

en red

169162

network

Network presents reviews and texts about the activities and agents involved in associated projects and independent initiatives that are close to Arteleku's concerns, and operate on an independent basis.

En red presenta reseñas y textos relacionados con las actividades y los agentes de los proyectos asociados e iniciativas independientes cercanas a las inquietudes de Arteleku.

Sarean Artelekurekin elkartuta eta era independentean landutako proiektuetako laburpen eta testuen agertokia da. Era autonomoan baina Artelekuren gogaide izanik lanean ari diren eragileen jarduerak eta ekimenak plazaratzen dira bertan. »

Napartheid fanxinoteka Artelekun Ez kutuko munduan sartzeko atea

*Fanzinea: Fan edo zale batek egindako argitalpena

Fanxinoteka 1997an sortu zen. Desastre fanxinaren buru zen Desastre jauna eta Apartheid-eko kideek bat egin zutenean. Lehenak, preziazten den pirata oroan moduan, Trintxerpeko ezkutalekutik, mezu subertsibo-apokaliptiko-desmadratuak kaleratzen zituen. Naparrek aldiz, euren komiki fanxineari esker lotura ugari zuten mundu osoko beste fanxinerosekin. Harreman antinatura honen emaitza da Fanxinoteka. Mundu osoko fanzineen bilduma (eta mundu osoa diogunean, mundu osoa erran nahi du).

Fanzine guztiak elkartu eta sailkapen lanari ekin genion. Ordura arte eginiko kontaktuak sendotu eta lotura berriak egiteaz gain, aleak antolatatu genituen. Egonkortasuna lortu genuenean (fanzine biblia ezberdinetan Fanxinotekari buruzko aipamenak azaltzen hasi ziren), gure altxorra erakusteko beharra sentitu eta ibiltari bilakatu genuen. Han eta hemen ibili ziren geroz eta kaxa gehiago betetzen zituzten fanzine aleak. Erakusketa ibiltariak antolatzearekin bat, beste pauso bat beharrezkoa zela ikusi zen: Fanxinoteka katalogo bat osatu eta sarean jarri... Hala ere, eta bekadunen sistemaren aurka gaudenez, lan guzti hori apurka-apurka eginaz joan ginen... Aleak sailkatu, azalak eskaneatu, fitxa egin... beste behin, gure moduko pinpilinpauza ederrak zomorro lana egiten... mundu hau ez da sekula justua izan (eta mundu hau diogunean, mundu hau esan nahi dugu).

Aurrerantzean, Fanxinoteka Artelekun izango da. Bertan egonkortasuna eta eskuragarritasuna lortuko du. Eta Artelekuk beste inon topatuko ez duzuen argitalpen katalogo ordainezin bat izango du erakusgai. Aldizkari komertzialetan ez bezala, fanzine hauetan ez baitago mugarik.

Zentsura hitzak edota interes komertzialak ez du zentzurik Fanxinotekan. Denetarik topa daiteke bertan (Txorongoei buruzko fanzineak, depilatzen ez diren emakumeak, animaliekin egiten den esperimentazioa, Euskal Herriari buruzko ikuspuntu ordainezinak, Gotikoak, komikiak, hizkuntzak, artea, konspirazio paranoideak, matematika, musika, sexua... amaiezina da zerrenda...). •Odllok

Fanxinoteka datutan:

- Ale kopurua totala: 3969
- Izenburuak: 1650
- Herrialdeak: 59 (5 kontinente + Marte)
- Hizkuntzak: 30



Más allá de la estética del error

Festival Plaza, Arteleku 3 de junio de 2003

Así se titulaba el artículo que escribió Kim Cascone para el *Computer Music Journal*; su objetivo era familiarizar a la gente que trabaja el campo tanto académico como no académico de la música por ordenador con el estilo emergente *glitch* y su desarrollo histórico, así como establecer puentes entre la cultura “técnica” y la “artística”, y lograr que los diseñadores de software presten atención a las culturas emergentes (como ha sucedido en las culturas techno, hip-hop y DJ). El término “error” puede definirse como el producido cuando un sistema no logra funcionar como debe a causa de errores, accidentes, por lo impredecible del sistema, o por la falta de elementos comunes entre el comportamiento que se desea de un sistema y el que se espera del usuario/oyente. En cuanto a lo “post-digital”, se caracteriza por: la construcción de artefactos uniendo fragmentos de información obtenida online; el uso de entornos portátiles y autocontenidos para crear, archivar, distribuir y ejecutar música; la creación de nuevas culturas mediáticas por internet (chat, net-art, cultura de MP3, etc.), y el desarrollo de un conocimiento cultural basado en e-mails, servidores de listas, grupos de noticias, páginas web, etc.

