

Portada: Cesar Figueiredo \* Apartado 4134 \* 4002 Porto Codex \* Portugal

<http://www.abaforum.es/merzmail>



**RADIO PICA 96.5 FM BARCELONA**

P.O.BOX el programa de Mail Art,

música experimental, poesía fonética y sonora,  
entrevistas, convocatorias, etc.

Lunes a las 12,25 noche y Miercoles 8,15 tarde

Edición: Merz Mail \* Apdo. 9326 \* 08080 Barcelona \* Spain  
e mail: [merzmail@abaforum.es](mailto:merzmail@abaforum.es)

on line: <http://www.abaforum.es/merzmail>

DL.B.-26108-96 ISSN 1136-4807

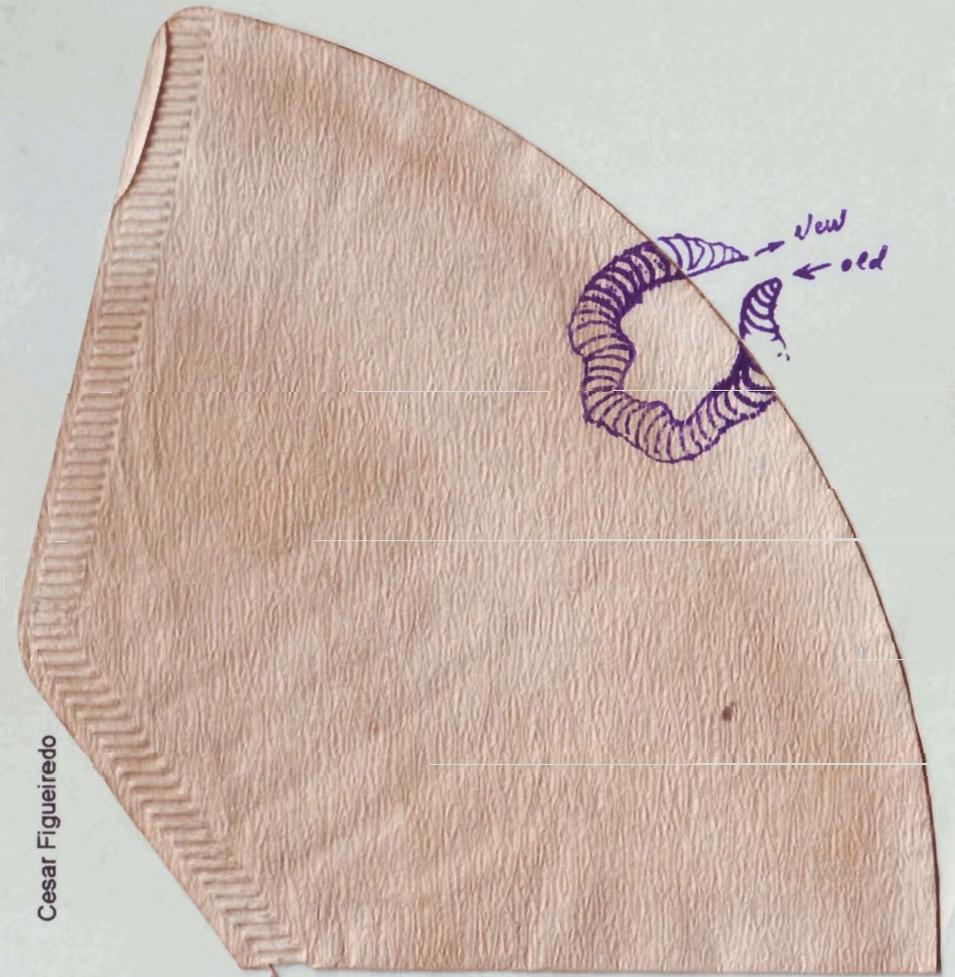
No copyright, P.O.BOX puede ser copiada por cualquier medio, se ruega citar la fuente. Consultar con los autores que firman los artículos la posibilidad que exista copyright de los mismos. P.O.BOX está disponible para consultas en la Biblioteca Nacional de España y la Biblioteca Nacional de Catalunya.

# P.O.BOX

Nº 27

V Epoca Año IV

MARZO-ABRIL 1997



Cesar Figueiredo

## INDICE

	página
<b>Performance: La esencia de los sentidos</b> Fernando Aguiar	2
<b>Cad y Escultura</b> Ladislao P. Györi	4
<b>Sobre la Huelga de Arte 1990-1993</b> <b>Karen Eliot entrevistada por Scott MacLeod (1989)</b> Extraído de "Karen Eliot Home Page" (WWW)	7
<b>Neoismo, Plagiarisrismo &amp; Praxis</b> Stewart Home	
<b>El Deseo en ruinas</b>	10
<b>El Arte de la ideología y la ideología del arte</b>	12
<b>Bajo los guijarros, las cloacas</b>	16
<b>De Dadá a la lucha de clases</b>	17
<b>Del autor a la autoridad</b>	18
<b>La colocación del artista y el fin del arte</b>	19
<b>El Neoismo</b>	21
<b>Las Huelgas de arte</b>	23
<b>La Huelga de arte 1990- 1993</b>	24
<b>Ray Johnson: un zapatista en Greenwich</b> Luther Blissett	27
<b>Ontología Guerrillera</b> Entrevista a Stewart Home por Fabio Zucchella	30
<b>Publicaciones recibidas</b>	35

## PERFORMANCE: LA ESENCIA DE LOS SENTIDOS

Fernando Aguiar

Con la llegada de los años ochenta y, sobremanera, con la aparición de los nuevos medios de comunicación, se alteró progresivamente todo el esquema de relaciones entre las personas, haciéndolas (re)accionar intensa y simultáneamente ante una serie de situaciones. Diversas barreras se han eliminado y se va generalizando la idea de que todo está relacionado y es interaccionado por todo. Tanto a nivel social como a nivel económico, informativo, político o artístico.

Los artistas han sido conscientes de que solamente los nuevos *media* tendrían posibilidades de llevar a cabo una acción verdaderamente actuante en el seno de una sociedad atiborrada de poderosos medios de comunicación.

De esa forma, artistas con experiencias diversificadas procedentes de la pintura, la escultura, la danza y la música, han intervenido también en áreas tecnológicas como el video, la fotografía, la electrografía, el computador o el láser, buscando para estos un lenguaje específico en lo que respecta a soportes artísticos, pero conjugándolos con experiencias de otros campos.

Paralelamente a esta explotación de la máquina y sus singularidades, se ha desarrollado un tipo de arte que usa el cuerpo del propio artista como principal elemento expresivo: la *Performance*.

El Hecho de privilegiar al cuerpo como forma de expresión, y de desenvolverse ésta paralelamente al desarrollo técnico y tecnológico, se debe, por un lado, a la interrelación del ser humano con los aspectos evolutivos de su sociedad; y, por otro, a la sobrevaloración de los sentidos como términos sensoriales de percepción y comunicación con el mundo. Estos dos aspectos, perfectamente compatibles, acentúan la analogía entre el hombre y la máquina. La *Performance*, gracias a sus particularidades, permite que dicha relación se lleve a término, lo cual multiplica el caudal informativo y comunicativo del acto estético.

La *Performance* hay, por lo tanto, que entenderla como un soporte donde se conjugan diferentes expresiones y técnicas artísticas, produciendo una multiplicidad de experiencias que se interrelacionan. Por eso, más que un arte de acción, la *Performance* es un arte de interacción. Ello cuestiona a las "Artes Plásticas" (pintura, escultura, grabado, etc.) en cuanto a objetos artísticos. Las transformaciones de todo este proceso evolutivo hacen posible que se supere el objeto de arte que no se puede modificar a sí mismo. Este es únicamente motivo de contemplación dado que es inmutable, perpetuo, mítico... en definitiva, acabado.

El espíritu que rige la sociedad moderna es el vivir intensamente. Existe una sorda llamada a la participación activa en todas las situaciones de nuestra convivencia. Se vive cada vez más profundamente y la verdadera riqueza está en las experiencias que acumulamos y no en los objetos que poseemos. Más importante que "tener arte" es "vivir" el arte. De un modo participativo, crítico, e igualmente intenso.

La *Performance*, en cuanto que acción estética, es por excelencia el arte de la experiencia, el arte de la intensidad y de la comunicabilidad, el arte del mayor número de signos en cada instante de su evolución, el arte de la constante transformación narrativa, cromática y formal. Donde el artista deja de ser, también, el creador contemplativo de la propia obra para pasar a vivir el arte que crea, y a crear un arte que vive.

El arte tiene como metodología inherente influir en los canales sensoriales del observador, de forma que le provoque una reacción. El *performer* tiene consciencia de que existen otros sentidos de percepción además de la vista y que determinado mensaje puede ser captado ventajosamente si lo hace a través de más de uno de esos sentidos, conjuntamente. Como proporciona una serie de lecturas al mismo tiempo, la *Performance* precisa también de una lectura simultánea de todos los factores que la integran, en el momento en que se revelan. Por esa razón, el público no puede limitarse a efectuar una lectura pasiva de aquello que está ocurriendo. Ante una intervención estética, el público deja de ser mero espectador contemplativo para, con su capacidad de reacción, pasar muchas veces a formar parte de los recursos con que el *performer* cuenta para la ejecución de su trabajo.

