



GREGORIO VIERA

CAMISETAS, PISTOLAS DE PLÁSTICO, TROMPETA Y ALGUNAS COSAS MÁS

CENTRO ATLÁNTICO DE ARTE MODERNO

15.06 - 07.10.2012

LAS PALMAS DE GRAN CANARIA





ÍNDICE

LO TENGO AQUÍ... EN LA PUNTA DE LA LENGUA (O DE CÓMO EL ARTE ES UNA HERRAMIENTA DEL AUTO RE-CONOCIMIENTO SEGÚN RAQUEL PONCE Y GREGORIO VIERA) OMAR-PASCUAL CASTILLO	5
... EN LA PUNTA DE LA LENGUA / NO SE CREA, NO SE DESTRUYE, SE TRANSFORMA GOPI SADARANGANI	9
BITÁCORA DE UN VIAJERO INMÓVIL RODRIGO ALONSO	15
ENTREVISTA MARTÍN MOLINARO	33
ENGLISH TEXTS	77
BIOGRAFÍA	108

LO TENGO AQUÍ... EN LA PUNTA DE LA LENGUA

(O DE CÓMO EL ARTE ES UNA HERRAMIENTA DEL AUTO RE-CONOCIMIENTO
SEGÚN RAQUEL PONCE Y GREGORIO VIERA)

a Alejandro Vitaubet
el primer entusiasta

En el espectáculo performativo todo el mundo es un performer potencial, desde las estrellas de cine hasta los vecinos de al lado. La TV-realidad, las *webcams* y fenómenos similares son la consecuencia última de este desarrollo.¹

Sven Lütticken

Está claro, y de ello mucho se ha especulado, el arte es -más que nada- un sistema del saber, una herramienta o dispositivo del saber para hacerse valer como idiomática y/o para llegar a determinadas gnoseologías abiertas, expandidas entre lo sensorial y lo racional, que fluyen y se retroalimentan cíclicamente en el interior de la espiritualidad de quienes lo producen y de quienes lo disfrutamos como espectadores.

Hablar de ello en pleno siglo XXI puede parecer una ingenuidad para los espectadores y lectores entrenados entre los intersticios por los que el sistema arte se desplaza; en cambio, una y otra vez quienes estamos involucrados en el devenir de este sistema gnoseológico debemos establecer didácticas que emprendan caminos de nueva cobertura hacia investigaciones productor-espectador que establezcan nuevos rumbos interpretativos y relacionales de los vínculos entre este flujo de sentidos y su circulación recíproca.

¹ Lütticken, Sven, en el ensayo: "Striptease Progresista: Pasado y presente de la ideología del performance", publicado en *Criterios. Revista Internacional de teoría de la literatura, las artes y la cultura*, N° 37, página 162-179, La Habana, Cuba. Traducción del inglés: Desiderio Navarro.

Tal es el caso del quehacer de los jóvenes creadores Raquel Ponce (Las Palmas de Gran Canaria, 1972) y Gregorio Viera (Santa Cruz de Tenerife, 1971); ambos, entroncan con este ideal del arte como sistema gnóstico, apreciativo que nos sirve como herramienta indagadora del ser, como sistema binario, “post-computarizado, post-informatizado”, de preguntas.

Mucho me molesta -de hecho- cuando algún espectador (entrenado o no) espera que el Arte le proporcione respuestas.

Las respuestas las da la vida misma, la filosofía, los sistemas de estudios culturales, la sociología, las ciencias sociales y económicas; no el arte, que es su representación, su puesta en escena.

El Arte sólo y únicamente debe ofrecernos preguntas, dudas, desaciertos, incógnitas.

Para desde ahí, desde el estado transitorio de la incertidumbre, trazar un sinnúmero de exploraciones por donde la realidad se reinterprete a sí misma, auto-representándose.

Es así como, desde un arte interpelativo, desde donde Raquel Ponce, pone a bailar la duda de nuestra mirada en el registro de sus obras.

En ellas, la huella documental de una *realidad performatizada* exime de toda culpabilidad cualquier intento de realismo contestador, análogo, lógico, radicalmente obsoleto en el siglo de los imaginarios. Ella discrimina la verdad como instancia y explora para nosotros los caminos de la ficción reinventada del cuerpo, la ficción indagativa, dubitativa, la ficción antro-po-ontológica de una mujer del siglo XX que en siglo XXI su huella escurre como emblema de sí misma, y la pone a girar como vaciedad, señal, in-conclusión o islote que tiembla, flota, falta, se desdobra, se ausenta, reaparece en su no-estar.

Gregorio por su lado, es un nombrador -todo lo contrario de Ponce-, él potencializa “el nombre de las cosas” (como diría el poeta Eliseo Diego), si bien Raquel des-nombra, elimina la experiencia del sujeto de su acción cuando la trivializa o la des-foca; Gregorio la instrumenta como verdad falseada, impuesta, reinterpretada, teatralizada una y otra vez sobre aquello que roza, toca, embarra de su mirada, intoxicándola de su aura. Ese lado, parcela o trozo podrido de sí mismo que cada especulador-artístico (como dijera Benjamin) deja tras de sí como una enfermedad de lo que somos, pero que de algo nos sirve como hemorragia salvadora, como una sangría limpiadora.

Él rebautiza -como si lo orinara tal cual mamífero-animal dota de sus enzimas y hormonas olfativas- aquello con lo que convive, re-significándolo desde una pragmática mucho más *duchampiana*, menos fenomenológica, más semántica, más lingüística que formalista, más estructural poético-narrativo que documentador.

Ambos, deudores del legado *warholeano* del consumo de lo que vivimos, ambos, deudores del legado *beuyseano* de re-mistificar y des-mitificar nuestro presente, deudores de las "exploraciones post-mediales" (como dijera Brea, E.P.D.) de Nam June Paik, o de la *experiencia performativa* de la realidad de Bruce Nauman, Vitto Acconci, Marina Abramovic (los primeros puristas), o el brutalista accionismo accidentado y residual de Paul MacCarthy, Mike Kelly o Tony Oursler, por no hablar de *maestros-artistas-performers* españoles como Juan Hidalgo, Esther Ferrer, Pedro Garhel, Marcel.Í Antúnez o La Ribot.

Asumiendo el día a día como un eterno *performance* del acontecer que sobre sí mismo inscribe un rótulo instintivo, sensorial, atiborrado de saberes pero que aún no se cosifica como dato, signo: sólo se desvela y/o entrevé como resquicio, fuga, desliz.

Así... como estar en ese saber no-nombrable *en la punta de la lengua* pero que no se puede decir.

Tal vez porque nuestra racionalidad nos lo impide, cuando de la irracionalidad hablamos.

O más que hablar, visualizamos -conceptualmente- la no-razón de un amoral universo del espectáculo post-Debord.

Este universo cargado de sensualidad, corporeidad y sobredosis, donde hoy estamos, todavía inquietos, todavía dudando, poniendo todo en entredicho.

La poralidad entre *performance* y medios acariciada por los ideólogos del *performance* ha sido reemplazada por una caprichosa dialéctica: toda profesión, todo empleo, toda vida privada -en otras palabras, todo *performance*- puede reclamar el derecho a la reproducción, y, al mismo tiempo, todo modelo mediático concebible puede ser vivido y *performado*.²

Sven Lütticken

OMAR-PASCUAL CASTILLO

Director del Centro Atlántico de Arte Moderno

Las Palmas de Gran Canaria, España

Mayo, 2012.



ALGUNAS COSAS - SISTEMA 1 (DETALLE - COCTELERA + PEDESTAL DE MADERA) - VÍDEOINSTALACIÓN (2012)

... EN LA PUNTA DE LA LENGUA / NO SE CREA, NO SE DESTRUYE, SE TRANSFORMA

Los lazos establecidos en el arte contemporáneo se han extendido con firmeza hacia otras disciplinas; nuestro concepto de arte como objeto para contemplar ha quedado en el trasfondo. Es un sistema multilineal que puede implicar doblez, cruce o inflexión y que comunica las artes, ciencia, historia, como un torbellino que atraviesa el espacio, con posibilidad de surgir en un punto cualquiera. Las estrategias de la representación no son ya sino estrategias en el tiempo, un tiempo heterogéneo sin una estructura explícita que constituya un relato pero que sí es un consistente hilán para hablarnos de nuestros modos de vida contemporáneos y algunos métodos de configuración de la conciencia creativa contemporánea. Por ello, algunos artistas ya no asumen la mostración de sus obras como dispositivo de significación, sino como una lógica que inscribe al sujeto como manifestación del despliegue de un acontecer, de su diseminación en un estado de las cosas. Una mirada que pretende guiar el ojo a una realidad que se desvanece continuamente, enfrentándose a la ausencia, incluso de identidad; transitando por los márgenes de la idea mediante el descentramiento, la dispersión, el extrañamiento de sí. Todo ello permite la transcripción espacial de un universo interior errático: en su devenir cambiante y sólo por eso, destinada a ser fragmento, sin centro ni conclusión y conseguir que lo inconcluso sea revelación. Dice Peter Handke sobre la inspiración del creador: “Yo estaba seguro de tener en la punta de la lengua algo inaudito. Y lo único que me venía a la mente era eso: representar.”¹

El resquebrajamiento de los grandes relatos ha hecho posible recomponer y reestructurar otro tipo de relato, más pendiente de las quiebras, el caos y el azar, generando una red de ideas en la que se disuelven las jerarquías. Con un trasfondo narrativo en el que la imaginación y la memoria conviven y se mezclan, se interrelacionan y enriquecen mutuamente, la obra de Gregorio Viera es poliédrica, llena de complejidad y cargada de claves simbólicas, de referentes culturales, de guiños a la Historia. Un recorrido con el uso del cuerpo como herramienta paralelamente al uso de las ideas, procesos y conceptualizaciones frente al arte ampuloso y en notoria contestación al sistema del arte y su función mercantilista. (Su trabajo creativo viene de la pregunta, desarrollando un lenguaje entre la realidad y la opacidad e instalada en un significativo lugar entre la aparición y la disolución). Fragmentos vinculados a su geografía emocional,

¹ Handke, Peter: “El año que pasé en la bahía de nadie: un cuento de la época actual”. Alianza Editorial, 1999. p. 37

social, cultural. Construye con ello “sistemas “ como metáfora del conjunto: están presentes el sentido de la vida, la tecnología, la civilización, las urbes, lo telúrico, el arte, los símbolos; pliegues en lo que se mezcla la ensoñación y la mirada realista, la búsqueda de ciertos anclajes y la contemplación o la lejanía de todo ello.

En *Camisetas, pistolas de plástico, trompeta y algunas cosas más*, analiza la red de recorridos e intersecciones, de obstáculos y choques que constituyen el campo de nuestra percepción. Pasearse a través de las cosas está unido a un estado personal de placer. Su método de trabajo en esta pieza sigue el sendero de fantasías privadas que recuerdan los sueños del niño que se enfrenta a la visión de un mundo de encuentros íntimos con objetos y personajes inexplicablemente seductores... Un proceso subjetivo en el que afloran otras propiedades trazadas por la estructura del deseo, que tiene el objetivo de salvar la distancia que separa el lenguaje de la experiencia codificada, (como el poder de engrandecerse o empequeñecerse) abriendo el campo hacia una poética de la relación con los objetos. “La historia del arte nos presenta numerosos ejemplos en los que se produce esta yuxtaposición de tiempos en un mismo espacio de representación, desde los retablos medievales hasta el cómic. En otros casos, se representan distintos acontecimientos como si tuvieran lugar en un único espacio pictórico. A veces se describían en una pintura hechos que conforman una historia pero que están separados en el tiempo. La mayoría de las veces el tema de la pintura se convierte en una excusa para mostrar varias microhistorias distintas como por ejemplo, en la obra de *El Bosco* y Pieter Brueghel”.²

El goce proviene del poder que la posesión despierta, rodeando con un círculo mágico al objeto. La singularidad de cada elemento lo equipara a un ser, aún marcado por la emoción en el momento de su aparición; también contempla la posibilidad de la sustitución indefinida, y del juego. Se compone como una combinación azarosa, un juego de cartas que cada cual podría barajar, cortar o repartir. Desde este punto, estaríamos en condiciones de construir una historia sin principio ni fin.

En este sentido los objetos parece que no tienen significación estable y reenvían al sujeto a una subjetividad inevitable. Y al desplazar la atención del objeto al sujeto mismo, nos vemos obligados a crear una identificación con algo a partir de lo cual reinventamos una emoción privada y múltiple: nosotros mismos.

El objeto es una forma de arte sin substancia, lo que tomamos son las cualidades que surgen de las cosas al colisionar con ellas, y poseerlas pasa por habitarlas... Las cosas no son más que el rastro matérico de todos estos gestos; sencillamente se trata de síntomas del transcurso, recomponemos a través de ellos todo el resplandor y el peso del mundo.

“El sujeto receptor es un objeto del mundo sumergido en las influencias objetivas. Receptor de un lugar, emisor de todos los ángulos...” dice el texto de Lucrecio.³

² Manovich, Lev. “El lenguaje de los nuevos medios de comunicación”. Paidós Ibérica, Barcelona, 2005, p. 399.

³ Lucrecio. “De rerum natura”. Universidad Simón Bolívar. Caracas, Venezuela, 1988.

Hay un dolor experimentado en la inconsciencia de cada objeto, pero lo que las formas tienen de trascendente, lo artístico en general, es un gesto, un matiz, que las trasciende al ese habitar porque el gesto de la obra señala los deseos nunca alcanzados; como tesoros en un cofre, indescifrables para aquel que desconoce las claves. El sentido "aleatorio" de los objetos alzados en la pared aluden al espacio social del hombre y a la memoria más íntima; una manera de contemplar al ser humano y a sí mismo, minimizado. En cierta medida, un autorretrato, para conducirnos a un lugar más analítico: nuestra relación con el espacio-tiempo y como consecuencia, nuestro miedo al vacío, a la nada, a la muerte.

Un reducido pero elaborado ajuar que amontona detenimiento, como universo de acontecimientos y que funciona como material palpable otorgando a la composición las cualidades corporales y sensoriales del arte; y la mente infiltrándose en lo material en pos de la huella.

Se adentra en lo que huye y se esconde, en el interior de lo cotidiano, en lo invisible e indivisible de los días. Un magnífico desorden que transporta como escenario: el hábitat que construye y le construye, lo que nace y lo que se hace no se diferencian en su propia presencia. Son lugares para asomarse y resistir. Esos puntos luminosos como relámpagos que se señalan a sí mismos, estrellas de diferentes intensidades conformando zonas de imposibles ángulos.

Viera se ha establecido en un territorio crítico con la representación y ha determinado con las imágenes una relación de-constructora, aplicando un humor iconoclasta como vehículo apropiado para plantear las contradicciones que se generan en la acumulación de imágenes y simultaneidad de lenguajes en la realidad visual cotidiana. Este entrecruzamiento de niveles que generan las imágenes desemboca en un placer de la experiencia corporal cuando se proyecta en la imagen, movimientos performativos que han rebasado su marco físico y aparecen fragmentados proyectando al artista como sujeto-objeto e interviniendo sobre las formas con una narración mínima.

Las acciones se proyectan para transferir la imagen, la identidad y el cuerpo en otra superficie o dimensión, entre el mundo de lo virtual y lo real, lo sintético y lo orgánico, entre la permanencia y la velocidad. Un cuerpo propio que pasa a ser un cuerpo social y colectivo.

Los objetos que recopila no quieren caer en excesivas evidencias, debemos descubrir la historia tras cada elemento intervenido con su correspondiente acción, puesto que la consciente ausencia de una mayor contextualización provoca que perdamos cierta información, pero permite que seamos capaces de reconstruir una disposición que deja al descubierto un discurso expositivo neutro. Los objetos son mostrados con cierta distancia a través de una intersección entre la evidencia y la no explicación que provoca en el espectador un posicionamiento frente a cada uno de ellos, que negocian con una memoria activa.

Esa negociación hace que el planteamiento de distintas posibilidades sea parte del proceso, sus piezas permanecen abiertas; como lugar tenso de una evolución que no tiene fin: hablan de identidad, de construcción cultural, de estructuras de poder desde donde también reflexiona sobre el objeto social y cultural.

Todo un ágil juego de equivalencias entre el yo, la comunidad, la esfera cultural y el cosmos; iconos de la cultura y crítica a la vez, como las más depuradas expresiones colectivas del mundo occidental. El intento abrazador de quien intenta un viaje en el que se alberga la identidad propia y la de todos. El juego de espejos en que se ha convertido la globalización.

Gregorio Viera analiza la iconografía asumida por la cultura de masas y cómo el pasado es consumido y producido. Trabaja con la memoria y con esas imágenes construidas, un archivo abierto, un espacio de posibilidades, de construcción. Con ello cuestiona la idea de "lugar común" y hace una aproximación babilónica a los rastros de la cultura occidental observando la multiplicidad de miradas que esconde cualquier imagen contemporánea. Modos de fe que ya analizara Pedro G. Romero en el *Archivo FX* (un anti archivo, sin control).

Cuando era pequeña tenía pósters de Frank Zappa y Bob Dylan heredados de mi hermano, y también estaba el rostro de Marilyn, entre otros. Intentando descubrir quiénes eran supe que estaban en vinilos y carteles. El equipo de música y el cine hacían que nos comunicásemos con ellos.

Se supone que lo único que debe interesarnos de los creadores es el legado de su obra y pensamiento. Pero todos esos universos de sensaciones provocadas por estos personajes y los sentimientos que describen, el lenguaje con el que explican teorías o arte se desarrolla a partir de una continuidad, en principio, real, y más tarde simbólica.

En tanto que los humanos crecemos en número, y a medida que atravesamos este paisaje sorprendente, es difícil que en el recuerdo quede anclado de forma especial algún personaje o rostro. Pero cuanto mayor es la masa de habitantes tanto mayor es la necesidad de un definido rasgo individual. Ésta ha llevado a la creación del genio artificial al cual se le adjudica la función de simular, reafirmado por los medios publicitarios. A ellos se les consagra un culto especial. La figura del *star-system* nos llega como un elemento sólido, ellos son entonces las estrellas fugaces. En realidad el *rock*, el cine, la política, el deporte y sus respectivos iconos no dejan de representar el imaginario de una vida hipotética. Los héroes habituales del ideal colectivo son la representación necesaria para compensar una profunda dislocación moral. Desde esta perspectiva de facilidades tecnológicas, en la que cualquier hecho parece inmediatamente engullido por el *real time* de la información, la silueta del Ché, su puro y su sonrisa, su figura ideal, aparece como un mundo inaprensible y legendario. En realidad, más vinculado a lo cinematográfico o turístico que a la realidad. Así, los héroes de antaño se agolpan ante nuestros artefactos tecnológicos. Cuanto mayor es la inconsciencia de la que nos rodeamos a diario, mayor la potencia que se ha de vender concentrada en las deidades del ocio, que tienen que ejercer un papel de fascinación. La estrella mediática le da aspecto humano y rostro, aparentemente vivo y ligado a la vida, a la carrera del consumo a que se nos invita. Ella es el soporte vital de la publicidad, y al mismo tiempo, de la despersonalización y frustración, puesto que se delega en ella la encarnación de las vidas que no vivimos. Hay ahí una trágica escena: la contradicción de engordar un mito de intensa vitalidad que está dirigido a la desaparición. En realidad, trampa mortal, ya que el público tiende a destruir y sustituir a sus personajes favoritos.

“(…) El objeto que fue espectacularmente prestigioso se torna vulgar en cuanto entra en la casa de un consumidor, porque en ese mismo momento entra en las casas de todos los demás consumidores. Revela entonces (...) su pobreza esencial, que procede de las miserables condiciones de su producción. Y para entonces ya ha aparecido otro objeto que se ha convertido en justificación del sistema y que exige ser reconocido.”⁴

Por eso todo héroe actual puede y debe vivir la plenitud del éxito social sin tener que dominar ninguna disciplina en particular. Ciertamente, si el estrellato contemporáneo está basado en la primacía de la mediación sobre el contenido, no hay ninguna razón para que un actor no sea presidente, para que el modelo no cante o se haga presentador. De hecho el famoso no tiene por qué mantener un discurso propio, se limita a interactuar en el orden servido.

Esto postula una relación cercana con el poder, al que se le atribuye capacidad para controlar, subvertir o fagocitar el mundo y sus identidades. Gregorio Viera investiga sobre el objeto en relación al arte, símbolo y poder, de modo que estas intervenciones pueden ser leídas como un conjunto de discursos sobre sus límites borrosos, puesto que ello atañe a una parte incrustada en el sentimiento y en lo lúdico. Argucias (de la razón imperialista) con las cuales analizar las culturas políticas, sujetos periféricos y el vampirismo conceptual. Las respuestas “políticas” que sugiere el uso de estas estrategias apuntarían a un duelo por la representación simbólica y de creación de nuevos mitos y figuraciones alternativas.

De hecho, sus propuestas son la reproposición de un escenario que es tan estético como ético. La estética elabora un anti-objeto por un proceso que implica la confrontación, contraste y lucha entre el orden establecido (a veces por la propia industria cultural) y el de la poesía de las cosas olvidadas. Porque el destino de las cosas, desde el punto de vista de lo que los hombres proyectamos en ellas es, precisamente, el ser olvidadas. Así, este trabajo se halla en el trascender simbólicamente construido de los acontecimientos de los objetos producidos y existentes; se exceden a sí mismos puesto que descubren el lado secreto, invisible y clandestino de un orden de la realidad del que se debe partir para afrontar sus propios problemas.

Queda un pequeño resquicio para balbucear las palabras ocultas bajo los objetos o para trazar el frágil dibujo que dibujar pueda el propio acto de la mirada, no para apresar la imagen, reflejarla o sustituirla, sino para descubrirla. Para hacerla visible sin sucumbir bajo el aluvión de imágenes, sino ver dibujando, dando palabra a los objetos. En esta civilización tecnológica, el dibujo y la palabra son formas radicales en el terreno de la representación visual; como el núcleo primario de plasmación de ese universo de la imagen. Aunque se nos borre, pese a que su reflejo se hunda en las sombras, es preciso contemplarla... Un sentido cíclico del lenguaje en cuanto narración continua, sin principio ni fin y que ejemplifica la idea de permanencia en un eterno presente. Como en un movimiento continuo con vuelta siempre al inicio: no se crea, no se destruye, se transforma.

GOPI SADARANGANI

Comisaria

⁴ Debord, Guy. “La sociedad del espectáculo”. Pre-textos, Valencia, 2002. p.71.



ALGUNAS COSAS - SISTEMA 1 (DETALLE - REGADERA) - VIDEOINSTALACIÓN (2012)

BITÁCORA DE UN VIAJERO INMÓVIL

RODRIGO ALONSO

EL VIAJE DEL (ANTI)HÉROE

Por algún extraño motivo, en el imaginario social, los viajes se identifican con el mero desplazamiento entre puntos geográficamente alejados. Con seguridad, las agencias de turismo tienen alguna responsabilidad en este hecho, aunque el diccionario de la Real Academia Española no ayuda a cuestionarlo cuando sostiene que viajar es “trasladarse de un lugar a otro, generalmente distante, por cualquier medio de locomoción”.

