

Una conversación entre David Armengol y Ricardo Trigo

David Armengol

Background Immunity es un proyecto de nueva producción centrado en la evolución de ciertos materiales de condición industrial. En él incorporas piezas de carácter escultórico y objetual, un ready-made vinculado al fuego y una videoinstalación en la que ofreces un relato visual y oral que ordena todos los contenidos. En un momento determinado, la voz narradora del vídeo lanza un mensaje clave para entender tu posición discursiva: “El progreso es nuestra libertad y nuestra limitación”.

Ricardo Trigo

En términos generales, me he aproximado de una forma crítica a la noción de progreso y a las formas que adopta en diferentes aspectos de la sociedad. El progreso entendido como una proyección hacia el futuro que expresa siempre la mejora de la condición humana. Mi trabajo se despliega entre las fisuras que presenta esta idea. Me interesa el proceso de infiltración en la sociedad de la idea constituyente del progreso como mito. Esto se remonta a la modernidad, y en la modernidad alcanza su punto álgido, cuando se forjan las ideas motoras que se arrastrarán hasta nuestros días. El progreso fijará las ideas y concepciones que establecen que la historia de la humanidad es lineal y progresiva, que el hombre es el dueño de su futuro, que a más progreso técnico mayor bienestar social, que el único camino de la verdad es el camino de la razón técnica y científica. Asumir estos planteamientos como los únicos válidos nos conduce a acabar justificando los desastres del progreso en beneficio del desarrollo. Como diría Paul Virilio, los accidentes son el precio que debe pagar el progreso. El problema radica en que hemos estructurado toda nuestra sociedad en nombre del progreso y, para seguir avanzando, asumimos o omitimos sus costes. Parece que no podemos detener esa máquina. En ese sentido, no podemos desvincularnos del progreso. El progreso nos ha provisto de prótesis para articularnos con la realidad, pero, a su vez, esas prótesis nos han hecho cada vez más dependientes del mundo que hemos creado a su medida y con su lógica.

D

Esa medida y esa lógica de la que hablas conectan con el análisis que haces de algunas marcas propias del ámbito de la industria, la ingeniería o la técnica, que también han tenido una incursión en el terreno de las artes visuales, pero más bien como soportes o sistemas de protección. Por ejemplo, el plexiglás o las planchas de poliéster como el Vivak (este último

comercializado por la empresa químico-farmacéutica Bayer). En tu caso, la aproximación al material se libera del uso habitual para abrirse a una finalidad discursiva. Un discurso que, al fin y al cabo, juega con la meta-referencialidad para explorar los artificios escénicos del arte.

R

Sí, me interesa especialmente analizar cómo, a lo largo del tiempo, la industria química y técnica ha provisto al arte de una serie de materiales y herramientas que, en mi opinión, han acabado afectando profundamente a su propio lenguaje. *Grosso modo*, desde el siglo xx, el arte ha asumido los inventos de la técnica como meros instrumentos con los cuales trabajar, es decir, los artefactos técnicos desarrollados por el progreso técnico han sido asumidos por los artistas como receptáculos en los cuales introducir sus ideas. Ese mismo argumento es el que ha hecho que se perpetúe la separación entre los conceptos de *hardware* (material) y *software* (ideas). Al contrario, pienso que son indivisibles. Aplicar esa ecuación a la práctica artística se podría traducir diciendo que, a través del análisis de los materiales, podemos llegar a entender su lenguaje. El hecho de trabajar con esos materiales en crudo, o de rescatar su memoria, los sitúa en el terreno de la visibilidad, y nos ayuda a señalar y a entender las relaciones tanto de producción como de poder en las que se insertan y se despliegan.

D

Esa unión entre hardware y software queda patente en la formalización en sala de Background Immunity. Me gustaría que habláramos del tiempo de ejecución de Preresolutions, Oriented Combustions y Handy Rules. ¿Cómo llegas a las diferentes soluciones gráficas que aparecen en la superficie de las obras? Me interesa especialmente el uso estético, flexible e inestable que haces de procesos de metodología técnico-industrial.