El modo como el público interpreta aquello que ve, y la posibilidad que tiene de responder inmediatamente a lo que sucede, viene a alterar la relación tradicional entre artista, obra y público. Porque la *Performance*, al ser ejecutada en ese preciso momento, permite que el público tenga una participación efectiva, en un espacio temporal donde lo imprevisible está siempre presente. Al contrario que las otras "artes plásticas", y que el arte que tiene como soporte los distintos *media*, la *Performance* no es unidireccional, es decir, no vehicula su mensaje en un sentido único. El público, al responder a los estímulos del artista, entra en diálogo con él y, por esta razón, el mensaje se procesa en las dos direcciones.

Existe todo un tejido de emociones y reacciones que se van sucediendo con el desarrollo de la *Performance* y que se revelan importantes para el desenvolvimiento de la misma. Por esa razón, una *Performance* sólo se define como tal cuando hay una relación enfática entre el operador, la acción y el público.

El flujo de informaciones incide de una forma cada vez más profunda en nuestras vidas y en nuestro carácter. La *Performance*, como arte sensible a todas esas presiones y realidades, integra en sí todo un conglomerado de experiencias provenientes de otros campos, que tratados y explorados estéticamente, siguiendo un lenguaje propio, conducen a un arte en constante transformación y evolución.

El cuerpo, el movimiento, el cambio, la no-repetición, lo efímero y la alteración de las relaciones entre artista y público son las características más sobresalientes de este arte, que investigando en lo desconocido a diversos niveles, se multiplica en nuevas formas expresivas.

Traducción del portugués de José L. Campal



## CAD y Escultura

(Apuntes sobre computación gráfica en arte)

La computación gráfica ha ampliado los horizontes del diseñador en general, sea cual fuere la especialidad en que desarrolle su actividad creativa. En el ámbito industrial, por ejemplo, no se concibe hoy día proyecto que prescindiera de los formidables recursos que brinda el *diseño asistido*, incluyendo el CAM. Pero esta situación no se repite, lamentablemente, en otras áreas, en las que su incorporación reportaría enormes beneficios. Quiero referirme al ámbito de las "artes plásticas", en el que el CAD parece brillar por su ausencia.

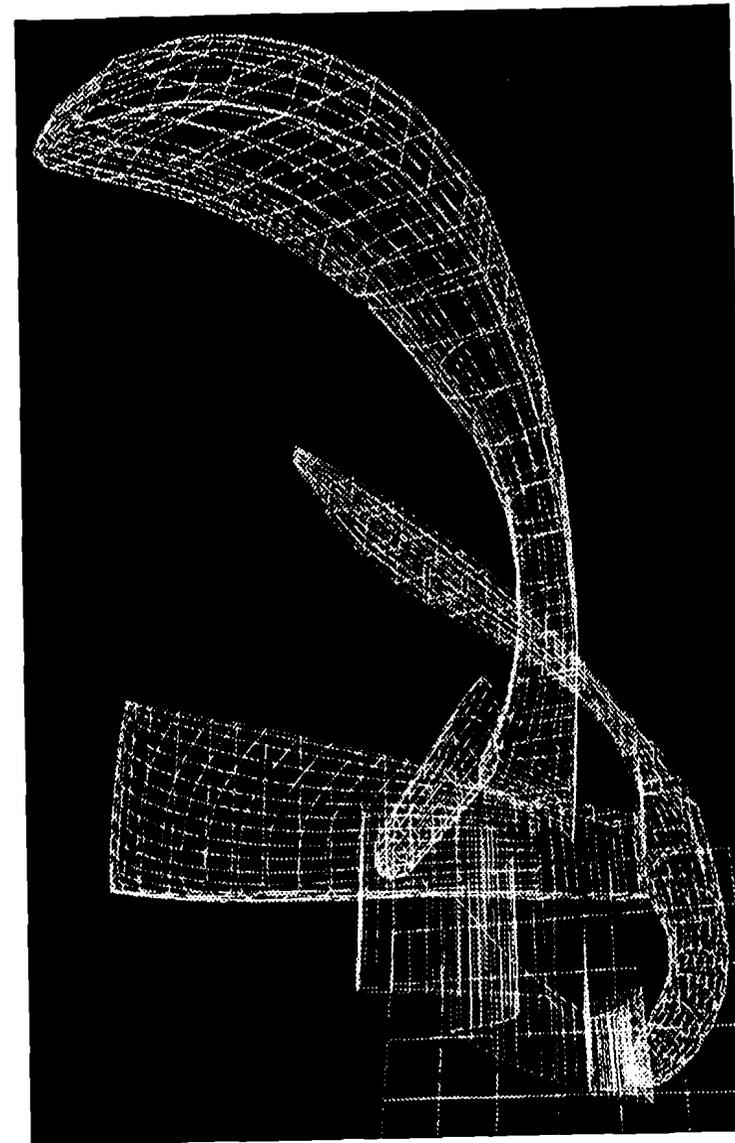
No daré aquí una explicación detallada sobre el total de funciones que nos permite disponer este sistema gráfico. Esto tomaría un espacio muy extenso y, por otra parte, es mejor recurrir a libros y manuales especializados en el tema, para mayor precisión en este sentido. Mi intención es hacer un comentario breve sobre mis experiencias de diseño asistido en arte, a pesar de haber utilizado un sistema muy modesto en las iniciales y una PC en las recientes, y, aprovechando esta oportunidad, tratar de advertir acerca de su inclusión en esta disciplina.

La concepción de formas bidimensionales surge de inmediato como primera respuesta a cada necesidad proyectiva. Puede trazarse con facilidad cualquier tipo de poligonal o curva y, acto seguido, afectarla de profundidad (es decir, agregar la coordenada "z") obteniéndose un cuerpo apto para rotarlo, deformarlo, eliminar líneas ocultas, sombreado, ... operar con él convenientemente. Mis primeros trabajos surgieron de este procedimiento simple pero expeditivo. "Placas" con contornos diversos y calados que podía visualizar en el monitor con rapidez, estudiando posibles modificaciones, previa a ninguna construcción material. Aquel conjunto estaba formado por una cantidad relativamente pequeña de objetos poligonales (habitualmente uno o dos) y conservaban cierta semejanza con ciertas *planchas* o *piezas mecánicas*.

Otra serie posterior de *estructuras de formas* caracterizadas por una disposición de figuras geométricas como si fueran "islas", algunas de ellas unidas por medio de "pistas" (al modo de los circuitos impresos de electrónica), hacen uso de una geometría pronunciadamente curvilínea. Los sistemas de diseño primitivos tenían cierta dificultad para el manejo de líneas curvas, era corriente construirlas adicionando consecutivamente tramos rectos, o lo que es peor, punto a punto, por lo que no resultaban con buena definición. Esto dificultó notoriamente el trazado de dichas estructuras hasta la aparición de programas que cuentan con herramientas avanzadas en este aspecto.

Para aquellos volúmenes que no admiten una generación sencilla por estar definidos necesariamente a través de dos o tres vistas geométricamente más complejas, el procedimiento citado se reemplaza por un modelizado de objetos tridimensionales que posee dos alternativas: (i) el uso de entidades a seleccionar de un menú de opciones y/o (ii) la generación de las mismas a partir de los distintos procedimientos constructivos propios del programa en uso.

Los *proyectos de escultura* se basan en el diseño de entidades en "mallas de alambre" conforme a la combinación de varias técnicas. Entre éstas puedo citar: (i) el armado de una malla de una topología determinada por medio del ingreso directo de vértices o bien de sus curvas límite, (ii) la construcción de superficies de revolución en torno a un eje o de superficies laterales y (iii) el trazado de líneas poligonales en el espacio tridimensional.



Proyecto 58 [1].  
Maqueta  
en "wireframe"  
("malla de  
alambre")  
en AutoCAD,  
para la  
escultura  
"Alocución".

Con frecuencia se aplican posteriormente toda una serie de operaciones de "edición" o modificación de dichas entidades, a fin de "modelar" ciertos detalles constructivos que la generación primaria no tiene en cuenta. Desde la utilización esporádica, en algunas piezas y estructuras, de "chanfleados" o "redondeados" de bordes, hasta la reubicación espacial de vértices para lograr un detalle volumétrico particular, las técnicas disponibles son variadas permitiendo la modelación de prácticamente cualquier tipo de cuerpo, aun de aquéllos no elementales.

## SOBRE LA HUELGA DE ARTE 1990-1993 Karen Eliot entrevistada por Scott MacLeod (1989)

Luego de modelar cada uno de estos objetos, se los dispone con la idea de una *convergencia* de cuerpos *independientes* –como si se tratase de un rompecabezas inmaterial–, completando la obra al hacerlos "coincidir" en ciertos puntos del espacio electrónico que la computadora genera.

Precisamente los proyectos de escultura, caracterizados por un amplio desarrollo de una geometría curvilínea ya evidenciada en algunos trabajos anteriores, tienen ahora una base técnica sólida de modelización tridimensional que posibilita la creación de formaciones más "arriesgadas"; es decir, no es necesario prestar atención a las imposiciones que los materiales tradicionales hacen, por lo menos en la etapa proyectiva, puesto que el ámbito electrónico en el que se hallan hace abstracción de peso, contextura, equilibrio, etc. Obviamente estos problemas surgen durante la construcción real de la obra; "Alocución" (que aquí se presenta) debió hacer varias concesiones formales con el fin de lograr una estructura que físicamente se sostenga, en relación a su concepción original en CAD.

Es de esperar que, dado el avance en el que se encuentra el CAD y otros sistemas gráficos afines, podamos contar en no mucho tiempo más con tecnologías –como las que ya hace un par de años adelantan las publicaciones de investigación científica– que también hagan del trabajo artístico un fenómeno totalmente electrónico. Mientras, habremos de seguir imaginando esas alternativas "posicionados" en este tan eficaz sistema de trabajo y creación.