Sin embargo, la cultura occidental ha construido una noción muy diferente de esa actividad a lo largo de los siglos. En la épica y la tragedia, el viaje del héroe (uno de los topos más recurrentes de la literatura clásica) representa una suerte de travesía de transformación interior, la ocasión para comprender mejor los propios prejuicios y valores a través de la confrontación con un mundo donde estos funcionan de manera diferente o directamente no tienen cabida. El viaje encarna un tiempo para la introspección, la autorreflexión o el reconocimiento, un período para poner a prueba ideas, suposiciones y hasta emociones que parecían incuestionables. Luego de su travesía, el héroe *nunca* es el mismo; conocer otras realidades lo dota de una nueva fortaleza, no ya del cuerpo sino del espíritu, que le permitirá comprender su entorno desde una perspectiva renovada.

Aunque nuestra época no abunda en héroes ni en relatos heroicos, el arte ha mantenido esa capacidad para estimular las reflexiones y los cuestionamientos del viaje interior, sin la necesidad de un desplazamiento real. En sus mejores momentos, la experiencia estética logra descentrarnos, arrojarnos fuera de nosotros mismos, proponernos universos alternativos donde nuestras relaciones con la realidad, la cotidianidad y los demás se ven dislocadas, al punto de obligarnos a repensar nuestra posición en el mundo. La creación artística abre caminos en el terreno simbólico, plantea recorridos a través de los sentidos de las palabras, las imágenes y las cosas, y al hacerlo, promueve un deslizamiento sensorial y espiritual transformador, principalmente cuando los itinerarios divergen de nuestras expectativas, señalan territorios inexplorados o simplemente se desvían de los senderos habituales.

Como afirma Jean Baudrillard¹, la fotografía, el cine, y más tarde la televisión, el video y el ordenador, introducen en la experiencia cotidiana del siglo veinte la paradoja del *viaje inmóvil*. A través de estos medios es posible llegar a lugares alejados sin desplazamiento alguno; es el mundo quien se aproxima ahora, traducido en imágenes y sonidos fascinantes. Pero si para el filósofo francés esto provoca la paralización del espectador atrapado en la seducción audiovisual, de la mano de los artistas ese efecto puede ser subvertido mediante estrategias formales como la dislocación o el extrañamiento, capaces de movilizar sus habilidades analíticas y críticas.

El universo audiovisual de Gregorio Viera está plagado de este tipo de viajes inmóviles. A través de situaciones mínimas, el artista nos introduce en un cosmos dinámico, alocado, en transformación permanente, cuya lógica no es del todo comprensible pero tampoco impenetrable. Su continuo recurso a la repetición y el humor genera una atracción hipnótica que nos invita a prolongar la mirada y a sumergirnos en los vericuetos de unas acciones aparentemente sin sentido que nos obligan a ejercitar nuestra capacidad inventiva, a fin de proponer una razón, aunque sea provisoria, para lo que en ellas sucede.

Una de sus instalaciones, *Algunas cosas. Sistemas 1 & 2* (2012), está conformada por un conjunto de objetos estáticos sobre los que una proyección ubica al propio artista realizando actividades insólitas. Estas acciones tienen un carácter reiterativo; algunas narran un pequeño relato, otras muestran algún movimiento sin un principio ni un final aparentes. A veces se establece una suerte de lucha con el objeto en cuestión; en otras simplemente se lo habita de manera original o extravagante, trastocando su funcionamiento habitual.

Una y otra vez, el artista, devenido en diminuto antihéroe de una galaxia de utensilios *extrañados*,² emprende la titánica tarea de arrancar a los objetos de la comodidad de sus operaciones obvias y desviarlas hacia otras posibles, diferentes, inventadas, que desvelan la magia de lo cotidiano cuando deja de ser familiar. La labor parece a primera vista infructuosa, pero no es en el mundo objetual donde deben buscarse los resultados, sino en la sonrisa cómplice del espectador. En la medida en que éste participa de ese universo paralelo donde el sentido de las cosas ha perdido su rigidez, la obra ha triunfado.

En un neón de Bruce Nauman de 1967 se lee que “el verdadero artista ayuda al mundo al revelar verdades místicas”.³ El objetivo de Gregorio Viera es quizás menos ambicioso, pero no se encuentra muy alejado del pregonado por su colega norteamericano. Porque en su proceder, en su juego aparentemente inocente, cuestiona cierta *mitología* de los objetos, en el sentido marxista del término; es decir, pone en tela de juicio la *naturalización* de propiedades que han sido históricamente determinadas por la sociedad capitalista.⁴ Al revelar otros usos, al poner al descubierto la rutina mediante su desnaturalización, quizás no alcance las alturas del misticismo naumaniano pero probablemente está ayudando al mundo, o por lo menos, a su mejor comprensión.

¹ Baudrillard, Jean. “La transparencia del mal”. Barcelona: Anagrama, 1991.

² En el sentido del extrañamiento brechtiano.

³ La pieza pertenece al Museo de Arte de Filadelfia.

⁴ Este concepto se aproxima también al desarrollado por Roland Barthes en su famoso libro “Mitologías” (México: Siglo XXI, 1980).

Otra pieza de Viera, *No se crea, no se destruye, se transforma* (2012), vuelve a estructurarse a la manera de un viaje inmóvil. Aquí es una serie de fotografías la responsable de inducir el tránsito a través de imágenes y objetos. Como si fueran los fotogramas de una película, las tomas se ordenan de forma tal de construir un relato basado en un principio de equivalencias, que va de una idea a su comercialización, de un producto con valor estético a otro con valor de cambio. Nuevamente, creación artística y sociedad de consumo entran en una relación problemática pero inevitable. Su interacción impregna una travesía que no se limita al caso específico representado, sino que se filtra al mundo en el que vivimos, impulsado por una maquinaria económica que oscila incesantemente entre un extremo y el otro.

LA SEGURIDAD DE LOS OBJETOS

Los trabajos de Gregorio Viera parten, casi sin excepción, de su relación con objetos banales, incluyendo muchas veces a su propio cuerpo e imagen en esta categoría. En sus inicios, la *performance* fue el medio ideal para vehicular ese tipo de relaciones; hoy lo hace preferentemente a través del vídeo y las instalaciones, aunque el componente performático no ha desaparecido. Según el artista, “los objetos se integran en nuestras vidas y van formando parte de nuestra subjetividad y nuestra memoria (...) De alguna manera, en estos objetos convergen, desde diferentes perspectivas, deseos, necesidades, miedos, odios y afectos, como conductos posibles para ir conformando nuestra propia identidad”.⁵

Como se deduce de esta apreciación, los objetos que utiliza Viera no son meras entidades del mundo físico. Por el contrario, están dotados de una dimensión psicológica en la que debería poder identificarse algo de su poseedor. Sin embargo, debido al uso habitual y repetitivo al que suele someterse, no hay en ellos una huella real de sus usuarios sino más bien una marca estereotipada de la sociedad que determina sus utilidades y valores. Por detrás de los objetos no hay un verdadero sujeto, sino un sistema que produce subjetividad a través del uso disciplinado y limitado de las posibilidades de aquéllos.

Ante esta constatación, el artista plantea una serie de estrategias tendentes a trastocar la naturaleza habitual de las cosas y liberar su capacidad para albergar lo inesperado, lo insólito, lo imposible, la imaginación. Operando sobre ellas como un pequeño diablillo molesto, extrae de cada una un acontecimiento que las demuestra capaces de proyectarse más allá de sus funciones normales. Así, un retrato puede ser un antirretrato, dos revólveres pueden propiciar el descanso, o un zapato puede transformarse en un escondite o un refugio.

Ningún objeto está obligado a ser lo que se supone que es. Siempre es posible descubrir un uso alternativo, una funcionalidad extravagante, una finalidad absurda, incluso para aquello que nunca pensamos que podía cambiar. El secreto está en mirar el mundo con otros ojos, en buscar y promover otras aproximaciones a la cotidianidad que estimulen la creatividad y la imaginación. Para este fin, Viera recurre a dos instrumentos ampliamente utilizados por los teóricos situacionistas: el *juego* y el *desvío*.

⁵ Declaración del artista

En el ensayo *Problemas preliminares a la construcción de una situación* se establece: “El funcionalismo, que es la expresión necesaria del avance técnico, intenta eliminar totalmente el juego en nuestra época, y los partidarios del diseño industrial lamentan la perversión de su actividad por la inclinación del hombre a jugar (...) La única salida progresista es liberar de forma amplia la tendencia a jugar”.⁶ Para los situacionistas, la capacidad lúdica forma parte de las herramientas más auténticas que posee el ser humano para modelar su realidad inmediata. El juego no debería ser una actividad pasajera ni escapista, sino un instrumento para enfrentar el mundo de manera original y creativa. “Desde la perspectiva histórica –sostienen en otro lugar– el juego (la experimentación permanente de novedades lúdicas) no se presenta en absoluto al margen de la ética y de la cuestión del sentido de la vida”.⁷

Por otra parte, el desvío aparece como un procedimiento para superar la habitualidad mediante desplazamientos que trasladan a los objetos, espacios, actitudes y acontecimientos de la vida cotidiana a nuevos escenarios donde pierden su sentido ordinario y cobran otros nuevos. En este tránsito hacia su nueva situación aparecen cualidades ocultas, posibilidades imprevistas, potencialidades latentes, que al hacerse perceptibles, ponen de manifiesto formas alternativas de concebir su naturaleza y realidad social.

Juego y desvío son procedimientos creativos habituales en la obra de Gregorio Viera. En *Break-fast* (2008), por ejemplo, la rutina del desayuno es la base de una composición musical creada a partir de los sonidos eventuales producidos durante la preparación y el consumo de esa primera comida del día. *Re-bodies* (2009) presenta un conjunto de cuerpos aberrantes obtenidos mediante la combinación de diferentes fragmentos corporales, que se ubican a medio camino entre el grotesco, la abominación y la risa. En la performance *Striptease* (2009), el artista juega con la literalidad desviada de ciertas palabras que describen prácticas sexuales llevándolas hasta el absurdo, como cuando toca con dificultad una trompeta frente a la frase “*amateur blowjob*”.

La referencia a las teorías situacionistas no es de ninguna manera gratuita. Una de sus piezas, que presentó como performance y video, se basa en *La sociedad del espectáculo* de Guy Debord⁸ (*Me río en tu cara porque soy tu amigo*, 2005). En la versión para video, Viera, vestido de payaso, hablando groseramente y bebiendo de forma escandalosa, recita a cámara las tesis principales del mencionado ensayo, advirtiendo sobre el lugar de la realidad y la representación en la sociedad de consumo generalizado de imágenes. El personaje del payaso se encuentra por completo desplazado de su habitual función lúdica, causando una extrañeza que descoloca al espectador. En la versión performance, el artista, vestido de traje, baila con un muñeco frente a un dispositivo en circuito cerrado que emite la danza en una pantalla detrás de los bailarines. En un momento, Viera se retira del escenario, pero sus pies siguen bailando en la proyección: así, el mundo de las imágenes, emancipado, pone de manifiesto el artificio de la representación.

⁶ IS, “Problemas preliminares a la construcción de una situación”, en *Internacional Situacionista*. Vol. 1. La realización del arte. Madrid: Literatura gris, 2001.

⁷ IS, “Contribución a una definición situacionista del juego”, en *Internacional Situacionista*, op.cit.

⁸ Debord, Guy. “La sociedad del espectáculo”. Buenos Aires: La marca, 1995.

La figura del payaso en *Me río en tu cara porque soy tu amigo* llama la atención sobre otro de los recursos frecuentes en las obras de Gregorio Viera, que es igualmente una forma extrema del desvío: la ironía. En *Camisetas* (2012), un conjunto de prendas exhiben personajes, rostros e iconos gastados por el *merchandising* con una frase que los unifica: *I am a thing. I am successful* [Soy una cosa. Soy exitoso/a]. Evidentemente, en una sociedad mercantil no puede haber mayor logro que el de transformarse en un producto y estar listo para ser consumido. Pero esa sociedad es por completo *indiferente* a su objeto del deseo. La sucesión ininterrumpida de las imágenes, perfectamente intercambiables, nos dice más bien que es la economía del consumo la que ha triunfado al reemplazar la realidad con una batería de seres sin espesor que alimenta la necesidad permanente de victorias artificiales.

PEQUEÑOS TEATROS DE RESISTENCIA CRÍTICA

Hacia finales de la década de 1960, cuando la aparición de las cámaras Sony Portapack hace que tecnología del video sea ampliamente accesible, son los artistas de la *performance* los primeros en acercarse a ella. Aunque ya disponen del cine para registrar sus acciones, el nuevo soporte les brinda algo que el celuloide no les ofrece: inmediatez. El video les permite corroborar enseguida si una acción ha sido grabada de manera correcta, a diferencia del cine, cuyo proceso de revelado impone una espera indeseable. Más aún, la utilización de un circuito cerrado de video los faculta a verificar el desarrollo de la *performance* en el mismo momento en que se imprime sobre la cinta magnetofónica. Así, video y *performance* comparten el *tiempo real*, que en esos días se enarbola como resistencia a la creciente mediatización de la vida cotidiana.

La confluencia sostenida de esos dos géneros da lugar, en un breve lapso, a la aparición de la *videoperformance*, un tipo especial de acción pensada exclusivamente para su registro en cinta magnética y su recepción en una pantalla. El público ya no se conecta con el devenir del acto en vivo sino con su reproducción electrónica. El desplazamiento debilita la identificación con el *performer* pero, en los mejores casos, potencia la distancia crítica; ahora, el espectador no comparte el instante vital de su *alter ego* en la escena, sino que es un observador distante con mayores oportunidades para ejercer sus facultades analíticas.

Gregorio Viera utiliza la videoperformance en este sentido. En *Accumulation* (2011), por ejemplo, lo vemos descargar el contenido de sus bolsillos sobre una mesa hasta vaciarlos por completo. La acción es voluntariamente monótona y repetitiva, lo que desplaza el interés desde su figura hacia los objetos. Cuando esto sucede, se hace evidente el carácter irracional de la mayoría de los elementos extraídos (un tomate, una guirnalda de fiesta, un martillo, un modelo humano para dibujar, una zapatilla, etc.) y con ello la absurdidad de la propia acumulación.

La videoperformance tiene su correlato en otro formato que Viera utiliza con frecuencia: la *performance* con proyección de video simultánea. En este caso, muchas veces se permite jugar con la oscilación entre identificación y distanciamiento, como en la mencionada escena de *Me río en tu cara porque soy tu amigo* cuando, tras el momento en que el público se encuentra absorto en la danza del personaje vestido de traje y el muñeco, la pantalla exhibe el artificio de aquello que parecía un registro en tiempo real.

La relación de video y performance cobra un nuevo giro en una pieza singular, *Movie Set [We Know You Are in the Museum]* (2011). Aquí, el artista realiza un conjunto de acciones para dos cámaras en una sala de un museo, mientras el público lo observa. Con soltura, encarna diferentes personajes, corre, gesticula, se congela en poses desopilantes, plantea situaciones incomprensibles. Sólo al final todo cobra sentido: un video muestra las mismas acciones pero en otro orden, editadas, conformando una perfecta línea argumental. El público ha sido testigo de la grabación de una película, pero sólo es conciente de ello cuando ésta se proyecta. El dispositivo performático no había sido planeado para ofrecerle un espectáculo sino para engañarlo: el espectador no era un observador sino el *target* de toda la representación; de hecho, el subtítulo de la pieza ya lo establecía.

Movie Set [We Know You Are in the Museum] llama la atención, asimismo, sobre el particular estatuto del relato en las obras de Viera. Éste no siempre acarrea una narración: a veces funciona como un señuelo. La gente está acostumbrada a que le cuenten historias, podría decirse incluso que las reclama cuando se enfrenta a un producto audiovisual. Pero ese deseo del espectador se encuentra muchas veces con las intenciones divergentes del artista. En *Cabezas y palabras* (2008), Viera solicita a diferentes personas que reflexionen frente a una cámara sobre lo real, lo no-real y la significación o utilidad del arte; luego edita el material registrado dejando únicamente los momentos de reflexión previos a la respuesta, y selecciona frases que superpone sobre las imágenes de manera aleatoria. De esta forma, hay en todo momento una promesa de relato sobre temas trascendentales, pero que de hecho nunca se consuma.

El relato puede funcionar como un señuelo incluso si es perfectamente comprensible o evidente. Así es como aparece en *Algunas cosas. Sistemas 1 & 2*. Cada objeto ubicado sobre la pared es habitado por una microhistoria interpretada por el artista, que en principio no presenta ninguna dificultad para su comprensión. En una de ellas, Viera orina en el interior de un recipiente desde una repisa; una regadera arroja agua sobre aquél y crece una planta cuyos frutos son cabezas del artista. En otra, unos soldaditos de juguetes disparan sobre un dibujo de él que se desarma ante el empuje de la artillería. En otra, un personaje se aferra a un globo terráqueo intentando no caer. En otra, una linterna sirve de soporte al artista, y en otra más, éste introduce objetos en una cámara de Súper-8 como si se tratara de un horno o una estufa.

Cada una de estas historias es un universo en sí misma, un sistema cerrado con una argumentación precisa, por más desconcertante o absurda que parezca (es interesante notar cuán relacionadas están con los microrrelatos que el artista desarrolló como parte de la compañía Vakuuum, en los inicios de su carrera). Sin embargo, ellas son la carnada que atrae la mirada del espectador hacia otro hecho acaso más relevante, aunque no del todo evidente en primera instancia: que su desarrollo se verifica sobre el desvío o la resignificación de unos objetos banales, cotidianos, que en la vida diaria poseen un uso o finalidad distintos a los que están siendo sometidos en esta videoinstalación. Al hacer un uso diferente al preestablecido en la funcionalidad habitual de los objetos que utiliza, el artista está señalando la posibilidad de dotar al mundo de un nuevo sentido; concretamente, está transformando la realidad.

En su libro *La invención de lo cotidiano*,⁹ Michel de Certeau estudia cómo la alteración de los usos de los objetos, de las habilidades y de las prácticas cotidianas, puede conducir hacia la modificación material y política de los productos sociales y culturales, abriendo el camino a posicionamientos que van desde la innovación creadora a la resistencia crítica.

Inspirado en las teorías situacionistas, el filósofo francés demuestra que el desvío puede ser una práctica transformadora que convierta al consumidor en un productor activo. Variando el empleo de las cosas desde sus usos admitidos hacia otros no previstos, el usuario posee la capacidad para reconducir el universo material con el que interactúa hacia campos diseñados por él mismo según sus deseos o necesidades. Aunque esto no siempre suceda, la posibilidad de que así sea es suficiente para considerar sus potencialidades vitales, sociales y políticas. En la teoría *decerteauiana*, el desvío es una táctica, un modo de actuación del que no domina un lugar y, por tanto, sólo puede proceder valiéndose de los resquicios abiertos en territorios ajenos. Se comporta como una astucia, como el aprovechamiento de una ocasión o de una oportunidad a través de la cual se cuelean unas prácticas y unos sentidos imprevistos, fuera del control de quienes diseñan instrucciones precisas para operar en el mundo.

Si se observa con detenimiento la instalación *Algunas cosas. Sistemas 1 & 2*, todos estos elementos se verifican a la perfección. La utilización desviada de sus componentes plantea formas alternativas de relacionarse con ellos que dan paso a nuevos modos de comprender la realidad. A través de sus acciones, el artista pone de manifiesto que las cosas no poseen una única funcionalidad, sino que es posible emplearlas de otras maneras, trastocando la naturalidad de sus usos establecidos. En este proceder, existe una clara resistencia a aceptar el mundo tal cual es, y una voluntad igualmente evidente por ensayar formas de vida diferente, experimental. Para esto, Viera construye lo que en cierto lenguaje militante se denomina *zonas temporalmente autónomas*.¹⁰ Cada situación es una de ellas; allí todo está permitido, y la imaginación se convierte en una herramienta para la transformación de lo real.

Pero al mismo tiempo se produce una consecuencia alentadora, una suerte de efecto secundario que refuerza aún más las potencialidades de la obra. Porque si el artista puede cambiar el mundo con su imaginación, si puede encontrar nuevos usos para las cosas que nos rodean, si puede transfigurar la realidad con sólo plantear una nueva lógica al funcionamiento de los objetos, ¿por qué no podría hacerlo el espectador?

A través del juego, el desvío y la invención artística, Gregorio Viera pone en evidencia que la transformación de la vida cotidiana no es una cuestión de poder, sino de *agenciamiento*. Cualquiera puede llevarla a cabo en la medida en que se lo proponga. Aunque los artistas son siempre unos faros que iluminan caminos y proponen rumbos, es claro que esos senderos pueden ser andados por cualquier persona con la voluntad para hacerlo. El recurso a los objetos banales y las acciones simples facilita la tarea de concienciación que puede movilizar al espectador a construir una lógica diferente para los universos con los que interactúa día tras día.

⁹ De Certeau, Michel. "La invención de lo cotidiano". México: Universidad Iberoamericana, 1999.

¹⁰ El concepto pertenece a Hakim Bey, y fue presentado originalmente en 1991.

MIRAR A LOS OJOS

Entre los recursos que componen la caja de herramientas de Gregorio Viera, el humor es uno de los más recurrentes. La mayoría de sus trabajos poseen un costado burlón que establece una retroalimentación inmediata con el público. Como el juego, la risa es una actividad básica del ser humano, una expresión genuina que puede generar complicidad, distensión, atención o participación activa, según se requiera.

Las formas en que este humor aparece en sus obras no son siempre las mismas. A veces se presenta mediante situaciones absurdas; otras, en el exabrupto de una carcajada; otras, como una sutil ironía. Pero en casi todos los casos, el trasfondo del acontecimiento jocoso está ocupado por un pensamiento crítico cuya seriedad es inobjetable. En ninguno de sus trabajos el humor es un fin en sí mismo. Su aparición va acompañada siempre de una reflexión sobre el mundo que con frecuencia es abordado desde su perspectiva material capitalista.

Viera es un analista crítico de la sociedad de consumo y de todas sus nociones, hábitos y valores derivados. Su insistencia sobre los objetos, siempre comerciales y representantes de esas ideas y prescripciones, demuestra hasta qué punto se trata de un planteamiento sistemático y continuado en el tiempo, que encuentra nuevas formas de expresión cada vez.

Pero los objetos no se reducen exclusivamente a su valor comercial; poseen además, como dijimos, unas dimensiones psicológicas y simbólicas en las que pueden leerse algunos síntomas de la sociedad que les ha dado existencia. Aunque están destinados al intercambio, ocultan en realidad unas interacciones sociales problemáticas, la pauperización de la vida comunitaria, la superficialidad, el miedo, e incluso la soledad.