R

Preresolutions (2015-2016) se centra en la recuperación de una historia vinculada al plexiglás, un plástico acrílico patentado originariamente por Otto Röhm en 1933 y comercializado durante la Segunda Guerra Mundial. Se instaló en las cabinas de aviones de guerra y submarinos, y este hecho llevó al oftalmólogo británico Harold Ridley a descubrir que los fragmentos de plexiglás que se introducían en los ojos de los pilotos de la RAF que atendía no provocaban reacciones de rechazo en el tejido humano. Años más tarde, el doctor Lloyd desarrolló las lentes intraoculares y practicó la primera cirugía moderna de cataratas con la implantación de una lente de plástico acrílico en el ojo. En ese sentido, en la serie presento el plexiglás como material

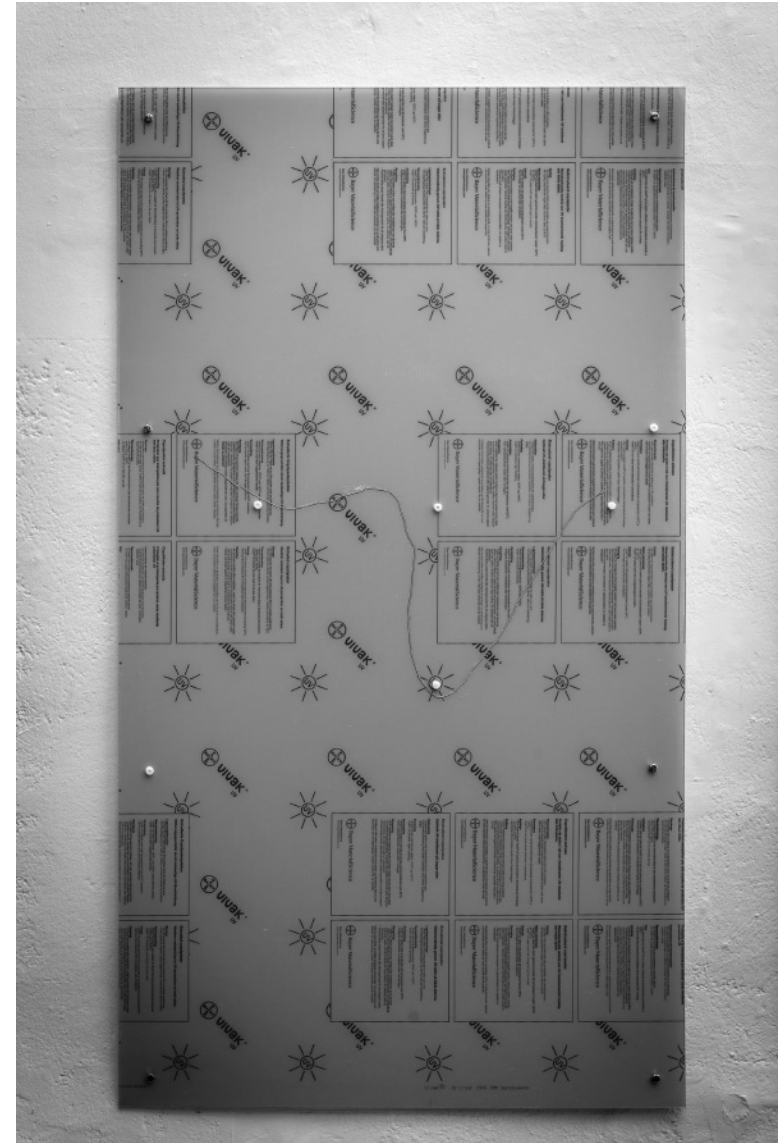


A6

en crudo y destrozado. Por una parte, lo desvinculo e impido su función como soporte habitual para la impresión de imágenes y, por otra parte, con su rotura señalo la historia del material.

