Birnbaum: Technology/Transformation: Wonder Woman*. London: MIT Press, Afterall Books.

rhetorics. As for her portrayal of the pregnant woman — and therefore the mandates of gender concerning motherhood — she makes a comparison between her placenta and a bubble of a bubble gum that gets bigger and bigger and explodes. The codification of her body on tape is conveyed as being vulnerable and her orientation towards care is also highlighted through the recreation of a Suapel ad by Bayer. The term used to name the cot mattress protectors is associated with the velvety looking fabric, which takes its name from the contraction of the Spanish words (**suave-pelo**-soft-hair), a subject that comes up again in the background of the vignettes taken from fragments of the series itself. These textures, especially hairy, underline the second rhetoric in which King Kong appears as the symbol of the monstrous animality of the *other* bodies from the codes that appear in the sequence of snapshots that make up *Amarillo*. That is to say, the body language and the hairy furry props suggest a variable denotation and connotation of hair as being an identity code of femininity *versus* masculinity and humanity *versus* the animality/monstrosity. It is interesting in this sense that Galera uses an image for this, which is based on the poster of the Spanish re-release *King Kong* movie from 1933 that Rey Soria Films distributed in 1966. This is a new twist in the appropriationist discourse that the reinterpretation of Birnbaum embodies, because the Spanish distributor used the poster of the movie *Konga* (John Lemont, USA/UK, 1961). This is another film with a giant ape, which was set in Great Britain. As can be seen in the poster used, Rey Soria Films curiously removed Big Ben (because the action takes place in New York), but it left a few jet planes, which had very little to do with the biplanes of the original film, as well as the typical double-decker bus of London, which looks totally out of place, like the deviant bodies that differ from the normativity of gender.

Furthermore, Galera uses a tangle of interconnected circular diagrams, where through the text and the colour codes (violet for Birnbaum and yellow for her), she produces a concept map in which she reflects upon different features that are present in her work, and that of the North American artist. About the use of pop culture references and the consumption of



In the same vein of a playful epistemology, the artist Andrea Canepa (Lima, 1980) leaves it to luck on a three-sided game with Peter Fischli (Zurich, 1952) and David Weiss (Zurich, 1946). *Der Lauf der Ding (The Way Things Go)* is a ready-made telecast from 1986. Almost like in a Duchamp's gesture, the artists do not talk about things exactly, but rather the things talk (again) and it is their own conversation that becomes a humanized thing. Beyond the industrial ecology of the amalgams of Rauschenberg or a few *povera* practices, Fischli & Weiss created narrative sculpture from the detritus and the obsolescence, a daily development based on the mechanicity of the work: the objects of any studio go against the capital and they do not generate productive objects. The pleasure of walking, jumping or exploding for the hell of it and for nothing. The second opportunity of the talking-walking things of Fischli & Weiss create a new anti-systemic dynamic system. Obviously, they are playing. *Ad hoc* reference: just like the new words pronounced by old things seem unintelligible without the Debordian *dérive* (drift), like one of the classic games collected from the contemporary artistic praxis.

The concept of *dérive* is indissolubly linked to the recognition of psycho-geographical effects, and to the affirmation of a kind conduct that is at once playful and constructive, which makes it the polar opposite of the classic notions of the journey or the promenade. One or various persons who succumb to the *dérive* during a certain period drop their relations, their work and leisure activities, and all their other usual motives for movement and action, and let themselves be drawn by the attractions of the terrain and the encounters they find there<sup>5</sup>.

Taking that approach, the review of Canepa on *Der Lauf der Ding* is proposed more as a multisystemic strategy than as that the game also causes disruption. A Parchís board unfolded, a time continuum that, being a line, allows for loss and the unproductive walking. In a playful time warp and *I throw because it is my turn* we can imagine what it is all about, either a music score designed by the artist at the age of six so that the things talk (1986), or a game-documentary for a pulse to be taken to the tremors of the saltimbanqui piece by Fischli & Weiss. A polychromatic path (music score and



a passionate revenge of rules, the physical rules that the space imposed on the performer's body and were then conveyed by him to be returned to the univocal single channel standard of perception through the video format (which in turn was used as a starting point for multiple interpretations of the audience). A monster with numerous heads whose altered anatomy was determined by the potential of abstraction and the non-realization of the repeated movement. The Beast, or a game of usurpation of roles and walking backwards where the movements become more like the character than the character itself that is making them. *The Way Things Go*, but the other way around.

Heir of the performance, the performance video and the minimalist style dance of the sixties and the seventies, Morey, like the putative stepson of Nauman, proposes transdisciplinary scenographic compositions where a medium mutates into another timed lash of the whip, rope and chain. Through a *bds*m logic, where the relationship between master and slave articulate critical-pleasant utterances about power, flesh and leather reclaim the space. This is also how his porous game with the first performances video of Nauman is understood. A dynamic of scopophilic surveillance between the audience and the performer with an ontological and constitutive value of the action itself:

The boy\* gets upset if the ball escapes him on the tenth bounce, and he is thrilled if he gets to thirty. This free rationality of goals — that is typical of the human game — is a characteristic feature of the phenomenon that will continue to help us. Well, that is the case here, in particular in the phenomenon of the repetition as such; we are referring to the identity, the true self. The goal that is apparent here is, certainly, behaviour free of objectives, although this behaviour itself is referred to as such. That is what the game is referring to<sup>6</sup>.