En la performance *No mirar a los ojos* (2000), el artista explicita este diagnóstico como en ninguna de sus otras producciones. Lo hace a través de un monólogo contundente, que pone en palabras propias sus ideas principales sobre la cuestión:

“Te levantas a la mañana, con la lengua pegajosa, te asomas a la ventana, pones música (...) sales a la calle y te encuentras a la vecina que te dice: buenos días. Y tú le dices: buenos días. La señora sigue su camino y tú sigues el tuyo. A la semana siguiente vuelves a levantarte con la lengua pegajosa, te asomas a la ventana para ver la grúa plantada desde hace más de un año frente a tu casa, pones música (...) sales a la calle, y vuelves a encontrarte a la vecina, que te dice: buenos días. Y tú le dices otra vez: buenos días. El mundo ha dado una vuelta entera, y ella sólo espera oír de ti un: buenos días. Mi vecina y yo hemos encontrado la metáfora perfecta, buscada desde hace siglos por los filósofos, por los pensadores: el *movimiento inmóvil*. Una vuelta completa para volver al mismo e insípido punto. (...) Las personas que tropezamos por todas partes, porque nuestra cabeza es una línea y la superficie del mundo una deformación, renunciamos, señora, tenemos que estar solos. Cuando nos levantamos por la mañana vemos que nada nos interesa. Por eso no nos decimos nada, señora. Nos levantamos y vemos que nada, nada nos interesa. Y hacemos esa comprobación sin interés, porque nada nos puede interesar. Tenemos

miedo de lo que hacemos, como tenemos miedo de lo que no hacemos. Continuamente damos vueltas, nos dormimos y nos levantamos envueltos en la falta de interés y con miedo, señora, siempre, siempre con miedo”.¹¹

El tono grave de estas afirmaciones contrasta con las hilarantes presentaciones de sus trabajos recientes. Pero en el fondo, se encuentra subyacente en muchos de estos. Los personajes que protagonizan sus vídeos dan vueltas sin cesar, vuelven siempre al mismo sitio, en un movimiento que puede ser risible pero también es angustiante. Son los habitantes de un círculo vicioso sin escapatoria evidente, condenados a la monotonía y la repetición. En algunas piezas, Viera toma como referencia una frase atesorada desde sus primeras representaciones escénicas: “trabajo mucho, para ganar dinero, para comprarme cosas que luego no puedo disfrutar porque trabajo mucho para ganar dinero, para comprarme cosas que luego no puedo disfrutar...”.¹²

Por otra parte, la incomunicación aparece también como un tropo recurrente. Los pequeños personajes de *Algunas cosas. Sistemas 1 & 2*, viven aislados sobre las superficies de sus objetos, que son al mismo tiempo una plataforma de lanzamiento para sus acciones y una prisión. En las performances y los vídeos encontramos con frecuencia a seres con máscaras o capuchas, y situaciones colectivas en las que no se produce ningún tipo de comunicación. *El tiempo perdido* (2007), por ejemplo, nos muestra al artista desdoblado en tres entidades que realizan acciones alrededor de una mesa redonda, pero sin relacionarse entre sí. Sólo los objetos actúan de mediadores en esta reunión tripartita fundada en el silencio.

Este trasfondo crítico es uno de los factores de mayor coherencia a lo largo del trabajo artístico de Gregorio Viera. Su presencia evita que éste se transforme en un mero divertimento, y lo habilita para actuar como estímulo para la reflexión y la movilización.

Porque no hay en la obra del artista ninguna intención negativa o paralizante. Por el contrario, el humor es un vehículo inigualable para transitar por esas observaciones punzantes con soltura, pensando en posibles alternativas o soluciones para los problemas que se esgrimen en ellas. En sus trabajos, el público siempre está envuelto en un diálogo productivo y es animado a intervenir, aunque sea imaginariamente, sobre las situaciones que se le presentan. Nada hay más alejado de estas obras que la actitud contemplativa clásica. Incluso cuando no son interactivas (aunque varias piezas sí lo son), hay una implicación tácita del espectador, una interpelación a la observación participativa, una invitación al juego como nuevo jugador.

Porque en definitiva, la producción artística de Gregorio Viera conforma una suerte de viaje inmóvil que nos impulsa a explorar las complejidades del mundo y la vida cotidiana sin desplazarnos de nuestro lugar. El artista, como una suerte de Caronte postmoderno, nos acompaña en la travesía, señala un camino posible, y nos provee de unas herramientas capaces de trastocar nuestro entorno inmediato.

Aceptar la invitación depende ahora de la voluntad de asumir esa tarea y del valor que le demos a nuestras habilidades de agenciamiento. El viaje quizás no sea una proeza heroica, pero si lo emprendemos, seguramente no volveremos a ser los mismos.

RODRIGO ALONSO

¹¹ Monólogo transcrito del vídeo “No mirar a los ojos”, 2000.

¹² Texto perteneciente a una de las microacciones realizadas como parte de la compañía Vakuum, 1994.



Break-fast (2008)

Proyecto videográfico que reubica los sonidos captados por la cámara para reordenarlos con un sentido rítmico o melódico, sin separar estos sonidos del momento al que pertenecen en el registro.

Primer premio a la mejor videocreación canaria en el XIII Festival Internacional de Video y Multimedia de Canarias "Canariasmediafest".

Ha sido presentado en:

- Museo de Arte Contemporáneo de Buenos Aires (MAMBA).
- XIII Canariasmediafest.
- +VIDEO 2010, Centro Atlántico de Arte Moderno - CAAM (Las Palmas de Gran Canaria).
- +VIDEO 2010, Sala Aperitivos Visuales (La Orotava, Tenerife).

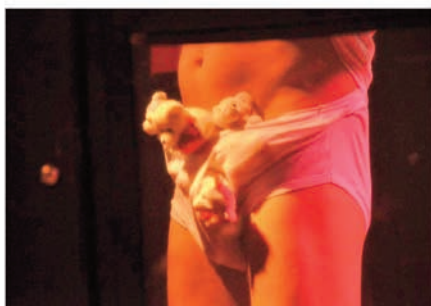
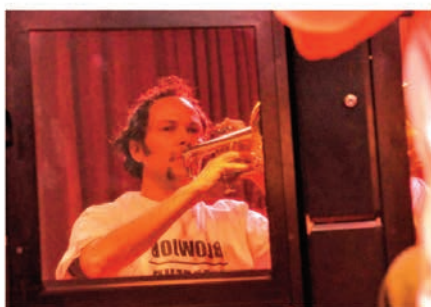


Re-bodies (2009)

Videoproyección tricanal realizada para la exposición colectiva "Prótesis y mutaciones. Adaptaciones plásticas a la teoría de la Nueva Carne".

Ha sido presentado en:

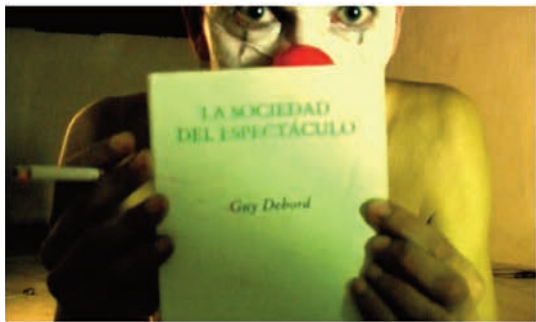
- Prótesis y mutaciones. Adaptaciones plásticas a la teoría de la Nueva Carne, Casa de Los Coroneles (Fuerteventura).



Striptease (2009)

Performance generada específicamente para un *peepshow*. Formada por diez mini-acciones de un minuto (lo que tarda la cama redonda del *peepshow* en dar una vuelta completa), se trata de una recreación sobre los términos utilizados en el ámbito del porno, en una traducción lúdica y personal hacia el lenguaje de la acción.

Ha sido presentado en:
- Festival A Ras de Suelo 2010.2, Sexshop JomatoG (Las Palmas de Gran Canaria).



**Me río en tu cara
porque soy tu amigo (2005)**

Vídeo realizado inicialmente para ser proyectado dentro de la performance del mismo título. Un acercamiento en tono irónico a los conceptos de poder y espectáculo, tomando como referencias directas a Guy Debord y el situacionismo, así como algunas nociones entresacadas de los libros "La Sociedad del Espectáculo", del propio Debord y "Rastros de Carmin" de Greil Marcus.

Ha sido presentado en:

- Festival A Ras de Suelo 2005, Salón Dorado del Gabinete Literario (Las Palmas de Gran Canaria).
- I Muestra de Videocreación Contemporánea Cuba-España-Suiza, Proyecto Circo.
- Videoscreening en el Salón, dentro de la exposición de Meshac Gaba en el Centro Atlántico de Arte Moderno - CAAM (Las Palmas).





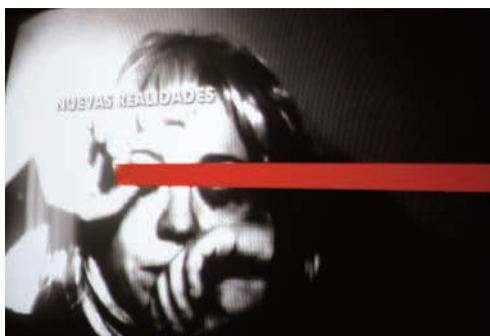
El tiempo perdido (2007)

Un acercamiento personal acerca de la percepción de "realidad - no realidad" y de las capacidades del video como herramienta ideal para abarcar esta cuestión.

Fondo musical realizado por Ivan Bas.

Ha sido presentado en:

- Museo de Arte Contemporáneo de Buenos Aires (MAMBA).
- Sala Espacio C (Cantabria).
- El Tragaluz Digital, Sala de Arte Contemporáneo de Santa Cruz de Tenerife.



Cabezas y palabras (2008)

Videoinstalación que recoge los rostros y los gestos de diferentes personas a las que se les pide que deliberen sobre cuestiones acerca de lo que es o no real y/o el significado-utilidad actual del arte. El video resultante deja constancia únicamente del instante en que se medita sobre dichas cuestiones, antes de emitir ningún juicio verbal.

Aquí lo prioritario es pues el momento previo a la respuesta, el gesto en el que se reflexiona sobre estos términos. Al mismo tiempo, fragmentos escritos de algunas de sus respuestas son superpuestos a dicho registro de video, mediante un mecanismo digital aleatorio que desubica la palabra para evocar nuevos significados.

Ha sido presentado en:

- 8.1 Documentos, Naderías y Relatos, celebrado en el Centro Atlántico de Arte Moderno - CAAM (Las Palmas de Gran Canaria).



Accumulation (2011)

Videoperformance que indaga en la acumulación de objetos (de necesidad, de deseo, inútiles, íntimos, cotidianos...), que nos desbordan pero fundamentan nuestra felicidad inconsumada e irreal.

La acumulación de objetos es concebida aquí como una reflexión paródica y crítica de la sociedad de consumo, confrontado a que un espacio vacío de objetos sería un espacio ausente de memoria y vida.

Ha sido presentado en:

- "Performance Short Film", Centro de Artes da UFES, Espírito Santo, Brasil.
- "Aún sin título / acciones y videoperformance", DocumentA/Escénicas, Córdoba, Argentina.



Movie set (2011)

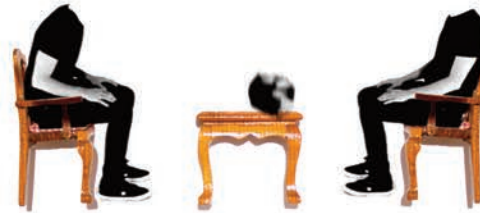
La performance "Movie set (we know you are in the museum)" está formada por un dispositivo donde el cuerpo tiene que jugar y por lo tanto re-crearse, reestructurando lo temporal, lo espacial y lo contextual de la misma manera en que los niños transforman el pasillo de una casa en una escenografía de Hollywood.

El objetivo es generar y registrar un extrañamiento, una estructura distorsionada donde lo que ocurre sólo cobra sentido fuera de su momento y de su lugar.

Ha sido presentado en:

- Il Encuentro Internacional de Performance "Cuerpo a Cuerpo", Centro de Arte La Regenta, Las Palmas de Gran Canaria.
- Bone Performance Art Festival, Berna - Suiza (presentación del registro en video).
- "Aún sin título / acciones y videoperformance", DocumentA / Escénicas, Córdoba - Argentina (presentación del registro en video).
- A Ras de Suelo 2011, San Martín Centro de Cultura Contemporánea, Las Palmas de Gran Canaria.
- Keroxen 2011, El Tanque de Santa Cruz de Tenerife.





ALGUNAS COSAS - SISTEMA 1 (DETALLE - MUEBLES MINIATURAS) - VIDEOINSTALACIÓN (2012)

ENTREVISTA

MARTÍN MOLINARO

Hace frío.

Me gusta el frío.

Estoy sentado en una mesa, unos cuantos papeles desparramados sobre ella, unas fotos, mi computadora y en su pantalla, un vídeo en “loop” y un infaltable pocillo de café.

Del otro lado de la mesa, también con su café, está sentado Gregorio.

...

En el medio, un océano.

...

Gregorio está en Las Palmas de Gran Canaria, yo en Rafaela, Argentina, pero ambos sabemos de estar sentados en mesas de café, uno frente al otro, enredados en conversaciones, riéndonos, disfrutando del relato propio y del relato del otro y del relato que sale cuando el propio choca con el del otro.

Por eso decidimos que este texto sea una “charla de café”, con preguntas y respuestas y más preguntas.

...

Acerca de Gregorio

Conoci a Gregorio en mi primer viaje a la Isla. Él era participante de un taller que fui invitado a dar. Un taller de esos en los que aprendo mucho. Porque tienen como participantes a “tipos” como Gregorio.

Es alto, con un cuerpo largo, una mirada que mira la vida con sorpresa y parece tener todo el tiempo un niño dentro. Eso me sorprendió, recuerdo, como luego me sorprendió su obra.

La primera creación que vi era un juego escénico, donde combinando el vídeo, el movimiento y el espacio, junto a otros dos artistas (Enrique Cárdenas y Raquel Ponce), se “mofaban” del tiempo, manipulándolo a destajo. Recuerdo esa obra porque suelo aburrirme del arte y quedan fuertemente grabados en mí los hechos artísticos que rompen con esa sensación de “sorpresa apagada”, de tanto ver cosas sin alma.

La siguiente obra que vi, en un segundo viaje, donde además compartimos “catálogo” como artistas del Festival de Performance Cuerpo a Cuerpo, organizado por Pedro Déniz, fue (y no es secreto: puede verse en algunas entrevistas que me han hecho) una de las obras más inteligentes ante las que tuve el placer de enfrentarme. Era simple, sin pretensiones y ¡compleja!

Un rompecabezas de acciones/escenas breves, con las piezas desparramadas en el tiempo, Gregorio encarnaba a todos los personajes de una “película disparatada” que fragmentada, iba construyéndose frente a los ojos de los que ahí estábamos sentados. Recuerdo no poder y no querer perderme nada. Recuerdo también sugerirle que el final (la proyección de la “película editada”) no era necesaria mostrarla en ese momento, ya que podría funcionar como obra independiente. Y recuerdo también su aceptación total de la sugerencia, un dato no menor, porque otras de las cosas que valoro, no de un artista sino de una persona, es su capacidad de apertura (real) a la mirada del otro.

Gregorio Viera es un artista que escucha y eso se nota en su proceso. Por eso está bien escucharlo a él.

...

Acerca de la obra de Gregorio.

Su obra no siento que dé “**lecciones unilineales**” intencionadas, disfrazando en formas complicadas cosas que todos sabemos. Crea conceptos, ¡claro!, pero no es “conceptual”.

Es divertida, comprometida y seria... **como la seriedad del niño cuando juega** (me permito aquí citar palabras que él mismo usará más adelante).

Es caleidoscópica, como me gusta que sea el arte. Donde cada uno la toma, enfoca su propia luz y genera, a partir de ella, una propia y nueva, sobre la que el artista ya no tendrá el control.

Su obra tiene alma.

...

Un trago de café.

...

Sigo.

...

No lo “encorsetan” los lenguajes, por el contrario, parece pasearse de uno al otro con cierta “irrespetuosidad”, pero con un alto nivel de compromiso por urgar conscientemente cada rincón de cada lenguaje por él que transita. Pero sin que esto lo atrape en fronteras absurdas. Salta de uno al otro tomando de cada uno de lo que considera que su obra necesita. ¡Y festejo eso!

...

Ahora sí estimado amigo/artista vamos a lo nuestro.

Antes de comenzar y con la sana intención de facilitarle la tarea al lector explicaré aquí una serie de códigos simples para que se comprenda el relato:

- **MM** = Martín Molinaro (entrevistador)

- **GV** = Gregorio Viera (entrevistado)

- Tipografía normal: preguntas y respuestas

- **Tipografía negrita y gris: intervenciones/preguntas entre las respuestas de GV**

- **Tipografía normal en rojo: intervenciones posteriores sobre la entrevista final realizadas por MM**

...

MM: Estimado Gregorio.

Te saludo con una pregunta, buscando una respuesta, que incite más preguntas.

¿Permitirías que te haga una entrevista?

Atte.

Martín Molinaro

GV: Amigo Martín, estoy deseando empezar.

Atte.

Gregorio Viera

...

MM: Estimado Gregor.

Estamos comenzando con la entrevista, curiosa por cierto, porque no quiero hacer una serie de preguntas preestablecidas de antemano, sino una "construcción a partir del ejercicio de preguntar/responder/preguntar".

¿Por qué?

Porque me interesa sobre todo la construcción, más que el resultado de la misma y me gustaría mucho que este ejercicio refleje eso, no sólo por parte del entrevistado, sino por parte del inquisidor (perdón, entrevistador).

Además lo trataré de usted para darle una impronta de cierta distancia que necesito para poder ser más tenaz.

GV: Tratarme de usted... Hombre, no sé, si así lo prefieres de acuerdo, señor inquisidor. Pero que conste que me resulta muy raro (incluso algo incómodo). Todo sea por conservar tu tenacidad ;)

Si te parece bien, voy a ir respondiendo justo debajo de la pregunta que me haces y, recordando el sistema de aquella conversación por email que tuvimos sobre la videoperformance. **Claro que la recuerdo, y recuerdo también los divertidos “enrollos” que nos hicimos buscando definir la “Performance Short Film”.**

MM: Entendiendo y conociendo su naturaleza creativa, que trasciende el terreno de lo artístico es que me atrevo a iniciar con una pregunta cerrada (de base) al “sí o al no”, pudiéndose, claro ampliarse en la dirección que usted lo considere.

Su punto de partida para una obra, ¿es una “idea”?

GV: Si partimos de la base que considera todo contenido de la conciencia como idea, sí. **(Astuto para responderme. Debo reconocer que mi pregunta fue, al menos “tendenciosa”).** El punto de partida en mi caso suele ser por lo general una idea simple, muy elemental que de alguna manera va “engordando”. A medida que el proceso de trabajo de un proyecto se va desarrollando, paralelamente las reflexiones en torno a esa idea van haciendo que esta se vaya convirtiendo en algo no tan elemental y vaya adquiriendo más complejidad.

Se me ocurre aquí y lo dejo sentado por escrito y porque me intriga (y mucho en lo personal) preguntarle sobre la complejidad: el diccionario menciona a la complejidad y la complicación como sinónimos ¿Usted lo entiende así?

De la misma manera, en ese crecimiento que va de una idea simple a una idea más compleja, pueden irse sumando, de manera natural, otras que terminan por conformar una especie de amalgama de conceptos con forma de laberinto en el que me gusta perderme. Una gran parte del disfrute en mi trabajo suele ser ese deambular entre ideas que sin querer se van agrupando en torno a una primerísima sencilla idea.

MM: Conociendo otras áreas donde usted deambula laboralmente, que tienen que ver con el diseño, el vídeo, la creatividad en general, donde incluso en términos formales algunos elementos/lenguajes se comparten, me es imposible no preguntarle lo siguiente:

Esto que usted me responde sobre el proceso de complejización de la idea como punto de partida de una obra, podría ser pertinente a otros espacios donde “la idea” es el génesis. Ahora bien. Si ese génesis creativo (y posterior proceso de complejización) usted lo utiliza en esas otras facetas que arriba le menciono y conozco de tu trabajo.

¿Cómo hace internamente para definir y decidir cuál de esas ideas además de “engordar” y “complejizarse” ...
 “PIDE” SER UNA OBRA?

GV: Antes de responder a esta pregunta quiero expresar mi absoluto acuerdo con tu intención de no ejecutar tan solo una entrevista al uso sino poner en juego la idea de diálogo-conversación, ya que esa ha sido también desde un principio mi pretensión. Puedo afirmar que es una de las razones principales (entre muchas otras) por las que pensé en ti para llevar a cabo esta entrevista (perdón, conversación).

En cuanto a qué es lo que lleva a una primera y sencilla idea a convertirse en obra, puedo decir que tiene que ver con el mayor o menor alcance que esa idea, ese primer pensamiento, “toca” algo que tiene que ver con mi manera de entender lo que me rodea, mis vivencias, mi punto de vista personal respecto a lo que veo y experimento. Hay asuntos más susceptibles que otros en convertirse en un trabajo artístico, pero suelen sobresalir aquellos que tienen que ver con mi memoria emocional, por extensión mi identidad. Se trata por tanto, más que de una decisión, de un impulso donde gana aquella idea que más incide en un momento determinado. Resumiendo: la idea me elige más a mí que yo a ella. (¡Me gusta este concepto, mucho!) Es después de considerar que “esto es lo que quiero hacer” cuando surgen otras ideas contaminantes que se adhieren, para extender el significado primario, de algo que en principio pudiera ser más poético hacia una visión que puede llegar a convertirse en una mirada crítica o irónica.

Por ejemplificar con este nuevo proyecto, “CAMISETAS, PISTOLAS DE PLÁSTICO, TROMPETA Y ALGUNAS COSAS MÁS” comienza con la idea de un juego involuntario que desde siempre he practicado, desde la infancia, consistente en una regla muy sencilla: **habitar imaginariamente aquellos objetos que por una u otra razón me llaman la atención.** Se trata de un juego de escalas, donde reduzco o agrando mi cuerpo para “ocupar” esa cosa que estoy mirando. Ocurre en esos típicos momentos que se denominan “estar en las nubes”. Se trata de un acto íntimo, una recreación sencilla y recurrente en ciertas etapas de mi vida y que se da de manera inevitable. Podría decir que son momentos de trance, una especie de vicio sano que considero parte singular de mi identidad.

Es el recuerdo de ese juego y la especie de afecto que me produce, el que provoca posteriores e inevitables enlaces con cuestiones como el “objeto”, “habitar” y de ahí a “objeto artístico”, “artista-objeto”, “presencia del artista (performer)” y todos las posibles ramificaciones inherentes. La complejización (el laberinto) se va dando llanamente, sin insistencias, y sin ninguna intención de ordenar esa sinuosidad (el artista no da respuestas, se hace preguntas y provoca reflexiones).

Y aquí hago un paréntesis para tomar un sorbo de café en esta mesa conversativa.

MM: Antes de comenzar le digo que arriba le quedó una respuesta pendiente sobre la COMPLEJIDAD y la COMPLICACION de lo que realmente me interesa su punto de vista.

(No se la quise dejar pasar).

GV: Tienes razón. No era mi intención escabullirme. Aunque el diccionario ponga a estos dos términos en una misma caja, entiendo “complejidad” como poseedora de una cualidad más positiva que “complicación”. No sabría decirte por qué. Se trata de una apreciación puramente subjetiva. Me atrae lo complejo pero me retraigo ante las complicaciones. (Comparto esto y por eso insisto) En definitiva... lo que has cuestionado Martín, amigo, es realmente complejo o... complicado. Voy a parecer pedante, pero te voy a referenciar aquí a la construcción etimológica de la palabra complejidad (sobre todo, porque me parece una bonita descripción). Resulta que la palabra está formada por una raíz (plectere) que significa trenzar o enlazar y de un prefijo (com) que agrega el significado de la dualidad de dos partes opuestas que se enlazan íntimamente, pero sin anular su dualidad. De ahí que “complectere” se utilice igualmente para reseñar tanto el combate entre dos guerreros, como el entrelazamiento de dos amantes. Hermoso, ¿no? ¡Sí! ¡Gracias! Esto se pone bueno.