En el caso de *Oriented Combustions* (2015-2016), llego a su resolución formal a través de un proceso de investigación visual y mediante un proceso metodológico atravesado por un procedimiento tecnológico altamente simbólico. La serie es una arqueología visual en torno a la representación del humo en la empresa Bayer. En este caso, el humo funciona como un valor que excede el campo de la ciencia y que la compañía usa de manera distinta según la ética prevalente en cada época. Así, pasamos de su uso como representación de la productividad industrial a su ausencia como signo de respeto al medio ambiente. En mi investigación, esto se traduce en un archivo de imágenes en que aparecen chimeneas expulsando humo. Edito digitalmente estas imágenes con el fin de aislar el humo del fondo y apoderarme tan solo de la forma, que reproduzco posteriormente con humo real sobre soportes de poliéster (Vivak) fabricados por la propia Bayer. Este proceso de reproducción lo llevo a cabo de forma mecánico-digital mediante el control informático de un brazo robótico programado que sostiene una vela ardiendo. De esta manera, la llama dibuja sobre los paneles un conjunto de formas de humo que se corresponde con un documento histórico de la empresa. Durante todo el proceso me interesa señalar lo que sucede cuando se somete a un elemento como el fuego a un intento de control de precisión informática. Es decir, a pesar de que programemos al milímetro los movimientos del brazo robótico, siempre que deseemos reproducir más de una vez una pieza (un documento de Bayer) obtendremos un resultado diferente, puesto que la combustión de la vela obedece a ritmos de transformación constante. Esto lo podemos constatar en las piezas *Oriented Combustions No 4 (Bayer in Leverkusen, 1988, and Bayer in Elberfeld, 1881)* y *Oriented Combustions No 5 (Bayer in Leverkusen, 1988, and Bayer in Elberfeld, 1881)*, ambas de 2016.

En la serie *Handy Rules* (2016), tomo la aspirina de Bayer y el detergente Burnus de Rhom and Haas, más los paneles de poliéster de Bayer (Vivak) y de polimetilmetacrilato (plexiglás) –patentados originalmente por Rhom and Haas– como emblemas de sendas empresas. De forma casera y a partir de tutoriales de YouTube, he sintetizado la composición química de la aspirina y del producto de limpieza a partir de manteca de cerdo. Por último, uso el sistema de seguridad integrado de Android –que es representativo del *software* libre– con el propósito de extraer distintos gráficos del patrón de bloqueo de pantalla. Grabo estos gestos habituales que realizamos para desbloquear nuestros móviles sobre los paneles acrílicos y, posteriormente, los relleno con la síntesis casera de la aspirina y del



A7

jabón. Con este trabajo, me ha interesado acentuar la posibilidad de subversión de las dinámicas de propiedad intelectual y de acceso a la información establecidas desde la era industrial y la pérdida del poder que la exclusividad de la información le proporcionaba a la corporación con la democratización exponencial del acceso al conocimiento.

D

Realmente existen en tus piezas infinidad de estímulos y referentes históricos, técnicos e incluso sociales, como la referencia al patrón de desbloqueo de un móvil o la fabricación casera de aspirina o jabón según tutoriales de YouTube. Toda esa multitud de capas que pones en juego me hace pensar en Performing Attachments (2014-2016). Todos los tornillos que sirven para sujetar las diferentes obras no son exactamente unos tornillos al uso. Aquí entra en juego la evolución progresiva de las tecnologías de impresión 3D y, en definitiva, la puesta en crisis tanto de lo único como de lo universal.

R

Ciertamente *Performing Attachments* desempeña un papel relevante dentro del proyecto. Tomando como punto de partida distintos tipos de tornillos comerciales (hexagonales, Allen, Phillips, Robertson y Pentalobe), los reproduzco mediante tecnología de impresión 3D y los empleo para sujetar distintas obras. Los tornillos están impresos en plástico ABS, que fue desarrollado por la petroquímica alemana BASF y es uno de los plásticos más utilizados en Europa para la impresión 3D. Los tornillos son artefactos que tradicionalmente permanecen ocultos en las obras de arte, por lo que intento invertir esa lógica y otorgarles visibilidad y protagonismo. *Performing Attachments* (2014-2016) es, por lo tanto, una obra que se agrega a otras obras, una obra que se despliega en las zonas donde habitualmente la obra deja de ser obra. Además, los tornillos son entendidos conceptualmente como artefactos a través de los cuales es posible dilucidar las articulaciones internas entre tecnología y sociedad. No es de extrañar que fuera en pleno siglo XIX, concretamente en 1841, cuando el inglés Joseph Whitworth propuso un paso de rosca universal al Instituto de Ingenieros Civiles de Inglaterra (Nieto Palomo, 2010, p. 241), ni que, en 1864, William Sellers sugiriera lo mismo en Estados Unidos. En 1946, “la Organización Internacional de Normalización (ISO) definió el sistema de rosca métrica, adoptado actualmente en prácticamente todos los países” (Wikipedia, 2016). Aproximándonos a Manuel de Landa, podemos hacer corresponder estos hechos históricos con el paulatino proceso de tecnificación, estandarización y homogeneización de la sociedad moderna. A partir de ese argumento, resulta interesante considerar dos casos que se