[\* We understand boy as being this body that starts and proceeds to repeat almost like a maniac to attain his goal, knowledge or "true-self"] >. Repeat to become.

In this hermeneutic crossing where the bodies (spongy) of the performance are considered to be like — *subjectivizable* artefacts —, in *Esquina, suelo*,

---

*cámara, cuerpo* Joan Morey specifies mirrored visions and collages in unison between the videoaction of Nauman:

> And the dance pieces that appear in *The Mind is a Muscle* about the ballet dancer Yvonne Rainer with the anatomical front cover of the book about the dancer by Catherine Wood. Collaboration to understand dancing from a more transdisciplinary scope, where Wood establishes relationships between Rainer and Butler, where the performativity is the prelude to the movement, and about how the historicity of dance itself is configured through the definition of myths, heroes and heroines. According to the dance historian Carlos Pérez Soto “like the jingoistic stories, they are written according to generals and battles won, or battles lost that produce tremendous moral lessons. It is about the choreographers and great performers, about the performances considered to be culminating points, about those that were ignored for feeble and wrong reasons although they ended up being acknowledged for their real value [...] they are stories about characters, not about communities”<sup>7</sup>. In a similar fashion Yvonne Rainer and Bruce Nauman are raised like those idols that play in first division.

> And the archetypal image-eye-camera of the objective-film by Dziga Vértov *Man with a Movie Camera* (1929). A film that begins with a full declaration about the *cinema-eye* concept on the objectivity of the camera, where it tells us that intertitles, scripts, and theatres don't exist. Then he focuses on a big camera from a magnificent low angle shot and, thanks to the sandwiching of negatives, a tiny camera crowns the big camera with his own camera. It is in this last reference of the silent soviet movies where Morey comes up with the idea of suggesting that we play to play. Now the audiovisual roles are blurred: we don't know whether they are pictures of Kiev, Moscow and Odessa where we must find the pool of actors of the film. Or if the main and last character of the film is the object of the recording. Fade-out. Dissolve.

---

6. Gadamer, H. G. (1991): *La actualidad de lo bello* (p. 67-68). Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.

7. Pérez Soto, C. (2008). *Proposiciones en torno a la Historia de la Danza* (p. 35-36). Santiago of Chile: LOM Ediciones.







its coldness and build *another* harmony. The unbridled and bodily penetration of Portela Echeverri in this sense, acts as a twisted simile of the controlled and binary perforation of Whitney in the paper cards to give the computer instructions. Soft geometry language *versus* the logic of the Fortran (contraction of the English term “Mathematical Formula Translating System”). Then free *interpretation versus systematized translation*.

Precisely, the poetic text that contains the illustration tells us about control and power logic — and about mass production — in a type of mental and psychotropic trip, about cycles and repetitions in which Portela Echeverri distinguishes the assembly line and the invisible hand in Whitney (in the drawing once again); where she makes the human factor visible in the alienation of the technological and mathematical reproduction to return to the bodies. Soft colour of crayons and coloured pencils *versus* mechanical light colour.

So, to see you I close my eyes. Cue after cue and various shots after we finally get into synchronicity of air, movement and strategy. It is like going out at night knowing that one’s conscience [sic] is going to change and that the surroundings will look deformed, but before going through the door an expensive plan of activities is made and an exact map of the way. It is like going into a dark room and letting yourself be swallowed up by the carnal amalgam in a state of self-inflicted permission to then go out and regroup the parts (in which order?), make the body and start walking again. (Portela Echeverri, *Siete grutas bajo un túnel*, 2019).

The organic, vibrant and crumpled ellipses, each one works like a cycle of a single repetition, but one that is attached to the rest by means of the symbolic alphabet of the artist. Hands that embrace, that restrict, that hug. Tongues that touch, lick and penetrate. And all her repertoire of clasps, body piercing, lashing straps, rubber bands, hooks and fishing hooks (*go fish*), which organize the composition and reinforce the formal tension and the multidirectionality of the closed loop. Not in vain, the proposed re-interpretation of Whitney entrusted to Portela Echeverri has a lot to do with her project *Orgy Mathematics* (2015-2016), where the artist



Images:

- From left to right. // Poster for the Spanish re-release (Rey Soria Films, 1966) of *King Kong* (Merian C. Cooper and Ernest B. Schoedsack, USA, 1933) // Original poster of the movie *Konga* (John Lemont, USA/UK, 1961).

- Andrea Canepa. *A reliable kind of uncertainty* (2015). Vinyl, stone slabs and wood.

In: [andreacanepa.com](http://andreacanepa.com) [most recent visit July 10, 2019].

- FORTRAN card, 1960-1970 ca.

- Mariana Portela Echeverri. *Orgy Mathematics* (MFA final solo show, Goldsmiths 2016).

