

"El paper de l'artista és el de descodificar la realitat des d'angles el menys normatiu possible". Una entrevista a Ricardo Trigo

Publicat el [11 maig 2016](#) per [La Capella](#)

Background Immunity és el títol del projecte que Ricardo Trigo presenta a la Capella. Amb ell hem volgut parlar sobre els diferents aspectes que la proposta abasta així com altres temes en relació al seu paper com artista.

A la teva exposició, la idea de progrés és vista d'una manera crítica. Què és per a tu el progrés?

Entenc el progrés com una projecció cap al futur on s'expressa sempre la millora de la condició humana. M'interessa analitzar com s'infiltra en la societat la idea del progrés en tant que mite. Els principals arguments d'aquest mite, tot i que vénen de més enrere, tenen el seu punt àlgid a la modernitat, període on s'articulen amb molta força les idees com ara que la història és lineal i progressiva, que l'home és qui decideix mitjançant el coneixement tècnic i científic el seu futur, s'institucionalitza la idea que posa en paral·lel el progrés tècnic amb el benestar social. Aquest sistema ens han dut a assumir el progrés com a únic instrument vàlid per avançar com a societat, i també ens ha dut a justificar i ometre les seves deficiències. Hem construït el nostre món a través de la ideologia del progrés. Aquest fet ens ha fet cada cop més dependents a la lògica d'aquesta màquina.



A l'exposició analitzes l'impacte del progrés en l'àmbit artístic, sobretot a través de la incorporació de materials i formats (plexiglàs, Vivak, caragols, etc.), però els mostres sotmesos a un procés de deteriorament. M'agradaria que expliquessis l'origen en l'ús d'aquests materials en l'àmbit artístic i perquè optes per mostrar-los en aquest procés de deteriorament o modificació.

Des de la historiografia de l'art, la idea de progrés posseeix certes diferències vers altres disciplines. Danto ens recordava que fins a finals del segle XIX l'art es podia pensar com a una disciplina en progressió històrica, disciplina que s'articulava segons el grau de perfecció dels artistes en crear experiències visuals per imitar els objectes i les escenes de la realitat. Aquesta concepció es veuria trencada per la irrupció de la fotografia i la cinematografia, que ajudaria a desvincular la pràctica artística del seu paper com coneixement vàlid per representar el món. És a dir, a finals del segle XIX es desvincularia l'art en tant que disciplina en progressió lineal i s'inaugurarà un nou plantejament per l'art, aquell que objectivaria els sentiments i les experiències de l'artista i convertiria la pràctica artística en una disciplina tautològica. Penso que aquests arguments els hem arrossegat i s'han naturalitzat en el si de la pràctica artística contemporània. Podem constatar reiteradament com l'artista utilitza els invents del progrés tècnic i científic com a simples receptacles o eines per introduir les seves idees. Sota aquesta base, el que proposo amb el meu treball és posar l'atenció en els mateixos artefactes que el progrés tècnic i científic genera i queden muts en el camp específic de l'art. A partir d'aquí, el que intento és fer un canvi de pes a la balança, posar els materials de l'art en un primer pla i convertir-los en fonts de

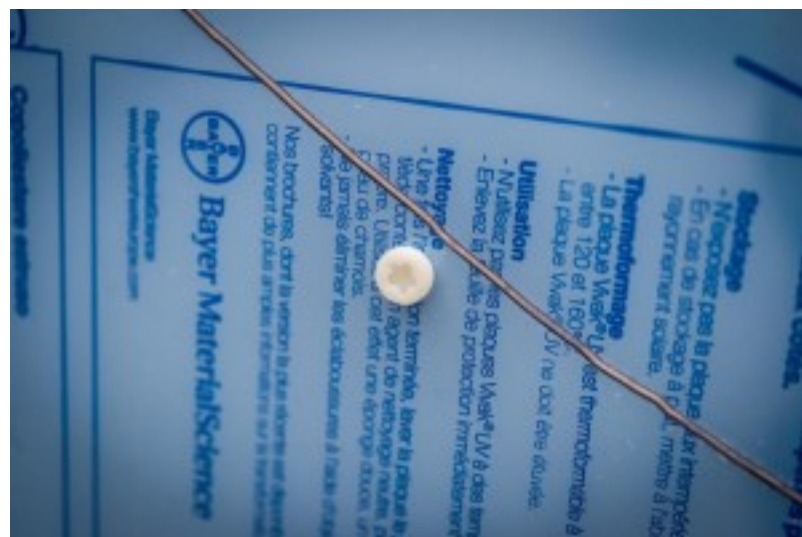
discurs. Això ho porto a terme principalment recuperant la memòria del material. Aquest acte, trasllada el material a un primer pla per assenyalar i entendre les relacions de producció i poder en què aquests estan inserits. En aquest sentit entenc que, la lògica del progrés tècnic i científic ha colonitzat la lògica del progrés artístic. Vivim tan immersos en les tecnologies de la informació que crec que és incoherent pensar en la disciplina de l'art sense tenir en compte les seves implicacions tecno-culturals.