¿Qué es el *glitch* o microsonido? Este conjunto de estilos y técnicas está inspirado en la música ambiental, por ordenador, el minimalismo, la música concreta, el dub, el collage, etc.; esas técnicas producen una identificación estilística, y sirven de crítica a la “perfección” del audio digital. En el *glitch* se crean nuevos sonidos ambientales llevando a un primer plano una información que se encontraba en segundo plano, como hacían los futuristas italianos. Se caracteriza por el uso de artefactos (basura digital, software degenerado, hardware roto, accidentes, defectos, equivocaciones, inestabilidad o datos en bruto) para la creación de sonidos. Explora los límites del borde en el software, por ejemplo, haciendo usos no previstos o en zonas que no han sido totalmente puestas a prueba. Entre los precursores estéticos de esta serie de técnicas podría mencionarse a Newmann Guttman, Alvin Lucier, Yasunao Tone, Herbert Brün, Iannis Xenakis o John Cage.

¿Qué posibles futuros podría deparar este enfoque? Podría irse más allá de la mimesis, moldeando la práctica actual con otras disciplinas y ampliando la perspectiva histórica, o escribirse más sobre cuestiones estéticas; otro futuro posible sería el de usar la metodología *glitch* en la creación, desgajándose de la atracción gravitacional de la cultura pop/club; establecer un conducto informativo entre la cultura académica y la popular; que se adopten tecnologías generativas para reorientar o distanciar al compositor en el proceso creativo, o bien que se dé un alejamiento del minimalismo y un desplazamiento hacia audios de mayor densidad.

Parece necesaria, a modo de conclusión, una “lectura” más profunda de las culturas musicales postdigitales; debe producirse más discurso sobre la estética e incluir las influencias externas en la música post-digital, e ir más allá de la simple autorreferencia. También habría que profundizar en la historia de la música electrónica y por ordenador, y basarse así en unos conocimientos previos, así como ahondar en la comprensión de las herramientas utilizadas en la creación de música por ordenador. Finalmente, es preciso un mayor diálogo entre artistas y constructores de herramientas; de otro modo, el fracaso de los papeles de compositor y diseñador por separado se hará estructural.

• Resumen y traducción realizada por Juan Mari Mendizabal.

Kim Cascone se interesó por la música electrónica a finales de los 60, estudió en el Berklee College of Music de Boston, y a finales de los 70 empezó a indagar en el ámbito de la música por ordenador. En el 83 se muda a San Francisco y empieza a componer música. Ha trabajado como ayudante de edición musical con David Lynch en *Corazón salvaje* y *Twin Peaks*. Es fundador de Silent Records, ha trabajado como diseñador sonoro y compositor para *Headspace/Thomas Dolby*, y ha sido director de *Content @ Staccato Systems*, donde supervisó la creación de algoritmos sonoros para juegos de vídeo.

Errakuntzaren estetikatik harago

Plaza Festibala, Artelekun 2003ko ekainaren 23an

Izenburu horixe zeraman Kim Casconek *Computer Music Journal* aldizkarian idatzitako artikulua; askotarikoa zen haren helburua: ordenagailu-musikaren esparru akademiko zein ez akademikoan lan egiten duen jendea sortzen ari zen *glitch* estiloarekin eta haren garapen historikoarekin etxekotzea, baita kultura “tekniko”-aren eta “artistiko”-aren artean zubilana egitea ere, eta egun sortzen ari diren kulturetan software diseinatzaileek erreparatzea (techno, hip-hop eta DJ kulturetan gertatu den bezala).

“Errakuntza” terminoa defini daiteke esanda horixe gertatzen dela sistema batek behar bezala funtzionatzea lortzen ez duenean, zenbait arrazoi direla medio: errakuntzengatik, istripuengatik, sistema ezin aurreikusizkoa delako, edo sistema baterako desiratzen den portaeraren eta erabiltzaile/entzulearengandik espero den portaeraren artean osagai komunik ez dagoenean. “Postdigitala” denak, berriz, honako ezaugarriak biltzen ditu: artefaktuak eraikitzea online lortutako informazio zatikiak elkartuta; ingurune eramangarri buruaskiak erabiltzea musika sortu, artxibatu, banatu eta jotzeko; internet bidezko kultura mediatiko berrien sorrera (chat, net-art, MP3 kultura, e.a.); eta e-mail, zerrenda zerbitzariak, berri talde, web orri eta abarretan oinarritutako ezagutza kultural baten garapena.

Zer da *glitch* edo mikrosoinu delako hori? Estilo eta teknika multzo horrek inspirazioa hartu du giro musikatik, ordenadoreko musikatik, minimalismotik, musika konkretutik, *dubetik*, *collagetik*...; teknika horiek identifikazio estilistikoa sortzen dute, eta audio digitalaren “perfekzioa” kritikatzeko ere balio dute. *Glitch* delakoan giro soinu berriak sortzen dira, atzealdean zegoen informazio bat aurrealdera eramaten da, futurista italiarrek egiten zuten moduan. Soinuak sortzeko artefaktuak (zabor digitala, software endekatua, hardware hautsia, istripuak, akatsak, okerrak, egonkortasunik eza edo datu gordinak) erabiltzea du ezaugarri nagusia. Ertzaren mugak arakatzen ditu softwarean, esate baterako aurreikusi gabeko erabilerak eginez, edo erabatu probatu gabeko guneak erabilia. Teknika sorta honen aitzindari estetikoaren artean Newmann Guttman, Alvin Lucier, Yasunao Tone, Herbert Brün, Iannis Xenakis edo John Cage aipa litezke.

