

## Fast Forward. Media Art de la Colección Cochi, Madrid 2007

En 1969 tuvo lugar en el Museo Whitney de Arte Americano una exposición con el significativo título «Anti-ilusión: Procedures/Materials» (*Anti-ilusión: Procedimientos/ Materiales*) que mostraba trabajos de Andre, Asher, Benglis, Morris, Nauman, Reich, Ryman, Serra, Snow, Sonnier, Tuttle, y otros. Esta exposición era la culminación de una importante tendencia de la Neovanguardia, principalmente de la vanguardia que trabajaba con el cine y el vídeo. En los años 60 se llevó a cabo un cambio paradigmático de la ilusión a la anti-ilusión. Todas las conquistas de la vanguardia de los 50 y de los 60 se relacionaban con el desarrollo de los materiales. No solo del carácter primario de los materiales artísticos, sino también del carácter extra-artístico. En los 50 Jean Dubuffet embadurnaba sus telas con arena y piedras. Robert Smithson y Michael Heizer iban al campo y realizaban grandes esculturas de y sobre la tierra. Era el propio mundo interno de la materia el que determinaba el cánón, las directrices para el desarrollo de procesos. Procesos de la materia, ya fuese plomo, fieltro, grasa, óleo, agua, hielo, aire, fuego, tierra, etc., constituían la directriz para la forma y la no forma del cuadro o de la escultura. Estos procesos

médios de comunicación de masas, que se habían desarrollado como el lugar central de elaboración de la ilusión, la vanguardia había favorecido, de la forma más vehemente, la destrucción, la deconstrucción y la anti-ilusión, la marginación del cuadro. Con la vuelta a la pintura figurativa y expresiva volvió la ilusión al reino del arte. La recompensa fue tan concluyente como asombrosa: los medios de comunicación la aplaudieron calurosamente y se dedicaron a dar cuenta en exceso de este fenómeno. Los medios sensacionalistas y las revistas agradecieron al arte el no ser ellos ya los únicos actores en el teatro de la ilusión, y que los artistas también apareciesen como compañeros de reparto en este escenario. Tampoco se puede comprimir el desarrollo del arte del siglo XX en las oposiciones binarias figurativo-abstracto, material-inmaterial, representativo-no representativo, sino también en la oposición binaria ilusión y anti-ilusión, en la que la vanguardia se definía como anti-ilusoria.

Tras las amargas experiencias de la *Media Art* de los años 60 y 70 (cine de vanguardia y videoarte), responsable esencialmente de la mentalidad

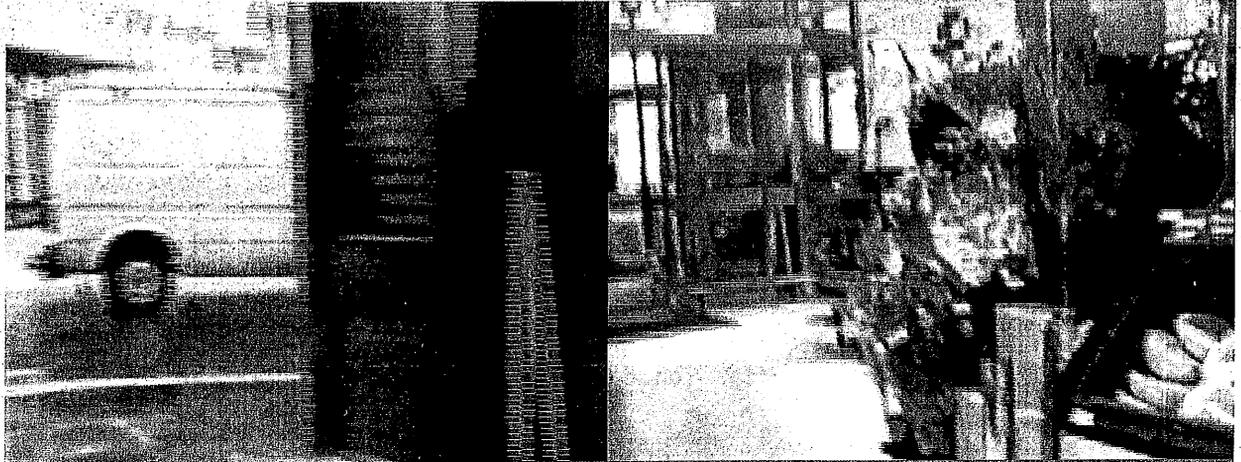
### El ojo alusivo Ilusión, Anti-ilusión, Alusión