MM: Sigo...

Comparto lo de provocar reflexiones, de no dar respuestas, no darlas al menos con “absolutismo”, menos con “absolutismo” o fórmula efectista. Eso me interesa de su trabajo y de su discurso. Honestamente.

En esa dirección me permito entonces contarle adónde va mi cabeza cuando veo su obra (particularmente estas proyecciones) y leo sus “respuestas”.

No puedo evitar mencionarle (y quizás no lo conozca), que en Sudamérica es altamente famoso y parte de la infancia de todo niño que hoy como ya tiene 41 años, un personaje llamado **EL CHAPULIN COLORADO**, y que una de sus características era el tomar **CHIQUITOLINA**, hacerse pequeño y recorrer espacios cotidianos buscando resolver una absurda/lúdica problemática.

Ante esto debo confesar que sin duda, lo que menciona en su comentario, está fuertemente ligado a mi infancia. La fantasía de poder deambular esos universos reduciendo mi propia escala corporal. Fantasía de hecho que aún conservo cuando también me permito “estar en las nubes”. Principalmente cuando veo maquetas de arquitectura.

Me tomé el atrevimiento de preguntarle a diez personas sobre si en sus infancias tuvieron esta fantasía y llamó mi atención que muchas tuvieron la fantasía de ser pequeños o gigantes.

De hecho el juego del niño en la relación con los objetos (autos, personajes), etc., lo ponen necesariamente en una relación de escalas. El niño es entonces GIGANTE en relación a esos elementos simbólicos con los que se relaciona.

Y entonces vienen a mi memoria Gulliver, Los Frijoles Mágicos, Alicia... como recurrencias de esos cambios de escala (cuerpo - mundo real - objetos).

Es cuando mi cabeza entonces se pregunta y le pregunta:

¿AUTORREFERENCIA O AUTOBIOGRAFIA?

GV: Sí, conozco El Chapulín Colorado, aunque sólo por el nombre. Nunca vi ningún capítulo ni sabía lo de la “chiquitolina”. También conozco todos los títulos que mencionas. Recuerdo igualmente la película *El Increíble Hombre Menguante*, que es de todos los que hemos nombrado el que recuerdo más vívidamente. (Debo googlear este nombre para ver “cómo se llamó en Argentina”, ya que si bien hablamos nosotros “la lengua madre”, entre otras cosas que nos diferencian, además del “vos” es por ejemplo que llamamos “Rana René”, a la “Rana Gustavo” de los *Muppets - Teleñecos*) Te respondo ya a tu pregunta: La cuestión de la que te hablo (habitar objetos variando mi escala) es tan solo el desencadenante, el punto de partida. No hay con ello intención de reflejar intencionadamente ni una autorreferenciación ni ejercitar apuntes de carácter biográfico, aunque lógicamente están ahí ya que soy yo mismo quién aparece en las imágenes proyectadas y no pretendo ocultar esas posibles autorreferencias. Existen, pero no son base fundamental del trabajo.

Como bien comentas, muchas personas (especialmente en Sudamérica) han practicado este ejercicio fantasmioso en algún momento de sus vidas. Podría ser yo o cualquiera el que interactúa en la proyección con dichos objetos. Lo que sí quiero rescatar e incluso subrayar de tus palabras es la cuestión del “niño que juega”. Porque de eso sí que hay una reflexión intencionada. El juego como hecho básico existencial humano y la creación artística como extensión directa y lógica, al menos desde mi punto de vista. El juego (la creación) se establece como terreno libre, independiente del dominio de la palabra, siendo el lugar para quien quiera profundizar en la existencia desde una búsqueda lúdica de su significado. De la misma manera creo que el juego manifiesta, en mayor o menor medida, un cierto inconformismo con el contexto social, generando un nuevo y pequeño universo separado, una burbuja que se mantiene a distancia de las pautas externas. Permite que se produzca otra realidad nueva dentro de la realidad existente. Y lo bueno de esta nueva realidad es que son los propios jugadores quienes deciden crear, modificar o eliminar cuando quieren las reglas, o ajustarlas cada vez que el momento lo requiera, con absoluta libertad.

Estoy pensando en tomar “chiquitolina” para poder abordar esta conversación desde un punto de vista más serio, **con esa seriedad que tienen los niños cuando juegan.**

MM: Usted menciona, en uno de los primeros textos que me envió, que “**cada objeto con su correspondiente video-intervención podría funcionar como obra independiente**”, pero lo que le interesa en esa construcción de convivencia es una especie de “**microuniverso completo**” y también me habla en relación al montaje en general, que la cantidad de obras montadas depende de que “**cada una pueda respirar espacialmente y así ganar presencia**”.

¿Se puede decir entonces que la relación de cada objeto/videoproyección entre sí y con el todo (la obra) es una analogía a cada “microuniverso” (obra) en relación al montaje general?

¿Le interesan estas relaciones entre las partes de cada obra con la obra y las obras como parte a su vez de un todo?

GV: No sé si lo llamaría interés, pero sí que procuro mantener una cierta coherencia cuando un proyecto se compone de distintas piezas que giran en torno a una idea (o a una amalgama de ideas que se relacionan). Antes de interesarme por otros soportes como el video, el dibujo o la interactividad multimedia, trabajaba únicamente con mi cuerpo dentro de disciplinas escénicas o performáticas. Cuando generaba un proyecto siempre consistía en una única pieza viva. Y cuando ese propósito expiraba pasaba literalmente a interesarme por otra nueva cuestión que me llevaba a una nueva experiencia física, repetible pero única. No extraía de esas prácticas fragmentos que pudieran ser reconocidos como parte de ellas a modo de piezas expositivas. Por ejemplo fotografías o registros de video que funcionaran de manera independiente, siendo susceptibles de ser contemplados en un espacio expositivo. En resumen, nunca había tenido la necesidad de relacionar las partes de un proyecto porque nunca estuvieron fragmentados. A partir del momento en que considero la posibilidad de ejecutar diversas piezas, ya no solo de manera presencial como performer, alrededor de una inquietud, se concibe de manera automática la necesidad de unificar de alguna manera esas distintas partes que conforman el conjunto de la obra. En el caso de esta muestra existe esta intención, ampliándose además a otras piezas que se encuentran aún en una parte muy inicial de proceso y que se nutren igualmente de los mismos pensamientos y conceptos que las que se incluyen.

MM: Noto en todas las microacciones que me describe que sucederán, en relación a cada objeto, una constante.

El ciclo, la repetición de la acción o como usted lo denomina "bucle".

Noté entre las acciones dos caminos.

Por un lado la breve historia planteada linealmente (con principio y final) y que al concluir se repite (proyectándose reiteradas veces), como por ejemplo la acción de la maceta o la de los visitantes en la fotografía de la revista.

Por otro, la historia cíclica, ya sin principio ni fin, sino en permanente funcionamiento (el personaje que corre en los círculos o el que canta)

Aquí no hay pregunta sino invitación.

Hábleme de este tema y qué lo lleva a la decisión del uso del bucle o ciclo.

GV: Podría decir que la razón esencial es puramente técnica, aunque no es el único argumento. En el grupo de pequeñas historias que conforman las piezas "Algunas Cosas", coexisten diferentes tiempos. Algunas acciones duran varios minutos mientras que otras no alcanzan sino algunos segundos. También hay algunas donde lo que existe es casi una "no acción", tratándose más de una posición que podría definirse de espera o de

contemplación. Para equiparar el tiempo de aquellas construcciones más duraderas es necesario recurrir al bucle en las cortas, para que de ese modo no queden espacios vacíos. Es decir, que en todo momento, en cada objeto, exista una presencia que acciona.

En este caso es algo necesario, aunque siempre me ha atraído esa diferencia que existe por ejemplo entre los espacios para el cine en relación a los espacios expositivos que muestran trabajos tanto de cine como de vídeo. Se da por sentado que cuando vas a ver una “película”, ésta tiene su comienzo y su final, acaba y te marchas a casa habiendo presenciado un tramo concreto de tiempo en imágenes. En el caso de los espacios expositivos, debido al recurso del bucle, te puedes encontrar de repente inmerso en medio de una construcción fílmica, sin saber exactamente en qué momento de la creación has entrado a observar. Sólo puedo decir que me parece muy interesante cómo en ocasiones uno se encuentra reconstruyendo mentalmente lo que no ha visto, lo que se ha perdido, hasta que de pronto comienza de nuevo el bucle y dices: ¡vaya!, así que era esto.

Por otro lado, como te comenté en su momento cuando te describí algunas de las intenciones con este nuevo proyecto, una de las piezas (“No se crea, no se destruye, se transforma”) está precisamente cimentada en un bucle. Curiosamente la única que no va en soporte de vídeo sino que son fotografía-dibujo-escrituras. El bucle en el cual se basa se trata de una frase que usé hace tiempo, en una de mis primeras performances, junto al artista Juan José de la Jara en Madrid. Esta decía exactamente: “trabajo mucho, para ganar dinero, para poder comprarme cosas que luego no puedo disfrutar porque trabajo mucho, para ganar dinero, para poder comprarme cosas que luego no puedo disfrutar porque trabajo mucho...”. Recuerdo ahora también que por esa época participé en una performance dirigida por el artista Gary Stevens llamada “AND” donde este recurso (el bucle) se llevaba a la acción física y creo que me marcó bastante. Se trataba de varias acciones mínimas, llevadas a cabo por una docena de intérpretes y donde se ponía en práctica la aplicación de recursos propios de la manipulación de vídeo del tipo “rewind”, “fast forward” o el “slow motion”, siempre con un mismo fragmento de actividad y llevado a cabo con la mayor precisión. Ahora que lo pienso, ¿pudo ser ese el punto de inflexión que hizo interesarme por trabajar con la herramienta del vídeo?. Esta cuestión la voy a dejar abierta para mí mismo. No soy yo quién debe hacer preguntas en este caso.

MM: En la lectura de sus textos sobre su obra, apunté dos palabras

CONSTRUCCIÓN - DECONSTRUCCIÓN

¿Se anima a hablarme de eso?

¿Lo siente presente en su obra-proceso?

GV: Lo cierto es que revisando esos textos compruebo que efectivamente utilizo a menudo estas palabras. Quizás más “construcción” que “deconstrucción”. No me aproximo conscientemente en el trabajo más a un término que a otro ni los utilizo desde el punto de vista filosófico en esos casos. Tampoco se trata de cuestiones que considere como elementos de peso en el proceso de la obra. Podría compararlos más con “sensaciones” que indisolublemente

coexisten en el día a día, no como finalidad a representar sino como cuestiones que simplemente acompañan el desarrollo de las piezas. De cualquier manera, puedo apuntar que percibo la idea de la deconstrucción más cercana, tirando vagamente de su acepción filosófica. La deconstrucción (que al final no es sino una manera más de construir), no es un método sino “una estrategia sin finalidad”. Es una palabra que desafía la historia del pensamiento occidental en búsqueda de sus resquicios y así “hacer temblar” ese sistema bien construido. El deconstruccionismo no destruye para reconstituir, ni se convierte en un opuesto. Lo que hace es manifestar que no existe la supuesta seguridad de eso que se nos presenta como de impecable construcción, sino que hay espacios con múltiples sentidos, polivalentes, que cuestionan la supuesta unidad y seguridad de lo propuesto.

Te hablo desde una posición muy ingenua de todo esto. Lo que conozco de estas materias es sumamente básico pero puedo percibir, a costa de equivocarme, que la deconstrucción se trata de una actitud en cierto modo contestataria y quizás sea por eso que me sienta atraído por lo poco que sé de sus postulados. (Me siento identificado con esta sensación) Digo esto porque he leído en algún lugar que el deconstructivismo se nutre de alguna manera de algunas ideas propuestas por el movimiento situacionista, con el que sí me siento más familiarizado. Especialmente atraído por su concepto denominado *Detournement* que habla sobre la posibilidad artística (y política) de tomar algún objeto creado por el capitalismo y el sistema político existente y distorsionar su significado y uso original para producir un efecto crítico.

El libro “Rastros de Carmín”, de Greil Marcus (quizás lo hayas leído), habla de este movimiento cultural y artístico que a primera vista apenas deja huella, pero que reivindica una variación radical y definitiva en la historia. En el libro hace un recorrido desde el Cabaret Voltaire, el Dadaísmo, y de ahí a la Internacional Letrista y la Internacional Situacionista, impulsados por Guy Debord, el autor de *La sociedad del espectáculo*, para realizar un acercamiento al Punk como movimiento social.

Finalmente me animé a hablar de ello. No puedo más que terminar aquí con un “uf - no me hagas más preguntas de este tipo ;)”.

MM: Me intriga mucho su construcción, por eso quiero preguntarle más sobre el proceso.

Veo una relación íntima y con una hibridación lograda entre **OBJETO - ACCIONES REGISTRADAS PROYECTADAS** Cuando se gesta cada una de esas relaciones...

¿Nacen desde el objeto o desde la acción?

¿Me podría hablar de esto?

GV: La respuesta aquí es fácil. En este caso el objeto es el que, digamos, me sirve de guía. Pasa de ser objeto a convertirse en espacio, en escenario donde ubicarme. Y lo que acciono es algo que se genera en función a ese lugar.

Algo así como llegar a una estancia de cualquier tipo y decir: “bien, ¿qué se puede hacer aquí?”. Ese sitio nuevo al que accedo posee infinidad de posibilidades para ejecutar una acción física (por medio del vídeo en esta ocasión). Lo que me mueve en primera instancia es la posibilidad de “entrar” en ese nuevo lugar, ocuparlo y habitarlo. Una vez que estoy ahí, en esa residencia, me muevo como quién descubre cualquier espacio desconocido, hasta que me acomodo. Es entonces cuando la acción se descubre por sí misma, en función de muchos factores y siempre dentro de esas desviaciones que presenta el laberinto de las ideas que comentamos anteriormente.

MM: Usted menciona la relación “artista-objeto” cuya consecuencia es “presencia del artista”. Van disparadores independientemente de haber leído en sus textos algunos conceptos que responden a mis preguntas.

¿Le interesa la relación “artista-objeto” o “sujeto-objeto”?

GV: Me interesan las dos nociones, desde varias vertientes y cómo van relacionadas. Por un lado se encuentra la diferenciación que se hace de un objeto común o cotidiano y lo que se conoce como objeto artístico (o de índole similar). En este caso me atrae la dirección que se toma cuando se le da valor a una cosa en función a sus cualidades, quién lo ha construido o su relevancia aunque se trate de un objeto sin utilidad aparente. Por otro lado me seduce la cuestión que provoca que un sujeto termine convirtiéndose también de algún modo en objeto (esto lo toco más en la pieza “camisetas”). Los sistemas de merchandising que se producen en torno a un personaje (por ejemplo un artista) y que provocan que estos terminen siendo un objeto que se crea para originar en las personas un potencial deseo de adquirirlo, de tener algo “suyo” o que lo represente (la imagen del Ché, como ejemplo básico). Por último, e intuyo que esto va más en relación con lo que preguntas, se encuentra otra cuestión, que es la manera en que un artista es parte de la obra, como performer o, como en este caso, como “protagonista” de las imágenes de un trabajo de videocreación. El artista pasa a ser algo más que “artista” o “sujeto”. Adquiere un nivel que lo equipara de algún modo con lo objetual o que al menos desafía ese límite que existe entre un cuerpo vivo y las cosas.

MM: En tal caso, ¿la obra podría funcionar con un sujeto interactuando con los objetos que no sea “el artista”?

GV: Perfectamente, sí. Porque la idea es plantearse tanto a un objeto como tal, sin hacer distinciones de valor, de la misma manera que apreciar al artista como una identidad desprovista de importancia, o al menos con tanta trascendencia como cualquier otro sujeto podría tener.

MM: ¿Cuando el sujeto artista es una proyección en vídeo, sigue siendo “el artista” o en ese nivel ya es simplemente un “sujeto”?

GV: Me resulta simpática, sobre todo después de responder a la anterior pregunta, la apreciación del final de esta (...ya es simplemente un “sujeto”?). Bueno, para mí es como preguntar si un cuadro que ha pintado el artista “X”, es también ese artista “X”. Creo que sí. O al menos una extensión directa de su identidad. Debería serlo. Pero volviendo a subrayar que “artista” es ante todo un “simple sujeto”.

MM: Si yo veo su obra y no lo conozco, ¿es relevante para usted que yo sepa que el personaje de las proyecciones es usted?

GV: En absoluto.

MM: En concreto, hábleme libremente sobre las razones por las que el "personaje" de la obra es usted mismo.

GV: Las razones son dos: la pura practicidad y el disfrute del proceso. Recuerdo que en alguna ocasión ya me han preguntado esto, teniendo en cuenta que en la mayoría de mis trabajos soy yo mismo quién aparece, el "actor" que interviene. Honestamente considero que se trata de un acto de comodidad y rapidez a la hora de afrontar una producción, al mismo tiempo que es la mejor manera de deleitarme con el trabajo. Es más fácil y placentero dirigirme a mí mismo que intentar comunicar a otros posibles intérpretes lo que deseo que suceda ante la cámara. Además existe un alto grado de improvisación en las pruebas que realizo antes de registrar el vídeo, donde no sería capaz de ser un simple observador. Quizás no me sienta apto para llevar a cabo la dirección de un proceso, al menos en el ámbito artístico, sobre otros participantes-colaboradores. En la creación personal no lo veo posible por las razones de las que ya te he hablado. Me gusta perderme y eso no es soportable por muchos a no ser que exista una afinidad profunda.

Por otro lado, y echando mano de los primeros textos que te envié, se podría decir que se trata de construcciones en clave de autorretrato, esto quiere decir a través de la propia presencia en la piezas producidas. La obra existe no solo como objeto sino como suceso, ya que la imagen en movimiento producida por el vídeo entrega un contacto casi vivo, casi presente. Pero como te comento, no se trata de una intencionalidad sino de un resultado de mi propia condición a la hora de enfrentarme con un trabajo. En resumen, no parto de la necesidad de "estar ahí" sino que "estoy ahí" a causa de las dificultades que te he expuesto y además resulta que "estando ahí" lo paso enormemente bien.

...

Bebo mi café, me detengo, pienso un poco y continúo.

...

MM: Como artista y sujeto latinoamericano (condiciones que no puedo, ni quiero evitar en este ejercicio de reflexión conjunta) me siento motivado a preguntarle algo que parte de mi propia experiencia.

Tiene que ver con el "discurso social o compromiso social" del artista y la literalidad con la que se pretende muchas veces proponer y por lo tanto "encontrar" en el arte contemporáneo.

Por eso, viendo su propuesta, altamente lúdica y poética le pregunto:

¿Nunca le han cuestionado que su obra no tenga discurso social? Y por tal motivo "compromiso social".

Hábleme de esto y de cómo entiende este concepto y, como consecuencia, la relación en el arte contemporáneo.

GV: La verdad es que pocas veces he sido cuestionado sobre ello. Creo que como muchos artistas, afirmo que todo arte es político y que, de igual manera, todo cuanto hacemos o dejamos de hacer tiene una consecuencia que afecta directa o indirectamente al mundo en que vivimos. El tema es si se hace algo, sea arte o construir un edificio, de manera comprometida con el entorno social en el que se está existiendo. En el caso de mis obras puedo decir que hay un discurso social, no de manera directa o literal, sin intención revolucionaria, pero sí subyace en el sentido de cuestiones de índole humano, ya sea la insatisfacción, el ansia de algo nuevo e incluso el sentido del humor (a esto último recurro casi siempre). En cierto modo creo que nos resignamos a pensar que el arte comprometido sea únicamente el de ciertas causas (la desigualdad social, la violencia de las guerras, la crisis económica...), cuando existen otras materias “menores”, quizás no tan globales, pero que poseen una relación directa con estas y pueden ser igual de importantes. Particularmente puedo sentirme más o menos comprometido con muchas causas sociales en mi día a día, pero ser comprometido no significa que me sienta además activista. A veces me da la sensación que produce más efecto y se tiene más confianza en una llana conversación que en una actividad de tipo militante. Me puedo equivocar.

...

Descripción de una de las obras en proceso (texto enviado previamente a la charla por Gregorio):

Título: NO SE CREA, NO SE DESTRUYE, SE TRANSFORMA

La última pieza consiste en una serie de fotografías instantáneas, de cara a la pared y sobre cuyos reversos escribo a lápiz la descripción de los objetos que están fotografiados detrás (si es que hay algo detrás). El anverso se convierte en reverso y viceversa. Esta pieza proviene y se basa de alguna manera en una frase cíclica que utilicé hace años en una performance que decía: *“trabajo mucho, para ganar dinero, para comprarme cosas que luego no puedo disfrutar porque trabajo mucho para ganar dinero, para comprarme cosas que luego no puedo disfrutar...”* El motivo de cada uno de estos elementos es un objeto que forma parte de un proceso y que, de alguna manera deja huella o interviene en la existencia del objeto de la siguiente foto. He querido fijar mi atención, en lo que sería la selección de dicho proceso, alrededor del acto creativo (no premeditadamente artístico aunque finalmente ha surgido así) y su entorno relacionado con la comercialización de ese acto creativo.

Ahora mismo ando preguntándome el punto en que ese proceso comienza (y a donde finalmente regresa), llegando a la conclusión de que debe partir de una “necesidad”. Esto particularmente llamó mi atención.

MM: Sigo pensando y tengo preguntas sobre la obra de las fotos-dibujos. Puntualmente la idea de que en un ciclo, le preocupe el punto de partida y el regreso... situación que siento no le preocupa en los bucles de vídeo y quería saber (no necesariamente para este texto, sino por inquietud personal) (Igualmente he dejado esto en el texto final, pues me pareció interesante) si este temor y preocupación de “PARTIDA Y REGRESO” en un ciclo, responde por ejemplo a un tema ligado al MONTAJE LINEAL que aparece en la sucesión de fotografías-dibujos.

Si esos elementos fueran proyectados, uno tras otro... en un momento, el punto de partida o final, desaparecería.

GV: Efectivamente Martín. Todo responde a la elección del soporte y su consiguiente montaje. Al principio (cuando te envié esos textos previos) me preocupaba enormemente por ese “punto de partida y regreso”. Aparte de querer mostrar un proceso creativo de carácter mercantil, “contado” a través de los objetos que intervienen en él, se trataba de algo que concebía como una especie de reto para trabajar en un fundamento técnico fuera del vídeo, adentrándome en una disciplina a la que apenas me he acercado (la fotografía), pero el pensamiento era en todo momento un *loop*.

De repente descubrí que necesitaba desvelar ese rizo, saber cuál era el posible comienzo y fue en una conversación con un amigo artista (Paco Guillén) donde este me planteó la “necesidad” como desencadenante de dicha secuencia. Me hizo pensar, especialmente porque esa necesidad servía así mismo como cierre de ciclo y, por lo tanto, reflejaba un nuevo comienzo.