Zer etorkizun posible ekar litzake ikuspegi honek? Mimesitik harago joan liteke, egungo praktika beste zenbait diziplinarekin moldatuta eta perspektiba historikoa zabaldua, edo agian gehiago idatz liteke auzi estetikoari buruz; gerta litekeen beste etorkizun bat izango litzateke *glitch* metodologia sorkuntzan erabiltzea, pop/klub kulturaren grabitate-erakarpenetik askatuta; bide informatibo bat zabaltzea kultura akademikoaren eta herri kulturaren artean; teknologia generatiboak erabiltzea sorkuntza prozesuan konposatzailea birbideratu edo distantziatzeko, edo bestela minimalismotik urruntze bat gertatzea eta dentsitate gehiago audioetara jotzea.

Argazkilaria: Jose Manuel Bielsa



Kim Cascone Artelekun ekainaren 23an

Ondorio gisa, beharrezkoa dirudi musika kultura post-digitalen “irakurketa” sakonago bat egitea; diskurtso gehiago sortu beharko lirateke estetikaren inguruan, eta kanpoko eraginak bereganatu musika post-digitalean, autoerreferentzia hutsetik haratago joanda. Musika elektronikoaren eta ordenagailuzko musikaren historian ere sakondu egin beharko litzateke, aldez aurretiko ezagutza batzuen gainean oinarritzeko lana, baita ordenagailuzko musika sortzean erabilitako tresnak hobeto ezagutu ere. Azkenik, elkarrizketa gehiago egon behar du artisten eta tresna-eraikitzaileen artean; osterantzean, konposatzailearen eta diseinatzailearen paper banatuen porrota betikotu egingo da.

• Juan Mari Mendizabalek laburbildua

Kim Cascone 60ko hamarkadaren amaieran interesatu zen musika elektronikoan, Bostoneko Berklee College of Music-en ikasi zuen, eta 70eko hamarkadaren hondarrean ordenagailuz egindako musika ikertzen hasi zen. 83an San Frantziskora aldatu eta musika konposatzaile ekin zion. Musika edizio-laguntzaile ibili da David Lynchekin Wild at Heart-en eta Twin Peaks-en. Silent Records-en fundatzaile da, soinu-diseinatzaile eta konposatzaile moduan lan egina da Headspace/Thomas Dolby-rekin, eta Content @ Staccato Systems-en zuzendaria izan da, eta bertan gainbegiratu zuen soinu algoritmoen sorkuntza bideo-jokoetarako.

Trepar edificios Itziar Okariz

BILBAO ARTE. Bilbao. Del 11 de abril al 13 de junio de 2003

Itziar Okariz (San Sebastián, 1965) ha hecho de su obra un aparato que ahonda en las tensiones tanto personales como sociales, haciendo hincapié en la relación individuo@sociedad desde la perspectiva feminista. Con la adopción del lema "lo personal es político" el movimiento feminista iniciaba una nueva etapa en la década de los 70 que superando la noción abstracta de *individuo*, ha buscado un concepto que asuma el factor constitutivo de toda existencia humana y social. Aquí cobra relieve la consideración de un concepto alternativo de sujeto: sujeto como posicionalidad. Esta postura concibe al sujeto como emergente de una experiencia histórica y, en este sentido, sus características internas no importan tanto como el contexto externo en que se lo sitúa. Una definición posicional de sujeto relativiza su identidad a un contexto siempre cambiante, a una situación que incluye una red de elementos (los otros, las condiciones económicas, las instituciones culturales y políticas, etc.). De esta manera, las relaciones individuo@sociedad se focalizaban desde la perspectiva de sexo y se popularizaban nuevas claves para entender el sujeto contemporáneo a la vez que se planteaban formas de actuación concretas para conseguir la igualdad social de los sexos. La obra de Itziar Okariz cobra sentido dentro de esta tradición intelectual, social y artística feminista.



Por otra parte, desde hace algún tiempo la artista ha combinado estos planteamientos con las investigaciones de la internacional situacionista sobre la cultura y la producción artística aplicando sus conceptos de acción y deriva como metodología para su propia obra. Guy Debord en el documento fundacional situacionista proclama “...pensamos que hay que cambiar el mundo. Queremos el cambio más liberador posible de la sociedad y de la vida en la que nos hallamos. Sabemos que este cambio es posible mediante las acciones apropiadas.” Así, los situacionistas se preocupan por el uso de ciertos medios de acción y el descubrimiento de nuevos —que se pueden identificar fácilmente en el dominio de la cultura y de las costumbres—, aplicados en la perspectiva de una interacción de todos los cambios revolucionarios. Desde este punto de vista, lo que llamamos cultura, manifestada, pero también prefigura en una sociedad dada, las posibilidades de organización de la vida.