Photography by Rocío Chacón. In: [mecheverri.com](http://mecheverri.com) [most recent visit July 10, 2019].

## 1. COLLECTING

Accumulating objects has been a desired action for human beings during many centuries. We know that, since Antiquity, spaces have been set aside for keeping objects that deserved, in accordance with determined values and motives, to be conserved. The IVAM collection was one of the first public modern and contemporary art collections since the start of the democratic era. Construction work on the museum started in 1984, opening its doors in 1989, a key year in the evolution of contemporary society, but we are going back a few centuries to explain some ideas about modern museums.

The modern museums that opened their doors in the XVIII and the start of the XIX centuries, did so linked to proclamations and needs that arose as a result of the liberal revolutions of these years and marked the birth of modern states. The first museum open to the public with a modern conception was the British Museum, founded in 1753 starting with a donation from Sir Hans Sloane to the British state of a large quantity of objects of scientific and artistic origin. In 1792, the Louvre opened, driven by the ideas of the French Revolution, thus dramatising access to royal collections that were previously forbidden to the public. In Spain, in 1819, the Prado Museum opened with a movable heritage focused, as in France, on royal collections.

In the western world of that time, there was a need to represent a society that made culture and art accessible to the public, but it was also a time of building national identity. This fact linked the use of museums as an instrument for displaying power that also coincided with colonial expansion, especially in France and the British Empire. But it also coexisted in time with actions linked to the artistic heritage of the south such as, for example, the discoveries of Herculaneum and Pompeii in 1738 and 1748 respectively,

---

1. Clarke, T. *et al.* (2007). *IS. Sección Inglesa. La revolución del arte moderno y el moderno arte de la revolución* (p. 58). Logroño: Pepitas de Calabaza.

the departure from Greece of the Parthenon Marbles (also known as the Elgin Marbles) and their arrival in Great Britain between 1801 and 1805, the extraction of part of the heritage of Ancient Egypt, the battle for the Rosetta Stone between the French and the English in Egypt around 1800, etc.

Museums became a place for displaying conquests in which to legitimise the history of a nation and its relationships with subjugated nations or peoples based on objects kept there and isolated from the outside world. This is one example of the capacity of the museum institution as an entity that reflects a constructed image, that creates a narrative and broadcasts it. The fact of being before the quintessential agent of the hierarchical pyramid of the artistic and cultural world makes its criterion legitimate in itself and becomes the representation of the official and regulatory viewpoint.

In the sixties and seventies of the XX century, ideas and attitudes arose that questioned the structures that supported the established order and this questioning also turned its gaze on the museum institution and worked from artistic production, finding new positionings in practice. The arrival of postmodernism with its challenge to the constructed narrative was also reflected in artistic practices and in certain artistic attitudes that focused on criticising the representation starting with work on appropriated images.

One example of this is Dara Birnbaum in her video *Technology/Transformation: Wonder Woman* (1978). In this work, the artist appropriated television images to subvert the codes imposed linked to the representation of women and posit critical reflection regarding female stereotypes disseminated by mass media. Through the postmodern idea of the ready-made, Birnbaum uses the video and the image to deconstruct the power dynamics in operation surrounding the female image. The narration of the Wonder Women video is altered, modified, starting from it we can go from the specific, from the representation of women in *Wonder Woman*, to the more general, and pose questions about what has been, and what is, the representation of women in western culture and its role within artistic production; a represented object or a creative entity?

---

It is important to understand the idea of the museum as a special vessel in which many relevant concepts can be found that concern memory, identity and power. The museum has been a place that has legitimised the construction of the narrative and which has had to overcome its limits and reconstruct itself as time goes by, to allow for new subjectivities and positionings, thus assuming the complexity of these processes and understanding failure as another possible consequence of its action.

## **2. THE VIDEO AS A NEW TOOL**

Massive access to technologies linked to image has changed our way of relating to images and has become another resource or tool that has reached many spheres of our contemporary dynamics. These days we have already assumed the changes in our day-to-day lives that have been caused by this due to the broad reach of the image but let us look back and find some of the key moments in the expansion of image technologies.

In the sphere of photography, the first instant camera, the Kodak No. 1, appeared in 1888, thus resulting in a great expansion in the practice of photography. At the start of the XX century, photography is accepted as art, thanks, above all, to the Photo-Secession group and Alfred Steiglitz (USA, 1864-1946). Between the twenties and thirties of the XX century, rapid, small format cameras, such as Leica or Ermanox, appeared, facilitating the development of a photography in search of the perfect moment, or the decisive moment of Cartier-Bresson. But other elements also came into play such as fiction and the representational nature of the image and photography.

In 1965, the first portable video camera was commercialised, the Sony Portapak CV2400. That same year, Nam June Paik (South Korea, 1932 - USA, 2006) acquired a Portapak and recorded the visit of Pope Pablo VI to St. Patrick's Cathedral in New York from a taxi. On the same day, Nam June Paik exhibited the recording at the Café a Go-Go on Bleecker Street in Greenwich Village. Whereby, the possibilities of this new support were visualised but also the means for dissemination. One day before the launch of the Sony Portapak

camera, in 1964, Marshall McLuhan, in his book, *Understanding Media: The Extensions of Man*, was already focusing attention on the medium that carries the message and the role of this medium in the social construct.