El problema vino al intentar discernir sobre cuál sería esa primaria necesidad desde la que se parte. Tomé la decisión, en la pieza final, de que esta estuviera representada como un “dibujo a lápiz sobre papel”. Queda así representado el acto creativo como el acto necesario desde donde comienza todo lo demás y a donde se regresa finalmente.

...

El final de mi taza de café se asoma, en el próximo sorbo lo habré terminado. E intuyo que la de Gregorio también debe estar en sus instancias finales.

Tengo muchas preguntas, de las que me invento respuestas.

La próxima “charla de café” quiero que sea en la terraza del Hotel Madrid, al “solecito”.

...

MM: Para despedirme le propongo un juego, que se me ocurrió al ver que tengo una ventaja sobre el posterior lector de esta “charla”, dada por un nivel de relato de su obra, que claro, luego será reemplazado por la obra.

En su carta enviada, me adjunta unas fotos de objetos y una descripción de las acciones que allí sucederán.

Esto me permitió ver la composición objetual e imaginar las acciones agregándolas mentalmente.

Le propongo entonces extendamos este juego al lector, subiéndole un nivel más. Para que esta entrevista/charla refleje lo que según mi percepción de su trabajo y proceso de creación definen su obra: **EL JUEGO como disparador profundo**.

Hágame una descripción simple, intuitiva, imaginaria, no existente más que en el plano de su mente (y como consecuencia del lector) de una serie de acciones que usted haría sobre una descripción simple de objetos que propongo aquí y que tienen que ver con mi propia experiencia.

6 elementos ubicados en filas de 2

- Arriba a la izquierda hay una regadera.
- Bajo la misma un vaso.
- Junto a la regadera un portarretrato con el vidrio roto.
- Bajo el portarretrato un peine con los dientes para arriba.
- Completando el margen izquierdo de la composición se ubican 4 canicas en línea.
- Finalmente en el margen derecho inferior un reloj de arena.

GV: Voy en el orden que me lo has propuesto. Ha sido curioso, entretenido y placentero, aunque quizás se aleje de tus expectativas en cuanto a tus experiencias con dichos objetos.

-La regadera (al igual que en la pieza que estoy trabajando) sería mi cabeza. Es decir, aparecería yo con regadera por cabeza. El líquido de esa regadera (se podría entender si quieres como lágrimas) se vierte hacia el vaso. En el vaso, dentro de él, recibiría la ducha desde la regadera con gusto. Simplemente ejecutaría un aseo normal (enjabonarme, disfrutar con el líquido de la regadera...). Al mismo tiempo el vaso se iría llenando hasta desbordarse.

-En el portarretrato con el vidrio roto (me lo he imaginado con una fractura única, vertical, que divide el vidrio en dos partes) aparecería por duplicado, de perfil, mirándome con extrañeza a mí mismo, cara a cara.

-Sobre el peine me sentaría en la posición del loto, como una especie de fakir practicando yoga sobre una cama de clavos.

-Sobre cada una de las canicas en línea (horizontales) habríamos cuatro "yoes". Uno por canica, manteniendo el equilibrio difícilmente, pero con la distancia suficiente como para apoyarnos entre todos, unidos por las manos y no caernos.

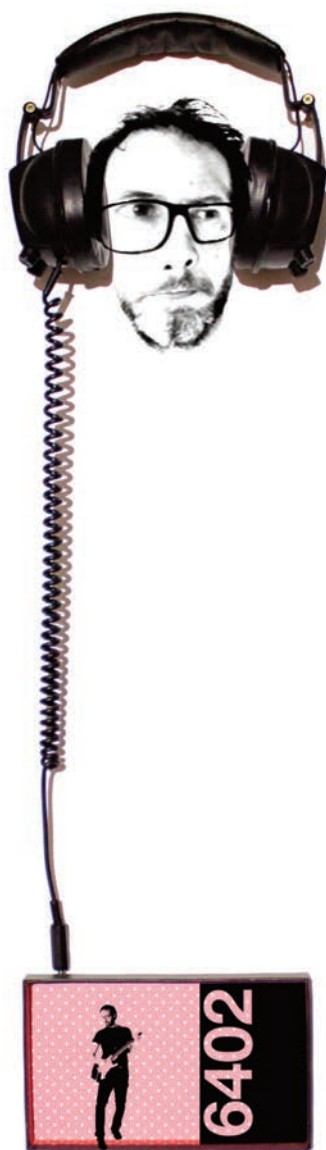
-En el reloj de arena me ubicaría fuera de él, a su lado, sentado, contemplándolo simplemente.

Un abrazo, Martín. Gracias por esta conversación.

Grego.

Otro gran abrazo, hasta la próxima y gracias a ti por el café.

Martín.



ALGUNAS COSAS - SISTEMA 1 (DETALLE - AURICULARES + CAJA) - VIDEOINSTALACIÓN (2012)

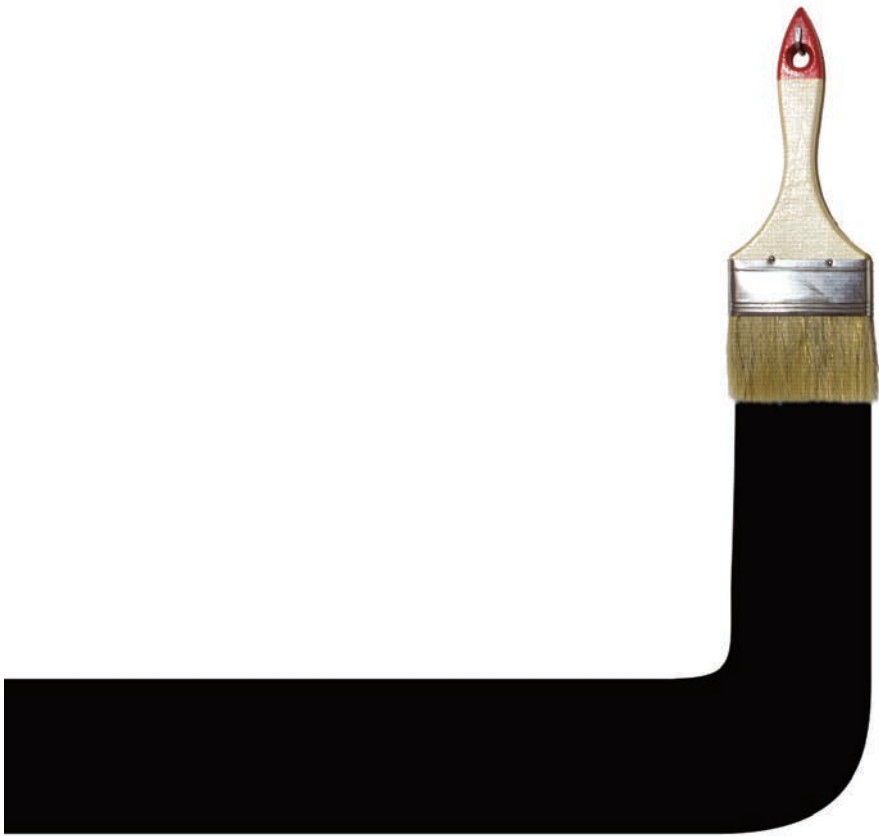


ALGUNAS COSAS - SISTEMA 1 VIDEOINSTALACIÓN (2012)
DE LA EXPOSICIÓN CAMISETAS, PISTOLAS DE PLÁSTICO, TROMPETA Y ALGUNAS COSAS MÁS



ALGUNAS COSAS - SISTEMA 2 VIDEOINSTALACIÓN (2012)
DE LA EXPOSICIÓN CAMISETAS, PISTOLAS DE PLÁSTICO, TROMPETA Y ALGUNAS COSAS MÁS







ALGUNAS COSAS - SISTEMA 1 (DETALLE - MARCO) - VIDEOINSTALACIÓN (2012)



ALGUNAS COSAS - SISTEMA 1 (DETALLE - MARCO) - VIDEOINSTALACIÓN (2012)



ALGUNAS COSAS - SISTEMA 1 (DETALLE - MACETA + AS DE CORAZONES) - VIDEOINSTALACIÓN (2012)



ALGUNAS COSAS - SISTEMA 1 (DETALLE - PISTOLAS) - VIDEOINSTALACIÓN (2012)



ALGUNAS COSAS - SISTEMA 1 (DETALLE - POLAROID) - VIDEOINSTALACIÓN (2012)



ALGUNAS COSAS - SISTEMA 2 (DETALLE - JAULA) - VIDEOINSTALACIÓN (2012)



ALGUNAS COSAS - SISTEMA 2 (DETALLE - REVISTA) - VIDEOINSTALACIÓN (2012)



ALGUNAS COSAS - SISTEMA 2 (DETALLE - DISCO) - VIDEOINSTALACIÓN (2012)



ALGUNAS COSAS - SISTEMA 2 (DETALLE - TROMPETA) - VIDEOINSTALACIÓN (2012)



ALGUNAS COSAS - SISTEMA 2 (DETALLE - MICRÓFONO + RECORTABLE) - VIDEOINSTALACIÓN (2012)



ALGUNAS COSAS - SISTEMA 2 (DETALLE - ZAPATO) - VIDEOINSTALACIÓN (2012)



ALGUNAS COSAS - SISTEMA 2 (DETALLE - SUPER8) - VIDEOINSTALACIÓN (2012)





CAMISETAS VIDEOINSTALACIÓN (2012)



CAMISETAS (DETALLE - CHE GUEVARA) - VIDEOINSTALACIÓN (2012)



CAMISETAS (DETALLE - BRUCE LEE) - VIDEOINSTALACIÓN (2012)



CAMISETAS (DETALLE - DAVID BOWIE) - VIDEOINSTALACIÓN (2012)



CAMISETAS (DETALLE - JESUCRISTO) - VIDEOINSTALACIÓN (2012)



CAMISETAS (DETALLE - MALCOM X - VIDEOINSTALACIÓN (2012)



CAMISETAS (DETALLE - MICHAEL JACKSON) - VIDEOINSTALACIÓN (2012)



CAMISETAS (DETALLE - SID VICIOUS - VIDEOINSTALCIÓN (2012)



CAMISETAS (DETALLE - SPIDERMAN) - VIDEOINSTALACIÓN (2012)

DIBUJO
A LÁPIZ
SOBRE PAPEL
50x40
CMS.

121420188886-02
0115 3200

CARPETA
TAMAÑO DIN A2
CON ~~EXHIBIDO~~
DIBUJOS

121420188886-02
0115 3201

PANTALLA
DE TELEFONO MOVIL
CON LLAMADA
ENTRANTE
DE NÚMERO ~~(SECO)~~
DESCONOCIDO

121420188886-02
0115 3202

CARTEL PUBLICITARIO
DE EXPOSICIÓN
DE DIBUJOS
EN COUCHÉ
BRILLO 250GRS.

121420188886-02
0115 3203

BANDEJA
CON COPAS
DE VINO TINTO

121420188886-02
0115 3204

CARTERA
DE PIEL
(NEGRA)
CON BILLETES
DE 50, 20 Y 10€

121420188886-02
0115 3205

TICKET
DE COMPRA
DE TIENDA
DE MATERIAL
DE BELLAS ARTES

121420188886-02
0115 3206

CAJA METÁLICA
DE LÁPICES
CON 12 DUREZAS
DIFERENTES

121420188886-02
0115 3207

DIBUJO
A LÁPIZ
SOBRE PAPEL
50x40 CMS.

121420188886-02
0115 3208

RIGHT HERE... ON THE TIP OF MY TONGUE

(OR, ON HOW ART IS A TOOL FOR SELF-KNOWLEDGE ACCORDING TO RAQUEL PONCE AND GREGORIO VIERA)

for Alejandro Vitaubet,
the first enthusiast

In the performative spectacle everybody is a potential performer, from movie stars to next-door neighbours. Reality TV, webcams and similar phenomena are the ultimate consequence of this development.¹

Lütticken, Sven

It is clear, and there's been much speculation about it, that art is above all a system of knowledge, a tool or device for knowledge used as a language and/or to approach certain open epistemological systems, which extend from the sensory to the rational, and which flow cyclically and circle back into the core spirituality of those who produce it and those of us who enjoy it as viewers.

To speak in this way about art well into the 21st century may seem naive to viewers and readers trained in the interstices of the system within which art moves. However, those of us invested in the evolution of this epistemological system must establish, again and again, didactic approaches that lead the way toward new ground in the research of the producer-viewer relationship that can set new directions in the interpretation of the links between this sensorial flow and its reciprocal circulation.

Such is the case of young artists Raquel Ponce (Las Palmas de Gran Canaria, 1972) and Gregorio Viera (Santa

¹ Lütticken, Sven, "Progressive Striptease: Performance Ideology Past and Present," in *Secret Publicity: Essays on Contemporary Art* (Rotterdam: NAi Publishers, The Netherlands, 2005), 174.

Cruz de Tenerife, 1971). Both are committed to this ideal of art as a system of knowledge, serving as a tool for an interrogation of being as a binary system of "post-computerized, post-informatized" questions.

It does indeed bother me when a viewer (trained or not) expects art to provide answers.

The answers are given by life itself, by philosophy, by systems of cultural studies, by sociology, social science and economics—not by art, which is its representation, its staging.

Art should only offer us questions, uncertainties, failures, unknowns, so that from there, from the transient state of uncertainty, we can sketch out a number of explorations where reality reinterprets itself, representing itself.

Such is the case of Raquel Ponce, who, through an interpellative art, sets in motion the doubt in our gaze when we look at her work. In Raquel's pieces, the documentary trace of a performed reality exempts from guilt any attempt at confrontational realism—whether analogical or logical—radically obsolete in the century of imaginaries.

She perceives truth as a moment, and explores for us the paths of the body's reinvented fiction, the inquiring, doubting fiction, the anthropological-ontological fiction of a 20th-century woman whose brushstroke drips paint into the 21st century, leaving an emblem of herself set in motion as emptiness, as a sign, an in-conclusion, or an islet that trembles, floats, goes missing, unfolds itself, departs, reappears in its non-being.

On the other hand, Gregorio Viera is a namer—the exact opposite of Ponce. He potentializes "the name of things" (as the poet Eliseo Diego would say), while Raquel Ponce un-names, keeps the subject from experiencing its own actions when she trivializes or blurs that experience. Gregorio presents that experience as a distorted truth that's been imposed, reinterpreted, theatricalized again and again above that which the subject brushes or touches or smears with its gaze, tainting it with the subject's own aura. It's that putrid side or part of himself that each art speculator (in the words of Benjamin) leaves behind as a diseased aspect of ourselves, but that somehow serves as a life-saving hemorrhage, as a cleansing bloodletting.

He rebaptizes what surrounds him, as if he were an animal marking its territory through the secretion of enzymes and olfactory hormones, thus re-signifying it from a much more Duchampian pragmatics, less phenomenological, more semantic, more linguistic than formalist, more poetic-narrative than documentary in its structure

Both heirs to the Warholean legacy of consumption in which we live; both heirs to the Beuysean legacy of re-mythologizing and de-mythologizing our present; heirs to Nam June Paik's "post-medial explorations" (as Brea used to say, RIP); or to the performative experience of reality of Bruce Nauman, Vitto Acconci, Marina Abramovic (the first purists); or the residual Actionism—brutal and turbulent—of Paul McCarthy, Mike Kelley, and Tony Oursler, not to mention Spanish teacher-artist-performers like Juan Hidalgo, Esther Ferrer, Peter Garhel, MarcelHí Antúnez, or La Ribot.

They assume the day-to-day as an eternal performance of happening, which inscribes on itself an instinctive label, sensorial, crammed with knowledge but not yet reified as data or sign; it only reveals itself and/or allows a glimpse of itself as a crevice, a flight, a lapse.

It is like being in that un-namable state of knowing, having something on the tip of the tongue, but unable to say it.

Perhaps because our rationality prevents it, when we speak of irrationality.

Or, rather than speaking, we visualize (conceptually) the non-reason of the post-Debordian spectacle's amoral universe. This universe charged with sensuality, corporeality, and overdose, where we are today, still restless, still doubtful, still putting everything into question.

The polarity between performance and media cherished by performance ideologues has been replaced by a capricious dialectic: every profession, every job, every private life—in other words, every performance— can claim an entitlement to reproduction, and at the same time every conceivable media model may be lived out and performed.²

Lütticken, Sven

OMAR-PASCUAL CASTILLO

Director, Centro Atlántico de Arte Moderno

Las Palmas de Gran Canaria, Spain

May 2012

² Lütticken, Idem, 175–76.

... ON THE TIP OF YOUR TONGUE / NOT CREATED, NOT DESTROYED... TRANSFORMED

Contemporary art has firmly extended its ties towards other disciplines, and our concept of Art as an object for contemplation has been relegated to the background. It is a multi-linear system that can imply folding, intersection or inflection and connects the arts, sciences and history like a whirlwind spinning through space that might emerge anywhere. Strategies of representation are now nothing other than strategies in time - one that is heterogeneous and without an explicit structure constituting a story, but that nevertheless remains a consistent thread for us to talk with each other about our contemporary ways of life, and some methods of configuring the contemporary creative conscience. Thus, some artists no longer consider showing their work as a mechanism of meaning, but rather as a logic that inscribes the subject as a manifestation of the unfolding of an event, of its dissemination in a state of things - a gaze that aims to guide the eye to a reality that is continuously vanishing, confronting absence or even identity, transiting through the margins of the idea using de-centring, dispersion or misplacing itself. This makes possible the spatial transcription of an erratic inner universe, in its changing, becoming, and, as such, destined to be a fragment, without a centre or a conclusion, making the inconclusive a revelation. In regards to the creator's inspiration Pete Handke said: "I was positive I had something inaudible on the tip of my tongue. And the only thing that came to mind was just that, to represent."¹

The chipping away of the grand narratives has made it possible to recompose and re-structure another kind of story, more in tune with the cracks, chaos and chance that generates a network of ideas where hierarchies are dissolved. With an underpinning narrative in which memory and the imagination cohabit and mix together, interrelate and mutually enrich each other, Gregorio Viera's work is multi-faceted, full of complexity and loaded with symbolic associations, cultural references and historical allusions. It is a passage using the body as a tool in parallel with ideas, processes and conceptualizations in contrast to contrived art and in notable opposition to the art system and the commercially driven way it functions. His work comes from questions, and develops a language between reality and opacity that is seated in a significant place between appearance and dissolution. Fragments bound to their emotional, social and cultural geography. And with them he constructs "systems" as

¹ Handke, Peter, "My Year in the No-Man's-Bay". Alianza Editorial, 1999, p.37.

metaphors for the whole. The meaning of life, technology, civilization, cities, the earthly, art and symbols are all present; folds where daydreaming, the realist gaze, the search for certain anchors and contemplation, or the distance between all that, get mixed together.

In T-shirts, plastic pistols, trumpet and some more things... he analyses the network of routes and intersections, obstacles and collisions that make up the field of our perception. Moving around through things is united with a private state of pleasure. His working method in this piece follows the path of private fantasies that reminds us of the dreams of a child confronting the vision of a world of intimate encounters with objects and characters that are inexplicably seductive... It is a subjective process in which other properties drawn by the structure of desire flourish whose goal is to cut the distance that separates the language of codified experience, (like the power to make yourself bigger or smaller), and open the field towards a poetics of the relationship with objects.

"The history of Art features numerous examples of this juxtaposition of times in the same representational space, in everything from medieval altarpieces to comics. In other cases different events are portrayed as if they took place in a single pictorial space. At times in paintings they have described events which make up a story, but which are separated in time. Most often the painting's theme becomes a pretext to present several different brief stories, as in the work of Bosch and Pieter Brueghel, for example."²

Enjoyment comes from the power that possession awakens, surrounding the object with a magic circle - the singularity of every element likens it to a being - that is still marked by emotion at the moment of its appearance, and also contemplates the possibility of indistinct substitution and play. It is arranged like a chance combination, a deck of cards that anyone could shuffle, cut or deal out. From this point onwards, we could be in a position to construct a story without a beginning or end.

In this sense, it seems as if objects do not have a stable meaning and they send an unavoidable subjectivity back to the subject. By shifting the attention from the object onto the subject, we become obliged to create an identification with something out of which we reinvent a private, multiple emotion: ourselves.

The object is an art form without substance, what we get is the qualities that emerge from things when we collide with them, and possessing them turns into inhabiting them... Things are nothing more than the material trace of all those gestures. It is only about the symptoms of the progression, we recompose all the brilliance and weight of the world through them.

"The receiving subject is an object of the world submerged in objective influences. It is a receiver of a place, a transmitter of every angle..." says the text by Lucretius.³

² Manovich, Lev. "The language of new mass media". Paidós Ibérica, 2005, p. 399.

³ Lucretio. "De rerum natura". Universidad Simón Bolívar. 1988.

There is a pain felt in the unconscious of every object, but what is transcendent about forms, or the artistic in general, is a gesture, a matrix, that transcends them when they are inhabited, because the gesture of the work indicates desires that are never met, like treasures in a treasure chest, undecipherable for whoever does not know the keys. The “random” sense of the objects raised onto the wall makes them allude to human social space and the most private memory, a way of contemplating the human being and one’s self, minimized. They are, in a certain way, a self-portrait that leads us to a more analytical place, which is our relationship with space-time and, consequently, our fear of the void, nothingness and death.

They form a small but carefully crafted trousseau that accumulates detainment like a universe of events that functions like a palpable material bestowing the corporeal and sensual qualities of art onto the composition, and the mind infiltrates the material in pursuit of the trace left by it.

That which is fleeting and hidden is penetrated, going into the inside of the everyday, into the invisible and indivisible of the days. There is a magnificent disorder that, like a stage, transports the habitat it constructs and that constructs it; what is born and what is done are not differentiated in its presence. They are places to gaze out of and resist. Those points of light are like bolts of lightning that point to themselves, stars of different intensities making zones of impossible angles.

Viera has chosen to work in a territory that is critical of representation and he has established a de-constructive relationship with images, finding in iconoclastic humour a vehicle appropriate for presenting the contradictions generated in the accumulation of images and the simultaneity of languages in everyday visual reality. The interlacing of levels that generates the images opens onto the pleasure of bodily experience when performative movements that have gone outside their physical frame and appear fragmented are projected into the image, projecting the artist as subject-object and acting on the forms with minimal narration.

The actions are projected to transfer his image, identity and body onto another surface or dimension, between the real and the virtual, or the synthetic and organic world, between permanence and speed; his own body that becomes a social and collective body.

The objects brought together do not want to fall into excessive obviousness. We must discover the story behind each item acted upon and its corresponding action, being as the conscious absence of greater contextualization causes the loss of certain information but allows us to be able to re-construct an arrangement that uncovers a neutral informative discourse. The objects are shown at a certain distance through an intersection of evidence and non-explanation that causes the viewer to take a position in front of each one that they negotiate with an active memory.

That negotiation makes presenting different possibilities part of the process. His pieces remain open, like the tense place of an evolution with no end. They speak of identity, cultural construction and power structures from whence they also reflect upon the social and cultural object.

It is all an agile play of equivalences between him and me, the community, the cultural sphere and the cosmos; both cultural icons and criticism at once, as the most purified collective expressions of the Western world. It is the all-embracing attempt of someone who attempts a journey in which their own identity, and the identity of everyone, is held. It is the game of mirrors that globalization has turned in to.