Em recolzo en els plantejaments teòrics dels nous materialismes, posicionament que aglutina diverses ciències, tan humanes com a socials. Des d'una òptica neomaterialista, les estructures socials s'entenen mitjançant la constant persistència del món material. La història, les creacions estètiques, tot el fet social, ja no es pot interpretar com a una creació exclusivament humana, sinó com un procés d'interacció de l'humà amb el món material i tecnològic (no humà). Per tant, els nous materialismes proposen una revisió de moltes de les categories ontològiques amb les quals hem dissenyat el nostre pensament. La reestructuració de la divisió que tenim dels conceptes de hardware (material) i software (immaterial/idees) són un exemple, i en el món de l'art es fa sempre molt evident. L'art ha obviat el seu hardware i ha potenciat només el seu software. Arran dels plantejaments neomaterialistes, software i hardware formen part d'un mateix procés d'enginyeria social i cultural.

De forma més precisa, en els treballs que presento a l'exposició trobem per exemple la peça *Performing Attachments* (2014-2016). Es tracta de diferents reproduccions de cargols industrials, Allen, Phillips, Robertson i Pentalobe d'Apple, que reproduïxo en impressions 3D realitzades amb un plàstic desenvolupat per la petro-química BASF. Aquests cargols els faig servir per subjectar totes les peces que presento a l'exposició. Els cargols són artefactes que tradicionalment romanen ocults en la visualització d'obres d'art, per la qual cosa intento invertir aquesta lògica i atorgar-los de tota visibilitat. A més, els cargols són entesos conceptualment com a artefactes a través dels quals podem fer lectures

que ens ajuden a entendre les complicitats entre tecnologia i societat. A la dècada de 1950 es produeix a escala mundial el procés d'estandardització del pas de rosca (ISO). Aquesta dada em sembla prou rellevant per visualitzar a través de la història del caragol, el procés d'homogeneïtzació de la societat tecnificada.

Un altre exemple, el trobem amb la serie *Preresolutions*, (2016). En aquest cas, a partir de l'anàlisi històrica del Plexiglàs, un plàstic acrílic patentat per Otto Röhm l'any 1933 que es va comercialitzar durant la segona guerra mundial, arribem a la configuració final de la serie. Històricament el Plexiglàs va iniciar el seu recorregut instal·lant-se en les cabines d'avions de guerra i submarins, i aquest fet va portar a l'oftalmòleg britànic Nicholas Harold Lloyd Ridley a descobrir que els fragments de Plexiglàs que s'introduïen en els ulls dels pilots de la RAF que atenia, no causaven incompatibilitat en el teixit orgànic humà. Fet que va dur al doctor Lloyd a desenvolupar les lents intraoculars i la primera cirurgia moderna de cataractes amb la implantació d'una lent de plàstic acrílic en l'ull. A l'exposició es presenta el Plexiglàs com a material en cru i trencat. Amb l'objectiu d'assenyalar la seva historia i de desvincular-lo de la seva funció com a suport habitual per a la impressió d'imatges. Per altra part, la història del mateix material també em serveix per entendre el funcionament del progrés, l'aprofitament de tot fenomen per transformar-lo en més coneixement tècnic i científic.