L.P.Györi - 8/89

---

L.P.G. (n. 1963) es *Ingeniero en Electrónica* - Universidad Tecnológica Nacional - Facultad Regional Buenos Aires. Desde sus primeras incursiones al mundo de la computación, durante 1983, y al diseño asistido por computadora, al año siguiente, intenta desarrollar la herramienta gráfica en tres dimensiones aplicándola principalmente al ámbito de las artes plásticas no representativas, a los efectos de resolver los problemas de creación en la etapa proyectual.

---

Ladislao P. Györi  
Av. Fed. Lacroza 3814, 2do. 10  
(1427) Buenos Aires  
Argentina  
Tel: (541) 553-3470  
E-mail: lpgyori@pinos.com  
<http://www.postypographika.com>

Karen Eliot no es un ser humano específico o identificable. Es un nombre adoptado por diversos trabajadores culturales en diferentes momentos para llevar a cabo acciones referidas a la formación de un corpus de trabajos adscritos a Karen Eliot. Uno de los propósitos de muchos individuos diferentes al usar el mismo nombre es subrayar los problemas ocasionados por las constelaciones mentales referidas a la identidad, la individualidad, la originalidad, el valor y la verdad. Cualquiera puede usar el nombre de Karen Eliot, pero el alcance de su uso está limitado por el hecho de que los nombres múltiples no son ni conocidos ampliamente ni comprendidos. Desde que el proyecto "Karen Eliot" fue lanzado en 1985 (al tiempo que la propuesta de Huelga de Arte de 1990 a 1993, unos cien individuos han operado dentro de los parámetros del "contexto/identidad". Si consideramos lo difícil que es persuadir a alguien para que invierta su tiempo en algo que no es probable que le produzca ninguna "recompensa personal" (en términos de reconocimiento cultural, etc.) este número no es insignificante.

**Scott MacLeod:** Háblame de la Huelga de Arte.

**Karen Eliot:** La propuesta es la de una Huelga de Arte que abarcaría desde el 1 de enero de 1990 al 1 de junio de 1993, forzando la clausura de galerías, museos de arte "moderno", agencias, espacios de arte "alternativo", periódicos, teatros, escuelas de arte, etc... Todos los mecanismos de educación, distribución y crítica mediante los que el arte se propaga como ideología y como mercancía al mismo tiempo.

**SM:** ¿Qué piensan tus amigos artistas de esto?

**KE:** Sus reacciones son un reflejo de la respuesta que tuvimos en un proyecto anterior -el Festival de Plagiarismo. En el Festival, todos estaban inicialmente confusos acerca de la relación entre plagiarismo y lo que ellos estaban haciendo. Después se sintieron estimulados con la idea y vieron muchas posibilidades en ella. Con la Huelga de Arte, la respuesta inicial de mucha gente es favorable, una vez que se levantan las discrepancias fundamentales.

**SM:** ¿Piensas que el uso de la palabra "huelga" podría ser responsable del entusiasmo inicial?

**KE:** Creo que sí. El término tiene ciertas connotaciones en Inglaterra que no pienso que tenga aquí (i. e. en los Estados Unidos); hay una experiencia muy diferente de los movimientos de trabajadores en Europa.

**SM:** ¿Hubo una decisión consciente de usar el término "huelga" basado en aquellas connotaciones?

**KE:** ¿Una decisión consciente? Gustav Metzger utilizó el término "huelga" en 1974. Convocó una huelga entre 1977 y 1980, así es que hay un precedente histórico. Existen sin embargo diferencias significativas entre la Huelga de Arte anterior y ésta; la actividad de Metzger estaba principalmente dirigida a destruir aquellas instituciones, galerías comerciales, etc., que a él le parecía

que tenían un efecto contrario a la producción artística. Trataba de ubicarse en el modelo clásico de héroe/villano. Lo cual pudo influir en las dificultades de Metzger para atraer apoyo para la huelga. De hecho no la siguió nadie.

**SM:** Debía ser duro, y debe serlo aún, convencer a los artistas ni a nadie de que ir a la huelga es una buena idea.

**KE:** Bueno, la Huelga de Arte no es una buena idea. Es una mala idea desde el punto de vista de quien pretenda hacer una carrera artística. Es una mala idea desde muchas perspectivas, y ello hace las cosas un poco más difíciles; si bien nuestras intenciones al organizar una Huelga de Arte son completamente diferentes a las de Metzger. Nosotros apuntamos a un número más amplio de cuestiones que Metzger, y a diferencia de él no pretendemos que los mecanismos de la huelga operen necesariamente en el ámbito de la cultura del mismo modo que ellos querían en la esfera económica. Mejor que intentar romper y destruir aquellas instituciones que condicionan la producción y distribución de productos artísticos, la Huelga de Arte de 1990 está principalmente enfocada sobre el rol del artista. Sobre cómo se define el artista o su identidad, sobre cómo la identidad afecta a la capacidad del artista para tomar parte en la cultura circundante.

**SM:** Así, la Huelga de Arte es una mala idea y no es realmente lo que dice ser, no es realmente una huelga contra el sistema de galerías o el sistema de mercado.

**KE:** Hemos tenido discusiones interminables sobre la apropiación del término "huelga" y su eficacia en la actual situación. También hemos intentado cambiar el nombre a "Denegación de Creatividad", pero no tiene tanto gancho popular. Encontramos que la gente respondía al término "Huelga de Arte" porque es conflictivo y reúne ideas de dos ámbitos tradicionalmente considerados autónomos -el económico y el cultural. En la tradición sindicalista, que ha influido en nuestro pensamiento, la huelga tiene fundamentalmente el sentido de revolución -es algo más que un asunto de simple aumento salarial.

Por lo que a nosotros concierne, la Huelga de Arte es una huelga. Una negación del producto y del trabajo. Como la huelga general sindicalista, los problemas que se cuestionan van desde lo económico hasta lo que se relaciona con la revolución y la autodeterminación. Estamos tratando de conseguir un cambio a gran escala en nuestras relaciones con lo que la institución del arte burgués declara objetos y relaciones "estéticas". Decidimos describir nuestras actividades como un huelga para hacer explícitas nuestras motivaciones políticas económicas y morales. Y esperamos que el uso de este término alentará relaciones con los problemas más activas que pasivas.

**SM:** Aún así dices que la Huelga de Arte es una mala idea.

**KE:** Probablemente es una mala idea si uno la concibe a partir del modelo de la huelga proletaria dentro de la esfera económica, por muchas razones. Si uno fuera lo bastante ingenuo para intentar enfrentar ciertas formas institucionalizadas de cultura mercantil mediante la organización de los artistas desde líneas de unión de inspiración comercial, podría estar seguro de fracasar porque la gran mayoría de los artistas serían esquirolas. Los artistas se ven a sí

mismos como productores aislados en competencia unos con otros; carecen del sentido de la solidaridad y el interés propio sobre los que se consolida el éxito de las huelgas. Y aunque todos los artistas del mundo se negaran a trabajar durante tres años, o incluso diez o veinte, una huelga como ésta podría todavía fracasar a la hora tener un impacto real dentro de la esfera económica, o también cultural. La negativa a producir no cambiará el hecho de que existen quienes tienen dinero en exceso y quieren invertirlo en algo que comportará un beneficio y elevará simultáneamente su estatus. Mientras sobreviva el capitalismo siempre habrá empresarios intermediarios y parásitos que busquen elevar su estatus y/o su riqueza interpretando los roles apropiados dentro de una cultura de la adquisición. El arte es un producto que, de ser negado, puede ser fácilmente reemplazado por los clásicos coches, compañeros de sexo artificial y cosas parecidas.

Sin embargo, no estoy tratando de sugerir que el arte sea un mero apéndice de la economía. Cualquiera con dos dedos de frente puede ver que existe una interacción dinámica entre la cultura, la economía y la política. Todo lo que digo es que existe una variedad casi infinita de sustitutos para surtir las funciones ideológicas y económicas con las que el arte sirve a la sociedad capitalista. El aspecto integral de la Huelga de Arte de 1990 es que constituye un intento de intensificar la lucha de clases dentro de las esferas cultural, económica y política. Si la Huelga de Arte consigue desmoralizar a una parte de la clase burguesa, entonces habrá tenido éxito.

**SM:** ¿Estás sugiriendo que los artistas forman una facción de la clase burguesa y que esperas desmoralizarlos?

**KE:** Sí, los artistas son un grupo al que nuestras actividades intentan desmoralizar. Existe una pretensión entre los artistas de estar en contacto con un discurso más alto, una meta-ética si quieres, que enmarca sus actividades dentro de un patrón ético diferente que el resto de la gente. El Partido Nacional Socialista en Alemania llegó a tener éxito en parte como resultado de alentar este tipo de actitudes. Así que lo que estamos tratando de hacer con la Huelga de Arte es cuestionar esta noción que mantienen los artistas, de que ellos están de algún modo exentos de responsabilidad en el compromiso con los problemas de su propia cultura. La actitud de los artistas ha estado ocupada en distinguirse de alguna manera del resto de las actividades humanas. Esta actitud crea una justificación ideológica para las divisiones jerárquicas entre los seres humanos. Será difícil convencer a los productores de arte para que realicen una consideración objetiva de sus propias actitudes y actividades, pero esto no es razón para ser pesimista acerca de nuestras posibilidades de éxito; la propaganda negra puede conseguir desmoralizar a una notable proporción de artistas hasta llevarles a abandonar su posición cultural presente.