Gregorio Viera analyses the iconography taken up by the culture of the masses and how the past is consumed and produced. He works with memory and the constructed images, an open archive, a space of possibilities or construction. And using that, he questions the idea of a "common place" and takes a babelian approach to the imprint of Western culture, observing the multiplicity of gazes that are hidden by any contemporary image. Modes of faith already analysed by Pedro G. Romero in *Archivo FX* (an anti-archive, with no control).

When I was younger I had Frank Zappa and Bob Dylan posters that I inherited from my brother and, among others, Marilyn's face was up there too. While I was trying to find out who they were I discovered they were on records and posters. Films and record players made it possible for us to communicate with them.

One would assume that the only thing about creators we should be interested in is the legacy of their work and thought. But all those universes of feelings created by those people and the feelings they describe, the language they use to explain theories or art comes out of a continuity that is, initially, real and later symbolic.

In so far as humans grow in number and to the extent that we cross this surprising landscape, it is hard for any particular person or face to become lodged in a special way in our memory. But the larger the mass of inhabitants, the greater the necessity for well-defined individual features. This has led to the creation of artificial genius, which has been granted the function of simulation and it is reaffirmed by advertising media. There is a special cult devoted to them. The figure of the *star system* comes to us like a solid element. They are, thus, the shooting stars. In truth, what rock, film, politics, sports, and their respective icons do is represent the imagery of a hypothetical life. The normal heroes of the collective ideal are a necessary replacement to compensate for a deep moral dislocation. From the perspective of technological facility, in which any occurrence seems to get immediately swallowed up by the real time of information, the silhouette of Ché with his cigar, his smile and his ideal figure, seems like a different, in-apprehensible and legendary world. In actuality, it is more closely tied to the touristic or cinematic than to reality. Thus, the heroes of the past get piled before our technological devices. The greater the lack of conscience we are surrounded by on a daily basis, the greater the power that must be sold, concentrated in the deities of entertainment who have to fulfil a role of fascination. The media star gives them a human face and appearance that is seemingly alive and connected to life and the race of consumption we are invited to. It is the life support of advertising and at the same time of depersonalisation and frustration, as the incarnation of the lives we do not live are delegated to it. There is a tragic scene here, which is the contradiction of inflating a myth of intense vitality that is directed towards disappearance. In actuality, it is a lethal trap, because advertising tends to destroy and replace its favourite characters.

“(...) The object that was spectacularly prestigious becomes vulgar as soon as it enters the home of the consumer, because at that same moment it enters the houses of all the other consumers. It then reveals (...) its essential poverty, which comes from the miserable conditions of its production. And at that point, another object has already appeared that has become a justification of the system and demands recognition.”⁴

That is why every modern day hero can and must live out the fullness of social success without having to master any particular discipline. Surely, if contemporary stardom is based on the primacy of mediation over content, there is no reason why an actor cannot be President, or a model cannot be a singer or presenter. In fact, the *star* has no reason to maintain their own discourse, they limit themselves to interacting as they are served.

This postulates a relationship close to power, which is attributed the capacity to control, subvert or absorb the world and its identities. Gregorio Viera investigates the object in relation to art, symbols and power in such a way that his interventions can be read as a collection of discourses about their blurry edges because it corresponds to something embedded in feelings and playfulness. They are sophisms (of imperialist logic) for analysing political cultures, peripheral subjects and conceptual vampirism. The “political” responses that using these strategies suggests would point to a duel for symbolic representation and the creation of new myths and alternative figurations.

In fact, his work is the re-presentation of a scenario that is as much aesthetic as it is ethical. Aesthetics thus produces an anti-object using a process that implies a confrontation which is contrast and struggle between the established order, (sometimes for the culture industry itself), and of the poetry of forgotten things. Because the destiny of things, from the point of view of what humankind projects into them, is precisely to be forgotten. Thus, this work is located in the symbolic transcendence constructed from the events of existing and produced objects. They exceed themselves because they uncover the secret, invisible and clandestine side of an order of reality they must start from in order to confront their own problems.

But there still remains a tiny gap to mutter the words hidden beneath objects or to trace out the fragile drawing that could be drawn by the act of sight - not to suppress, reflect or substitute the image, but rather to uncover it, to make it visible without succumbing to the flood of images, to see drawing and give a voice to objects. In this technological civilisation, drawing and the word are radical forms in the terrain of visual representation, like the primary core of the universe of the image. Although we might shut them out, in spite of the fact that their reflection sinks into the shadows, they must be contemplated... Language takes a cyclical direction, without a beginning or end, to the extent that narration continues and exemplifies the idea of permanence in an eternal presence. Like a continuous movement that always returns to the beginning, not created, not destroyed... transformed.

GOPI SADARANGANI

Curator

⁴ Debord, Guy. "The Society of Spectacle". Pre-textos, Valencia, 2002. p.71.

LOG OF A STATIC TRAVELLER

RODRIGO ALONSO

THE VOYAGE OF THE (ANTI)HERO

For some strange reason, in the social imagination voyages are identified with merely travelling between distant geographical points. Surely travel agencies are somewhat responsible for this, although the dictionary does not help when it says that to travel is to “move from one place to another, usually distant, place by any means of locomotion.”

However, Western culture has constructed a very different notion of this activity over the centuries. In the epic and the tragedy, the hero's voyage, one of the most frequent tropes in classical literature, represents a kind of interior passage, an opportunity to better understand one's own pre-conceived ideas and values by confronting a world where those things either function in a different way, or simply do not apply. The voyage embodies a time for introspection, self-reflection or recognition, a time for putting ideas, assumptions and even emotions that seemed beyond question to the test. After the passage the hero is never the same again. Having seen other realities bestows a new found strength upon him that is no longer of the body, but of the spirit, and which enables him to understand his surroundings from a new perspective.

Even though in our times heroes or heroic tales do not abound, Art has maintained the capacity to stimulate reflection upon and questioning of the inner journey, without having to take a real trip anywhere. At its best the aesthetic experience decentres us, draws us out of ourselves, presents us with alternative universes where our relationships to reality, everyday life and everything else become dislocated to the extent that we are obliged to re-think our position in the world. Artistic creation opens pathways into the symbolic sphere. It presents routes to follow through the meaning of words, images and things. By doing so it promotes a transformative sensorial and spiritual slippage; mainly when the itineraries diverge from our expectations, they show unexplored territories or simply go down less trodden paths.

As Jean Baudrillard¹ said, photography, film and then later television, video and computers have made the paradox of travelling without moving part of everyday experience. Through those media it is possible to go to distant places without moving at all. It is now the world that comes to us, translated into captivating sounds and images. But if for Baudrillard this causes paralysis in the viewer, trapped in audio-visual seduction, artists can achieve this effect by employing formal strategies like dislocation or separation, putting their critical and analytical skills into action.

The audio-visual universe of Gregorio Viera is fraught with this kind of stationary journey. Through minimal situations the artist draws us into a dynamic topsy-turvy cosmos in constant transformation with a logic that is not entirely comprehensible, yet neither is it impenetrable. His constant use of repetition and humour generates a hypnotic attraction that beckons us to prolong our gaze and submerges us in the rough terrain of seemingly senseless actions that make us exercise our capacity for invention in an attempt to find any logic, however provisional, to what we see happening.

One of his installations, *Algunas cosas. Sistemas 1 & 2 (A few things. Systems 1&2)* (2012), consists of a collection of inanimate objects upon which the artist, undertaking unusual activities, is placed using a projection. The actions are reiterative; some of them tell a short story, while others just show a movement without any apparent beginning or end. Sometimes, there is a kind of struggle with the objects, while other times he just inhabits them in an original or extravagant way, turning their original use on its head.

Time and again, the artist, having become a Lilliputian anti-hero of a galaxy of misplaced² utensils, sets out on the enormous task of wrenching the objects out of the comfort of their obvious uses to divert them towards other possible, different, invented ones that reveal the magic of the everyday when it ceases to be familiar. At first glance, his labour seems to have been fruitless. The results should not be sought, however, in the world of objects but in the complicit smile of the viewer. And to the extent that he participates in the parallel universe where the meaning of things has lost its rigidity, the work succeeds.

In a neon piece by Bruce Nauman from 1967 you can read that "The True Artist Helps the World by Revealing Mystic Truths"³. Gregorio Viera's goal is perhaps less ambitious, but it is not too distant from the one extolled by his North American counterpart. Because in the way he carries out his work - in his seemingly innocent game - he questions a certain mythology of objects, in the Marxist sense of the word. In other words, he throws the naturalisation of properties that have been historically determined by capitalist society into doubt⁴. By revealing other uses and making the routine visible by de-naturalising it, he may not reach the heights of Nauman's mysticism, but he is probably helping the world, or at least helping it be understood better.

¹ Baudrillard, Jean. "La transparencia del mal" (The Transparency of Evil). Barcelona: Anagrama, 1991.

² In the Brechtian sense of misplaced.

³ Work in the collection of the Philadelphia Museum of Art.

⁴ This concept also relates to the one developed by Roland Barthes in his well-known book *Mythologies*, ("Mitologías", México: Siglo XXI, 1980).

Another piece by Viera, *No se crea, no se destruye, se transforma* (*Not created, not destroyed, transformed*), (2012), is also structured like a static voyage. Here a series of photographs is what brings about the passage through images and objects. Like stills from a movie, the shots are ordered in such a way that they build a story based on a principle of equivalences that moves from an idea to its commercialisation; from a product with aesthetic value to one with exchange value. Once again artistic creation and consumer society enter into a problematic but inevitable relationship. Their interaction permeates a passage that is not limited to the specific case at hand, but rather filters out into the world we live in, driven by an economic machine incessantly oscillating between one extreme and the other.

THE SECURITY OF OBJECTS

Gregorio Viera's work almost invariably derives from his relationship with banal objects, which often include his own body and image. In his early years he found performance to be the ideal medium for expressing those kinds of relationships. Today, however, he tends to do the same with video and installations, even though the performative element has not disappeared. According to the artist: "objects are integrated into our lives and become part of our subjectivity and memory [...] In a certain way, desires, needs, fears, hates and affectations converge in these objects from different perspectives, like potential conduits that can shape our own identity"⁵.

As you may deduce from that observation, the objects Viera uses are not mere entities from the physical world. On the contrary, they have been given a psychological dimension in which it should be possible to identify some part of their owner. Nevertheless, because of the normal and repetitive use they are usually given, there is no real trace of their users in them, but rather a stereotypical mark of the society that determines their uses and values. There is no real subject behind the objects, but rather a system that produces subjectivity through the disciplined and limited use of their possibilities.

In light of that, the artist makes use of a series of strategies intended to overturn the ordinary nature of things and liberate their capacity to harbour the unexpected, the strange, the impossible, the imagination. Acting on them like some kind of bothersome little devil, he extracts an event from each one that demonstrates how they are able to project themselves beyond their normal functions. Hence, a portrait can be an anti-portrait, two revolvers can inspire rest, or a shoe can transform itself into a hiding place or a shelter.

No object is obligated to be what it is assumed to be. It is always possible to discover an alternative use, an extravagant functionality or an absurd purpose, even for objects that one never thought could be changed. The secret lies in looking at the world through different eyes and encouraging other approaches to the everyday that stimulate creativity and the imagination. To this end, Viera finds recourse in two instruments that are widely used by Situationist theorists, play and the *détournement*.

⁵ Statement by the artist

The essay *Preliminary Problems in Constructing a Situation* states: “In our time, functionalism (an inevitable expression of technological advance) is attempting to entirely eliminate play. And the partisans of industrial design lament the perversion of their activity by people’s inclination towards play [...] The only progressive way out is to liberate the tendency towards play in a broad manner”⁶. For the Situationists, the capacity for play is among the most authentic tools the human being possesses for shaping his immediate reality. Play should not be an escapist or passing activity, but rather an instrument for confronting the world in an original and creative way. “From a historical perspective play (constantly experiencing new forms of play) is not in any way peripheral to ethics and the question of the meaning of life”⁷.

On the other hand, *détournement* appeared as a process for overcoming conventionality using displacements that transport objects, spaces, attitudes and events from everyday life into new scenarios where they lose their ordinary meaning and take on new ones. In the passage into their new situation, hidden qualities, unexpected possibilities or latent potentialities appear that bring to light alternative ways of conceiving their nature and social reality as they become perceivable.

Play and *détournement* are two creative processes Gregorio Viera uses habitually in his work. In *Break-fast* (2008), for example, the daily routine of breakfast becomes the basis for a musical composition created using the incidental sounds made while preparing and consuming the first meal of the day. *Re-bodies* (2009) presents a collection of aberrant bodies obtained by combining different fragments of bodies that are located somewhere between the grotesque, abominations and laughter. In the performance titled *Striptease* (2009), the artist plays with the *détourned* literalness of certain words that describe sexual practices taken to an absurd extreme, such as when the artist is struggling to play a trumpet across from the phrase “amateur blow job.”

The reference he makes to Situationist theories is in no way gratuitous. One of his pieces, which he presented as a performance and video, is based in *The Society of the Spectacle*, by Guy Debord⁸, (*Me río en tu cara porque soy tu amigo*), (*I laugh in your face because I'm your friend*), 2005. In the version for video Viera, dressed as a clown, talking rudely and drinking obnoxiously, recites the main theses from the above mentioned text to the camera, drawing our attention to the place of reality and representation in the society of the generalised consumption of images. The clown character is completely removed from its normal playful function, causing an estrangement that dislocates the viewer. In the performance version the artist is wearing a suit, dancing with a doll in front of a closed circuit device that broadcasts the dance onto a screen behind the dancers. At one point Viera leaves the scene, but his feet keep dancing in the projection. Thus emancipated, the world of images makes the artifice of representation apparent.

⁶ IS, “Problemas preliminares a la construcción de una situación”, in *Internacional Situacionista*. (Situationist International) Vol. 1. La realización del arte (The Realization of Art). Madrid: Literatura gris, 2001.

⁷ IS, “Contribución a una definición situacionista del juego” (Contribution to a Situationist Definition of Play), in *Internacional Situacionista*, op.cit.

⁸ Debord, Guy. “La sociedad del espectáculo” (The Society of Spectacle). Buenos Aires: La marca, 1995.

The clown figure in *Me río en tu cara porque soy tu amigo* calls attention to irony, another frequent device in Gregorio Viera's work, and which is also an extreme form of the *détournement*. In *Camisetas (Shirts)* (2012) a collection of clothes shows characters, faces and icons worn out by merchandising with a phrase that unifies them: I am a thing. I am successful. Obviously, in a mercantile society there is no greater achievement than becoming a product and being ready to be consumed. But that society is totally indifferent to its object of desire. The uninterrupted succession of perfectly interchangeable images tells us rather that it is the economy of consumption that has triumphed, by replacing reality with a band of beings without thickness who feed the constant need for artificial victories.

LITTLE THEATRES OF CRITICAL RESISTANCE

In the late 60s, when the appearance of the Sony Portapack made video technology widely accessible, performance artists were the first ones to embrace the new medium. Even though they already had film to record their actions, the new medium offered them something that celluloid did not, and that was immediacy. With video they could instantly corroborate whether an action had been recorded correctly, in contrast to film where the developing process imposes undesirable waiting times. And beyond that, using closed circuit video gave them the capability to monitor the progress of the performance at the same it was being recorded onto the magnetic tape. Thus, video and performance share real time, which in those days was wielded in resistance to the growing mediatisation of every day life.

In a short period of time the sustained confluence of those two genres led to the appearance of the videoperformance, which is a special kind of action conceived exclusively to be recorded on magnetic tape and viewed on a screen. The audience no longer connected with following the progression of the live act, but rather to its electronic reproduction. The displacement weakened the identification with the performer. However, in the best cases it strengthened the critical distance. Now viewers no longer share the lived moment of their alter egos on stage, but are distant observers with better opportunities for exercising their analytic faculties.

And this is the way Gregorio Viera uses video-performance. For example, in *Accumulation* (2011) we see him remove the contents of his pockets and place the items on a table until his pockets are completely empty. The action is intentionally repetitive and monotonous, which shifts our interest from his figure onto the objects. When this happens the irrational nature of most of the items that he has taken out (they include a tomato, a party streamer, a hammer, a model figure for drawing, a slipper, and others) becomes evident as does the absurdity of accumulation itself.

The video-performance has its correlate in another format Viera uses frequently, which is performance with a simultaneous video projection. In this case, often times video-performance makes it possible to play with the oscillation between identification and distancing, such as in the scene from *Me río en tu cara porque soy tu amigo* (*I laugh in your face because I'm your friend*) mentioned above, where after the moment at which the

audience becomes absorbed in the suit-wearing character's dance with the doll, the screen shows the artifice of what seemed to be a recording in real time.

The relationship between video and performance takes a new twist in a singular piece titled *Movie Set [We Know You Are in the Museum]* (2011). Here the artist undertakes a series of actions for two cameras in a museum gallery while the audience watches him. He skilfully takes up different characters and runs, gestures, freezes in amusing poses, and presents incomprehensible situations. All of it only makes sense at the end. A video shows the same actions edited and in a different order, and they form a perfectly linear story. The audience has witnessed the filming of a movie, but they only become aware of it when they see it projected. The performative element had not been planned to give them a show but to trick them. The viewer was not an observer but the target of the entire representation, the piece's sub-title, in fact, already stated as such.

Movie Set [We Know You Are in the Museum] likewise calls attention to the specific status of the story in Viera's work. It does not have a narrative, as sometimes it only works as a decoy. People are used to having stories told to them. It might even be said that they demand it every time they see an audio-visual product. However, that desire on the part of the viewer often comes up against the divergent intentions of the artist. In *Cabezas y palabras (Heads and Words)* (2008), Viera asks different people to come in front of the camera and reflect upon the real, the unreal and the meaning or usefulness of Art. The raw footage is then edited leaving only the thoughts before the answers are given and phrases are selected and superimposed on the images randomly. In this way, at every moment there is a promise for a story about transcendental issues, but one which is never fulfilled.

A story can function as a decoy even if it is perfectly understandable or obvious. And that is how it appears in *Algunas Cosas. Sistemas 1 & 2 (A few things. Systems 1 & 2)*. Every object located on the wall is inhabited by a micro-story interpreted by the artist that seems to present no difficulty in being understood. In one of them Viera urinates inside a container from a ledge, then a watering pot sprinkles water on it and a plant grows whose fruits are heads of the artist. In another piece, some toy soldiers shoot at a drawing of him that is torn to pieces by incoming artillery fire. In another, a character is clutching a globe and trying not to fall. In another, a torch becomes a medium for the artist, and in yet another he puts objects into a Super-8 camera as if it were an oven or stove.

Each one of these stories is a universe in itself, a closed system with a precise storyline, however absurd or disconcerting it may appear, (it is interesting to note how closely related they are to the micro-stories the artist created as part of the Vakuüm company at the beginning of his career). Nevertheless, they are the bait that lures the viewer's gaze towards something else that may be more relevant, even if it is not entirely obvious at first, which is that his work validates itself through the *détournement* or re-signifying of banal, everyday objects that in day-to-day life have a different use or purpose than the one they are being put to in this video-installation. By putting the objects to uses that are different from their pre-established ones the artist is pointing to the possibility of bestowing a new meaning on the world and, more specifically, he is transforming reality.

In his book *The Practice of Everyday Life*⁹, Michel de Certeau studies how changing the use of objects, and everyday activities and skills can lead towards the material and political modification of social and cultural products, opening the way to positions that go from creative innovation to critical resistance.

Inspired by Situationist theories, the French philosopher demonstrates that *détournement* can be a transformative practice that turns the consumer into an active producer. When shifting the way things are used away from their accepted uses towards other unexpected ones, users have the capacity to redirect the material universe they interact with towards fields they have designed themselves according to their needs and wishes. Although that does not always happen, the possibility that things might be so is enough to take its social, political and life-related potentialities into consideration. In de Certeau's theory *détournement* is a tactic, a mode of action for one who is not the master of a place and, consequently, can only keep going by making use of the open fissures in foreign territories. It behaves like an artifice, like taking advantage of a moment or like an opportunity that unexpected practices and meaning are sifted through, beyond the control of the ones who design precise instructions for operating in the world.

If you observe the installation *Algunas cosas. Sistemas 1&2 (A few things. Systems 1 & 2)* closely all those elements can be seen clearly. The *détourned* use of its components presents alternative ways of relating to them that leads to new ways of understanding reality. Through his actions the artist demonstrates that things do not have only one, unique function. Rather, it is possible to use them in other ways and overturn the naturalness of their established uses. In this course of action there is a clear resistance to accepting the world as it is, and an equally evident determination to try out different and experimental ways of life. To those ends, Viera constructs what in a certain kind of radical language is called a Temporary Autonomous Zone¹⁰. Every situation is one of them. Everything is allowed there and the imagination becomes a tool for transforming the real.

Yet, at the same time an encouraging outcome is also produced, a kind of side effect that reinforces the potentialities of the work even more, for if the artist can change the world with his imagination, find new uses for the things surrounding us, and transfigure reality by merely presenting a new logic to the functionality of objects, why can't the viewer do the same thing?

Through play, *détournement* and artistic invention, Gregorio Viera makes it evident that the transformation of everyday life is not a matter of power, but of *assemblage*. Anyone can do it provided that they set out to. Even though artists are always like lighthouses that illuminate paths and present us with courses to follow, it is clear that those paths are open to anyone with the determination to take them. Using banal objects and simple actions as artistic devices makes it possible to raise a kind of awareness that can mobilise the spectator to construct a different logic for the universes they interact with on a daily basis.

⁹ De Certeau, Michel. "La invención de lo cotidiano" (The Practice of Everyday Life). México: Universidad Iberoamericana, 1999.

¹⁰ The concept comes from Hakim Bey and was originally presented in 1991.

MAKING EYE CONTACT

Among the artistic devices that make up Gregorio Viera's toolbox, humour is among the ones he uses most frequently. The majority of his works have a joking side that creates instant feedback from the viewers. As in play, laughter is a basic human activity. It is a genuine expression that can either cut tension or generate complicity, attention, or active participation, as needed.

The forms in which this humour appears in his work are not always the same. Sometimes it is presented through absurd situations, sometimes in an outburst of laughter, while other times it is subtle irony. But in almost every case the underlying basis of the humorous act is concerned with critical thought whose seriousness cannot be denied. And nowhere in his work is humour an end in itself. Its appearance is always accompanied by reflections on the world that frequently result from a capitalist, material point of view.

Viera is a critical analyst of consumer society and all its notions, habits and derived values. His emphasis on objects, which are always commercial and representative of those ideas and prescriptions, shows to what point it is a systematic practice that persists over time, always finding new forms of expression. The objects are not exclusively reduced to their market value, in addition, they have, as mentioned above, psychological and symbolic dimensions where some symptoms of the society that has brought them into existence may be read. Even though they are destined for exchange, in reality they hide problematic social interactions, the impoverishment of community life, superficiality, fear, and even solitude. In the performance titled *No mirar a los ojos (Don't make eye contact)*, (2000) the artist makes that diagnosis more explicit than in any of his other pieces. And he does so with an outspoken monologue where he puts his own main ideas about the issue into words.