In the seventies, Richard Serra, as well as producing sculptures and installations, made diverse videos. In 1974, the artist produced the video, *Boomerang*. In the foreground of said video, the artist Nancy Holt can be seen wearing headphones and, as she is talking, we hear her discourse with an echo, preventing us from being able to follow the ideas clearly, something similar to what is happening to the artist, who is also receiving her voice through the headphones. Holt details the experience of hearing herself as she is trying to talk, a disconcerting experience in which action and thought are confused. This performance was broadcast live on a Texas television station called Amarillo, the medium of television enabling the artists to achieve an immediacy that was otherwise very difficult to accomplish.

The seventies were years when it was usual for artists to construct their questioning of the means of broadcasting images, i.e. television, starting from the video. They were years marked by experimentation in the artistic sphere, which triggered a change to the concept of art. The classical concept of a work of art was challenged and questions emerged regarding the idea of dematerialisation. This change or dematerialisation alluded to a type of artistic proposal with an unstable, alterable, changeable, or even in the process of disappearing, formal appearance. The new concept that arises in the sixties and seventies purports to subvert the conception of the classical work of art to which characteristics such as monumentality and durability, due to their stable forms, noble materials, universal themes and conservationist exhibition sites, were attributed.

The breaking down of institutional walls and the dematerialisation of the artistic object, despite representing a rupture, caused a reaction to include the new strategies employed by artistic practices and the new means of expression. From dematerialisation, a rematerialisation occurred that not only spanned new materials but also the quality of art being conferred



to objects that were not considered as such. An expansion occurred and new nominations were produced that extend the territories of art, spanning not only artistic practice but also exhibitions and the collections of museum institutions. This fact generates new ways of exhibiting, new museographical mechanisms and new approaches when it comes to tackling the conservation of works of art. Documentation came in to form part of the exhibition to supplement a work but also to replace it. Documentation acquired different forms from photographs, maps, letters, videos or books.

The introduction of these types of materials that acted as a record of the artist's work became the substitute for the work of art and, furthermore, they were introduced into the exhibition sphere now not only in a temporary way but they started to form part of museum collections and to articulate the construction of the history of art as determined by the different narratives issued by the museum institutions. The need to display something with material within the exhibition hall or collections was one of the main motivations for these records coming to replace the work as we are dealing with works, which, in many cases, are ephemeral and no longer exist.

Let us take the work of Bruce Nauman as an example of the use of video as a record of his bodily and performative actions. In *Bouncing in the Corner No. 1* (1968), the artist created a shot with his camera excluding his head and feet, which remained out of the frame, making the central part of the body the protagonist along with the continuous and rhythmical movement. With his back to the wall, Nauman allows his body to fall using his hands to slow him down, which is also an element reflecting movement and the passage of time.

### **3. THE GAME**

Johan Huizinga, in his book, *Homo ludens* (1938), posits an assessment of the game as a cultural element. After *homo sapiens* and *homo faber*, Huizinga talks about *homo ludens*, the game being understood to be one more action intrinsic to human beings. The freedom to experiment that artists from the sixties were

---

able to put into practice with the appearance of new tools such as portable video cameras were a perfect combination for the birth of the new means of artistic expression, new means that were creating new possibilities; new ways of narrating, recording, disseminating and producing were put into practice.

John Whitney found new ways starting from his residence as an artist for IBM in 1966. The video, *Permutations*, by John Whitney in 1968 is a work created using graphics generated using an IBM computer. Whitney's work has abstract forms that he creates by appropriating tools which, at that time, belonged to a much more scientific sphere, such as the computer, and which were introduced into the artistic sphere shortly after, making Whitney a precursor in the use of the computer in artistic practices. *Permutations* mixes drawings in constant movement that change, and which are accompanied by percussion music.

The Swiss pair of artists, Fischli & Weiss, in their video, *The Way Things Go* (1987), create some special minutes starting from a chain of actions performed based on movement.

Objects and substances that we may call everyday such as a tyre, a bucket of water, shoes, a jug, rubbish bags, petrol, soap... create a contemporary symphony that evokes the vanguards of the start of the XX century.

The work of Fischli & Weiss is complex and difficult to classify. Starting from something fun and hypnotic, they show the movement of life, from something apparently trivial they posit an assessment of something much deeper and more complex. Watching the video, the idea emerges of recreation as something that is impregnating all spheres of the modern capitalist society. If we think about the current moment, we identify workplaces that are more reminiscent of children's parks (for example, the workplaces of large corporations such as Google), museums and exhibitions set up as places of pilgrimage when we travel, becoming one more leisure area for the masses, there are even new learning methodologies that are more akin to a game than the classic and arduous concept of studying. Our society

---

has experienced the introduction of games and recreation into our daily lives, thus becoming one more element of our current contemporary dynamics. But games and recreation have been present since the birth of modern western culture and its spaces (including museums), as well as the different revolutions that marked the arrival of modernity, and which were building the modern public sphere that we have inherited.