Para los situacionistas la única vía experimental válida se basa en la crítica de las condiciones existentes, y en su superación deliberada. La creación no es la conciliación de los objetos y las formas, sino la invención de nuevas leyes sobre estas relaciones. Entre los diversos procedimientos situacionistas, la deriva se presenta como una técnica de paso ininterrumpido a través de ambientes diversos. El concepto de deriva está ligado indisolublemente al reconocimiento de efectos de naturaleza psicogeográfica, y a la afirmación de un comportamiento lúdico-constructivo, lo que la opone en todos los aspectos a las nociones clásicas de viaje y de paseo. Las enseñanzas de la deriva permiten establecer los primeros cuadros de las articulaciones psicogeográficas de una ciudad moderna. Más allá del reconocimiento de unidades de ambiente, de sus componentes principales y de su localización espacial, se perciben sus ejes principales de paso, sus salidas y sus defensas con la diferencia de que no se trata de delimitar precisamente continentes duraderos, sino de transformar la arquitectura y el urbanismo.

Itziar Okariz viene proponiendo una serie de acciones que según sus propias palabras “consisten en “trasgredir” las normas de comportamiento y tránsito normativizadas”. Acciones, que se desarrollan en el entorno urbano y que entienden la “deriva” como un tránsito creativo, enfatizando su carácter activo como forma de comportamiento experimental.

Después de “mear en espacios públicos y privados”, que en Bilbao pudimos contemplar recientemente en el Museo de Bellas Artes en la exposición colectiva *Gaur, Hemen, Orain*, en BilbaoArte, presenta *Trepar edificios*. La acción tuvo lugar en Bilbao el 26 de enero de 2003 en plena plaza circular. Una mujer trepaba la fachada del edificio de RENFE en la estación de Abando a plena luz del día y ante la sorpresa de los/as transeúntes. Esta propuesta sobre la ocupación y el tránsito del espacio público como posicionamiento ideológico y por tanto político, abre nuevas perspectivas para el sujeto femenino como entidad que interactúa con la arquitectura y con los y las ciudadanos/as que usan el espacio, habitando a su vez la ciudad. En *Trepar edificios* se crean nuevas posibilidades de habitat y uso del espacio público para el sujeto femenino, al mismo tiempo que desvela la naturaleza de los intereses que tradicionalmente lo regulan. La acción se documentó por varias cámaras simultáneamente.

La exposición *Trepar edificios* a partir de esas grabaciones/residuos de la acción, reconstruye y dota de nuevos sentidos la acción para el contexto de una sala de exposiciones. •Gabriel Villota Toyos

Belarra, Koldo Almandozen filma

Belarra ez da berdea Koldo Almandozen filmean. Luzea bai. Segaren beharra dauka. Horregatik ari da segan protagonistetako bat. Eguzkia ez da horia Koldo Almandozen filmean. Baina beroa bai. Oso beroa. Horregatik irten da oraintxe dutxatik beste protagonistetako bat. Umea besoetan hartu eta maindireak zabaltzeari ekingo dio. Gizona, segan. Emakumea, maindireak zabaltzen. Umea, bere gauzeekin entretenituta. Bakoitza berean, lasai. Presarik gabe. Hemen inguruko edozein baserritako erretratua izan liteke. Erretratu erre, orde. Beroa baino sakonagoa den beste zerbaitek kiskalia. Gizonak ez du hitz egiten. Emakumeak ere ez. Umeak oraindik ez daki. Baina asko esaten dute. Denek. Gehiegi. Gertatzen ari dena baino gehiago, gertatu denaz, eta batez ere, gertatuko denaz. Segaren erritmoan beti. Zas.

Eta segakada bakoitzak bihotza azkartuko dizu. Eta urduritasuna areagotu. Eta zeu ere izerditan jarriko zara. Sega gero eta azkarrago mugitzen dela irudituko zaizu. Egonezina sentituko duzu. Badakizu ezer gertatzen ez dela ematen duten tokiak engañosoak direla askotan. Badakizu begiak nahikoa ez direla gauzak ulertzeko, eta hala ere ez dituzu filmeko irudietatik askatuko, imanek baino indar gehiago dutelako. Baina begiak zintan erantsita eduki arren, buruak ihes egingo dizu. Aurrera. Eta atzera. Eta begietatik burura doan informazioa oso zehatza izan arren, buruak beste informazio mota bat prozesatuko dizu. Bideoan egin zuten. Gero zinema bihurtzeko. Ez du musikarik, sega ebakiz doan belartzarena izan ezik. Gizona segan eta emakumea maindireak zabaltzen erakusten dituen *Belarra* Cannesko *Semaine Internationale de la Critique*-tik bueltan dabil. Sariak jasotzen ari da nonahi. Sari bat segakada bakoitzeko. Koldok eta bere lagunek filma egiten botatako izerdiak konpentsatzeko. Eta areto itxi batean hamar minutuz *Belarra*-ri begira egon ondoren, kanpora irten eta belarra ikusten duzunean, Koldorekin akordatu zara. Eta filma ahaztua uste duzunean, belartza batean etzaten zaren bakoitzean, azpian ezkuta litekeena etorriko zaizu gogora. Belarrak ez duela hitz egiten jakin badakizun arren. •Arantxa Iturbe



Maratón Postporno

Pornografía, postpornografía: estéticas y políticas de representación sexual

Museu d'Art Contemporani de Barcelona, 6-7 de junio de 2003

Durante los días 6 y 7 de junio se ha celebrado en el MACBA un maratón sobre pornografía y postpornografía dirigido por Beatriz Preciado, en el que han participado personas procedentes del mundo académico, artístico, activista y trabajadoras sexuales.