(Extraído de "Karen Eliot Home Page", traducción de Karen Eliot)

## EL DESEO EN RUINAS

- 1 La totalidad de la vida post-moderna está mediatizada por una serie de abstracciones. La creatividad, el placer, la imaginación y el deseo, tienen un papel que jugar en el mantenimiento del sistema capitalista.
- 2 Aquellos que no repiten los misterios establecidos, se encuentran con que sus actividades e ideas las suprimen, tanto los medios de comunicación, como los comisarios blandengues de las universidades, así como sus relaciones en la sociedad.
- 3 En el pasado, la vida estaba mediatizada por abstracciones tales como honradez, verdad, progreso y el mito de un futuro mejor. La creatividad, el placer, la imaginación y el deseo son un refinamiento posterior de este proceso. En la era post-moderna, sirven para la misma función que el progreso, etc. sirvió en la época de la modernidad clásica (1909-1957).
- 4 La creatividad es un trabajo cosificado en provecho de una moral correcta; el nombre de la ética del trabajo tras su modernización. Para los que se oponen a cualquier clase de moralidad, la creatividad es tan alineante como un trabajo asalariado. Nosotros repetimos la leyenda de los anti-moralistas "Nunca Trabajes", y mantenemos que este planteamiento se adhiere al rechazo de la creatividad.
- 5 El placer es un método para ubicar la experiencia en una jerarquía de lo apetecible. Es una abstracción que niega el momento vivido y necesita una referencia en cuanto a la posibilidad de experiencias pasadas/futuras. Debemos rechazar todos estos sistemas de valores.

- 6 La imaginación es una abstracción que niega la experiencia concreta. Es el mecanismo central para la dominación de la imagen como el agente principal de la represión en nuestra aparatosa sociedad.
- 7 El deseo es el aplazamiento permanente de la realidad actual en favor de supuestas recompensas en un supuesto futuro.
- 8 Nosotros hacemos una llamada a un nihilismo activo para la destrucción de este mundo al que nos hemos referido y de todas sus abstracciones:  
No más líderes.  
No más expertos.  
No más políticos  
No más "la cultura" del pensamiento puede cambiarlo todo excepto unas cuantas cuentas corrientes.  
El espectáculo ha acabado.  
Los espectadores se van.  
Es el momento de recoger sus abrigo e irse a casa.  
Se vuelven...  
...¡No más abrigo!  
...¡No más casas!

**ABOLICIÓN DEL PLACER**

**RECHAZO DE LA CREATIVIDAD**

**APLASTAMIENTO DE LA IMAGINACIÓN**

**EL DESEO EN RUINAS**

**EL PRESENTE ES ABSOLUTO**

**¡TODO AHORA!**

# EL ARTE DE LA IDEOLOGÍA Y LA IDEOLOGÍA DEL ARTE

"El arte del negocio es el paso que sigue al arte en sí. Yo comencé como un artista comercial y deseo acabar como un artista del negocio... Ser bueno en los negocios es el más fascinante tipo de arte... hacer dinero es arte y trabajar es arte y los buenos negocios son el mejor arte."

**Andy Warhol**

## El arte de la crítica

"...el deseo de una vida auténtica sirve como ejemplo de dónde hay un futuro potencial para una ruptura radical con los valores de esta sociedad."

**Kevin H.** - *The Real Thing in Here and Now*, nº2

El deseo de autenticidad es la más cínica de todas las necesidades artificiales fabricadas por los ideólogos de la burguesía. El capitalismo ofrece el espectáculo de su propia incapacidad y lo utiliza para revenderse a los que "imaginan" que han "progresado" más allá de los valores burgueses y "vuelven" a lo "auténtico". Desde la comida sana al anarquismo, somos bombardeados con mil y una alternativa de miseria: y mientras los que se creen "diferentes" y "dueños de sí mismos" se enganchan desesperadamente a su "propia" pseudo-marca de "autenticidad", hay otros que reconocen el carácter social de la humanidad, la necesidad de una revolución comunista y de una ruptura radical con los valores burgueses.

## La crítica del arte

"En la teoría del arte, los que eluden una simple inversión del código, se elevan a una posición de superioridad que revisa los códigos."

**John Young and Terry Blake**

*Algunas Alternativas Al Código En La Era Del Hiperrealismo*

Mientras aquellos que viven de la pseudo-crítica del arte eligen mostrarse por encima del compromiso con la vida, hay otros que distinguen seriamente entre el presente y su aplazamiento permanente. Estos últimos están comprometidos con la abolición del tiempo y otras abstracciones sociales; muy en particular el privilegiado "mundo" del arte. La obra de arte nunca se produce sino que se reproduce desde la cosificación de la ideología burguesa. Supuestamente, la obra de arte está por encima de las formaciones ideológicas, pero en realidad, desciende a ellas hasta la capa más baja de su producción; desde este punto, puede participar con más eficacia en la reproducción infinita de relaciones "sociales" capitalistas. En el avance de la confusa burguesía, el arte debe desaparecer obligatoriamente cuando el sistema social que apoya se derrumba. La conclusión exitosa de la revolución proletaria, coincidirá con la abolición del arte y de cualquier forma de creatividad y "auto-expresión".

## La auténtica ideología

"Cuando ví a los Sex Pistols por primera vez, fue como despertar de un sueño de 14 años. O así me pareció, en realidad nunca los había visto, nunca en vivo, solamente en secuencias de televisión."

**Mike Kemp** - *Un Punk En Los Suburbios*

No hay nada como ver un grupo pop en un club o en una sala de conciertos, y es más "real" que verlo en una pantalla de televisión. Sin embargo, bajo el capitalismo, la televisión es promocionada simultáneamente como el medio "universal" de la sociedad tecnológica y, a pesar de eso, también como algo "inferior" al mismo sistema que ha sustituido. Así es que lo que debiera haber sido representado como obsoleto, se le concede, mágicamente, un rango privilegiado debido a

que es, en cierta manera, más "auténtico". Pero como sabe cualquiera que haya estado en la escena del desastre, estos acontecimientos ganan en verdadero poder toda vez que se hayan tratado por los medios de comunicación. La ideología de lo "auténtico" se utiliza para vendernos la pseudo-alternativa a lo pasado de moda; simultáneamente, refuerza las relaciones sociales burguesas presentándonos el espectáculo de la elección bajo el capital.

### **El arte de rechazar y el rechazo del arte**

"Debemos liquidar esta cosa disparatada llamada arte para hacer posible que todo el mundo sea creativo. Es nuestra obligación convertirnos en auto-destructivos de una manera constructiva. Debemos liquidar, no sólo nuestra función como artistas, sino también el sistema del arte."

### **Del Manifiesto De La Coalición Internacional Para La Liquidación Del Arte**

Exigir la destrucción del arte en nombre de la creatividad es, simplemente, una reforma del Poder. Renunciar al arte en contra de la creatividad es tomar con una mano lo que la otra ha rechazado. Los que, genuinamente, se oponen a las relaciones sociales alineantes, no solamente romperán con el arte, sino que también reafirmarán su rechazo a la creatividad.

### **El arte de sufrir y el sufrimiento por el arte**

"Las artes son un interés en expansión. Enriquecen la calidad de nuestras vidas. Y también nos enriquecen económicamente."

### **De Un Folleto Publicado Por La Campaña Nacional Por Las Artes**

Lo que sufren los artistas "individuales" en la creación de la ideología burguesa no es nada comparado con el daño que infligen al conjunto de la sociedad. Si los artistas sufren, no sufren lo bastante; merecen todos los horrores del infierno. Ya es hora de que estas excusas patéticas en pos de la humanidad, aprendan que el mundo no gira en torno a ellos; es bastante natural que los proletarios, que están atrapados

en un combate mortal con los mecenas burgueses de la "cultura seria", tengan un interés negativo y destructivo hacia las obras de arte.

### **Campaña Internacional para la Abolición de la Obra y Cualquier Forma de Creatividad**

"A través de la producción de una obra de arte como mercancía de consumo, el artista se ha convertido en un hombre de negocios. Para comercializar esta mercancía de consumo e incrementar su valor, el artista debe crear un halo de misterio alrededor de su obra y de sí mismo. La galería es el medio por el cual la mercancía se entrega. El museo sirve para santificar, tanto la mercancía, como al artista. El coleccionista es el especulador de las existencias. Los mecenas institucionales utilizan la mercancía para santificar y sanear su imagen. Las revistas de arte son los periódicos de la industria, los informes financieros del mundo del arte. Y la crítica cumple la función de dirigir la orquesta."

### **Grupo de Acción Artística Guerrilla**

*Hacia Un Nuevo Humanismo*

Aquellos de nosotros que romperemos totalmente con cualquier forma de creatividad entre 1990 y 1993, no estamos interesados en los nuevos humanismos de los individuos que hablan como si no lo fueran. Durante un mínimo de tres años, no crearemos arte, textos o filosofías. Ya que nos interesa la destrucción de esta sociedad, consideramos a los humanistas, bien de izquierdas, bien de derechas -imbéciles en busca de reformas insignificantes- como nuestros enemigos declarados, cuya liquidación será necesaria antes de que podamos disolver este mundo de apariencias.

# BAJO LOS GUIJARROS, LAS CLOACAS

Desde Platón, cuando la maligna influencia de Sócrates llegó al pensamiento de Occidente, los filósofos han buscado reducir al género humano a la banalidad de la coherencia. No es de extrañar que más tarde, se introdujera el concepto de subconsciente como un principio oculto de organización.