## #PAPERSCREEN

Conflicting dialogue taken from the videoart piece *Technology/Transformation: Wonder Woman* (1978-79) by Dara Birnbaum with *Amarillo*, the artist's own piece, from the FOTO-COPIAS project (2018).

## POPULAR CULTURE REFERENCES

Images consumed / identity reflection

## FLAT SURFACES

Doors between what we see / we assimilate

By 1978...

## TV/SHOWCASE

Photographic images feeling of reality

Image imposition

## OBSOLETE

Comic

Now

## SOCIAL MEDIA

Interactivity

Generate your image

## OBSOLETE

Magazines, signs, TV

## PHOTO

Interpretation of reality (Not as a reliable representation)

COLLAGE-TV like a box of mirrors – test card

## PHOTOMONTAGE

## COMIC

Narrativity

Reflexive

## COPYRIGHT

Other images can be reproduced without breaking the law.

---

## CAPITALIST SOCIETY

It penalizes taking the supposed popular culture for the acknowledgement of the creator, or the middlemen? Are the creators usually valued economically?

## BIRNBAUM

She breaks down the permitted role as a creator. She doesn't pay, she doesn't ask for permission. It is her "landscape", her culture.

## TAKE OVER

It is to give one's opinion, not consume with assimilating. Prohibition.

## READING MATTER

Images of the WOMEN designed by the MEN

Accommodating double role:

- INFANTILIZED CHILDMINDER
- FETISH

## DOCILE

At the service of man's well-being:

- Secretary
- Saviour

## FETISH

Clothes that show off the body and exaggerate the curves. Hinting at BDSM. Eroticism in shoes and HAIR:

- Long and curly (feminine) in *Wonder Woman*
- Short and straight (masculine - to slightly desexualize her) as a secretary

## DOCILE

She stops being an individual as BODY-HOME takes precedence. To serve:

- baby
- man (home)

## FEMENIZATION

Postures drawn inward. CONCEALMENT of the tummy:

- To deny her power

- Desexualize her (the sex gives her this power)

TO

Subdue, neutralize the powers and control the anxiety produced by a few prodigious abilities (MYTH)

PHYSICAL

Superhuman abilities

MENTAL

Intelligent and decisive

PHYSICAL

Potential reproduction capacity

MENTAL

Ability to bear the pain

RESPONSES from the women to the images designed by the MEN

EXCESS

Take to the limits, to disaster

EXPLOSIONS

Repetition highlights the sensational and alienating

Effects in television

After the explosion she turns into Wonder Woman, or into a secretary? Or is it a multiple being?

In the hall of mirrors her multiple identities are reflected and distress.

Stress due to being the heroine. Desire to escape and another way of relating to man:

"We have to stop seeing each other like this".

She becomes INDEPENDENT from serving others with her powers. She uses it to flee (in this new reading matter). She is humanized, she isn't perfect. She is demythologized. She accepts her multiple identity.

EXPLOSIONS

Repetition highlights the sensational and alienating

---

Onomatopoeias in the comic and moving gifs in social media.

Did the bubble gum explode or was it from the tummy? Miscarriage, birth or assault of King Kong? She gains her power and she becomes INDEPENDENT (from the characters: King Kong / baby)

Control of the space by means of the MASCULINIZATION of the pose:

- She opens up like King Kong instead of retracting
- She doesn't hold her tummy (childminder position)

HAIR

Long and wavy

Feminine / erotic (role isn't appropriate for pregnant women)

Hairy. Hairy armpits, pubic hair, hairy legs and coat. She turns into a MONSTER, like King Kong. Wild, animal, uncontrollable, brutal, strong.

FOR:

TRANSFORMATION

Revolutionary violence

They rebel against their role

Change of reference reading matter

They control the space by opening up the body

*Technology/Transformation: Wonder Woman (1978-79) by Dara Birnbaum  
Amarillo, from the Project FOTO-COPIAS (2018) by Valle Galera*

Tzzztxzttzzzzzztz · a spark · that pushes · a tyre · that goes down a plank that is a ramp · that goes up a plank that is a ramp

the plank swings up and down · and it tilts · the tyre goes down · again · it goes under a ladder

it goes up a plank tied to the ladder · it knocks down the ladder · it jumps · it hits a barrel that is propping up a cart carrying a lit candle

the cart with the candle goes down the ramp · it hits the ground and it carries it on between 2 rails · it stops on a bump

on the bump there is a structure of inflammable sticks · the candle burns the sticks and lights a spark · Tzzztxzttzzzzzz · the spark falls on a puddle of petrol · FLAMES

the fire reaches a fuse and lights it · the lit fuse goes up a catapult · when it gets to the catapult is released and it ejects a ball wrapped in flames

the ball hits a bigger ball placed on a stick and wrapped in cloth soaked with an inflammable liquid · the collision makes the second ball ignite · Pppffmmmm · the ball, tied to a string, goes down around the stick · it turns around and around and around and around and around

-

when it gets to the ground it ignites a piece of cloth soaked in petrol · the flame burns the stick holder, tied to a tyre

the tyre turns around and so does stick with tip in flames · the tip falls on the ground where there is a pile of a straw

the straw ignites · a fuse sticks out of the straw, as it burns it pushes a toy boat through a puddle · the boat goes into a box



*Bouncing in the Corner No.1* (1968) and *Wall Floor Positions* (1968) by US artist Bruce Nauman reunite, in an especially clear way, the three fundamental elements of artistic performance: body, space-time and the eye of the spectator. In both works, the main axis is the body of the artist performing a series of continuous actions in his study for nearly an hour, thus defining his temporal space. Instead, and in contrast to what usually happens in a conventional performance, the eye of the spectator is not present here, but is constrained to the mechanical eye of a video camera.