Como ha señalado Marie-Hélène Bourcier, invitada a este seminario, en su libro *Queer Zones*, la pornografía es un discurso, entre otros, sobre la sexualidad. Un discurso que no puede ser reprimido ni censurado puesto que es el reflejo, como exceso visual, de las disciplinas económicas, médicas, legales, familiares y educativas de la modernidad. Todas ellas comparten con la pornografía el esfuerzo por normalizar o patologizar, por visibilizar u ocultar diversas prácticas corporales. Mientras este régimen parece llegar hoy a su máxima expansión, paradójicamente por primera vez, su hegemonía discursiva se está poniendo en tela de juicio. La postpornografía (ni antipornográfica ni abolicionista) es un conjunto de performances, instalaciones, textos y en general representaciones visuales que resultan de una mirada crítica sobre la pornografía dominante y sobre los estereotipos de género y sexo que ésta produce.

A partir de este análisis se vertebraron intervenciones como la de Juan Antonio Suárez sobre postpornografías y postmodernidades en el cine y vídeo independiente o Joan Pujol y Helena Torres sobre autopornografía.

Beatriz Preciado presentó un estudio sobre arquitecturas porno en torno a *Playboy* y la invención de la pornografía multimedia en los años cincuenta.

Javier Sáez analizó las prácticas s/m (con un vídeo sobre el fist fucking) como deconstrucciones de la masculinidad de hombres, de las jerarquías que fragmentan el cuerpo y lo reducen a opuestos binarios genitales/no genitales, el desplazamiento de los genitales al ano y al brazo, al cuestionamiento del sexo reproductivo, de una representación desde la postpornografía donde no hay ni erección ni eyacuación, y la pedagogía en relación al sexo seguro.

Fefa Vila estableció una genealogía del feminismo prosexo en el Estado español e invitó a hacer una reflexión conjunta acerca del trabajo sexual en el contexto de la inmigración y de los análisis feministas postcoloniales.

El colectivo barcelonés Licit planteó la necesidad del reconocimiento social del trabajo sexual de las mujeres inmigrantes y no inmigrantes, y la lucha que están llevando en contra de la estigmatización y la dignificación de su trabajo desde presupuestos que cuestionan "el querer rehabilitar a las mujeres malas" y que señalan como "el estigma de la prostitución llega a todas las mujeres" como un continuum.

El profesor canadiense Thomas Waugh nos presentó su trabajo sobre pornografía y teoría queer, con un recorrido histórico de imágenes de pornografía gay recogidas a través de un paciente trabajo de rastreo en colecciones privadas, fundaciones y librerías de saldo realizadas por autores en su mayoría anónimos.

La compañía francesa Encorps dirigió un taller sobre la práctica performativa de la sexualidad y la deconstrucción del cuerpo pornográfico. La conferencia-performance de Annie Sprinkle, presente por primera vez en el Estado español, auténtica pionera del postporno, hizo un recorrido por sus 30 años como trabajadora sexual, actriz porno, artista, activista, académica y directora de cine.

• M^a José Belbel/ Azucena Vieites



Maria Beatty y Annie Sprinkle *The Sluts and Goddesses*
Video Workshop or How to be a Sex Goddess in 101 Easy Steps 1992
© Annie Sprinkle

SIGHT MAPPING (Cartografía visual) (Begi-kartografia)

Linda Besemer

Andrew Bick

Rolf Bier

A K Dolven

Patrick M. Fitzgerald

Pia Fries

Ben Ravenscroft

David Rhodes

Sherman Sam

Sonita Singwi

Comisario/Komisaritzza: Andrew Bick

13 de mayo al 22 de junio de 2003/2003 maiatzak 13–ekainak 22
Sala Rekalde, Bilbao/Rekalde aretoa, Bilbo



La sala-escaparate recibía al espectador con una colorida composición de líneas y montoncitos de cinta adhesiva dispuestos por el lugar en un orden más aleatorio y decorativo que estructurante. La relación entre elementos trataba de reconvertir el espacio en lienzo. Perdía así, la energía que en el cuadro convencional se emplea en establecer armonías dinámicas desde la diferencia y el desequilibrio. Obra en consecuencia más cercana a Stella que a Picasso, opuesta a la mirada en el sentido de Cezanne.

En la sala principal, un muro de separación diagonal con los nombres de los participantes, el título y un breve texto explicativo, resultaba una presencia excesiva, imponente como la proa de un petrolero vista desde la superficie del mar. Aunque el texto proclamase lo contrario, ahí estaba demostrando la preeminencia del discurso sobre el objeto y contradiciendo la pretendida revalorización de la mirada como alternativa a otras aproximaciones artísticas a la realidad.

Dentro, encontrabas cuadros en formato tradicional, vídeo, fotografía, instalaciones, pinturas colgadas de barras a modo de toallas y algunos dibujos. Aunque una descripción tan simple es reduccionista y peligrosa, pretendo constatar el hecho de que en conjunto, eran trabajos que solicitaban una aproximación más conceptual que sensorial.