Peter Weibel

de la materia sustitúan a la obra de arte como producto, al menos creaban las condiciones para el producto. De la música de vanguardia, *fluxus* y *happening*, pasando por el arte de acción, *body art*, *arte povera*, hasta el *land art*, arte procesual, arte conceptual, los artistas habían estado probando las posibilidades de los materiales, ya sean del piano, de la luz, del óleo, del texto, etc., para crear sobre ellos sus efímeras obras. Esta obsesión por los materiales no solo iba acompañada de la negación de la imagen y de la representación, sino que también iba marcada en su totalidad por el gesto del esclarecimiento y de la anti-ilusión. En particular el cine de vanguardia procedía de las condiciones y de la materialidad de la película, de los postulados de la percepción, de la proyección, de la sala de cine, del celuloide, etc. y a partir de ahí desarrollaba el *structural film*, el *material film*, el *expanded cinema* (Hollis Frampton, Tony Conrad, Paul Sharits, Steina y Woody Vasulka, Birgit y Wilhelm Hein, Michael Snow, Peter Gidal, Ernst Schmidt jr., etc.). El cine de vanguardia y con él el *Media Art* constituyeron, en cierta medida, la punta de lanza de esta vanguardia de la anti-ilusión, la cuál después hizo su entrada en las formas artísticas clásicas de la pintura y de la escultura.

Los años 60 también marcaron una línea divisoria entre la época y la práctica de la ilusión y la época y la práctica de la anti-ilusión. El arte de la anti-ilusión llegó a su fin en la conciencia del público en los años 70, ya que en los 80 dominaba la pintura de la ilusión. Bajo la presión de los

anti-ilusoria, y del hecho de que con el retroceso del arte a la ilusión en la pintura de los 80, el *Media Art* se hubiese visto empujado al límite, se hubiese marginado y en algunos casos hasta hubiese desaparecido, la joven generación de artistas audiovisuales aprendió la lección. Ya no volvieron a basarse en la tradición anti-ilusoria de las vanguardias audiovisuales, porque ahí veían la causa de su fracaso, sino que se basaron directamente en la ilusión de tipo comercial, por ejemplo películas de Hollywood o vídeos musicales de los que los artistas entonces se apropiaban o los deconstruían por el procedimiento de la ralentización, aceleración, del corte y de la técnica sonora, tomados de las vanguardias artísticas de los años 60 y 70. Nombres como Pipilotti Rist y Douglas Gordon sirven para representar esta tendencia. La ilusión es la verdadera causa de las tendencias narrativas del arte electrónico de los 90, del triunfo del ojo, que se pone al servicio del narrador. Los recursos de la vanguardia, así como las formas de la industria del ocio de los medios de masas, desde Hollywood hasta MTV, son sin duda tan numerosos y están tan mezclados, que no sería justo hablar de una adjudicación inequívoca en el reino de la fabricación de ilusiones. Precisamente a través de la mezcla de prácticas de narración y de ilusión, tal como la conocemos de los programas de medios audiovisuales, cine y televisión, desde psicodramas hasta los *talkshows*, y de la práctica de la anti-ilusión y antinarración, nace en los mejores casos, por ejemplo en Gabriel Orozco y Anri Sala, una nueva práctica, que nosotros podríamos denominar con el concepto de alusión.



Edith Dziedzic  
*Before the Waiting*  
 1998  
 Video

La generación de artistas audiovisuales de los años 90 parte de ahí, del hecho de que cada espectador almacene en su cabeza una biblioteca de experiencias visuales suministradas por los medios de comunicación, desde películas hasta vallas publicitarias. Los trabajos se refieren directa o indirectamente a estos condicionantes visuales. No necesitan poner nombres, porque los espectadores saben a quién se nombra. Apenas necesitan señalar lugares, sitios, temas más que de forma muy somera y el espectador sabe de qué se trata. Simples insinuaciones o referencias simbólicas, elípticas o crípticas, son suficientes para cargar de significado y sentido las imágenes. Poco se menciona explícitamente y la historia es, sin embargo, inteligible. De este universo de múltiples y de multicondicionadas referencias, es la famosa Postmodernidad, de la arquitectura a la música, del arte hasta el cine. *Pulp Fiction* (1994) de Quentin Tarantino es un ejemplo que muestra estas numerosas referencias de las experiencias visuales del que va habitualmente al cine. El estímulo de estas referencias se basa en que el espectador, al igual que el autor, se sienta ante una gran cantidad de tomas compartidas. *Supposé* es la palabra clave para la estética de la alusión. Se supone, se da por hecho que el espectador conoce esto y lo otro. Una estética del «sea lo dado», que acepta, que da por sabido, se ha convertido en el dogma central de una cultura totalmente visual. En el universo postmoderno de la alusión se asume que el espectador conoce todas las imágenes y el estímulo para la reacción está en la referencia a estas imágenes, en la consciente desilusión de la