Bouncing in the corner or maintaining a set of positions on the floor of the study become the arguments of two performances in which the body is the driver and the camera, a mediation device. This simple ordering of camera and body triggers a broad set of concepts that permeate both works, and which, as a whole, make up a diversity of preliminary approaches of what would shape the practice of performance or experimental video since the end of the sixties.

The two performances, centred on the figure of the artist and his work process, display a gearing that tackles, amongst other matters, the corporeal and the mechanical, the static and movement, repetition and randomness, the public and the private. But this dual mechanism seems to be conditioned from a single point of view, that of the camera. Just one camera records the actions performed in the studio in a fixed plane and without cuts, forcing the position of the spectator before the work to be that of a *voyeur*. Nauman, in a radical simplification of the medium or the language of performance, amplifies the porous capacity of the work by proposing that the spectator experiences it from diverse reading or interpretation parameters.

The procedure employed by Nauman in *Bouncing in the Corner No. 1* and *Wall Floor Positions* creates a sort of closed circuit thanks to the interconnection between the artist and the public through technology. Doing without the live audience during the performance of the work triggers the only possibility of broadcasting it pre-recorded from an audiovisual support. The camera

records the whole of the work and its creation process in the studio as if it were a security camera, and the spectator may view the performance as often as he/she likes on a screen. This approach redefines the place of the work and also submerges the spectator in a feeling of surveillance whereby the author-performer and public-surveillance operator are disposed according to an intimate connection that allows the figures and the forms that each performance is made up of, to be isolated and stabilised. Consequently, our experience as spectators validates the performance as it is and, at the same time, the audiovisual created in and for said experience.

There is, in this methodological resource, an intentional involvement of the artist in the construction processes of the work since, in both cases, the way he subjects his body to force, resistance and the coordination of movements, is important. In the same way, Nauman reveals the structural elements of the performance through the systematic integration of recording and image and sound reproduction technology, going beyond the spatio-temporal notion whereby the work was created. These variables oppress and, at the same time, liberate the spectator, abandoned before this sort of dramatic artefact that presents the artist's body as a living material and transforms it into an object-image, clearly showing that his physical work in the studio is already art.

The simple exercise of repeating an action or arranging a sequence of movements explored by Nauman in these experiences performed in his study may relate to the minimalist dramatic works of Samuel Beckett, the experimental musical compositions of John Cage or the virtuoso and disciplined bodies in the dance of Merce Cunningham. In all of these, corporeality and language show through time and time again and fluctuate between balance and instability. The use of performance in/from the body of the artist and his relationship with the camera allows Nauman to introduce strategies by means of which the spectator has the opportunity to inhabit the work as if it were a spongy body, tissue without organs in which to dissolve and mutate. In conclusion, in this series of works, Nauman articulates a new model of a work of art that presents a dynamic

---

tension between materiality and ideas, as proposed in parallel by the American ballerina and choreographer, Yvonne Rainer, in one of her most iconic pieces, *The Mind is a Muscle*.

Images:

- Photocopy of page 197 of the medical treatise, *De humani corporis fabrica* (1543) by Andreas Vesalius. It covers the image of the front cover of the book *Yvonne Rainer. The Mind is a Muscle* by Catherine Wood, published by Afterall Books in 2007. To the right, a print of one of the images comprising the film *Chelovek s kinoapparátom* [*The camera man*] from 1929 directed by the Soviet filmmaker, Dziga Vértov and produced by his wife, Yelizaveta Svílova. This film explores the *Kino-Glaz* [cinema-eye] theory that Vértov developed in the 1920's, reflecting an approach to cinema as an art form that avoids the traditional or western narrative in favour of images from real life.

- Photomontages with sequence of movements from the works, *The Mind is a Muscle, Part I. Trio A* (1968) by Yvonne Rainer and *Wall Floor Positions* (1968) by Bruce Nauman. Composition of image and text according to the draft of one of the pages of *Yvonne Rainer. The Mind is a Muscle* by Catherine Wood, published by Afterall Books in 2007.

06 "3 hours of interviews, 4 glasses of wine and 80 minutes' delay" > Fito Conesa

---

Against the imprecision and randomness of a *delay*.

Appointments, notes and attempts to justify these lines like when an idea in which you firmly believe consumes you. An overwhelming logical idea deep down inside you but, when it comes to confronting or defending it, it turns into a silk handkerchief that is blown away at the first breath of air.

The video work of Richard Serra is not a limit, is not an alternative, is not a subproduct, it is a proposal in itself.