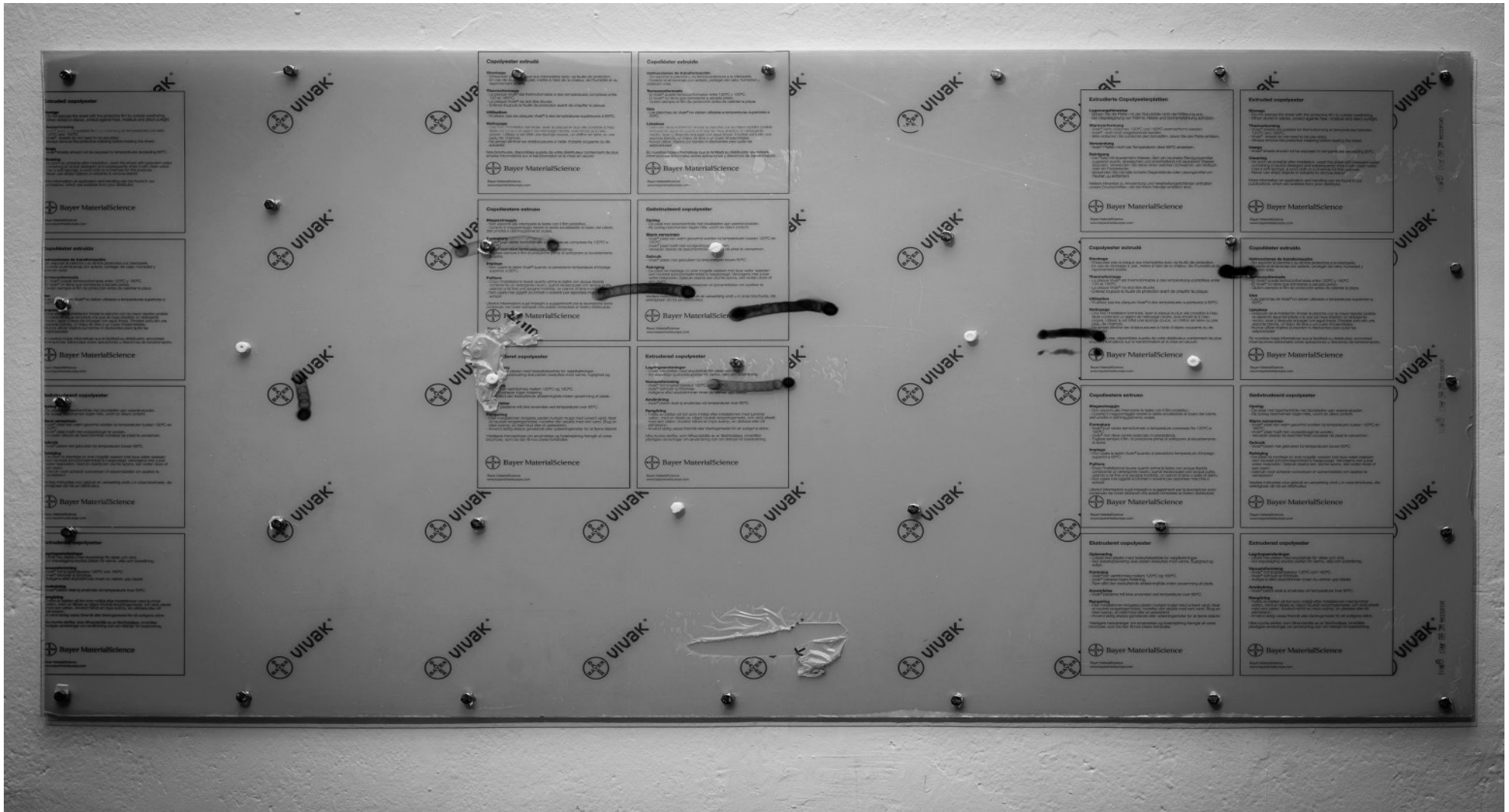
dan durante la primera mitad del siglo XX en relación con el modo de gestionar patentes de tornillos. En 1907, Peter L. Robertson patentó un tornillo con la cabeza cuadrada que se hundía y formaba un casquillo (Rybczynski, 2013, pp. 80-81). En 1926, después de varias reuniones con Henry Ford y otros empresarios estadounidenses, Robertson decidió no ceder el control de los procesos de producción (Rybczynski, 2013, p. 82). Como contrapunto a ese suceso tenemos la historia de Henry F. Phillips, quien patentó un tornillo mejorado de un diseño previo de John P. Thompson en 1936. Se trataba de un tornillo de cabeza cruciforme. Contrariamente a Robertson, Henry F. Phillips decidió ceder las licencias de uso de sus patentes a otros fabricantes de tornillos (Rybczynski, 2013, p. 83). En 1939, los tornillos Phillips ya estaban en manos de la mayoría de los fabricantes de tornillos de Estados Unidos (Rybczynski, 2013, p. 84). A través de la historia de los tornillos podemos ver cómo la sociedad moderna ha podido desplegar su proyecto de tecnificación, en parte gracias al proceso de estandarización y regulación de determinados conocimientos. El caso del tornillo Pentalobe de Apple es otro ejemplo. Se trata de un tornillo en forma de flor con cinco pétalos, diseñado en 2009, que la compañía desarrolló para impedir que sus clientes accedieran al *hardware* de sus productos. Llegados a este punto, y retomando el hilo de tu pregunta, la tecnología informacional nos permite acceder al código, al diseño de los tornillos, y reproducirlos mediante impresiones 3D. Al fin y al cabo, es como copiar música. Estamos entrando en la era del “copiar-pegar” y del *sampler* del mundo material.