"You get up in the morning, with cotton mouth, look out the window, put some music on [...] you go out into the street and see the woman who lives next door and she says 'good morning'. And you reply 'good morning'. The woman goes on her way and you go on yours. The next week you get up with cotton mouth again, look out the window to see the crane that's been sitting in front of your house for over a year, you put some music on [...] you go out to the street and run into the same neighbour again, who says 'good morning'. And once again you say 'good morning'. The world has made one complete revolution and the only thing she is expecting to hear from you is 'good morning'. My neighbour and I have found the perfect metaphor, which has been sought after for centuries by great thinkers: static movement. One complete revolution only to arrive back at the same insipid point. [...] The people we run into everywhere, because our head is a line and the surface of the Earth is a deformation, we give up, Ma'am, we have to be alone. When we get up in the morning we see that nothing interests us. That's why we don't say anything to each other, Ma'am. We get up and we see that nothing, but nothing interests us. And we make that assessment without interest, because nothing can interest us. We're afraid of what we do, like we're afraid of what we don't do. We continuously move around, sleep and get up encircled by the lack of interest and with fear, Ma'am, always, always with fear"¹¹.

¹¹ Monologue transcribed from the video "No mirar a los ojos" (Don't make eye contact), 2000.

The seriousness of those remarks contrasts with the hilarious presentation of his recent work. But it can ultimately be found lying below the surface of much of it. The characters portrayed in his videos move around incessantly, always coming back to the same place, in a movement that may seem laughable but is also disturbing. They are the inhabitants of a vicious circle with no evident way of escape, condemned to monotony and repetition. In some pieces Viera uses a phrase he has cherished since his earliest stage presentations as a point of reference, "I work a lot, to make money, to buy myself things I can't enjoy later on, because I work a lot to make money, to buy myself things I can't enjoy later on..."¹².

Lack of communication also seems to be a recurring theme. The little characters of *Algunas cosas. Sistemas 1 & 2* (*A few things. Systems 1 & 2*) live in isolation on the surfaces of their objects, which are at once a launch pad for their actions and a prison. In the videos and performances we frequently come across beings with masks or hoods, and collective situations in which no communication takes place. *El tiempo perdido* (*Wasted Time*) (2007), for example, shows the artist unfolded into three entities carrying out actions around a round table, but without interacting with each other. Only the objects act as mediators in this three-person meeting shrouded in silence.

This critical undercurrent has been one of the most coherent aspects of Gregorio Viera's work throughout his career. It keeps it from turning into mere diversion, and enables it to act as a stimulus for reflection and mobilisation.

Nowhere in the artist's work are there any negative or paralysing intentions. On the contrary, humour is the best possible vehicle for finding one's way through the pointed observations, and thinking about possible alternatives or solutions for the problems posed by them. In his work the audience always gets absorbed in a productive dialogue and is encouraged to intervene in the situations presented, even if it is only in an imaginary way. There is nothing further from this work than the classical, contemplative attitude. Even when they are not interactive (although several pieces are) there is a tacit involvement on the part of the viewer, an entreaty to participatory observation, an invitation to be a new player in the game.

Gregorio Viera's work clearly constitutes a kind of static voyage that drives us to explore the complexities of the world and everyday life without leaving the place we are. The artist, like some kind of post-modern Charon, accompanies us along the way, showing a possible path and supplying us with tools that can turn our immediate surroundings upside down.

Accepting the invitation now depends on our willingness to take on the task and how we assess our own capacity for assemblage. The voyage may not be a heroic feat, but if we undertake it we will surely never be the same again.

RODRIGO ALONSO

¹² Text from one of the micro-actions carried out as part of the Vakuuum company, 1994.

INTERVIEW

MARTÍN MOLINARO

It's cold.

I like the cold.

I'm sitting at a table with some papers and photos scattered over it, looking at my computer screen which shows a video on loop with my obligatory cup of coffee.

On the other side of the table, also with his coffee, sits Gregorio.

...

Between us, an ocean.

...

Gregorio is in Las Palmas, Gran Canaria, and I am in Rafaela, Argentina, but both of us are very accustomed to sitting at café tables opposite each other, engrossed in our conversations, laughing, enjoying our own stories and each other's, as well as the stories that are created when they collide.

That is why we decided that this text should be a "café chat" with questions, answers, and more questions.

...

About Gregorio

I met Gregorio during my first visit to Gran Canaria. He was attending a workshop that I had been invited to take part in, one of those workshops that I have learned a great deal from because they are attended by "guys" like Gregorio.

He is tall, with a long body, a gaze that takes in life with surprise and seems to contain an inner child at all times. This surprised me, I remember, just as his work surprised me later on.

The first creation that I saw by Gregorio Viera was a "performance game" featuring two other artists (Enrique Cárdenes and Raquel Ponce), in which the artists mocked time, shuffling it like a deck of cards, by combining video, movement and space. I remember this work because I usually get bored of art and so the artistic events that break with this sensation of "dulled surprise", the result of seeing so many soulless works, make a great impression on me.

The next work I saw was on a second trip during which we also shared a catalogue, appearing as artists featured in the Cuerpo a Cuerpo Performance Art Festival organized by Pedro Déniz. It was (and this is no secret: I have mentioned it in several interviews)

one of the most intelligent works I have ever had the pleasure of contemplating. It was at once simple, unpretentious and complex!

A puzzle of actions or brief scenes, the pieces of which were scattered over time, Gregorio played all the characters in a “nonsense film” that constructed itself out of fragments before the very eyes of the audience. I remember that I could not – and did not want to – take my eyes off it. I also remember suggesting to the artist that it was not necessary to show the final piece (the projection of the “edited film”) at that time, since it could function as an independent work. And I also remember his total willingness to take my suggestion on board: a fact of some importance given that one of the things I value – not in an artist but in a person – is their ability to be (genuinely) open to the other’s gaze.

Gregorio Viera is an artist that listens, and this is apparent in his process. And that is why it is also a good idea to listen to him too.

...

About Gregorio's work

I do not feel that Gregorio’s work gives deliberate “**unilinear lectures**”, lessons that dress up things that we all know in complicated forms. He creates concepts – of course! – but he is not a conceptual artist.

He is fun, committed, and serious... **as serious as a child playing** (and here I take the liberty of using his own words from later in this conversation).

He is kaleidoscopic, just how I like art to be. From whichever angle you look at his work, it focuses his

light, thereby generating its own new light which escapes the artist’s control.

His work has soul.

...

I take a sip of coffee.

...

I continue.

...

He is not confined by languages: on the contrary, he seems to move from one to another with a certain irreverence, although he is also highly committed to delving consciously into every corner of every language he travels through. Nevertheless, he does not allow this to trap him within absurd borders. He leaps from one language to another, taking from each what he considers his work needs. And I celebrate that!

...

And now, my dear friend and artist, let us get down to business.

Before I begin, and with the noble aim of making things easier for the reader, I will explain a series of simple abbreviations that will help them follow the story:

- **MM** = Martin Molinaro (interviewer)

- **GV** = Gregorio Viera (interviewee)

- Standard Roman type: questions and answers

- Grey bold type: questions/interjections in GV's answers

- Red Roman type: interjections inserted by MM into the final interview

...

MM: Dear Gregorio,

I greet you with a question seeking an answer which will trigger further questions.

Would you allow me to interview you?

Regards,
Martin Molinaro

GV: Martin, my friend, I can't wait to begin.

Regards,
Gregorio Viera
...

MM: Dear Gregor,

We shall begin the interview, which, by the way, will be unusual because I don't want to ask a set of questions prepared beforehand; rather, I would like to create a "construction based on the exercise of asking questions/responding/asking questions".

Why?

Because I am interested above all in the construction more than the result of the interview, and I would very much like for this exercise to reflect that – not only on the part of the interviewee, but also on the part of the inquisitor (I mean, interviewer).

Moreover, I will address you in the formal "usted" mode in order to create the professional distance I require for this interview.

GV: A formal interview indeed! I don't know about that, but if that's what you prefer then I agree, Mr. Inquisitor. But I have to say that I find it very strange to be addressed formally (it actually makes me somewhat uncomfortable). But whatever it takes for you to maintain your professionalism! ;)

If it's alright with you, I will write my responses just below each question, following the system we used for that e-mail conversation we had on video performance.

Of course I remember it: I also remember the fun we had going in circles in search of a definition for the term "Performance Short Film".

MM: Since I know and understand your creative nature, which transcends the artistic domain, I will take the risk of beginning this interview with a closed question (in principle), whose "yes or no" answer you may extend in the direction you see fit.

Is your starting point for an artwork an "idea"?

GV: If we take idea to mean all the contents of my consciousness, then yes. *(A shrewd answer. I have to admit that my question was loaded, to say the least.)*

In my case, the starting point for an artwork is usually a simple idea, something very elemental which progressively "fills out". As the working process of a project develops, the reflections that surround this idea also become less elemental and gain in complexity.

Here it occurs to me – and I record the thought in writing because it intrigues me, especially on a personal level – to ask him about complexity. The dictionary says complexity and complication are synonyms: do you agree with that?

Likewise, during this growth from a simple idea to a more complex one, this idea may be joined by other ideas in a natural way, eventually forming a kind of amalgam of concepts with a labyrinthine structure that I like to get lost in. A large part of the enjoyment I get from my work is this wandering around among ideas that gradually group together by accident around that very first simple idea.

MM: Knowing the other spheres of work you also dabble in related to design, video, and creativity in general – some of which even share some formal elements or languages – I cannot help but ask you the following question:

The answer you gave me regarding the process of the growing complexity of an idea as the starting point of a work could be applied to other spaces in which “the idea” is the genesis. That said, if you employ this creative genesis and subsequent process of *complejización* or increasing complexity in these other fields that I mention above and know from your work...

How do you define these ideas internally and decide which of them should not only be “filled out” and “made more complex” but also “BEGS” TO BE AN ARTWORK?

GV: Before answering that question I want to say that I entirely agree with your aim to create something more than an ordinary interview, to put into play the idea of a dialogue or conversation, since this has also been my intention since the beginning. I can assure you that this is one of the main reasons (among many others) why I thought of you to conduct this interview (I mean, conversation).

With regard to what it is that leads a simple initial idea to become an artwork, I can say that it has something to do with the greater or lesser extent to which this

idea, this first thought, “touches” something connected to my way of understanding my surroundings, my experiences, my personal point of view on what I see and experience. Some subjects are more suitable than others to be turned into an artwork, but the ones that stand out are those that have something to do with my emotional memory, and, by extension, with my identity. Therefore, rather than a decision, it is more like an impulse in which the idea that has the most influence on me at any given moment is the one that prevails. In summary, I don’t choose the idea: it chooses me. (I really like this concept!) It is once I have decided “**this is what I want to do**” that the other contaminating ideas emerge. These extend the meaning of the initial idea from something that might start off being more poetic to a vision that can become a critical or ironic gaze.

To use the example of my new project, *CAMISETAS, PISTOLAS DE PLÁSTICO, TROMPETA Y ALGUNAS COSAS MÁS (T-SHIRTS, TOY GUNS, A TRUMPET AND A FEW OTHER THINGS)*, it begins with the idea of an involuntary game that I have always played since childhood and that has a very simple rule: **I must inhabit in my imagination those objects that for one reason or another have caught my attention.** It is a game of scale in which I reduce or increase my body size to “occupy” the thing that I am contemplating. It happens in those typical moments that we call “having your head in the clouds”. It is an intimate act, a simple pastime which has been a recurrent and inevitable feature of various stages of my life. I could say that these are moments when I am in a trance, a kind of healthy vice which I consider to be a singular aspect of my identity.

It is the memory of this game and the effect it has on me that leads to the subsequent and inevitable links

with issues such as the “object”, “inhabiting”, and from there to the “artistic object”, “artist-object”, “presence of the artist (performer)”, and all their possible natural ramifications. The increasing complexity (the labyrinth) is created fully, effortlessly, and without any intention of imposing order on this sinuosity (the artist does not provide answers, only questions that stimulate reflections).

And here I will take a short break to have a sip of coffee at this conversational table.

MM: Before we begin again, I must tell you that you left an answer pending above concerning COMPLEXITY and COMPLICATION, on which I am interesting in hearing your point of view.

(I didn't want to let that one pass).

GV: You're right. I didn't mean to dodge the question. Although the dictionary puts these two terms in the same box, I understand “complexity” as having a more positive quality than “complication”. I can't tell you why: it's a purely subjective assessment. I am attracted to that which is complex, but I recoil from complications. (I share this view, and that is why I persisted). In fact, what you have asked me, Martin, my friend, is really quite complex ... Or complicated. I'm going to sound pedantic, but I am now going to refer to the etymological construction of the word “complexity” (above all, because I think it is a pretty description). It turns out that this word is formed from a root (*plectere*) which means to plait or intertwine and a prefix (*com*) which adds the sense of duality, of two opposing parts that are intricately interwoven without losing their duality. This is why “complectere” is used both to indicate the combat between two warriors and the intertwining of two

lovers. It's beautiful, isn't it? **Yes! Thank you! This is getting good.**

MM: Let's continue...

I share your idea of stimulating reflections and not giving answers – at least, not giving answers with “absolutism” or sensationalist formulas. This interests me about your work and your discourse. Honestly.

In this respect, allow me to tell you where my mind goes when I see your work (in particular, these projections) and read your “answers”.

I cannot help but mention (and perhaps you are not familiar with this) that in South America there is a very famous character named **EL CHAPULÍN COLORADO** who formed part of the childhood of all children who are now about 41 years old. One of his characteristics was to take **CHIQUITOLINA** pills in order to make himself small to go off exploring everyday spaces.

I must confess that what you mention above is strongly linked to my childhood: the fantasy of being able to wander around these universes by means of reducing my own body size. In fact, it is a fantasy I still have when I also allow myself to “have my head in the clouds”, chiefly when I see architectural maquettes.

I took the liberty of asking ten people whether they had this fantasy in their childhood and it was striking that many of them had imagined that they were very small or giant sized.

In fact, the games a child plays with objects (cars, figures, etc.) necessarily create a scale. In that case the child is **GIGANTIC** in comparison with these symbolic elements that he relates to.

And then Gulliver comes to mind, the Magic Beans, Alice... Recurring incidents of these changes of scale (body – real world – objects).

That's when my mind asks itself over and over:

SELF-REFERENCE OR AUTOBIOGRAPHY?

GV: Yes, I know El Chapulín Colorado, although only by name. I didn't see that episode, and I didn't know about the "chiquitolina" pills. I am also familiar with the other titles you mention. Similarly, I remember the film *The Incredible Shrinking Man*: of all those we have mentioned, it is the work that I recall most vividly. (I should Google that title to see how it was translated in Argentina, since while we share a mother tongue, among the things that differentiate us – apart from differing grammatical forms – is, for example, the fact that we call "Rana Gustavo" [Kermit the Frog in the Muppet Show] "Rana René") I'll answer your question now: the issue that I am talking about (inhabiting objects by changing my size) is just the catalyst, the starting point. This does not mean that I aim to reflect it on purpose, or be self-referential, or create biographical notes although logically all of those things come into it, since I myself appear in the images projected and I do not seek to hide these potentially self-referential elements. They exist, but they are not the fundamental basis of the work.

As you rightly say, many people (especially in South America) have practised this fantasy exercise at some point in their lives. It could be me or anyone else interacting in the projection of these objects. What I do want to save from this and even highlight from what you say is the issue of the "child at play". Because this does carry with it an intentional reflection. Play as a basic fact of human existence and artistic creation as

its direct and logical extension, at least in my eyes. Play (creation) is established as a free space, independent from the domain of words, a place where anyone who wishes to get deep inside life itself can do so by means of a playful search for its meaning. By the same token, I believe that play exhibits a certain social non-conformity to a greater or lesser extent, generating a new and separate little universe, a bubble which maintains a certain distance from external norms. It allows another reality to come into being within the existing one. And the good thing about this new reality is that the players themselves are the ones who decide to create, change, or get rid of the rules whenever they like, or modify them when required with absolute freedom.

I am thinking of taking some "chiquitolina" in order to be able to deal with this conversation from a more serious perspective: **with the seriousness of children at play.**

MM: In one of the first texts you sent me you comment that "each object and its corresponding video-intervention could function as an independent work" but what interests you in this constructed coexistence is a kind of "complete micro-universe". You have also spoken to me of the assembly of an exhibit in general, commenting that the number of works included depends on the premise that "each one can breathe in space and thereby gain in presence".

Might we say, then, that the relationship between each object/video-projection and with the work as a whole is an analogy of each "micro-universe" (work) in relation to the exhibit as a whole?

Are you interested in these relationships between the components of each work with the work itself and, in turn, in the works as part of a whole?

GV: I don't know if I would call it interest, but yes, I do seek to maintain a certain coherence when a project is made up of different pieces that revolve around an idea (or an amalgam of interrelated ideas). Before I got interested in formats such as video, drawing or interactive multimedia, I worked exclusively with my body within the disciplines of theatre and performance. When I created a project it was always a unique, living work. And when that project had run its course, I literally went straight on to another, new topic that would bring with it a new physical experience, repeatable but unique. I did not extract any elements from these practices that might be recognizable as such in terms of exhibition pieces, for example photographs or video recordings that might work as an independent piece, suitable to being viewed in an exhibition hall. In short, I had never felt the need to link the parts of a project because they were never made up of fragments in the first place. From the moment in which I consider the possibility of creating various pieces – not just in person as a performer – related to a particular concern, the need to somehow unify these distinct parts of the whole work forms automatically. In the case of this exhibition, this intention does exist and is, moreover, extended to other pieces that are still in a very initial phase of the process and which also feed off the same thoughts and concepts as those works which are included in this display.

MM: I notice a constant element related to each object in all the micro-actions you describe that will take place.

A cycle, the repetition of an action or as you call it, a loop.

I notice two routes are taken by the actions.

On the one hand, we have the brief history in linear form (with a beginning and an end), which when it ends is repeated (projected over and over again), such

as the action involving the plant pot or that featuring the two visitors in the magazine photograph.

On the other hand we have the cyclical history, with no beginning or end, which is permanently in movement (the character who runs in circles or the one that sings).

This isn't a question; rather, it's an invitation.

Tell me about this topic and what it was that made you decide to use the loop or cycle.

GV: I would say that the main reason is purely technical, although it is not the only one. Different tempos coexist in the group of short stories that make up the works in *Algunas Cosas (A Few Things)*. Some actions last a few minutes while others last no more than a few seconds. There are also some which show something that could almost be called a "non-action", since it is more like a position which could be defined as a wait or a contemplation. In order to balance the times of the longer constructions, I had to use a loop for the shorter ones so that there were no empty spaces. That is to say, at all times and in each object there is a presence or action taking place.

It is necessary in this case, although I have always been attracted by the difference between – for example – the spaces used for cinema and exhibition spaces which display both cinema and video works. We take it for granted that when we see a "film", it has a beginning and an end. It finishes and you go home, having seen a specific length of time in images. In the case of exhibition spaces, thanks to the use of the loop, you can suddenly find yourself immersed in a cinematic construction without knowing at precisely what point of the creation you have come in to view it.

I can only say that it seems interesting to me that in some instances you can find yourself mentally reconstructing what you haven't seen, that which has been lost, until suddenly the loop starts over and you say "Ah ha! That's what it was like".

On the other hand, as I said to you at the time when I described some of the aims of this project, one of the pieces, *No se crea, no se destruye, se transforma (Not Created, Not Destroyed, Transformed)* is presented in precisely this way, on a loop. Curiously enough, it is the only work that is not in a video format but in the form of photographs, drawings, and writing. The loop on which it is based is a phrase I used some time ago in one of my first performances together with the artist Juan José de la Jara in Madrid. To be precise, it went like this: "trabajo mucho, para ganar dinero, para poder comprarme cosas que luego no puedo disfrutar porque trabajo mucho, para ganar dinero, para poder comprarme cosas que luego no puedo disfrutar porque trabajo mucho..." ("I work a lot to earn money to buy myself things that later I can't enjoy because I work a lot to earn money to buy myself things that later I can't enjoy because I work a lot..."). I also remember now that around that time I participated in a performance directed by the artist Gary Stevens entitled *AND* in which this resource (the loop) was carried over into physical action and I think it made a great impression on me. The piece involved various minimal actions carried out by a dozen performers in which the application of resources employed in the manipulation of videos such as rewind, fast forward, or slow motion, always with the same fragment of activity carried out with the highest level of precision. Now that I think about it, might that have been the turning point that got me interested in working with video? I'll leave that question open to myself. I'm not the one who should be asking questions here.

MM: In reading your texts on your works, I jotted down two words:

CONSTRUCTION - DECONSTRUCTION

Could you talk to me about that? Do you feel their presence in your work-process?

GV: It's true to say that looking back over those texts I can see that I do indeed use those words often. Perhaps "construction" more often than "deconstruction". I don't associate consciously in my work with one term more than another, and I don't use them in their philosophical sense in such cases. I don't think they are questions that I consider to be elements of great importance in my working process. I would compare them with "sensations" that undoubtedly coexist in the everyday world, rather than as an ends to be represented. They are questions that simply accompany the development of my pieces. In any case, I can say that I understand the idea of deconstruction as being closer to me, drawing vaguely on its philosophical sense. Deconstruction (which is ultimately nothing more than another form of construction) is a "strategy without a purpose" rather than a method. It is a word that challenges the history of Western thought in search of the chinks in its armour: it shakes up this well-constructed system. Deconstructivism does not destroy in order to rebuild; neither does it become an opposite. What it does is demonstrate that the supposed security of that which is presented to us as an impeccable construction does not exist. Rather, there are spaces that have multiple meanings, multifaceted spaces that question the supposed unity and security of that construct.

I am speaking from a very naive viewpoint in this respect. What I do know about these matters is entirely

basic, but I can understand – at the risk of getting it wrong – that deconstruction is an activity which in some ways is rebellious, and perhaps for this reason I feel attracted to the little that I do know about its principles. (I can identify with that feeling) I say this because I read somewhere that in some aspects Deconstructivism fed off some of the ideas proposed by the Situationist movement, with which I am more familiar. In particular, I am drawn to its concept of *detournement*, which discusses the artistic – and political – possibility of taking an object created by capitalism and the existing political system and distorting its original meaning and use in order to produce a critical effect.

The book *Lipstick Traces* by Greil Marcus (perhaps you have read it) discusses this cultural and artistic movement which at first glance seems to leave no trace but which upholds a radical, definitive variation in history. The book is a tour of the Cabaret Voltaire, Dadaism; from there the book moves on to the Letterist International and Situationist International movements driven by Guy Debord, the author of *Society of the Spectacle*, before directing its attention to Punk as a social movement.

In the end I have been willing to talk about it. But I cannot help but finish here with an “Ouf, don’t ask me any more questions like that ;)”.

MM: I am intrigued by your construction: that is why I want to ask you more about the process.

I see an intimate relationship and well-honed hybridization between **OBJECT – ACTIONS RECORDED/PROJECTED**

When each of these relationships is conceived,

Are they born of the object or the action?

Could you tell me about that?

GV: The answer to that is simple. In this case it is the object that serves as my guide, so to speak. It goes from being an object to becoming a space, a stage where I can situate myself. And what I act out is something that is generated according to that space. It is something like arriving at any given space and saying, “OK, what can I do here?” This new place that I access offers an infinite number of possibilities for the execution of a physical action (in this case, through the medium of video). What moves me primarily is the possibility of “entering” into this new place, occupying it and inhabiting it. Once I am there, in this residence, I move like anyone who has just discovered some unknown place until I am comfortable. And that’s when the action discovers itself of its own accord, in tune with many factors and always within the diversions that are thrown up by the labyrinth of ideas that we discussed before.