expectativa, en el consciente paralelismo y conformidad o en las conscientes omisiones o elipses. (véase la película *L'Ellipse* 1998 de Pierre Huyghe). Este procedimiento alusivo permite navegar alrededor del Scila y Caribdis de la ilusión y la anti-ilusión, de la narración y de la antinarración. El autor puede contar, pero por el procedimiento de la alusión puede no dar nombres, interrumpir la narración con referencias indirectas e identidades ocultas. El autor puede reproducir escenas concretas, pero por el procedimiento de la alusión puede conferirles un grado de abstracción y de irrealidad. Los métodos de la alusión permiten también al artista regular a voluntad el grado de narración y antinarración, de figuración y de abstracción. Así es posible crear obras de una increíble alegría y fabulación, de excesiva ansiedad y densidad en la narración de intrigas, en el cuerpo de la narración y al mismo tiempo en su estructura y hacer visible el entramado del guión. Los procedimientos de la alusión permiten narraciones sobre el estado del mundo, como por ejemplo en Gillian Wearing, Sam Taylor-Wood, Aernout Mik, que al mismo tiempo actualizan las tendencias anti-ilusorias y conceptuales de la vanguardia audiovisual.

La mayoría de los trabajos de la colección Goetz nacen en el espacio temporal comprendido entre la mitad de los años 90 y el presente inmediato. Como ninguna otra colección, ofrece una visión panorámica de las creaciones audiovisuales contemporáneas. Esta panorámica es no solo más extensa que la que pueda ofrecer cualquier otro museo de Europa sino que es también menos arbitraria. El mérito de la colección estriba



Peter Hygin  
 1998  
 1998

en haberse concentrado conscientemente en la fase de la alusión que sucedió a las fases de la ilusión y anti-ilusión y que ha sido el determinante del perfil del *Media Art* del presente. La colección ofrece no solo una panorámica sobre las creaciones mediáticas contemporáneas, sino que a través de la ventana de esta colección conseguimos también una visión del mundo contemporáneo. Pero sobre todo no una visión como aquella a la que estamos acostumbrados por la televisión, la prensa y el cine, sino la que nos facilitan los artistas audiovisuales al mostrarnos los medios de comunicación de masas tanto como una parte del mundo, como una parte del ojo y de la cámara con la que se observa el mundo. Así pues el ojo alusivo cuenta acerca de los medios y del mundo. A través de él los/las artistas nos hablan del mundo de un modo diferente al de los medios de comunicación de masas. Son miradas perturbadoras e imágenes perturbadoras en la ilusión global del neoliberalismo. Son imágenes de arte, cuyo vocabulario visual ofrece un alto grado de complejidad. Esta complejidad es el núcleo de la alusión. El peligro de la anti-ilusión lo constituirían la simplicidad y la tautología. Los peligros de la alusión son la complejidad y el manierismo, pero en ningún caso la huida del mundo, ni la huida del espectador. La técnica de la narración alusiva significa en los medios visuales un desarrollo ulterior y un rápido alejamiento de la trama literaria, de la estructuración literaria de la narración. La narración visual no sigue *la curva y el tren* de la narración verbal. No circula sobre ralles. No obstante la narración alusiva también sigue un guión. Podría decirse

que «está guiada». El *Media Art* desde los años 90 hasta hoy sigue un guión, no sigue la trama de una historia. Historia es algo diferente de un guión. Guión viene a ser tanto reglas como códigos. Hoy no existen solamente normas del vestir, sino también del comportamiento, no solamente un obsoleto código de honor, sino sobre todo códigos de la articulación. En los *mass media*, en la política, en los telediarios experimentamos a diario el refinamiento y la fineza de los códigos de la articulación, el cómo se formula algo es mucho más importante que su contenido. Las noticias obedecen a un guión, el comportamiento también, el mundo, especialmente el de la política, sigue un guión, un guión alusivo, donde no se mencionan nombres, donde las referencias son indirectas, donde lo importante no se menciona explícitamente, donde se oculta información, donde lo mucho solo se insinúa. Este mundo «guiado» corresponde en el arte al método «guiado». Una estética de la insinuación tiene que descubrir el correspondiente mundo de la insinuación. El ser del *Media Art* alusivo consiste en eso, en ofrecer al artista la posibilidad de hacer reconocible el guión del mundo por medio de su propio guión. El ojo alusivo en un caso ideal tiene que hacer tangible el guión del mundo. La narración alusiva en un caso ideal tiene que *contracuarricular* las narraciones oficiales del mundo o crear narraciones sobre el mundo mejores, más auténticas y más profundas. Como ninguna otra colección de *arte electrónico* actual, la colección Goetz ofrece la opción de un primer encuentro con este mundo del ojo alusivo y del mundo como guión.