In one of the tens of interviews I have absorbed to try and understand (far away from Wikipedia and Rosalind Krauss<sup>1</sup>) Serra's work, it has become clear to me that, despite insisting on an escape from the poetic and a disassociation with politics, these premises do no more than deepen and visualise the autonomy of the internal drift of artistic activity.

«I do not believe in civil art—he adds— or working while thinking about what people need from your sculpture. This would imply moving in something as fickle as consensus and good artists are those who only obey their own instincts»<sup>2</sup>.

(I take a breath and activate quarantine mode).

Serra's strength is forms, specifically, form.

I doubt whether Olivier Messiaen composed his *Catalogue d'Oiseaux* (Bird Catalogue) (1958) intending this to be a treatise on ornithology, but the way he segments, translates and interprets each musical track that makes up the album, inevitably leads us to create endless involuntary images, directly extracted from the hard drive each of us downloads.

As a matter of fact, Serra never denies the *a posteriori* capacity of his works to encourage and disseminate new ways (his new form) of inhabiting things.

---

---

Although this virus spreads exponentially, the scarlet letter of patient #01 always remains, in other words, the artist that took a decision, listened to his instinct and decided to formalise an intuition. I believe that, on this point, and at this stage of 5G, I am one of those that supports the creation of new decentralised or pluricentralised transmission networks with diffused beginnings that are in no-man's land.

In his proposals on video, the intrinsic time element in the frame sequence of a recording marks out the outline for us, the screen that captures the development of an action.

Visualising *Surprise Attack* (1973) brings you closer to a work that is almost performative. The fixed plane of hands that pass a metal block from to the other, organising a rhythmic blueprint on which the narrated text appears: what situations of uncertainty arise in the face of a surprise attack?; what type of tensions appear with respect to the other subject?

The violence measured by the block of steel passing from hand to hand only serves to increase the warning. The metallic form manages to eat away at the body that is on the scene and transforms it directly into a weapon. It is not a body politic without shape; it is not only performance video but also sculpture.

By questioning the medium itself, or using it as a compositional element, thus brings about Serra inhabiting my planet of relationships and sensibilities. A place he shares with the choral works of Meredith Monk. Works capable of creating space based on stretching time and playing with unexpected rhythms. A rhythm that ends up submitting to a mathematical blueprint.

The spoken text of *Boomerang* clings to a resounding *delay* that converts it into a mass, in an uncomfortable moment in small fragments but which

---

1. Krauss, R. (1985). *The Originality of the Avant-Garde and Other Modernist Myths*. Cambridge, Mass.: MIT Press Ltd.

2. Seisdedos, I. (26 de julio de 2017). El mejor arte es intrínsecamente inútil (The best art is intrinsically useless). *El País*. Recovered from <https://elpais.com>

generates an attainable and homogenous whole. *Gotham Lullaby* (1981) by Monk<sup>3</sup> resonates in my head. A work designed as a lullaby and with calming and ingenuous chords, broken by a voice that invents an untranslatable, yet harmonious, language.

The crease appears when you start to enter a state of calm and of being cradled through the notes of this musical work. Without any prior warning, Meredith squeals, screams, babbles like a baby waking up in a strange world, and being confused, implores calm from a familiar voice.

*Gotham Lullaby* and *Boomerang* experiment but are not an experiment.

Without going into detail, I see very clearly in Serra's filmography/videography a move towards the disappearance of the subject in pursuit of a collective and interrogated subject that inhabits the spectator, a limit between the artist who proposes and the user who has it at his/her disposal or, in the best possible case, assumes and questions it. This limit stems from the screen itself, which forms a boundary.

Something without metaphor or second readings, as is the case with *Television Delivers People* (1973).

Richard Serra's work is a journey, time, waiting and expectation.

Diverting our attention away from any surely simplistic and superficial analysis, I would like to revisit the musical/compositional simile. A few months ago, my obsession, almost a need, to understand and freely experience musical language, brought me to the score of *Silouan's Song* by Arvo Pärt. This sacred piece by the Estonian composer is a broken *in crescendo* that does not lead to anywhere specific.

Pärt creates an atmosphere that envelops and protects us, subjects us to a state of not-being, a space for the transcendental. However, this feeling

---

---

of a homogenous block that each beat emits is actually a complex score, a sequence of times and silences<sup>4</sup> (see image) with a certain illogicality at the micro level and designed as an indivisible piece.

Waiting and expectation are allied on the plane of experience, they must act and affect us freely but should never overpower the final feeling or the trace left in us by any contact with experience in art.

In the street, Serra is imposing. When studied, Richard is a rhapsody.

Images:

- Richard Serra. Frame from *Television Delivers People*.
- Arvo Pärt. Last measures of *Silouan's Song*.
- Fito Conesa. *Boomerang. A musical approximation to Richard Serra*.