En el cas de les peces realitzades amb els plafons de polièster (Vivak) de la química-farmacèutica Bayer, apliquem diferents estratègies conceptuals i formals. A la serie *Oriended Combustions* (2015 – 2016)

arribo a la condició final de les peces mitjançant un primer procés de recerca visual, seguit d'una metodologia que depèn directament d'un procés tecnològic molt determinat. En primer lloc, he dut a terme una recerca visual sobre la representació del fum al llarg de la història de l'empresa Bayer. Aquesta tasca l'he pogut realitzar gràcies a una estada a l'arxiu històric de Bayer (Leverkusen, Alemanya). He tingut accés a un arxiu d'imatges de diferents èpoques on apareixen xemeneies de l'empresa expulsant fum. Seguidament edito digitalment aquestes imatges amb la finalitat d'aïllar el fum del seu fons, i apoderar-me de la seva forma, que posteriorment reproduïxo amb fum real sobre els suports de polièster (Vivak). Aquest procés de reproducció ho duc a terme de forma mecànica-digital, mitjançant el control informàtic d'un braç robòtic programat que sosté una espelma encesa. Així, la flama reproduïx sobre els panells les formes de fum que es corresponen a un document històric de la mateixa empresa. En aquest cas, amb *Oriended Combustions* (2015 – 2016) m'ha interessat analitzar com la indústria utilitza la seva identitat pública mitjançant el domini de la quantitat de fum amb la qual s'autorepresenta. Aquest fet es correspon al pas del valor social del fum com representació de la productivitat industrial fins a la seva absència com a signe de respecte mediambiental.

Finalment, a la serie *Handy Rules* (2016) el Vivak i el Plexiglàs ens serveix com a suport per desplegar altres qüestions. Agafem l'Aspirina de Bayer i el detergent Burnus de Rhöm & Haas (empresa que va patentar el Plexiglàs). Per fabricar a partir de tutorials de YouTube, la composició química de l'Aspirina i el producte de neteja. Per altra banda, prenem el sistema de seguretat per patró d'Android, representatiu del programari lliure, amb la finalitat de gravar sobre els panells acrílics, el gest gràfic extret del desbloqueig del telèfon, per emplenar seguidament la fissura del nostre gravat amb la síntesi de l'Aspirina i el sabó. Amb aquesta serie, he volgut posar de manifest la potencialitat que obre l'era de l'exponencial democratització del coneixement vers l'era industrial, on l'empresa posseïa l'exclusivitat i el domini sobre el seu propi coneixement.

Parlem del vídeo, que modifica la veu i canvia les imatges d'arxiu. Sembla que es planteja com una autocrítica..

Per una part, el vídeo s'articula a partir d'una serie d'imatges d'arxiu, documents videogràfics de caràcter pedagògic de la companyia Rhöm & Haas que narren visualment el pas de l'era industrial fins a l'era tecnològica del Plexiglàs, vídeos comercials de l'Aspirina de Bayer i del 150 aniversari de l'empresa, més imatges científiques de l'evolució cel·lular d'un càncer. Per altra part, hem realitzat una serie d'animacions en 3D de diferents objectes, com ara els mateixos dissenys digitals dels caragols que hem imprès físicament, foc i fum virtual, tot un plegat d'animacions que s'intercalen amb tot el material videogràfic d'arxiu. Sota aquesta base visual, hem afegit la narració de diverses veus digitals, junt amb material videogràfic del mateix entorn digital del procés d'edició del vídeo (captures de pantalla del programa d'edició, etc.). Tot plegat, més que com una autocrítica, he entès el vídeo com un assaig que explora la noció de progrés. El mateix terme planteja problemàtiques i contradiccions molt complexes de simplificar. Crec que el treball funciona a nivells semàntics molt diferents. Inicialment es dona informació sobre part de les investigacions realitzades en el conjunt d'obra física que es presenta a l'exposició, mentre el vídeo va avançant s'aniran consolidant certes fissures, fins a transformar-se en un treball que posa en crisi la mateixa condició de constructe de tot projecte. En resum, el treball en vídeo funciona en tant que obra que insisteix a mostrar el seu propi artifici, els programes d'edició de vídeo, els ordinadors, la dependència de tot discurs artístic contemporani amb la seva tecnologia, per acabar fent d'això un paral·lelisme amb el mateix terme de progrés, en tant que pròtesis.