Para nosotros, es suficiente haber leído a Debord para poder citar a Marx citando a Hegel. Hemos evitado cuidadosamente leer a Hegel en su versión original, y no estamos bajo espejismo alguno sobre la naturaleza reaccionaria del "socialismo científico". La ciencia social es el paternalismo materializado.

La idea de que la filosofía es a la literatura lo que las payasadas a la comedia, se ha convertido en algo común. Solamente los elementos más zoquetes de esta sociedad, se han opuesto a las consecuencias de este cliché.

El gusto, como la ley, está basado en precedentes. Ya no es posible imaginar que el futuro pueda ser diferente del pasado. ¿No le parece que esa idea podría haberla escrito cualquiera?

# DE DADÁ A LA LUCHA DE CLASES:

## diez minutos que amenazaron el talonario del periodismo

Desde que los "hombres adultos" comenzaron a leer a Lautreamont, ha existido una confusión entre arte (un modo de ver el mundo) y política (un modo de forzar a las masas a aceptar una manera determinada de ver el mundo). En 1924, el Papa Andre Breton, un párroco de la imaginación, asestó un golpe al movimiento Dadá, del que nunca se recuperó, cuando lo rebautizó como Surrealismo. Antes de que Breton lograra matar el sueño dadaísta con una inyección de ideología trotskista, varios de sus cohortes se fueron hacia la Santa Iglesia del estalinismo.

Los lazos entre el surrealismo y su hijo bastardo, el Situacionismo Internacional, son de sobra conocidos para volver sobre ellos. Todo lo que se puede añadir es que, a través de una impresionante dosis de subjetividad, los situacionistas se las arreglaron para convencerse a si mismos -y a un puñado de estudiantes- que habían sustituido el arte y preparado el terreno para una revolución mundial del proletariado, con el único objetivo de un placer sin licencia. De hecho, lo que los situacionistas habían hecho realmente, era reemplazar arte por literatura.

Hoy en día, hay muchos grupos, tanto artísticos como políticos, que han heredado parte de esta tradición. Por ejemplo, tanto los Neoístas como la Lucha de Clases, harían prácticamente cualquier acto escandaloso para ganarse algún que otro párrafo en la prensa. Los neoístas representaban el montaje; recientemente, uno de ellos llamó la atención de un bedel en un museo de bellas artes de Montreal, sobre el hecho de que hubiera arrojado un frasquito con su propia sangre contra la pared del museo. Esperaba que le arrestasen, pero el director del museo y su equipo de seguridad optó por ignorar el incidente. La Lucha de Clases representaba el papel político y lo hizo mucho mejor que los neoístas en cuanto a la cobertura en los medios de comunicación. Ellos son los verdaderos herederos del movimiento Dadá.

# DEL AUTOR A LA AUTORIDAD:

## Pepsi contra Coca-Cola

Al principio existió una comunidad primitiva. Acaso incluso entonces, hubiera prácticas establecidas por la tradición que institucionalizase el Poder. Por supuesto, un líder siempre ha tenido que ser fuerte -pero esto nunca ha sido, solamente, una cuestión de fortaleza física-, es más importante la agilidad mental y el correcto alineamiento de la personalidad. Como consecuencia, siempre habrá diferencia entre la teoría y la ideología. Mientras que las ideologías las construyen los que ostentan el Poder, o los que pretenden alcanzarlo, los teóricos crean situaciones en las que sus disimulados ofrecimientos al Poder están enmascarados por una capa de pseudo-invisibilidad. Los teóricos comienzan como autores y acaban como autoridades.

Si quieres una visión del futuro imagínate el presente ampliado indefinidamente. Para estar en armonía con la dinámica de la "alienación" controlada por uno mismo -tan querida por el "capitalismo" democrático-, categorías como "comunicación, participación y representación" se confunden deliberadamente con su polo opuesto -la vida. Por consiguiente, los teóricos de la "liberación" continuarán vendiendo esta fórmula como la negación de la "alineación" -todo el tiempo ofreciéndonos una opción entre la marca X (situacionismo) y la marca Y (liberalismo).

# LA COLOCACIÓN DEL ARTISTA Y EL FIN DEL ARTE

"Artists' Placement pretende servir al arte antes que proporcionar un servicio a los artistas."

**Barbara Steveni**

*¿Influirá el Arte en la Historia?*

*AND, Revista de Arte, nº9*

En el artículo del cual hemos extraído esta cita, Steveni explica con detalle que APG (Artists' Placement Group -Grupo de Colocación de Artistas) nunca se creó como una agencia para ayudar a los artistas a encontrar empleo, o para crear nuevas formas de apoyo a los artistas. APG es un medio de generar cambios a través de los canales del arte más que a través de los procedimientos verbales, dentro del contexto de la organización. Por lo tanto, APG busca propagar el concepto de ubicación de los artistas en la administración del estado y en la industria. El "artista empleado" juega el papel de "persona accesoria" y lleva a cabo un apoyo libre.

Tales objetivos son, en el mejor de los casos, reformistas. Para aquellos que no se adhieren a una "perspectiva revolucionaria", la idea de ubicar "personas accesorias" en la administración del estado y en la industria puede parecer "radical", si el concepto se suprimiese de la estructura conservadora dentro de la cual APG intenta incorporarlo.

Una revisión a fondo de la teoría de APG muestra que, en cuanto a su actitud real, la propagación del concepto de artistas como "personas accesorias" es, solamente, una actividad de segundo orden. La prioridad de APG es, claramente, el mantenimiento de la creencia en el "Arte" y en el papel del artista en una sociedad donde, tales misterios, cada vez más, se ven como irrelevantes, no sólo por la población en general, sino

también por los que apoyan el sistema del "Arte". En realidad, APG pide la utilización de "expertos" (artistas) desempeñando el papel de un no-experto (la "persona accesoria"). Así pues, la esperanza de APG es crear para ellos (los artistas) una parcela como profesionales no-expertos y evitar que los trabajadores al uso y parados, realicen funciones "accesorias".

APG es un grupo con intereses profesionales propios. Como todos los artistas, tienen una posición en contra de los objetivos y aspiraciones de una clase imposible.

## EL NEOÍSMO

El neoísmo fue un movimiento cultural influenciado por el futurismo, el dadaísmo, fluxus y el punk, que surgió de la Red de Arte Postal en los últimos años de la década de los setenta. La idea inicial partió de los artistas postales David Zack y Al Ackerman, pero el movimiento en ciernes encontró su foco de atención en Montreal (primavera de 1979). El grupo de Montreal quería escapar de la "prisión del arte" y "cambiar el mundo". Con este propósito en mente, dieron a la sociedad una imagen de sí mismos como un viaje angustioso. Sus actividades están simbolizadas por Kiki Bonbon en su película *Flying cats -Gatos voladores*. Dos hombres, con abrigos blancos, están de pie en lo alto de un edificio. Con ellos hay varios gatos. Cogen un gato cada vez y lo arrojan al vacío. Durante toda la película, los protagonistas repiten la frase "el gato no tiene opción".

Generalmente, los neoístas utilizaban las técnicas del video, audiosistemas y acciones -performances. Desarrollaron el concepto de Apartment Festivals -Festivales de Apartamento-, como un medio de mostrar su trabajo. Consistía en prolongados acontecimientos que tenían lugar en espacios donde vivían neoístas. El primero de estos festivales tuvo lugar en Montreal en septiembre de 1980. Posteriores Apartment Festivals se llevaron a cabo en Baltimore (dos veces), Toronto, Nueva York (dos veces), Londres, Ponte Nossa (Italia), Berlín y Montreal (dos veces más).

En el verano de 1981, el centro de la actividad neoísta ya se había trasladado a Baltimore (Maryland, USA) y estaba centrado en Michael Tolson (que trabajó bajo los nombres de Tim Ore y TENTATIVELY a cONVENIENCE -pROVISIONALMENTE una vENTAJA). Tolson se describe a sí mismo como un loco científico/compositor/pensador fonético/coleccionista de pensamientos, y no como un artista. Es más conocido por su *Pee Dog/Poop Dog Copyright Violation -Violación de los Derechos de Autor de las Meadas de Perro y de las Cagadas de Perro-* que realizó en nombre de la Church of

the SubGenius -Iglesia de los SubGenios- en septiembre de 1983. La acción apareció en las noticias nacionales cuando la policía de Baltimore le descubrió completamente desnudo en un tunel de ferrocarril, golpeando a un perro y con una audiencia de 35 personas.

La red neoísta celebró su primer Campo Europeo de Entrenamiento en Wurzburg, Alemania, en junio de 1982. Esto llevó a involucrarse al artista escocés Pete Horobin, quien organizó el 8º *Apartment Festival* en Londres (1984) y el *1er Festival Neoísta* en Ponte Nossa, Italia (1985). Y después de varios años de frenética actividad, todos los miembros del pequeño grupo británico renunciaron al neoísmo. El último gran acontecimiento neoísta fue el 64º (*sic*) *Apartment Festival* organizado por Graf Haufen y Stiletto en Berlín, diciembre de 1986. Con el abandono de los británicos y la apatía de la mayoría de los norteamericanos, el neoísmo parece que se ha agotado.

## LAS HUELGAS DE ARTE

En un artículo del catálogo *El arte en la sociedad/La sociedad en el arte* (ICA, Londres 1974), Gustav Metzger hizo un llamamiento de tres años de huelga de artistas. Metzger creía que si los artistas actuaban solidariamente, podrían destruir las instituciones (como Cork Street) que tuvieran un efecto negativo en la producción artística. La huelga que propugnaba Metzger fracasó porque no consiguió apoyo de otros artistas.

Durante la ley marcial en Polonia, los artistas se negaron a exponer su trabajo en museos estatales, dejando a la élite gobernante sin una cultura oficial. Los museos de bellas artes estuvieron vacíos durante meses. Finalmente, algunos artistas 2mediocres se aprovecharon de esta situación y su trabajo se expuso. Inmediatamente, los intelectuales polacos organizaron un eficaz boicot contra las inauguraciones, privando al arte de público y a la burocracia de su credibilidad.

En 1985, el grupo Praxis propuso una huelga de arte de tres años, entre 1990 y 1993. En 1986, esta propuesta se amplió a un "rechazo de la creatividad" más generalizado. La idea no era destruir el mundo del arte, Praxis dudó de que hubiera suficiente solidaridad entre los artistas para llevar a cabo tal empeño. Praxis estaba interesado en cómo ellos y otros muchos "activistas" habían creado identidades basadas en la supuesta "superioridad" de su "creatividad", así como acciones políticas para el ocio y el trabajo de la mayoría social. Esta creencia en la superioridad individual se veía como un impedimento para la crítica rigurosa de la sociedad imperante. Con franqueza, aquellos cuyas identidades están basadas en "su oposición" al mundo tal y como es, tienen un interés solapado en mantener su posición. Para cambiar el mundo, es necesario abandonar los rasgos de carácter que ayudan a sobrevivir en la sociedad capitalista.

# LA HUELGA DE ARTE

## 1990 - 1993

Cuando el grupo Praxis declaró su intención de organizar una Huelga de Arte durante tres años, de 1990 a 1993, tenían el firme deseo de que esta proposición creara, al menos, tantos problemas como resolviera.

La importancia de la Huelga de Arte no radica en su viabilidad, sino en las posibilidades que despliega para intensificar la guerra de clases. La Huelga de Arte plantea una serie de cuestiones; la más importante, es el hecho de que la impuesta jerarquía social de las artes puede ser desafiada enérgica y agresivamente. Sólo con este reto, se avanza considerablemente en dismantelar el grupo mental de "arte" y minar su posición hegemónica en la cultura contemporánea, ya que el éxito del arte como un supuesto "sistema superior de conocimiento" depende, en gran medida, de que su posición se mantenga indiscutida.

Entre otros puntos que tienen que ver con la Huelga de Arte, están los "problemas" centrados en la cuestión de la "identidad". Concentrando la atención en la identidad del artista y en las costumbres sociales y administrativas que un individuo tiene que aguantar antes de que dicha identidad sea reconocida, los organizadores de la Huelga de Arte pretenden demostrar que, en esta sociedad, existe una tendencia generalizada a dejarse apartar del placer del juego y la simulación; una tendencia que nos lleva, por la vía de la codificación, a la prisión de lo "real". Por ejemplo, los juegos de imitación para los "niños" sirven como preparación para forzarlos a "vivir", en su camino a la "madurez", un papel limitado de "niños". De modo parecido, antes de que un individuo se convierta en artista (o enfermera/o, limpiador/a de aseos, banquera/o, etc.) primero deben simular el papel a representar; incluso los que intentan mantener una variedad de identidades posibles encuentran, con demasiada facilidad, sus divertidas simulaciones transformadas (mediante la mecánica del derecho, la práctica de la medicina, convicciones recibidas, etc.) en un papel prefijado dentro de la prisión de

lo "real" (a menudo, y literalmente, en el caso de los marcados como esquizofrénicos).

Los organizadores de la Huelga de Arte han explotado a propósito el hecho de que, en esta sociedad, lo que se simula tiende a convertirse en real. En la esfera económica, la huelga es una acción del día a día; simulando esta táctica clásica de lucha proletaria dentro del ámbito de la cultura, podemos llamar la atención de la muy reducida parte vanguardista de la burguesía (y así forzar a los académicos, intelectuales, artistas, etc., a que demuestren de qué lado están realmente) hacia la realidad diaria de la lucha de clases. Actualmente, la lucha de clases queda más claramente patente en el consumo de cultura (confróntese Bourdieu) que en su producción; en parte, la Huelga de Arte es un intento de compensar este desequilibrio.

Mientras que, tradicionalmente, las huelgas se han visto como un medio de combatir la explotación económica, la Huelga de Arte tiene su principal interés en la cuestión de la dominación política y cultural. Ampliando y redefiniendo el concepto tradicional de huelga, los organizadores de la Huelga de Arte pretenden incrementar, tanto su valor como arma de lucha, como el medio para divulgar la propaganda proletaria. Obviamente, el valor educativo de la huelga continua siendo el tema de principal importancia; su violencia ayuda a dividir las clases y conduce a una confrontación directa entre antagonistas. Los profundos sentimientos que emergen debido a la huelga, muestran las cualidades más nobles del proletariado. De modo que, tanto la Huelga General como la Huelga de Arte deben entenderse, en términos de psicología social, como descripciones mentales intuitivas más que como acciones que han sido teorizadas racionalmente.

En 1985, cuando el grupo PRAXIS declaró su intención de organizar una Huelga de Arte en el periodo comprendido entre 1990 y 1993, resolvió la cuestión de qué deberían hacer los miembros del grupo con su tiempo durante los cinco años que precedían a la huelga. Este periodo se ha caracterizado por una lucha continua contra la cultura recibida de la sociedad imperante (y ha sido manifestada físicamente mediante la adopción de identidades múltiples tales como Karen Eliot y la organización de eventos como el *Festival Of Plagiarism -Festival del Plagio*). Lo que los organizadores de la Huelga de Arte dejaron sin resolver fue cómo debían emplear su tiempo los miembros de PRAXIS y sus partidarios, durante la huelga. Así que la huelga se ha situado en

clara oposición a la conclusión -por cada "problema resuelto", se ha "creado", al menos, un "problema" nuevo.



## RAY JOHNSON: UN ZAPATISTA EN GREENWICH

de Luther Blissett

Hay un libro de gran éxito escrito en italiano por 'Luther Blissett', que puso en circulación una leyenda metropolitana sobre Ray Johnson y su participación en el proyecto del nombre múltiple internacional de 'Luther Blissett'. El libro es 'Mind Invaders. How to Fuck (with) the Media' (Invasores de la mente. Cómo joder a (con) los medios de comunicación). Fue editado en noviembre de 1995 y se agotó a finales de diciembre. Su editor, Castelvecchi, hizo una segunda edición. 'Mind Invaders' era un proyecto que debía seguir las directrices de Vittore Baroni (Arte Postale! # 69, primavera 1995), las cuales eran algo así como: 'Crea sobre Ray Johnson...haz revivir las leyendas de los Rays virtuales...saca la mierda de los explotadores de su gloria póstuma'. Parece que todos aquellos que usaban y compartían el nombre de 'Luther Blissett' desde 1994 (nadie sabe quien fue el que lanzó este proyecto, hay mucha mitología sobre el tema) decidieron incluir a Ray Johnson en el panteón de los 'fundadores imaginarios'. Antes y después de la publicación de 'Mind Invaders' se esparcieron rumores contradictorios que fueron recogidos y extendidos por periódicos y revistas. El nombre de Ray empezó a aparecer en artículos donde se describían sabotajes, exploraciones psicogeográficas, en actuaciones, exposiciones, videos y programas de radio italianos. 'Mind Invaders' lo llevó más lejos, señalaba a Johnson como autor de algunos de los textos clave de Blissett disponibles en la BBS alternativa italiana (de hecho, escritos por psicogeografos italianos y británicos) y se quejaba duramente de algún tipo de conspiración CIA-masonica para matarlo (en un capitulo habla del rumor en que se afirma que fue integrante de la Quinta Columna del EZLN en los EE.UU.). Por supuesto, la prensa italiana - así como los Luther Blissett camuflados- empezó a hacer eco de esta leyenda, aunque el prólogo y muchos párrafos avisaban al lector que esperase a cambio una re-manipulación del 'mito de red' para crear un

Texto de L.B. encontrado en Internet y aparecido en la revista **Arte Postale**, a mail art publication c the ethereal open Network. Vittore Baroni \* Via C. Battiste, 339 \* 55049 Viareggio\_LU \* Italia.  
Traducción Laura Herrero

murmullo sensacional, que ayudaría a la 'invisibilidad' y 'eficacia' del Luther Blissett 'real'. ¡La creencia es el enemigo!

Sin embargo, algo era cierto (.quizás), revelado por una gran cantidad prosaica de conraybuidores. Me dijeron que hace unos años Johnson recibió de un corraysponsal italiano (seguramente Ruggero Maggi) un recorte de periódico donde se le mencionaba. En el reverso había una noticia sobre la liga nacional de fútbol con la frase: '¡Incluso Luther Blissett hubiera marcado tal gol!'. Pienso que una breve explicación es necesaria: Luther Blissett era un jugador de fútbol británico que se retiró a finales de los ochenta. Jugaba con el Club de fútbol de Watford, su propietario y presidente era...Elton John. En 1983 el Club de Fútbol de Milán lo fichó. Por desgracia, nunca se habituó a la liga italiana, un año después el club lo devolvió a Gran Bretaña. Se le recuerda como un verdadero desastre.

En una carta breve a Vittore Baroni (o quizás al antes mencionado Maggi), Johnson dijo: 'Por cierto, ¿Quién es Luther Blissett?'. El destinatario de la carta (sea quien fuera) de repente recordó al calamitoso futbolista y empezó a reír. En otra carta desvió la pregunta hacia Steward Home de la Alianza Neoista. El 15 de febrero de 1994, después de haber contestado que la reputación de Blissett era mejor en Inglaterra que en Italia (en la liga 82-83 marcó 27 goles), Steward Home juntamente con la Asociación Psicogeográfica de Londres planeó un 'desplazamiento' psicogeográfico en Greenwich. Allí encontraron la calle Luther Blissett. Después de unos días, averiguaron que era una calle dedicada al Reverendo victoriano Luther Blissett. 'Luther Blissett' llegó a Londres como una historia divertida y volvió a Italia como un nombre múltiple infeccioso.

En resumen, Ray Johnson fue un artista tan contagioso que incluso sus 'por ciertos' y observaciones fueron viables para la cultura guerrillera. Lo mejor, ha sido, medio-consciente, el originador del proyecto. Lo peor, nunca sabrá el tipo de monstruo que hizo nacer.

Después de 'Mind Invaders', las leyendas se esparcieron en diferentes países vía 'correo electrónico, fancines (por ejemplo, el 'P.O.Box' de Barcelona). El reciente incremento en el uso y circulación del nombre de Luther Blissett en EE.UU. ('Congreso de Sociometría'96' de San

Diego, graffittis en Baltimore, inesperadas actuaciones virtuales en Albany, extraños mensajes recibidos en el pabellón masónico de Salt Lake) seguramente rayciará otras variantes locales de la historia. Todo ello dirigido con deleite subversivo al corazón geograyfico de la vida y gloria de Ray. Voy a dejar de hacer juegos de palabras con el nombre de Ray, empieza a aburrirme!.

¿No es éste uno de los mejores homenajes a un artista que con gran habilidad dirigió los códigos de la cultura de red, de las mitologías populares e incluso la coincidencia de nombres?.



**Suscripciones:** Enviar 200 Ptas. en sellos para cada número  
**Librerías en Barcelona :** Cap i Cua c/Torrent de L'Olla, 99 Gracia # 1 + 1 del Palau Macaya Ps. Sa Joan, 108# 1 +1 del Metronom c/Fusina, 9# Copisteria de la Facultat de Belles Arts de Barcelon  
Ps.Pau Gargallo  
**Bibliotecas:** Para consultas de todos los números editados en la Biblioteca de la Fundació Antò Tàpies c/ Aragó 255 Barcelona

P.O.BOX \* Apdo.9326\*08080 Barcelona España  
e mail:merzmail@abaforum.es

## ONTOLOGÍA GUERRILLERA

Entrevista a Stewart Home por Fabio Zucchella

**Zucchella:** ¿Nos podría explicar el propósito de 'The Assault on Culture'?

**Home:** Creo que la mayoría de los lectores no entendieron lo que quise decir en 'The Assault on Culture'. De hecho, mi principal preocupación era la construcción de historias, el proceso de historicidad, al acto de no prestar atención al detalle. La formación de la historia es siempre un proceso de simplificación radical, lo cual distorsiona enormemente el tema bajo estudio. Pienso que todas las afirmaciones son subjetivas, hablan más de la persona que las ha hecho que del tema a tratar. Mi intención fue escribir una historia 'mala', una que tuviera subjetividad escondida, que no se notara que era totalmente falsa. Lo hice resaltar en la introducción con frases como por ejemplo: 'Después del evento, es bastante fácil percibir una tradición, ir desde el Espíritu Libre a través de los escritos de Winstanley, Coppe, Sade, Fourier, Lautreamont, William Morris, Alfred Jarry, al Futurismo y al Dadaísmo -entonces vía Surrealismo al Letrismo, Situacionalismo, Fluxus, 'Mail Art', Punk Rock, Neoismo y a los cultos anarquistas contemporáneos. Tomando esto como nuestra hipótesis -no nos molestaremos en ver si esta perspectiva es 'históricamente correcta'- construiremos una historia 'con sentido' de estos fragmentos.' Estaba claramente uniendo una construcción retórica, y de hecho, estaba de forma deliberada conectando elementos que desentonaban. Mientras sea posible, una historia que suene plausible sobre la vanguardia del siglo XX, desde el Futurismo, Dadaísmo y Surrealismo al Letrismo y Situacionalismo, algunos de los otros elementos como el Punk Rock y los cultos anarquistas contemporáneos no encajan en absoluto. Intencionadamente hice que las costuras que unían esta construcción aparecieran como una fusión destructiva de forma y contenido. Esto me pareció mejor que escribir

un trabajo científico sobre historiografía, tema que me interesa pero no con las formas propuestas por las instituciones académicas. Obviamente, los críticos crueles serán aquellos que han desestimado al libro por ser una mierda, no han comprendido que mi propósito era, al menos metafóricamente, que fuera una mierda. El hecho de haberse tomado en serio 'The Assault on Culture' y 'Society of the Spectacle' de Debord, no dice nada sobre la cultura que los han producido. Una cultura tan obsesionada en fijarse en los discursos históricos está llena de mierda, por ser claramente insegura de hacia dónde se dirige. Además, es una seria acusación de esta sociedad; que si alguien quiere leer un libro realmente 'malo', se lo ha de escribir el mismo, ya que los artículos sin vida lanzados al mercado son, sin excepción, implacablemente mediocres.

Soy consciente de que la mayoría de los lectores de 'The Assault' no comparten mis ideas sobre el proceso de historicidad, y esto es algo que he explotado muy cuidadosamente en la construcción de mi libro. 'The Assault' se puede usar como un 'farol' para llegar a los situacionistas y a otros temas. Pensé que eso era útil ya que ayuda a deshinchar expertos. 'The Assault' puede verse como una introducción a varias corrientes, un punto de partida, aunque no afirmaría haber tratado nada en profundidad. Por otra parte, no lo considero un error, pues doy crédito a la inteligencia del lector para seguir las cosas por el mismo. A pesar de que hay más espacio dedicado a los situacionistas y a Fluxus, el libro entero está organizado alrededor del capítulo del Neoismo, pero unos pocos 'críticos' 'profesionales' parecen haberse dado cuenta de esto. Pasar del Neoismo, como movimiento cultural semi-pop en la tradición de la vanguardia artística del siglo XX, fue la más estúpida contextualización que pude imaginar. Estaba predestinada a convertirse en la única contextualización del Neoismo, lo que me permitió reivindicar que ilustré con éxito el modo en que funciona el proceso de historicidad. Algunos que estaban involucrados con el Neoismo me dijeron que debía avergonzarme, son gente que no comparten mis intereses en avanzar constantemente en el paso de la teoría a la práctica. Mientras que participo con el más inteligente

desprecio de los neoistas del activismo, no tengo demasiado tiempo para el amor Neoplatónico de contemplación, al cual muchos de ellos han abrazado. Por supuesto que, creando "The Assault", no estaba solo interesado en la historiografía. Conociendo perfectamente que la noción de 'tiempo lineal' es epistologicamente cuestionable, intenté ilustrar las maneras en que cualquier intento de utilizar el vanguardismo como una categoría 'con sentido' reproduce las creencias centrales del sistema social de las 'corrientes utópicas' aparecidas en el libro pretendidamente opuestas. De esta manera, desafié elípticamente a la retórica de los críticos como Peter Burger, quien afirma que la vanguardia hace primar el espacio sobre el tiempo.

**Zucchella:** La primera edición del libro es de 1988. ¿Cree que en estos últimos 8 años han habido otras 'corrientes utópicas' dignas de comentar en una hipotética nueva edición?

**Home:** Una de las cosas que más me ha inspirado en estos dos últimos años ha sido el proyecto Luther Blissett. Mucho más conocido en Italia que en Inglaterra, aunque ya empieza a conocerse más. Ahora mismo, hay muchas adaptaciones interesantes con ideas relacionadas con el tema, grupos como la Asociación Psicogeográfica de Londres, la Asociación de Astronautas autónomos, Acción Decadente, la Alianza Equi-fálica, y muchas otras. Estoy reuniendo unos textos para hacer una antología sobre estos grupos y escribiré sobre ellos en la introducción.

**Zucchella:** El libro 'Cranked Up Really High' ¿Consiste en demoler teorías como las de Greil Marcus, o es también un estudio histórico del punk?

**Home:** Ya he hablado de mi interés en la construcción de la historia. Si 'The Assault' representa una fase amplia de mi relación crítica con las prácticas historiográficas, entonces 'Cranked' es un intento de cincelar el edificio que había invocado. Todavía me sorprende de que cuando escribí el libro, no me hubiese cruzado con nadie que sacara teoría del criticismo cinematográfico y lo aplicara al punk como género musical. Si hubiera solo aplicado mecánicamente la teoría a la literatura existente sobre el PUNK, hubiera podido producir un libro

respetable y bien visto. Sin embargo, como ya he dicho antes, mi interés reside en producir libros malos, preferiblemente atrocés. Por lo que diseñé una dialéctica de la ideología del Punk Rock contra el tratamiento del PUNK como género musical. A medida que iba avanzando en el libro, parodié varias formas de periodismo musical. Todo esto constituye un programa muy concienzudo para minar cualquier credibilidad académica que pudiera tener mi trabajo. Espero que la gente se lo pase bien leyendo 'Cranked' y 'The Assault'; los dos han estado concebidas para ser leídas como una sátira. Si los gustos de Greil Marcus le han hecho escribir historias oficiales del punk centrándose en los Sex Pistols, entonces 'Cranked' es una anti-historia, una corrección necesaria con una perspectiva meta-histórica y con interés en grupos relativamente 'oscuros' y 'desconocidos'. Mientras que la recepción crítica del libro sea diversa, prefiero dejar al lector que vea lo que hago. Me encantan las 'malas' críticas, si recibiera una respuesta unánimemente positiva, me preocuparía, significaría que no hago bien algo. No busco aprobación y me alegra no gustar, porque así conozco quienes son mis amigos.

**Zucchella:** Ninguna de sus novelas se ha traducido al italiano.

**Home:** He escrito cuatro novelas y una colección de relatos cortos, todas ellas publicadas en inglés. 'Pure Mania', 'Defiant Pose', 'Red London', 'Slow Death' y 'No Pity'. 'Oppi Tulee Idästä', que no es una traducción literal de 'Blow Job' es la única publicada en finés. Acabo de completar otra novela llamada 'Come before Christ and Murder Love', que todavía no se ha publicado en ningún idioma. Todos estos libros tienen que ver con retórica, sobre todo en la forma del discurso político 'extremista', aunque también trato el arte como una forma de ideología en mi 'ficción'. Otro elemento de estos libros es la destrucción de convenciones usadas en distintas formas dentro del género escrito, como son la pornografía, la explotación de jóvenes o el crimen crudo. Sin embargo, 'Come before Christ and Murder Love' marca un cambio significativo en mis preocupaciones, ya que trata principalmente con lo oculto, como ideología y como organización del 'saber'. Es el lector quien ha de decidir si el narrador en primera persona es esquizofrénico o, como él afirma, una víctima del estado

que coopera en la experimentación del control de las mentes. Mientras que en las primeras novelas el personaje principal podría ser considerado de Londres, en 'Come before Christ and Murder Love' la narrativa ocurre en los Estados Unidos y en Zurich, así como en los condados ingleses de Essex, Kent y Suffolk. La narración es extremadamente fraccionada y las personas asumidas por el narrador se separan y para ser reveladas como ficciones, las 'diferentes' localizaciones geográficas de Greenwich y Spitafields, en el sur y este de Londres respectivamente, emergen para crear el marco meta-ficticio de 'Greenfields'. Si el eslogan 'sexo, violencia y anarcosadismo' se pudiera aplicar a mi primeras novelas, esta última se podría resumir de una manera más clara con la frase 'comer, follar y ocultismo'. Conscientemente he minado toda creencia. No estoy interesado en ofrecer a la gente una serie de soluciones simples a sus problemas cotidianos. El verdadero proceso de lucha es la clave para el desarrollo de la lucha social.

**Zucchella:** ¿Considera sus trabajos de ficción simplemente una diversión?

**Home:** Teniendo en cuenta que toda la narrativa tiende hacia lo novelístico, 'Come before Christ and Murder Love' está más alejada de lo 'creible' que 'The Assault on Culture'. Aunque todos mis libros sean divertidos, me encanta el 'hecho' de no poder imponer ninguna interpretación de ellos a los lectores. No soy quien ha de decir si mi 'ficción' es 'simplemente' una 'diversión', corresponde a cada uno de los lectores decidir cómo quieren tratar estos 'trabajos'.

**Zucchella:** ¿Tuvo éxito el proyecto de la Huelga del Arte?

**Home:** Hay una frase en inglés que dice 'no hay mejor éxito que el fracaso'. Hasta el punto que la Huelga de Arte fue un fracaso y un éxito al mismo tiempo. Retardó considerablemente mi 'carrera' de novelista. No produje ningún trabajo ni concedí entrevistas durante tres años de 1990 a 1993. No quería una carrera literaria convencional, estaba muy contento con este tipo de eventos. Enmarcando mi inactividad como una Huelga de Arte, me hice más famoso que muchos de aquellos que buscan publicidad, y de esta manera, aumenté la audiencia para mis libros. En la novela de Ian

Sinclair 'Radon Daughters' ya se ha dado una descripción ficticia de la Huelga de Arte. Es, por supuesto, mucho más difícil tratar con el éxito que con el fracaso, pero creo que he superado el desafío.

**Zucchella:** ¿Cuales son tus proyectos actuales?

**Home:** Estoy elaborando una teoría -la muerte de los van-bardos, en un intento de destruir las categorías gemelas de la vanguardia y de lo oculto- esta última tratada principalmente en su forma Druida-celta. También estoy involucrado en varias actividades dedicadas a mostrar que es imposible hacer comprensible la distinción entre lo 'ficticio' y la 'realidad'. Sin embargo, también continuo investigando el proceso de historicidad escribiendo sobre mi, mis amigos y sobre cualquier cosa que me interese.

#### PUBLICACIONES RECIBIDAS

**AMANO** - Revista de acción estética nº 5 Febrero '97

Editado por Industrias Mikuerpo \* Apdo. 36455 \* 28080 Madrid. e mail: mikuerpo@redestb.es  
Sign'zine, Raffaele Gallucci, Genealogía de la Pensa Marginal: La + Bella, Wasote 1.0: Viruteca de la Prensa Española, Keren Eliot: Huelga de Arte en Madrid, Luis Navarro: Los nuevos movimientos Sociales, Stewart Home: La palingenesis de la Vanguardia, Luther Blisset..Cesar Otero..Vittore Baroni...

**Brain Cell**-379, Ryosuke Cohen \* 3-76-1-A-613 \* Yagumokitacho \* Moriguchi-City \* Osaka 570 Japon.

Histórica hoja Din A3 editada en color con colaboraciones de todo el mundo

**Arte Postale**, nº 77, a mail art publication of the ethereal open Network. Vittore Baroni \* Via C. Battiste, 339 \* 55049 Viareggio \_LU \* Italia. Contiene entrevista a Vittore Baroni por Ruud Janssen.

**P.O.E.M.A.S** - nº 102 - Diciembre 1996 Editado por Rafael Marín \* c/ Eusebio Gonzalez Suarez, 26-3-B \* 47104 Valladolid. ISSN 1130-9660. Contiene Poemas del Subsuelo nº 2 de J. Seafree.

**ALABASTRO** - segunda época, enero 1997, y Febrero 97, este número dedicado al mail art- J Seafree \* c/ Elfo, 27 \* 28027 Madrid

Los Poetas de **Torre Tavira**, quinta entrega edición a cargo de Ignacio Rivera Podestá \* Apdo. 606 \* 11080 Cadiz

**The TAM Rubber Stamp Archive** de Ruud Janssen - Tam Publications \* P.O.Box 10388 \* 5000 JJ Tilburg \* Holanda. Catálogo de la Exposición del Archivo de Sellos de Goma de TAM en la Stamp Art Gallery de San Francisco - CA- USA.

**FULL** - International Research & Poetics - nºs 19, 20 y 21. Nov.,Dic., Enero 97, Editado por RSalvoEcicions \* Ap. 20033 \* 08080 Barcelona. e mail:rsalvo@ple.xtec.es  
Web Site: <http://www.xtec.es/rsalvo>  
Con obras de Ilse Garnier, Luciano Ori y Bartomeu Ferrando.

**The Mail-Interview with** Ruud Janssen, by Mark Greenfield, Ruud Janssen continua publicando entrevistas con mail artistas de todo el mundo, vease nº 26 de esta publicación. En este número el entrevistado es él mismo. Dichas entrevistas constituyen la verdadera historia del mail art contada por sus protagonistas.  
Ruud Janssen - Tam Publications \* P.O.Box 10388 \* 5000 JJ Tilburg \* Holanda.

**AMAE**, Asociación de Mail Artistas Españoles. nº 14, Enero 97, Editado por Ibirico. Apdo. 47 \* 28921 Alcorcón (Madrid).  
La veterana publicación de Mail Art, con convocatorias, trabajos, etc. y en el apartado Who is who encontramos el curriculum de Almeida e Sousa. de Portugal.

**SOL CULTURAL** - Boletín de Mail Art editado por Cesar Reglero, c/ Joaquin Rubio i Ors s/n Casa B \* Urbanización Masia Blanca \* Casas Nordicas\* 43880 Coma-ruga (Tarragona), contiene entre otros un bello Diccionario Terminológico e íntimo del Mail Art oculto.

**MENAGE A TROIS**, es una publicación en serie/o? de periodicidad irregular, nov. 96- Nuara \* c/ Empordà, 31,7,2 \* 08020 Barcelona.  
contiene : Donde reside la felicidad, fax one y His father doesn't loves me.  
Busca colaboradores para los siguientes números bajo los temas:  
L'aissez-faire, Partie perdue y aixó m'ho sé de memòria.

#### **PUBLICACIONES NO PERIODICAS**

Ever Arts, **Mistraux**, Edición del autor 1995. Dr. W. 28 \* 4317 AB Noorgouwe \* Holanda. Diversos escritos sobre el Mistral, el viento, etc. en holandes.

Castillejo, Jose Luis, **La escritura no escrita**, Cuenca, Taller de Ediciones Facultad de Bellas Artes Cuenca, 1996. Escrito en 1976, dos años antes de abandonar la escritura. Facultad de Bellas Artes \* Avda. de los Alfares, 42 \* 16002 Cuenca.

#### **NOTA EDITORIAL**

Este mes de marzo de 1997, se cumplen 3 años desde la edición de el primer número de P.O.BOX, los devaneos en el cambio de formato de estos últimos meses ya están resueltos, continuaremos con el viejo formato. Por otra parte el número que teneis en las manos nos ha salido demasiado literario, pero hace tiempo que queriamos publicar estos artículos. Hemos recibido mucho material de todo tipo, sobre todo gráfico, y muchas más publicaciones de las que señalamos, esperamos poder referenciarlas en el próximo número.  
También hemos estrenado una página en internet, las referencias las teneis en la contraportada.