D

Como decíamos al inicio de la conversación, el vídeo –que, además, has decidido proyectar sobre las propias cajas de madera que te han servido para transportar las piezas– incorpora una condición narrativa que se propone un doble objetivo: por una parte, a modo de falso documental, una voz extraña acompaña una secuencia de imágenes propias y de archivo que sintetizan las intenciones del proyecto (la evolución histórica del progreso, la fábrica, el humo, el fuego, Bayer, etc.) y, por otra parte, el propio relato audiovisual se manifiesta voluntariamente como un artificio filmico que reivindica su instrumentalización. Los materiales, en este caso filmicos, funcionan de un modo similar a las obras escultóricas.

R

En el vídeo he intentado mantener un pulso discursivo similar al de las piezas de plástico. He intentado llevar a un primer plano no solo el relato narrado acerca de la noción de progreso, sino también la tecnología necesaria para la realización del vídeo, que básica-



mente ha sido mi ordenador Apple y su software de edición. El vídeo también funciona como un elemento que despliega parte de las investigaciones realizadas en las obras que se muestran en la exposición y, a su vez, propone una puesta en crisis de la condición de constructo de todo proyecto. Una vez más, he intentado señalar las herramientas y prótesis con las que generamos discurso. En un momento dado, en el vídeo aparecen los diseños 3D de los tornillos que hemos impreso en plástico y cobre. Se muestran ardiendo en fuego virtual, y esta situación nos recuerda el centro de interés de la cuestión: toda información está disponible para ser performateada. Para mí, el artificio tiene que ver con esa idea, con la posibilidad de las cosas de transformarse en otras.