I l'estufa?, que produeix un nivell molt baix de CO2 però que mostra alguns caragols impresos en 3D que no s'acaben de consumir. És una mena de moralitat de l'ambivalència del progrés?

L'estufa em serveix per detectar en el seu funcionament habitual, una serie de qüestions que m'interessen especialment. L'estufa permet la possibilitat de graduar electrònicament la quantitat de combustible (pellet, biomassa 100% ecològica) que es diposita al cendrer on es crema, aquesta quantitat dependrà de la temperatura que l'estufa detecti al seu exterior o de la programació que nosaltres li apliquem. Amb aquest fet, podem deduir l'ús i domini que exerceix l'home sobre el foc a través d'un procés tecnològic. El mateix succeeix amb la combustió de la biomassa, on es fa patent el domini i control sobre el fum i sobre les seves conseqüències mediambientals. Per altra banda, hem emplaçat dins del cendrer de l'estufa una còpia en 3D realitzada en coure del caragol Phillips i una altra còpia d'un caragol pentalobe d'Apple. La imatge que obtenim en visualitzar els dos caragols sotmesos a la temperatura de la flama, ens dóna informació sobre les distàncies entre l'era industrial i l'era informacional. Tant el foc com el coure, dos elements paradigmàtics del passat industrial, els veiem sotmesos amb l'estufa de pellets, a un procés altament tecnificat. Al final, estem davant d'una flama que crema amb fusta i davant d'un tros de coure, malgrat això, el procés de domesticació que amaguen aquests elements ens parla directament d'on estem com a societat.

Creus que el paper de l'artista és el de qüestionar coses, assenyalar aspectes problemàtics, investigar i mostrar evidències?

Sí i no. En termes generals, crec que el paper de l'artista és el de descodificar la realitat des d'angles el menys normatius possibles. Això vol dir, des del meu pla ideal, que tota pràctica artística hauria de ser una mena de materialització d'un posar en dubte constant. Sota l'imperi del coneixement racional, la pràctica artística en tant que pràctica no científica (tot i els esforços dels estats, els governs, algunes institucions i alguns actors de l'art en científica la pràctica artística mitjançant la implementació d'aquest model en l'àmbit acadèmic i productiu) no potencia prou les seves possibilitats. L'activisme polític mostra aspectes problemàtics de la societat i es compromet i actua, majoritàriament, amb més coherència i eficiència que l'art polític, la ciència no qüestiona coses però si té la virtut de desmentir estatuts de poder, amb més intensitat i més rellevància que l'art, vivim inserits en societats on la investigació ha sigut un dels pilars per articular el projecte modern del progrés, assumir la pràctica artística com a investigació en els marcs validats, també ens dóna un resultat estèril. Un dels possibles camins, o paper dels artistes és descolonitzar el saber, mitjançant diferents estratègies (acadèmiques, científiques, antropològiques, polítiques, estètiques, etc.) les mateixes estructures de coneixement que han fixat els patrons dominants i persistents que regeixen els nostres comportaments i les formes naturalitzades amb què arribem a deduccions. Altres variables relacionades, també pertinents pels artistes són revisar la forma en què generem i consumim els discursos artístics mitjançant la retòrica del flux informacional (internet), o posicionar el lloc que ocupa el mercat de l'art privat vers als nostres discursos i a la construcció de l'artista com a figura professional.

Parla'ns de la teva activitat com a codirector junt amb Sira Pizà de la Junefirst Gallery a Berlin.

Junefirst Gallery ha estat un espai independent i autofinançat que juntament amb Sira Pizà vàrem impulsar des de febrer del 2014 fins ara, moment en el qual la viabilitat del projecte ha arribat a la seva fi i hem decidit donar per tancada aquesta etapa. Junefirst ha estat un espai expositiu i d'experimentació curatorial en el qual hem dut a terme un total

de vuit exposicions. L'espai ens ha servit com a plataforma d'assaig on posar en joc el nostre bagatge personal en un context internacional. En aquest sentit, la línia de treball que hem seguit ha estat fonamentada en interessos comuns, atenent als mètodes, tecnologies i llenguatges de l'art, pràctiques que d'alguna forma apunten a actualitzar les problemàtiques sobre els processos de naturalització que es donen en les formes i les pràctiques artístiques d'avui.

(Fotografies: Pep Herrero)