MM: You mention the relation between the artist and the object, whose consequence is the “presence of the artist”.

They act as triggers, regardless of the fact that I have read some concepts that answer my questions in some of your texts.

MM: Are you interested in the relationship between the artist and the object or the subject and the object?

GV: I’m interested in both notions, from different angles, and how they are related. On the one hand, there is the distinction that is made between a common or everyday object and what is known as an artistic object (or similar). In this case I am drawn to the direction that is taken when something is valued according to its qualities, who it was constructed by or

its relevance, although it might be an object which is apparently useless. On the other hand, I am seduced by the issue that can also cause a subject to end up becoming an object in some way (I touch on this issue in more depth in the work *Camisetas (T-Shirts)*, the merchandizing systems that are created around a figure (for example, an artist) and cause them to become an object which is created in order to evoke a potential desire in people to acquire it, to have something that is “theirs” or represents that object (the image of Ché Guevara is a basic example of this). Finally (and I sense that this is more closely related to what you are asking), there is another question, which is the way in which an artist forms part of the work, as a performer or in this case the “protagonist” of the images of a work of video art. The artist becomes something more than an “artist” or “subject”, assuming a status that can be compared in some respects with that of an object, or, at least, challenging the defining line between a living body and things.

MM: In this case, could the work function with a subject that interacts with objects that are not “the artist”?

GV: It certainly could, yes. The idea is to think about an object as such, without making value judgements, in the same way as it is possible to appreciate the artist as an identity of no importance, or at least, as having as much transcendence as any other subject might have.

MM: When the subject-artist is a projection in video, is it still “the artist” or on this level is it merely a “subject”?

GV: I like the appraisal contained in this last phrase (“... merely a “subject”), above all having answered

your previous question. Well, for me it's like asking if a painting produced by X artist is also X artist. I think it is. Or at least, it is a direct extension of their identity. It should be. But again, I emphasize the fact that the “artist” is above all a “mere subject”.

MM: If I were to see your work for the first time, would it be relevant to you that I know that the character in the projections is you?

GV: No, not at all.

MM: Specifically, I'd like you to speak freely about the reasons why the “character” in the work is you.

GV: There are two reasons: pure practicality, and enjoyment of the process. I have been asked about this before, since I appear in the majority of my works: I am the “actor” that performs the piece. I honestly think that it is an act rooted in convenience and speed when taking on a production; at the same time, it is also the best way for me to enjoy my work. It is easier and more pleasurable to direct myself than to try to communicate what I want to happen in front of the camera to other potential performers. Moreover, there is a high level of improvisation in the rehearsals I carry out before I record the video in which I would not be capable of being a mere observer. Perhaps I don't feel capable of directing a process – at least, in the artistic sphere – involving other participants or collaborators. Within the personal creative process I don't think it is possible for the reasons that I mention above. I like to lose myself, and this is not something that can be taken on board by most people unless they feel a profound affinity with the work.

On the other hand, and going back to the first texts I sent you, we might say that my work is about

constructions in the form of self-portraits; that is to say, created by means of my own presence in the pieces I produce. The work exists not only as an object but also as an event, since the moving image produced by video delivers an almost living, present contact. But as I say, this is not intentional; rather, it is the result of my own state in the moment when I have to deal with a project. In short, I don't start from the necessity of "being there". Instead, "I am there" because of the difficulties I have explained to you, as well as the fact that I have a great time "being there".

...

I drink my coffee, I pause, I think a little and continue.

...

MM: As a Latin American artist and subject (roles which I cannot and do not wish to avoid in this joint reflection) I feel the need to ask you something based on my own experience.

It has something to do with the artist's "**social discourse or social commitment**" and the literal way in which people often aim to advance and therefore "find" such elements in contemporary art.

That's why, on seeing your output – which is highly poetic and playful – I ask you:

Have you ever been questioned as to whether your art contains a social discourse, and, by extension, "social commitment"?

Tell me about that: what you understand by this concept, and, as a consequence, its relationship with contemporary art.

GV: The truth is that I have rarely been questioned in this respect. I think that, like many artists, I claim that

all art is politics; similarly, everything we do or don't do has a direct or indirect effect on the world we live in. The question is whether something is made – be it art or a building – in a way that is committed to the social environment in which it exists. In the case of my work I can say that there is a social discourse. It is neither direct nor literal, and it has no revolutionary aims, but it is there, underlying, in the form of human questions: dissatisfaction, the yearning for something new, or even sense of humour (I employ the last of these almost always). In one way I think that we resign ourselves to thinking that the only art which is committed is that which deals with certain causes (social inequality, the violence of war, the economic crisis, and so on) when there are other, more "minor", less global topics that nevertheless have a direct link with these causes and can be just as important. On a personal level, I may feel committed to a greater or lesser extent to many different social causes in my everyday life, but being committed does not mean that I also consider myself to be an activist. Sometimes I get the feeling that a simple conversation can have more effect and be more reliable than a militant kind of activity. I might be wrong.

...

Description of one of the artist's works in progress (text sent to me by Gregorio prior to our chat):

Title: NO SE CREA, NO SE DESTRUYE, SE TRANSFORMA (NOT CREATED, NOT DESTROYED, TRANSFORMED) My latest piece consists of a series of snapshot photographs, placed face to the wall, on the back side of which I write descriptions in pencil of the objects that are photographed on the other side (if there is anything on the other side). The obverse becomes the reverse, and vice versa. This

piece comes from and is based in some way on a cyclical phrase that I used some years ago in a performance piece that said: *“trabajo mucho, para ganar dinero, para comprarme cosas que luego no puedo disfrutar porque trabajo mucho para ganar dinero, para comprarme cosas que luego no puedo disfrutar...”* (“*I work a lot to earn money to buy myself things that later I can’t enjoy because I work a lot to earn money to buy myself things that later I can’t enjoy...*”). The motive behind each of these elements is an object that forms part of a process and which in some way leaves a trace on or intervenes in the existence of the object in the next photo. I wanted to concentrate on the selection element of this process, focusing on the creative act (not artistic in a premeditated way, although in the end it turned out like that) and its surroundings related to the marketing of this creative act. **Right now I am wondering about the starting point of this process (and its eventual point of return), and I reach the conclusion that it must begin with a “need”. This particular idea catches my attention.**

MM: I am still thinking and I have some questions about the work featuring photos and drawings. In particular, the idea that when dealing with a cycle you worry about the starting point and point of return I feel that this situation does not worry you in the video loops and I want to know (not necessarily for this text, but for my own personal curiosity) *(I have left this in the final text anyway, since it seemed interesting)* if this fear and preoccupation concerning the **“START AND RETURN”** of a cycle corresponds, for example, to a topic related to the LINEAR ASSEMBLY of the series of photographs/drawings.

If these elements were projected one after the other, at some point the starting point or end point would disappear.

GV: It would indeed, Martin. Everything reacts to the choice of format and its subsequent assembly. At first (when I sent you these preliminary texts) I was extremely worried about this “starting point and point of return”. Apart from wanting to show a creative process with a marketing edge, “told” by means of the objects that intervene in it, it was also about something that I perceived as a kind of challenge to work in a technical medium that was not video, immersing myself in a discipline that I hardly knew (photography). But the idea was at all times to create a loop.

Suddenly I discovered that I needed to unravel this helix, to know where the start might be, and it was while I was having a conversation with an artist friend of mine (Paco Guillén) that I contemplated the idea of “need” as the catalyst for that sequence. It made me think, especially since this need would also serve to close the cycle and thus it would also reflect a new start.

The problem arose when I tried to identify this primary need that the work was based on. In the final piece I made the decision that this need would be represented as a “pencil drawing on paper”. That way, the creative act would be represented as a necessary act from which all the rest began, and the point to which it would return in the end.

...

I can see the bottom of my coffee cup: at the next sip I will have finished it. And I surmise that Gregorio must also be finishing his.

I have many questions for which I will have to invent the answers.

I would like our next “café chat” to take place on the terrace of the Hotel Madrid, in the sun.

...

MM: By way of a goodbye, I propose a game, which occurred to me on seeing that I have an advantage over the end reader of this “chat” narrating your work, which will, of course, later be replaced by the work itself.

In the letter you sent me, you included some photos of some objects and a description of the actions that would take place there.

This allows me to see the composition of the objects and imagine the actions, adding them in my mind.

So I propose we extend this game to include the reader, taking it up a level in order for this interview/chat to reflect the working and creative process that define your work as I understand it: **A GAME as a profound trigger.**

Give me a simple, intuitive, imaginative description which only exists on the plane of your own mind (and, by extension, the mind of the reader) of a series of actions that you would do related to simple descriptions of objects that I propose here and that have to do with my own experience.

6 elements lined up in rows of 2

- In the upper left there is a watering can.

- Under the watering can is a glass.

- Next to the watering can is a picture frame with the glass broken.

- Under the picture frame is a comb with its teeth pointing upwards.

- The left-hand side of the composition is completed with 4 marbles in a row.

- Finally, in the lower right-hand side is an hourglass.

GV: I'll follow the order you have proposed. This has been interesting, entertaining and pleasurable, although perhaps it will not meet with your expectations in terms of your experiences of these objects.

- **The watering can** (as in the piece I am currently working on) would be my head. That is to say, I would appear with a watering can for a head. The liquid in this watering can (which could be interpreted as tears, if you like) pours into the glass. Inside the glass, I would be glad to receive the shower from the watering can. I would simply have an ordinary wash (soap myself up, enjoy the liquid pouring from the watering can...). At the same time, the glass would fill up until it overflowed.

- **In the picture frame** with the broken glass (I imagine it as having a single vertical fracture that divides the glass into two sections) I would appear in duplicate, profile on, looking at myself face to face with surprise.

- **On the comb** I would sit in the lotus position, like a kind of fakir practising yoga on a bed of nails.

- **On each of the marbles** in a (horizontal) row there would be four “mes”. One for each marble, keeping our balance with difficulty, but with sufficient distance between us to support each other and avoid falling off by holding hands.

- **In the case of the hourglass** I would situate myself

outside it, next to it, sitting down and simply
contemplating it.

Hugs, Martín.

Thanks for this conversation. Grego.

Another hug for you; until next time, and thank you for
the coffee.

Martín.

GREGORIO VIERA

SANTA CRUZ DE TENERIFE, 1971

Artista, diseñador y VJ, se forma y trabaja en Madrid y Alemania, tanto en disciplinas artísticas como en diseño, vídeo y derivados. Afincado actualmente en Las Palmas de Gran Canaria, desarrolla sus trabajos especialmente dentro de los terrenos del vídeo y la *performance*.

www.gregorioviera.com

OBRAS

Algunas cosas, videoinstalación.

- "Camisetas, pistolas de plástico, trompeta y algunas cosas más". Centro Atlántico de Arte Moderno-CAAM, 2012. Las Palmas de Gran Canaria.

Camisetas, videoinstalación.

- "Camisetas, pistolas de plástico, trompeta y algunas cosas más". Centro Atlántico de Arte Moderno-CAAM, 2012. Las Palmas de Gran Canaria.

No se crea, no se destruye, se transforma, dibujos sobre reverso de polaroids.

- "Camisetas, pistolas de plástico, trompeta y algunas cosas más". Centro Atlántico de Arte Moderno-CAAM, 2012. Las Palmas de Gran Canaria.

Accumulation, videoperformance.

- Performance Short Film, TRAMPOLIM - plataforma de encontro com a arte da performance / Centro de Artes da UFES, Espírito Santo, Brasil.

- "Aún sin título / acciones y videoperformance", DocumentA/Escénicas / Córdoba, Argentina.

Movie set (we know you are in the museum), *Performance*.

- II Encuentro Internacional de Performance Cuerpo a Cuerpo, Sala de Arte La Regenta.

Las Palmas de Gran Canaria.

- Bone Performance Art Festival, Berna, Suiza (registro videográfico)

- A Ras de Suelo 2011, San Martín Centro de Cultura Contemporánea. Las Palmas de Gran Canaria

- Keroxen 2011, El Tanque, Santa Cruz de Tenerife.

Striptease, *Performance*.

- A Ras de Suelo 2009, Sex-shop JomatoG. Las Palmas de Gran Canaria.

I'm inside, Videoinstalación.

- Display 2009, Instituto Cervantes. Berlín.

Re-bodies, Vídeo.

- Exposición colectiva. *Prótesis y mutaciones. Adaptaciones plásticas a la teoría de la nueva carne*. La Casa de los Coroneles. Fuerteventura.

Faces, places, Videointervención en espacio urbano.

- FATE Festival, San Potito Sannitico, Nápoles, Italia.

Break-fast, Vídeo.

- Primer premio a la mejor videocreación canaria en el XIII Festival Internacional de Vídeo y Multimedia de Canarias "Canariasmediafest", Las Palmas de Gran Canaria.

- +VÍDEO I, muestra organizada por el Colectivo Mascero, Centro Atlántico de Arte Moderno-CAAM, Las Palmas de Gran Canaria.

Y/O, *Performance* con la Compañía Perroverde, junto a Enrique Cárdenes y Raquel Ponce.

- Festival Interacción, Performance y Vídeo, Gran Canaria Espacio Digital, Las Palmas de Gran Canaria.

- Sala SIT, Las Palmas de Gran Canaria.

- Gabinete Literario, Las Palmas de Gran Canaria.

Cabezas y palabras, Videoinstalación.

- 8.1 - Documentos, Naderías y Relatos, Centro Atlántico de Arte Moderno-CAAM, Las Palmas de Gran Canaria.

Headroom. Multimedia interactiva

- GL 3.1 del Colectivo Mascero, Gabinete Literario, Las Palmas de Gran Canaria.

El Tiempo Perdido I & II. Vídeo.

- Sala Espacio C, Cantabria.
- Tragaluz Digital, Sala de Arte Contemporáneo, Santa Cruz de Tenerife.

Meetingpoint. Multimedia interactiva.

- Bienal de Arte Dak' Art 2006, Dakar, Senegal.

Nuevas proporciones. Videoinstalación.

- GL 2.5 del Colectivo Mascero, Gabinete Literario, Las Palmas de Gran Canaria.

Pared roja con ventana y cuadro. Videointervención junto a Enrique Cárdenas.

- GL 2.2 del Colectivo Mascero, Gabinete Literario, Las Palmas de Gran Canaria.

Me río en tu cara porque soy tu amigo. Vídeo + performance.

- I Muestra de Videocreación Contemporánea Cuba-España-Suiza. Performance & Audiovisuales. Ciudad de la Habana, Cuba.
- A Ras de Suelo 2005, en el Gabinete Literario, Las Palmas de Gran Canaria
- Teatro Victoria, Santa Cruz de Tenerife.

I love Madrid. Vídeo + instalación

- Colectiva "Islas Móviles", Sala La Regenta, Las Palmas de Gran Canaria.

A veces pierdo la cabeza. Vídeo.

- Primer premio a la mejor videocreación canaria en el XI Festival Internacional de Vídeo y Multimedia de Canarias "Canariasmediafest". Las Palmas de Gran Canaria.
- Tragaluz Digital, Sala de Arte Contemporáneo, Santa Cruz de Tenerife.

Paseo (detalle). Vídeo + performance.

- Clausura de la exposición Territorio Nocturno, Sede Institucional de la ULPGC. Las Palmas de Gran Canaria.

Cíclope. Multimedia en soporte CD.

- Número 20 de la revista Al Harafish.

No mirar a los ojos. Performance.

- Festival Situaciones, Cuenca
- Sala Cuarta Pared, Madrid
- El Hueco del Ojo, Las Palmas de Gran Canaria.

Guineos. Serie de performances con la compañía Vakuu, junto a Juan José de la Jara.

- Diversas salas y festivales en Barcelona, Madrid, Cuenca, País Vasco y Canarias.

OTROS

Space Invaders. Invasión / ocupación, por parte del Colectivo El Hueco, Las Palmas de Gran Canaria del espacio La Poderosa de Barcelona (sede del colectivo Las Santas).

Conferencia y presentación de trabajos videográficos en el Museo de Arte Moderno de Buenos Aires (MAMBA), a través de CONTINENTE (Centro de Investigación y Desarrollo de Proyectos Audiovisuales).

VJ en numerosos eventos y espacios, destacando entre otros el III Festival Panorámica de Buenos Aires, II Festival Madeiradig, XI y XII Canariasmediafest, Heineken Kulture Movement, Proyecto Atlántico de Arte Digital (PAAD), Próximos Las Palmas 05, 06 y 08 y los eventos GL llevados a cabo en el Gabinete Literario por el Colectivo Mascero.

Flu for Christmas. Videoclip musical para RuinMan, presentado en +VÍDEO III, muestra organizada por el colectivo Mascero, Centro Atlántico de Arte Moderno-CAAM, Las Palmas de Gran Canaria.

From feet to head. Videoclip musical para R-Stark, presentado en +VÍDEO II, muestra organizada por el Colectivo Mascero, Centro Atlántico de Arte Moderno - CAAM, Las Palmas de Gran Canaria.

CABILDO DE GRAN CANARIA**Presidente**

José Miguel Bravo de Laguna Bermúdez

**Consejero de Cultura y Patrimonio
Histórico y Cultural**

Larry Álvarez

**Director General de Cultura y
Patrimonio Histórico y Cultural**

Fernando Pérez

**CENTRO ATLÁNTICO
DE ARTE MODERNO****Presidente**

Larry Álvarez

Director

Omar-Pascual Castillo

Gerente

Leticia Martín García

Departamento Artístico

Mari Carmen Rodríguez Quintana
 Beatriz Sánchez Montesdeoca
 Marta Plasencia García-Checa
 Luis Cuenca Sanabria
 Mari Pino Amador Armas
 Cristina Déniz Sosa

**Laboratorio de Investigación,
Publicaciones y Debates**

Cristina R. Court
 Eduvigis Hernández Cabrera
 Alexis Lorenzo Santana
 Aristides Santana

Diseño

Luis Sosa

Montaje

Miguel Pons

Comunicación

Belinda Mireles
 Carolina Rodríguez Bethencourt

**Departamento de Educación
y Acción Cultural**

Inmaculada Pérez Maza
 Concepción Jiménez Ramos
 Daniel Paunero

**Biblioteca y Centro de
Documentación (BCD)**

Francisco Santana Macías
 María Belén Rodríguez Medina
 David Guerrero Gopar

Administración

Rafael Vernetta-Comings González
 Cecilia Luján Hernández

Secretaría

Alexandra Betancor Carballo
 Alicia Ojeda Falcón

**Tienda del CAAM y Librería
del Cabildo de Gran Canaria**

Cristian Jorge Millares
 Gerardo Bosch Suárez
 Javier García Sánchez
 M^a Pino Laforet Hernández
 Miguel Ángel Ramos Morales

**Mantenimiento
y Servicios**

Rafael González García
 Tomás Santana Guerra
 José Suárez Cano
 Manuel Suárez Casañas
 Sebastián Amador Gil
 Juan Fariás García
 Eduardo González Pérez
 José Manuel Armas Alemán
 Patricia Rodríguez Henríquez

**EXPOSICIÓN / EXHIBITION
Comisaría / Curator**

Gopi Sadarangani

Coordinación / Coordination

Beatriz Sánchez

Asistencia coordinación / Coordination Assistant

Cristina Déniz Sosa

Dirección de montaje / Installation Direction

Miguel Pons

MONTAJE / INSTALLATION

Equipo de montaje del CAAM

Diseño / Design

Luis Sosa

Registro / Registry

Luis Cuenca Sanabria

Restauración / Restoration

Marta Plasencia García-Checa

Seguro / Insurance

Mapfre

PUBLICACIÓN / PUBLICATION**Proyecto editorial / Publishing Project**

Omar-Pascual Castillo, Gopi Sadarangani

Coordinación / Coordination

Beatriz Sánchez, Publicaciones CAAM

Diseño de cubierta / Cover design

Acompany sdad. creativa del sector, s.a.

Diseño y maquetación/ Design and layout

Acompany sdad. creativa del sector, s.a.

Producción editorial/ Production

Centro Atlántico de Arte Moderno-CAAM

Fotografías/ Photographies

Diego Calvi
 Nacho González
 Gregorio Viera

Textos/ Texts

Omar-Pascual Castillo
 Gopi Sadarangani
 Rodrigo Alonso
 Martín Molinaro

Traducciones / Translations

Eduardo Aparicio, Zoya Kocur
 Vaughan Translations

**Fotomecánica, impresión y encuadernación
/ Color separation, printing and binding**

Industrias Gráficas Solprint S.L.

© Centro Atlántico de Arte Moderno

© de los textos, sus autores

© de las fotografías, sus autores

ISBN: 978-84-92579-28-0

DL: GC 933-2012

RODRIGO ALONSO es profesor de la Universidad de Buenos Aires (UBA), Universidad del Salvador (USal) y del Instituto Universitario Nacional del Arte (IUNA), Buenos Aires, Argentina. Profesor y miembro del Comité Asesor del Máster en Comisariado y Prácticas Culturales en Arte y Nuevos Medios, Media Centre d'Art i Disseny (MECAD), Barcelona, España. Comisario, escritor, crítico y colaborador en catálogos, libros y revistas de arte (Art.es).

MARTÍN MOLINARO es un artista argentino de la performance que ha expuesto su trabajo en museos, galerías y festivales de numerosos países de Latinoamérica, Europa y Asia, así como ha realizado conferencias y dictado talleres en numerosos ámbitos vinculados a la formación académica y universidades de diferentes países.

GOPI SADARANGANI. Licenciada en Historia del Arte y Máster en Estética y Teoría de Las Artes. Es comisaria y crítica de arte, realizando proyectos como *La Mirada Pequeña*, Gabinete Literario en Las Palmas de Gran Canaria y Circulo de Bellas Artes en Santa Cruz de Tenerife, 2004; *Distorsiones, Documentos; Naderías y Relatos: 7.1 y 8.1* en el Centro Atlántico de Arte Moderno-CAAM, 2007 y 2008. Ha colaborado en proyectos como N.U.R (Naturaleza, Utopías y Realidades) Osorio, Las Palmas de Gran Canaria, 2001; I Bienal de Arquitectura, Arte y Paisaje de Canarias. Ha publicado textos para catálogos y revistas diversas entre las que destacan *Hartísimo*, *BASA*, *Arte y Contexto*.

AGRADECIMIENTOS

Sinceros agradecimientos a Raquel Ponce, Gopi Sadarangani, Martín Molinaro, Rodrigo Alonso, Omar Pascual-Castillo, Apolonios (Pedro Déniz, Paco Guillén, Laura González, Alberto García), Alejandro Vitaubet, Juanjo Valencia, Lena Peñate, Enrique Cárdenes, Carmelo Fernández, Raquel Rodríguez, Juan José de la Jara, Mariano de Santa Ana, Colectivo Mascero, Gran Canaria Espacio Digital y el personal del CAAM, **por su apoyo directo o indirecto.**

En esta publicación se ha utilizado la tipografía NewsGOT

Impreso en papel:

Cubierta - Cartulina gráfica 300 grs. plastificada mate

Interiores - Estucado brillo 135 grs.

Encuadernación - Rústica con hilo