M

Has hablado del momento del vídeo en que los tornillos 3D arden en un fuego virtual, una imagen que realmente potencia la noción de artificio que define todo el proyecto, y eso me lleva a preguntarte por la incursión en la exposición de un fuego real a través del ready-made: una estufa de pellets encendida. Un ejercicio de domesticación y dominio del fuego que establece vínculos directos con el resto de obras, tanto con el vídeo (la chimenea, el humo de las fábricas, el incendio del zepelín, el humo 3D saliendo del fondo de pantalla, etc.) como con obras físicas como Oriented Combustions. De alguna manera, parece que la estufa, a pesar de no dejar de llevar a cabo su función habitual, sintetiza simbólicamente el discurso. La combustión de los pellets en la sala de exposición como resumen alegórico de Background Immunity.

R

Exacto. La estufa es un elemento central en la exposición, un elemento extraído de la realidad que me sirve para reunir una serie de ideas que me interesan y que se despliegan en el proyecto. La estufa gradúa electrónicamente la cantidad de combustible, el pellet (biomasa 100% ecológica), que se deposita en el quemador. La cantidad de pellets que quema la estufa se corresponde con la temperatura exterior que detecta la estufa y se regula a partir de dicha temperatura. Este proceso lo podemos interpretar como un ejemplo de control del fuego a través de un proceso tecnológico. Con la combustión de la biomasa, la estufa expulsa muy poco humo, una cantidad mínima de CO₂ que prácticamente no contribuye al efecto invernadero. También podemos leer en ello un tratamiento de control y dominio del hombre sobre el humo. Además, he colocado dos tornillos –concretamente una copia de un tornillo Phillips y otra de un Pentalobe– en el quemador de la estufa. Ambos han sido impresos en cobre. En la conjunción de la llama con los tornillos

de cobre, que resisten el poder calorífico del interior de la estufa, podemos apreciar la distancia que existe entre la era industrial y la actualidad. Dos elementos como el fuego y el cobre, arquetípicos del pasado, sometidos hoy a un proceso de domesticación tecnológica. Es decir, la estufa sigue siendo una estufa que quema madera, pero los procesos que existen detrás de esa obviedad nos dan información muy valiosa de dónde estamos.

M

Hablando de dónde estamos, me gustaría cerrar la conversación comentando la filiación de tu proyecto respecto a toda una línea de pensamiento –no solo en arte, sino también en filosofía– vinculada a otro tipo de materialismo especulativo y metafísico. Una nueva manera de entender el material, o incluso el objeto, que ha generado una fuerte conexión entre prácticas formales y posiciones conceptuales. Actualmente parece que en el arte existe una fuerte tendencia a la recuperación de lo matérico.

R

Background Immunity se ampara bajo los denominados nuevos materialismos, que reúnen muy diversas corrientes de las ciencias humanas y sociales. Los nuevos materialismos consideran el desarrollo de las estructuras sociales al centrarse en el papel crucial que desempeña la persistencia del mundo material. La historia, las prácticas sociales, las producciones estéticas y, en definitiva, cualquier conocimiento, ya no se entienden como creación directa del ser humano, sino como resultado del impacto y de la interacción con la materialidad y las tecnologías. De una forma u otra, el neomaterialismo hace hincapié en poner bajo sospecha la forma de configuración material del mundo. Específicamente, podríamos decir que son planteamientos que analizan las estructuras y los enredos que acaban por dar forma a los elementos culturales y sociales con los que producimos y nos producimos. Esta postura conlleva la reestructuración de muchas de las categorías ontológicas ancladas en la modernidad. La revisión y reestructuración del lugar de lo material y de lo inmaterial en el campo específico de las prácticas artísticas son algunas de esas categorías que debemos atender.

Nieto Palomo, Jesús (2010). *Instalaciones de fontanería: teoría y orientación práctica*. Madrid: Ed. Paraninfo.

Rybczynski, Witold (2013). *One Good Turn: A Natural History of the Screwdriver and the Screw*. Nueva York: Ed. Simon and Schuster.

Wikipedia (2016). Tornillo, <<https://es.wikipedia.org/wiki/Tornillo>>. [Consulta: 1/5/2016.]