En el texto de presentación, Andrew Bick dice: “La idea que sustenta esta exposición es su pretensión de crear las condiciones para una mirada verdadera”. Sin embargo, dada la supeditación al discurso, la muestra en general se concretaba como instalación de objetos en la que las partes carecían de autonomía y capacidad para sustentar el enfrentamiento directo con el espectador, y servían, en cambio, para ilustrar fragmentos de una teoría. La exposición como tal, no alcanzaba a crear esas condiciones de las que hablaba. Acaso lo lograsen algunas de las obras al alejarse de la literalidad y convocar y retener al espectador desde su presencia real, material, a la manera clásica de la pintura. Diría que los mejores trabajos eran los más estrictamente formalistas. Ocurría sobre todo en la obra de Patrick M. Fitzgerald y Sherman Sam, algo en fragmentos de Rolf Bier, y también en parte de la de Andrew Bick.

Al margen de las dudas acerca de la idoneidad de un planteamiento que enfrenta discurso y sensación, no era en cualquier caso una muestra que moviese a la acción, cuestión decepcionante si al primar la mirada sobre el concepto, lo que intentaba era huir de lugares comunes y revitalizar una actividad desacreditada. • Iñaki Imaz

Kaletik, eskaparate funtzioa betetzen duen gelan, artelanetako bat ikus zitekeen, koloretako zinta itsaskorrezko lerro eta pilaketa txikiak osatua. Osagaien antolaketa, egituratzailea baino gehiago, aleatorioa eta dekoragarria zen. Zatiak arteko harremanak espazioa mihise bilakatzea zuen helburu. Hartatik galtzen zuen ohiko koadroetan desorekan eta ezberdintasunean oinarritutako armonia dinamikoak ezartzen erabiltzen den indarra. Horregatik artelana, Stellaren lanetatik gertuago zegoen Picassoren lanetatik baino, eta ondorioz, Cezanneren erara ulertutako begiradatik nahiko urrun.

Areto nagusian, diagonalean kokatutako banantze horma nabarmen-gia zen, itsas azalek ikusten den petroliontzia-aren branka bailitzan. Bertan, parte hartzaileen izenak, erakusketaren izenburua eta ohar argigarri bat zeuden. Nahiz eta testu argigarri hark aurkakoa azaldu, bere presentziaz objektuaren gainetiko hitzaldiaren nagusitasuna erakusten zuen. Ezeztatzen zuen ere erakusketak begiratzeko modu zehatz bati eman nahi zion alternatiba kutsua.

Barruan, koadro konbentzionalak, bideoak, argazkiak, instalazioak, eskuzapiak bailiran barretatik zintzilikaturiko pinturak eta zenbait marrazki zegoen. Aurrekoa bezalako deskribapen bakunak arriskutsuak direla jakin arren, oro har zentzumenezkoa baino gehiago gerturatze kontzeptuala eskatzen zuten lanak zirela adierazi nahi dut.

Aurkezpen testuan, Andrew Bick-ek honela dio: “Erakusketa honen bidez, egoera aproposena sortu nahi da, begirada benetakoa izan dadin”. Hala ere, aipatutako hitzaldiarekiko lanen mendekotasuna zela eta, osotasunean harturik, erakusketa objektu ezberdinen instalazio moduan gauzatu zen, eta artelan isolatuen autonomia falta begi-bistakoa zen eta ikuslearekin aurrez aurreko zuzena izateko gauza ez ziren. Aitzitik, teoria baten zatiak irudiz apaintzeko ahalmena bazuten. Erakusketa ez zen aldarrikatzen zuen benetako begirada hori ahalbidezeko baldintzak sortzeko gai. Artelan gutxi batzuk lortzen zuten agian, literariotasunetik urruntzen zirelako eta ikuslea harrapatzen zutelako beraien presentzi hutsetik, pinturaren era klasikoan. Lanik hoberenak, guztien artean, formalistenak zirela esango nuke. Gertatzen zen batez ere Patrick M. Fitzgerald-en eta Sherman Sam-en lanetan, eta gutxiago Rolf Bier-en eta Andrew Bick-en zenbait zatitan.

Nolanahi ere, hitzaldia eta sentsazioa aurkajartzen dituen planteamen-duaren egokitasunari buruzko hausnarketa alboratuz ere, ez zen ekintzarako grina pizten zuen erakusketa. Hori niretzat, etsigarria da, kontzeptuaren gainetiko begiradaren nagusitasuna aldarrikatze orduan bilatzen zuena topikoetatik ihes egin eta maldan beheara dabilen jardura bat berpiztea bazen behintzat. • Iñaki Imaz

Inmovilizar el mundo

Hace dos meses, tratando de aliviar un problema de conciencia, escribí un artículo bajo el título *Enseñanza política de la pintura*. Tomándolo ahora como referencia, pretendo poner en cuestión algunas de las ideas que desarrollaba.

Dejar de pintar por desasosiego, no es una cuestión de esnobismo, sino algo en cierto sentido trágico, al suponer el triunfo del mundo sobre el individuo, de la ley sobre el deseo, acontecimiento que más por impotencia que por nostalgia, percibo como triste.

Frente a las promesas de todo tipo de paraísos que el mundo nos ofrece, resulta difícil optar por una práctica cuyas posibilidades de avance radiquen en el respeto a los límites del rectángulo, la planitud, la materialidad, etc., y a los modos de exposición que ello conlleva. Pese a todo, no caer en la tentación de sobrepasarlos reporta la satisfacción de un tipo de conocimiento inalcanzable de otro modo para ciertas sensibilidades. Aun así, es una elección costosa.

Todo ello suena sospechosamente cristiano y provoca a menudo rechazo. Sin embargo, cristiana o no, la pelea contra la materia y contra los clichés por la imagen justa dentro de los límites del cuadro es una experiencia real y gozosa que no admite discusión para quien la ha experimentado.

Al hilo de todo esto, en aquel artículo venía a decir que la pintura nos enseña que tratar de huir de la imagen meramente informativa y de la tiranía de los significados no es un capricho, no es escapismo ni falta de compromiso, ideología o qué se yo.... Igual que no votar en las elecciones no es dejar de hacer algo, sino practicar una postura de resistencia quizá no demasiado útil, pero acaso más consciente y comprometida que muchas. El trabajo formal del pintor, su búsqueda de la imagen capaz de enredar miradas ajenas es político decía, porque propone y practica una alternativa al logocentrismo y el blablablá. Aunque creo en lo que allí decía, resulta un tema aburrido, y representa la inmersión en un círculo vicioso del que cuesta escapar.

Además, cualquiera podría estar de acuerdo con esa alabanza del aspecto antidiscursivo de la pintura. Podría servir, con ciertos matices, lo mismo para el pintor más académico que para el más innovador. Es, aunque encierre alguna verdad, un discurso demasiado viejo y fácilmente adaptable a intereses contradictorios.

Así, surgen las dudas: bien, pintar es hacer política, pero ¿de izquierda, de derecha o de centro? ¿Se pueden equiparar forma e ideología? ¿Lo abstracto es hoy de derecha y lo figurativo de izquierda, o es al revés? Recurriendo a otras categorías, ¿lo personal es más progresista y lo social más reaccionario, o al contrario? ¿Son estas preguntas pertinentes dada la actual supeditación de cualquier tipo de política al poder del capital global? ¿Cuál sería entonces la pregunta adecuada?

Y por otra parte: esa necesidad de justificar la pintura como actividad política, ¿no es acaso un intento para emparejarla con otras prácticas que en esta época de total estetización del mundo buscan el lugar del arte en el espacio vacante de la política o del activismo social? ¿No es por tanto un modo de certificar su defunción como práctica significativa en su autonomía? ¿Es preciso este rizar el rizo a la hora de afirmar que la pintura es política precisamente por no serlo?

En el tiempo transcurrido entre aquel primer artículo y este otro, he realizado una exposición. La experiencia me ha supuesto verme retrocediendo, reaccionando, reprimiéndome y retomando un modo de actuación basado en el trabajo de la forma, formalista y decorativo al

decir de muchos. Reaccionar es peligroso, y también lo es disolverse en el mundo. Incapaz de buscar salidas intermedias, he tomado sin saberlo partido por la reacción. Asumir las contradicciones, sin embargo, no exime de responsabilidades; de momento sólo queda continuar.

Roland Barthes, analizando la película de Chabrol *El bello Sergio*, escribía en 1959:

“Chabrol [en su película] propone un apólogo: podemos salvar a un ser si le amamos. Pero, ¿salvarle de qué? ¿Cuál es el mal del bello Sergio? ¿Haber tenido un primer hijo deforme? ¿Ser socialmente fracasado? ¿O su mal es, más generalmente, el de su pueblo, que muere de no tener nada, de no ser nada? En la confluencia de estas preguntas, en la indiferencia de sus respuestas, se define un arte de derecha, siempre interesado en lo discontinuo de las desgracias humanas, y nunca en lo que las une. Los campesinos beben. ¿Por qué beben? ¿Porque son muy pobres, porque no tienen nada que hacer? ¿Por qué esa miseria, ese abandono? En el filme, la investigación se detiene o se sublima: son sin duda tontos por esencia, es su naturaleza. No pedimos ciertamente un curso de economía política sobre las causas del miserabilismo rural. Pero un artista debe saber que es enteramente responsable del límite que asigna a sus explicaciones: siempre hay un momento en que el arte inmoviliza al mundo, es mejor que lo haga lo más tarde posible. Llamo arte de derecha a esa fascinación por la inmovilidad que hace que describamos resultados sin preguntarnos jamás, no digo por las causas (el arte no puede ser determinista), sino por las funciones”.