---

3. Monk, M. (1981). *Gotham Lullaby*. In *Dolmen Music*. Ludwigsburg: ECM Records.

4. Pärt, A. (2006). *Silouan's Song*. In *The Good Shepherd*. Beverly Hills: Varese Sarabande Records LLC.

I once tried a hallucinogen which immediately made me fall on my own sword and experience the strange sensation of being a mass-produced product during the manufacturing process itself, spinning and falling with the other products on the belts of a huge machine in a monumental factory. Since then, I have produced several manuals on the mystery of control and power, and they all revert to the tension between the hypnotic and constant reorganisation.

This being the case, to see you, I close my eyes. Signal after signal and various takes later, we finally enter a synchronicity of air, movement and strategy. It is like going out at night knowing that you are going to alter your consciousness and that your surroundings will appear deformed but, before crossing the threshold, you make a clear activity plan and an exact route map. It is like going into a dark room and letting yourself be swallowed up by the carnal melting-pot in a state of self-inflicted consent and then leaving to put your parts back together (in what order?), remake your body and walk again.

There is something incredibly irritating and gratifying in repetition.

In each spasm and each exchange, the undulations of the body between light and abstraction are reflected, or, perhaps, a symbolic figuration of a constant attempt to connect and its inevitable repulsion. You get closer anxiously in a coming and going of touches, transmissions and penetrations.

I performed the exercise of changing the music for you, swapping manual for digital tribal, I took this contrast away from you in exchange for the extra-planetary superlative. I propose for you minute 10 of Suzanne Ciani – *Buchla Concerts* from 1975, close to your birth. Thus, I see you from a different side; there, the pink cycle does not penetrate the green but the green one swallows it. A point of view.





## CRÉDITOS

*Organiza y produce* Vicerrectorado de Cultura Universitat Miguel Hernández

*Colabora* IVAM, Institut Valencià d'Art Modern de València (Generalitat Valenciana)

*Rector UMH* Juan José Ruiz Martínez

*Director IVAM* José Miguel García Cortés

\*Proyecto realizado dentro del convenio marco entre la Universidad Miguel Hernández de Elche y el IVAM, Institut Valencià d'Art Modern de València (Generalitat Valenciana), con motivo del 30 aniversario de la creación del IVAM.

\*Proyecto financiado de forma competitiva en el Concurso Público para la Concesión de Subvenciones para la Organización de Actividades y Proyectos Culturales y Artísticos 2019 de la Conselleria de Educación, Cultura y Deporte de la Generalitat Valenciana.

\*Proyecto seleccionado en la Convocatoria Spain Arts, Science & Culture in Belgium 2020-Openloket-Ventanilla Abierta-Guichet Ouvert en la categoría «Science», Embajada de España en el Reino de Bélgica – Spain arts & culture.

*Gestión administrativa* Eva Garlito, Encarna López Reina, José Ramón Martínez Cuenca e Inma Teruel

*Comunicación* o.comunicacion@umh.es

## EXPOSICIÓN

*Juegos de estudio. Vídeo experimental en la colección del IVAM (1968-1986)*

- 2/4 - 6/5/2020 - SPAIN arts & science lab - Embajada de España en Bruselas, Bélgica
- 8/2 - 12/4/2019 - Sala Universitat - Edificio de Rectorado y Consejo Social - Universidad Miguel Hernández de Elche, España

*Comisarixs* Tatiana Sentamans y Javi Moreno

*Coordinación* Ilda Caeiro

*Artistas* Dara Birnbaum, Peter Fishcli & David Weiss, Bruce Nauman, Richard Serra y John Whitney

*Montaje y vinilos* Dharma 10

*Seguros* Mapfre Seguros y Reaseguros SA

*Prestador de obras e imágenes* IVAM, Institut Valencià d'Art Modern de València

## PUBLICACIÓN

*Juegos de estudio. Vídeo experimental en la colección del IVAM (1968-1986)*

*Jocs d'estudi. Vídeo experimental en la col·lecció de l'IVAM (1968-1986)*

*Studio games. Experimental Video in the IVAM Collection (1968-1986)*

**Edición** Tatiana Sentamans y Javi Moreno

**Textos** Tatiana Sentamans, Javi Moreno, Sandra Moros, Valle Galera, Andrea Canepa, Joan Morey, Fito Conesa y Mariana Portela Echeverri

**Diseño y maquetación** Marco Francés

**Fotografías** Alicia Pitaluga @queridamaldita (UMH)

**Corrección de textos** Marta Liaño (laerrataquemata.com)

**Traducciones (english, valencià)** Matilde Baño, Alexandra Nieto, Daniel Climent (Oficina de Llengües UMH) y Centro de Idiomas de la UMH

**Agradecimientos:** A todas las personas que han colaborado en este proyecto, en particular a todo el equipo del IVAM (en especial a Sergio Rubira, Cristina Mulinas, Josep Salvador y Sandra Moros), a lxs artistas que han colaborado con este proyecto, y a todo el equipo humano de la Oficina de Cultura i Igualtat y de la Oficina de Llengües de la UMH, que hace posible proyectos de cultura pública universitaria con sensibilidad y profesionalidad.

**Editorial** Generalitat Valenciana

**Impresión** Quinta Impresión, S.L. (Alicante)

Depósito legal: A 11-2020

ISBN: 978-84-09-17212-2



Creative Commons.

Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional



