

Andreas M. Kaufmann

SOBRE COLORES, GESTOS Y TRANSFORMACIÓN

Esta muestra de Andreas M. Kaufmann (Zúrich, 1961) reúne la instalación *13 Blind Men Walking*, la escultura electrónica *Public Monument: Carlos* y el proyecto en curso *Innocent Colors*. Se trata de un tríptico que investiga, respectivamente, los dislocamientos sensoriales, las formas expresivas en el espacio público, y las relaciones entre información, propaganda y fotografía.

11.06 – 26.09.2021

[LA VIRREINA]
CENTRE
DE LA IMATGE

Ajuntament de
Barcelona



Una parte significativa de los proyectos realizados por Andreas M. Kaufmann (Zúrich, 1961) exploran cuál es el papel de la tecnología en la construcción de las percepciones lingüísticas, sensoriales e, incluso, ideológicas. Sin embargo, lejos de recrearse en sus tics más obvios —en la interacción unidireccional, en los juegos que engañan o ratifican aquello que se está observando, en las maravillas suscitadas desde ciertos aparatos—, el artista investiga justamente lo opuesto, es decir, estudia hasta qué punto hay unas formas de expresión tecnológica que «se interrogan» a sí mismas para dejar entrever los elementos gramaticales que las constituyen, devienen un vehículo de simplicidad, un cauce que ensambla las interfaces y sus retaguardias.

Una propuesta de uso antes que una poética, una producción de sentido antes que una declaración de intenciones. Así podríamos considerar el papel del dispositivo en los trabajos de Kaufmann, quien añade, a todo ello, cierta visión lúdica que se mezcla con posicionamientos no exentos de ironía política. Porque, en efecto, cuando las máquinas «hablan», cuando rehúyen su naturaleza de *gadgets*, solo anuncian el anacronismo que les es propio, esa característica que permite habitar varios tiempos a la vez. Aunque, por otro lado, ¿no sería esta misma simultaneidad la condición más inalienable de la obra de arte, aquello que la distingue de las ciencias o de la historia?

Sobre colores, gestos y transformación es una muestra que reúne tres propuestas distintas: la instalación *13 Blind Men Walking* [13 hombres ciegos que andan] (2021), la escultura electrónica *Public Monument: Carlos* [Monumento público: Carlos] (1998) y el proyecto en curso *Innocent Colors* [Colores inocentes] (2009-2011).

Se trata de un tríptico que examina, respectivamente, los procesos de dislocamiento de las coordenadas visuales y sonoras, los sistemas de atención colectiva en el espacio público, junto a las relaciones antagónicas entre información, propaganda y fotografía.

El ritmo que se transforma primero en palpito, luego en música, después en sinfonía ensordecedora, donde el propio artista aparece «sobreexpuesto» y al mismo tiempo «subexpuesto», omnipresente y a la vez fragmentado en múltiples prismas, convierte *13 Blind Men Walking* en una suerte de metáfora acerca del carácter espectral de las imágenes, a propósito de las transferencias que unen y separan a quien registra, a quien mira y a quien es observado. Esta instalación

participa de un espíritu que se asocia al nonsense dadaísta, pero también a una especie de arqueología de la estética y el ruidismo industrial, como si en un único gesto se mezclase a Nam June Paik o a Wolf Vostell con la EBM (Electronic Body Music), como si *Time Delay Room* (1974), de Dan Graham, se cruzara con una de esas atracciones ópticas que provocan sorpresa, hilaridad y nos hacen comprender cómo funcionan las cámaras que registran nuestros movimientos y deforman nuestra figura.

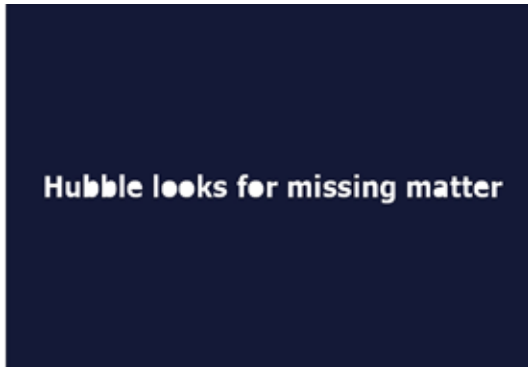
El arquitecto finlandés Juhani Pallasmaa ha cuestionado insistentemente la preponderancia del «oculocentrismo» dentro de la cultura occidental, el papel hegemónico que tiene la vista en la jerarquía de los sentidos. Pallasmaa aboga por una reconfiguración subjetiva a partir de un nuevo paradigma háptico, en el que se restituye al tacto y a la piel su capacidad para producir experiencia sobre el espacio. Kaufmann parece prolongar dicha reprobación desde el interior mismo de las imágenes, troceándolas de tal manera que en algún modo se hacen inapresables.

Public Monument: Carlos es una pieza cuya aparente sencillez esconde múltiples lecturas. Un hombre con diversidad funcional, parado en medio de una concurrida avenida comercial, inicia el característico ejercicio futbolístico de sostener un balón en el aire sin que este toque el suelo. Lo hace ayudado por dos muletas en vez de con los pies; también utiliza la cabeza. Sus habilidades son realmente asombrosas, la precisión que manifiesta no pasa en absoluto desapercibida para los transeúntes. Algunos lo contemplan admirados, otros premian el espectáculo entregándole unas monedas, y hay quien pasea indiferente.

Frente a la cosificación simbólica que representa el monumento, *Carlos* es una metonimia encarnada sobre cómo el espacio público es también —o es, sobre todo— un vasto espectro de signos donde cualquier interferencia obliga a negociar de nuevo los hábitos y las expectativas. Aunque pueda parecer lo contrario, este trabajo y *13 Blind Men Walking* presentan intensas conexiones entre sí; ambos documentan, mediante una grabación visual y sonora, la presencia disruptiva de dos individuos, el propio Kaufmann y Carlos, dentro de sendos territorios simbólicos opuestos pero paralelos, el de la percepción dentro de un ámbito protegido como es la sala de exposiciones, el de la socialización en un lugar sin protección como es la calle.



Secuencia de *Public Monument: Carlos*, 1998



Innocent Colors se inició con una compilación de noticias descargadas de internet en las que los titulares y las ilustraciones estaban vinculados. A partir de aquí, Kaufmann relaciona dos observaciones: la primera es si una fotografía sirve para ilustrar los contenidos informativos e, incluso, si una imagen puede añadir datos sobre aquello que está, en apariencia, divulgando; la segunda tiene que ver con el programa Photoshop, que proporciona un filtro llamado *Average* (promedio), el cual opera como un fotómetro espectral que analiza la cantidad de RGB o de CMYK de una imagen y, por consiguiente, puede definirla mediante variables exclusivamente cromáticas.

Aplicando este filtro a diversas imágenes, el resultado es una especie de Pantone en que la fotografía ha sido sustituida por colores con valor absoluto, los cuales componen un paisaje tonal sobre el que se inscriben varios titulares. La ausencia del detalle óptico, la condensación fotográfica transformada en policromía, convierte eso que antes ilustraba, eso que añadía personajes o elementos iconográficos, en un fondo digamos teatral. La imagen que soslaya, acentúa o tergiversa lo dicho pasa a ser, mediante el juego de la saturación y la omisión, un escenario uniforme, el sitio donde se representan, desnudos, los vínculos entre informaciones, disuasiones y falseamientos.

HAY IMÁGENES...

Siegfried Zielinski

La alquimia es una práctica de la transformación y forma parte de una cultura de la experimentación muy sofisticada. Sus principales procesos son la división y la unión. La materia se modifica a través de una serie continua de separaciones y mezclas. El objeto de esta práctica experimental es doble: a lo largo del proceso de trabajo, aumentan las experiencias con los elementos de la naturaleza, y eso tiene que ver con el refinamiento de la materia básica y profana. De las separaciones y las mezclas de lo que nos resulta barato y conocido, surgen otras cualidades más valiosas que las que teníamos al inicio del proceso.

En los tratados de alquimia se describía cada uno de los estadios de la transformación, por norma general, como nivel. En la época de la alquimia clásica, y según el número de planetas conocidos por aquel entonces, el proceso de transformación constaba de siete niveles. Los adeptos designaron el nivel superior como el nivel de la proyección, en el que se producía definitivamente la misteriosa transformación del mal en bien, de lo más básico en lo más noble.

El concepto de proyecto, incluido en la idea de la proyección, adquirió un nuevo significado a finales del siglo xx. En el pensamiento de Vilém Flusser se esgrimía como una posible alternativa que nos debía permitir alejarnos de la relación paralizante y desesperante sujeto-objeto. El esbozo para *Welt als Projektion* (El mundo como proyección) —ese era el título de uno de los últimos ensayos de Flusser que iba a publicarse en vida del autor— supuso para él preservar la opción de transformar el mundo situándolo en un contexto en gran medida determinado programáticamente, surgido de cálculos.

Así entendida, la proyección incluye un potencial utópico. La maquinaria de la proyección como un conjunto de técnicas para transformar el mundo es una maquinaria de posibilidades, y es además una maquinaria de esperanzas. No destruye, como mucho solo aquellas superficies que parecen haber sido heredadas. Junta elementos de otro modo. Su forma de existencia es la luz. Sin el poder de esta energía, no podemos ver nada del mundo exterior

(tal y como sucede con las ondas electromagnéticas del sonido: los altavoces proyectan ondas sonoras al espacio tridimensional, de tal suerte que lo transforman en un espacio de tiempo acústico). En este tipo de procesos, el artista se encarga de dos funciones esenciales: controlar la dirección y la intensidad de la luz y estructurar los objetos que esta luz transmite. Esto último es el trabajo sucio.

En el caso de la proyección de luz pura, siempre y cuando sea posible obtenerla en un laboratorio de experimentación, solo se produce un deslumbramiento, sin rastro de percepción de estructura ni de forma. La emoción que sintieron los astrónomos que experimentaban en el siglo xvii ante las nuevas posibilidades que planteaba la observación telescópica de cuerpos celestes en un laboratorio científico no estuvo motivada por el hecho de que en ese momento la luz pudiera recorrer grandes distancias. Lo que despertó tal entusiasmo fue dar con aquellos puntos del espacio que, de repente, se habían hecho visibles, como por ejemplo la superficie del Sol. En el célebre manual sobre óptica de Johannes Zahn, *Oculus Artificialis* (1685), el autor se muestra eufórico ante el potencial de la cámara oscura: «hasta puede tirar hacia abajo los puntos del firmamento...». El primer ejemplo histórico que conozco de una imagen artificial proyectada data de 1420: se trata de una figura femenina, mitad ángel, mitad demonio, una mujer infausta, prohibida, inquietante.

Andreas M. Kaufmann hace ambas cosas: el trabajo sucio y el refinado. Es traperero, recolector de residuos, archivista, reparador, y además es iluminador, mago y un genio de la proyección.

Para sus trabajos, rastrea en colecciones, las descompone, aísla algunos de sus elementos y vuelve a unirlos mediante circuitos e intervalos que él mismo construye para sus proyectores. En cuanto a su gran y pequeña maquinaria de la historia del arte, o como en *Dies Academicus* (1990), se trata de imágenes a las que la historia, el mercado, la ciencia y la crítica han concedido el estatus de grandes obras de arte, si bien a causa de las interminables fases de los procesos de reproducción han acabado adquiriendo un carácter trivial. En *Zwang und Wiederholung* [Presión y repetición] (1994), el material son fotos periodísticas, instantes congelados del día a día social y político que Kaufmann ha arrancado de su medio original, el periódico, para volver a unirlos de otro modo: las pantallas

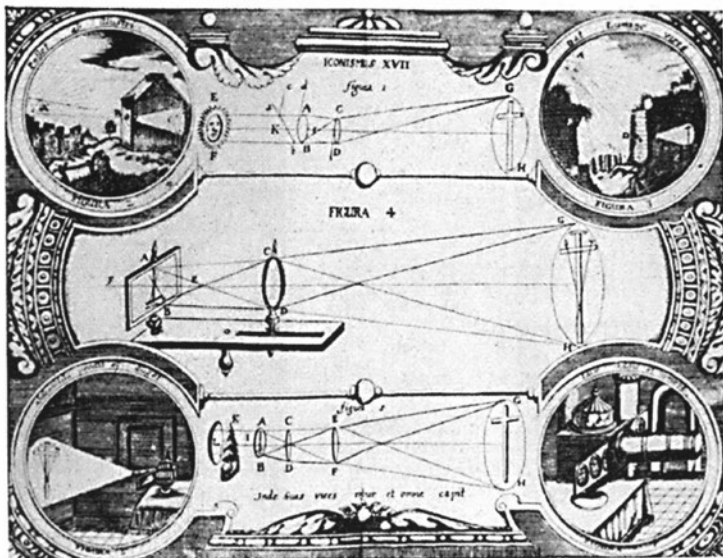
de proyección están formadas por los extremos doblados de periódicos amontonados. En *Machina Enzyclopaedica* (1995) aparecen fragmentos del conocimiento visual recopilado en la enciclopedia de los alemanes por excelencia, la profana *Brockhaus*.

Capturar la luz conlleva sus peligros. Quien tiene la luz tiene el poder. Los relatos mitológicos y religiosos están llenos de episodios de tentaciones en los que la luz se convierte en un medio de influencia o de decadencia que acaba conduciendo al reino de las tinieblas. *Sturz* [Caída] (1994) es la proyección del famoso dibujo de Hendrick Goltzius de finales del siglo XVI que representa a Faetón cayéndose hacia atrás —lo vi por última vez en Porto Alegre, en el sur de Brasil, grabado en una fea pared de hormigón en el centro de la ciudad; y en la fachada del hotel Hilton de Ámsterdam también puede interpretarse como un recordatorio, como una referencia crítica al propio artista. La luz y la grandeza están muy cerca una de la otra. El refinamiento a través del arte no significa necesariamente que exista alguna voluntad de competir con la apariencia de divinidad. «It is not the fall that kills you, but the sudden stop» (No es la caída lo que te mata, sino parar de golpe), graba Zack (Tom Waits) en la pared de una casa en la película *Bajo el peso de la ley* (1986), de Jim Jarmusch, antes de que su novia le eche definitivamente.

Según Kant, la subjetividad es la apropiación activa de un lugar. Para los artistas que no trabajan exclusivamente para una galería cualquiera, un coleccionista desconocido o un museo, sino que en sus obras y procesos de trabajo se comprometen a propósito con una relación temporal y espacial concreta, esta definición cobra mayor sentido. Y Andreas M. Kaufmann pertenece a este tipo de artistas. Trabaja con y a través de medios que tienen el poder y ofrecen la posibilidad de abandonar los sacrosantos salones de arte, e incluso tal vez de transgredirlos. Es un vagabundo que ocupa temporalmente trasteros, búnkeres, castillos, monasterios u hoteles, y transforma estos contenedores construidos para otros propósitos en arsenales de la memoria, en cajas de notas audiovisuales, en máquinas de discursos, o las fachadas de estos espacios en una arquitectura deslumbrante que parece perder la gravedad a través de sus proyecciones, que se van liberando para convertirse en estructuras que son filigranas. Así, de una forma muy especial,



Monje con la figura proyectada de una diablesa



Johannes Zahn, *Oculus artificialis*

vuelve a conceder, a estas arquitecturas con pretensiones de posteridad, su temporalidad. La luz no solo se mueve a gran velocidad, sino que también desaparece muy rápido, se despilfarra. Según Georges Bataille, el Sol es el cuerpo celeste que más se despilfarra.

Una forma especial de proyección es la televisiva. Lo que vemos, por ejemplo, en la pantalla fluorescente del tubo Braun de un monitor, son puntos de luz inscritos a una velocidad impensable. La velocidad a la que se suceden uno tras otro es tal que esquivan la inercia de nuestra capacidad de diferenciación visual y los percibimos como movimientos continuos. Aquí, el rayo proyectado se dirige a nosotros. Nos llega directamente desde los deflectores del tubo y queda amortiguado solo por el cristal blanquecino de la pantalla. Si no, nos deslumbraría. Pero desde nuestra perspectiva como espectadores, lo que tenemos aquí no es *luz reflejada*, como sucede en el cine o en la proyección de diapositivas, en que nuestra mirada sigue la misma dirección del rayo proyectado. El televisor y el vídeo son distribuidores de *luz transmitida*. Se produce una confrontación total entre nuestra mirada y los rayos catódicos del tubo. Esto crea unas condiciones de distancia que contrastan con la inclusión, o incluso con la inmersión, de la proyección fílmica. Con el televisor no hay identificación; en el mejor de los casos, lo que hay es vecindad, familiaridad.

En su instalación *27 Blind Men Walking* [27 hombres ciegos que andan] (1999), Andreas Kaufmann intenta revertir estas condiciones de visualización y proyección; podríamos decir que las invierte. En una sala hay una colección de varios tipos de monitores de vídeo, y junto a cada pantalla hay un metrónomo. En el generador de impulsos de cada metrónomo se han instalado cámaras diminutas que suelen utilizarse en sistemas de vigilancia. Estas minicámaras nos miran; prolongan los rayos que nos llegan del tubo de los monitores, por decirlo de algún modo. Se capturan nuestras visiones, como visitantes de la sala, y se devuelven a los monitores en un breve bucle. Las condiciones de visualización y proyección se complican aún más por el hecho de que no interviene una única cámara y un único monitor, sino que hay veintisiete, y, además, cada aparato tiene sus propias características. El movimiento de los metrónomos hace que las cámaras de los generadores de impulsos reproduzcan imágenes verdaderamente alocadas. Las relaciones espaciotemporales convencionales quedan temporalmente anuladas. Ahora ya no hay

nada seguro. Poder abrirse camino entre este universo de imágenes y volver a tocar con los pies en el suelo requiere tiempo. Se experimentan las mismas sensaciones de felicidad si no dejamos que estas situaciones caóticas nos asusten y, por el contrario, nos dedicamos a indagar hasta que nos revelen su belleza interior

La escultura electrónica *Public Monument: Carlos* [Monumento público: Carlos] (1998) describe un extraño estado de incertidumbre entre todas estas condiciones visuales de la proyección y la introspección, de la supervisión y la transparencia, de la inclusión y la exclusión. Para mí, esta obra es un punto de inflexión en la obra artística de Andreas M. Kaufmann. Para llevarla a cabo, peinó el arsenal vivo de una ciudad, un frenético montaje continuo de atracciones, de la más atractiva a la más repulsiva, que consideramos que forman parte del concepto abstracto de lo urbano. De repente, tropieza con un fenómeno único en la diversidad heteróloga que no puede quitarse de la cabeza. En medio de una muchedumbre en una zona comercial de Colonia, un tullido hace malabares con una pelota roja y su muleta. Y lo hace con gran habilidad, totalmente absorto, con tranquilidad y soltura. Kaufmann regresa a él una y otra vez, se queda con él, hasta que entre los dos acaba naciendo una relación de confianza. Cuando llega ese momento, Kaufmann coloca su videocámara delante de este insólito malabarista y lo filma en un plano medio corto mientras el hombre hace lo mismo de cada día. Kaufmann trata la habilidad del malabarista en un movimiento aparentemente infinito, fluido. La escultura resultante es enormemente sugerente. Andreas M. Kaufmann logra algo que el arte no suele conseguir, y menos aún el arte que trabaja con y a través de medios. Las imágenes que ha grabado y la manera como ha trabajado con ellas devuelven al hombre que aparece ante la cámara lo que, para muchas de las personas que lo ven por la calle y le tiran monedas, ha perdido: dignidad, respeto, autonomía.

Hay imágenes que durante un tiempo nos hacen olvidar por completo cómo han surgido, con qué técnicas se han obtenido, si han sido mecánicas o electrónicas, analógicas o digitales... Los rayos de visión internos del espectador y la energía emitida por un objeto convergen en un afecto mutuo. En estos casos poco frecuentes, el proceso alquímico ha alcanzado el nivel más alto y podemos hablar entonces de una proyección exitosa.

Publicado en: *Andreas M. Kaufmann: here you are*. Con aportaciones de Siegfried Zielinski, Montse Badia, Jan Winkelmann y Uta M. Reindl. Editado por la Städtische Galerie Wolfsburg. Colonia (Salon Verlag), 2000.

Comisario: Valentín Roma

DL B 10012-2021

La Virreina Centre de la Imatge
Palau de la Virreina
La Rambla, 99. 08002 Barcelona

Horario: de martes a domingo
y festivos, de 11 a 20 h
Entrada gratuita



#AndreasMKaufmann
@lavrreinaci
barcelona.cat/lavirreina