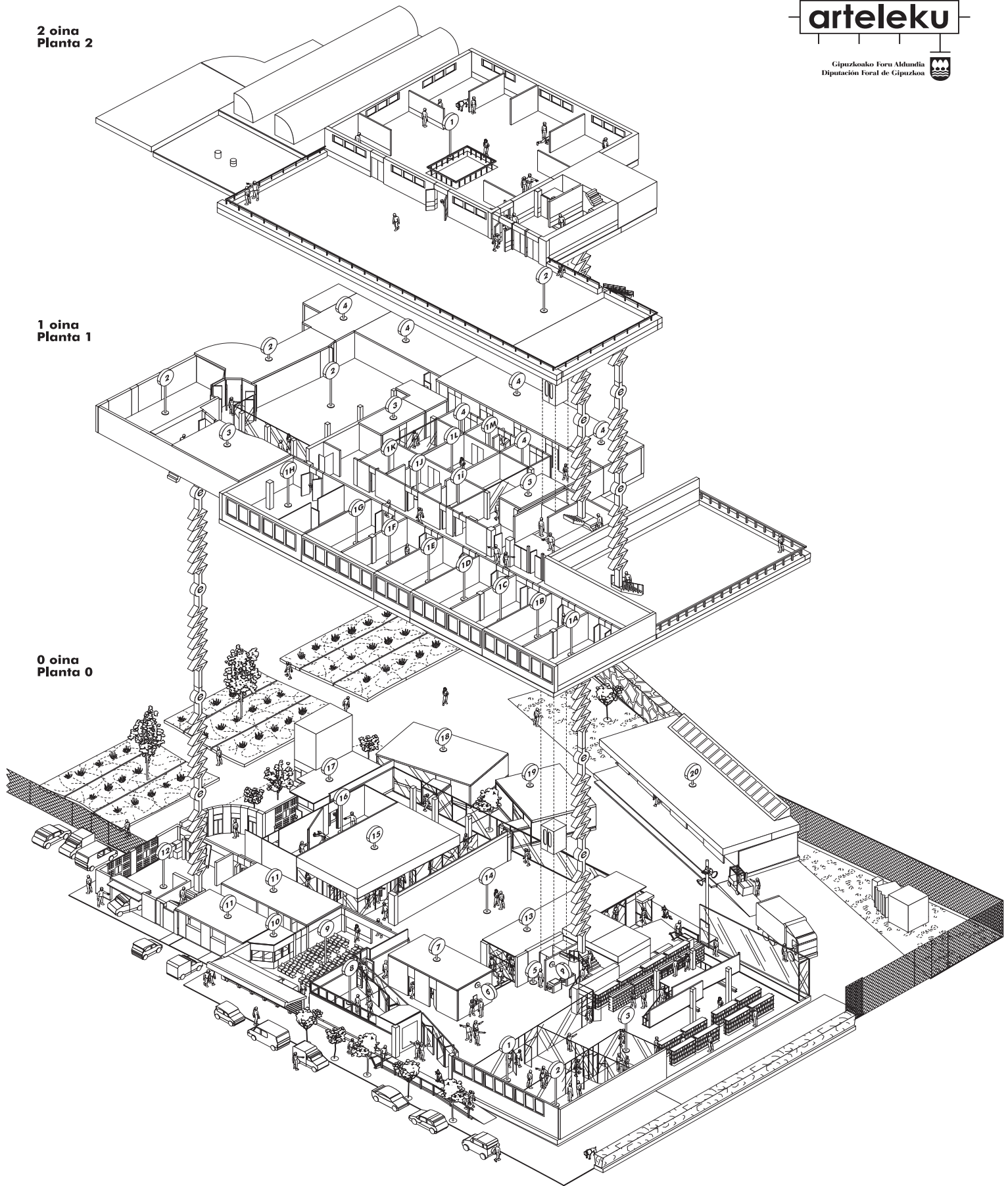
Inmovilizar al mundo lo más tarde posible, aunque antes de que él nos inmovilice, es algo que en pintura se podría tratar de hacer si en algún momento decidiéramos dejarnos de lamentos y de justificaciones.

• Iñaki Imaz

2 oina
Planta 2

1 oina
Planta 1

0 oina
Planta 0



0 oina
Planta 0

- 1 | Informazio eta administrazioa
Información y administración
- 2 | Zuzendaritza
Dirección
- 3 | Dokumentazio zentroa
Centro de documentación
- 4 | Kopiagailuak
Fotocopiadoras
- 5 | Zamagailua
Montacargas
- 6 | Telefona
Teléfono
- 7 | Komunak eta aldagelak
Baños y vestuarios

- 8 | Bilera gela
Sala de reuniones
- 9 | Hitzaldi aretoa
Sala de conferencias
- 10 | Itzulpena
Traducción
- 11 | Biltegia
Almacén
- 12 | Garajea
Garaje
- 13 | Egongela
Sala de estar
- 14 | Gune baliainizduna
Sala polivalente

- 15 | Multimedia
Multimedia
- 16 | Platoa
Plató
- 17 | Argazkia
Fotografía
- 18 | Serigrafia
Serigrafía
- 19 | Litografia
Litografía
- 20 | Aroztegia eta burdindegia
Carpintería y metal
- e | Eskailerrak
Escaleras

1 oina
Planta 1

- 1 | Lagatzeko tokiak
Espacios de cesión
- 2 | Dantza
Danza
- 3 | Komunak eta aldagelak
Baños y vestuarios
- 4 | Zaharbertitze lantegia
Restauración

2 oina
Planta 2

- 1 | Lagatzeko tokiak
Espacios de cesión
- 2 | Terraza
Terraza