

CORTOCIRCUITOS Y TEJANOS

Rubén Grilo crea obras tan complejas como herméticas.

Las razones últimas de sus trabajos incluyen visiones que van de la cibernética al noise, de Samuel Slater a Zara, procesos artísticos que lanza hacia el pasado para intentar entender un esquizofrénico presente.

David Bestué



Obra realizada a partir de un diseño original de Stuart Hill, 2010

Vive en Berlín, tras estancias en A Coruña, Barcelona y Amsterdam, donde formó parte de la Rijksakademie entre 2011 y 2012. Pero la cita con Rubén Grilo (Lugo, 1981) fue el pasado mes de junio en un estudio improvisado en Barcelona, entre piezas a medio acabar, rodeado de telas, placas de pladur y marcos de aluminio. Me sorprendió la precisión y meticulosidad con la que elaboraba sus trabajos —que ha expuesto en el MARCO de Vigo, el CA2M de Madrid y el CIRCA Projects de Newcastle; actualmente lo hace en la Kunstverein Hildesheim—; recuerdo que en un momento dado le pregunté por la música clásica que oía de fondo y creo que me contestó que era Bach...

¡Pero no es una impostura! A menudo lo pongo de fondo cuando trabajo...

Recuerdo tus primeros trabajos como una sucesión de proyectos que no acabaron de

cerrarse o lo hicieron en falso, como el que giraba alrededor de un director de cine amateur en el contexto del Premi Casablancas de Sant Andreu, en Barcelona, el año 2008.

Sí, era sobre Ramón Lorente, un señor de unos sesenta años que hacía películas. Era una manera de reconciliarme con mi contexto y adivinar qué era eso de ser artista. Él parecía saberlo, y era de mi pueblo. Además en ese momento yo tenía una obsesión por la vibración de la cámara y quería saber por qué lo que hacía parecía tan amateur a pesar de meterle tanto empeño. Entonces aparecí en su vida, intenté darle una estética a lo que hacía y no tuvo sentido, no nos acabamos de entender.

Después vino Ev. Recuerdo que hiciste un casting y que tu idea era contratar un actor para toda la vida, como si fuera un material más de trabajo. Unos años antes Dora García

había presentado *El Reino* en el MACBA, una performance/juego de rol donde introducía a actores de incógnito en el recinto del museo. Creo que este tipo de trabajos nos influyó bastante en ese momento.

Sí, aunque muy pronto me dejó de interesar la idea de narrativa.

Ev resultaba complejo porque era como separar los elementos de esta posible narración. Recuerdo la ambigüedad entre actor y personaje y, en consecuencia, entre ficción y realidad.

A mí no me interesaba tanto eso como la idea del mundo del arte como circuito cerrado. Quería que *Ev* fuera mi público, es decir, pensaba en él como la persona a la que te diriges y en la que buscas un feedback. Me interesa la energía que sale del sistema y vuelve a entrar, un balón cargado con la energía del otro... Se ha hablado mucho del arte interactivo; si es verdad que tiene tanto poder, ¿en que consiste? ¿Merece la pena dar materialidad a esa voz?

Después vino Stuart Hill...

A Hill lo investigué por la idea de autonomía. Él vivía en las Islas Shetland y en un momento dado le cambió el nombre a una de ellas, Forvik, e intentó independizarse de Escocia. Había seguido mucho lo de las micronaciones pero él era el que se lo tomaba más en serio, no estaba siendo irónico ni estaba loco. Lo visité y me recibió muy bien pero al instante decidí no hacer nada sobre él.

¿Cuál era tu intuición?

En ese momento yo estaba leyendo sobre cibernética, sobre cómo se puede entender la sociedad como un organismo que se autoregula con funciones similares a las de la naturaleza. Son teorías muy viejas, de los 50, que han generado mucha controversia, pero a mí me interesaba todo eso de generar un organismo sintético en el mundo real, y por eso Stuart me resultaba tan interesante, por su obsesión sobre dónde están los márgenes. Él vivía con su mujer, que no quería saber nada de esos rollos, en otra isla más grande. De hecho nunca llegamos a Forvik porque el barco también estaba hecho por él mismo y era peligroso. Cuando le conocí descubrí que además había sido un herrero prácticamente autodidacta. Defendía la idea de que cuando no sabes las reglas de juego siempre encuentras soluciones a las que no podrías llegar de otro modo. Desarrolló técnicas y aplicaciones muy complejas: barandillas con tubos unidos sin tornillería ni soldadura, estructuras para elevar piedras, etc. Es bastante fuerte pensar que se dedicó toda la vida a hacer rejas y ha acabado concentrando sus energías en crear un espacio autónomo. Le cambia el nombre a una isla, crea una bandera... En ese caso lo formal y lo mental iban de la mano.

Pero, ¿qué hay en Forvik?

Prácticamente nada, ni un atracadero. La gente puede pagar simbólicamente por una adhesión como ciudadano, hay un pequeño cobertizo y una web donde Hill vende souvenirs. Una vez le acompañé a recoger el correo. Algunas cartas tenían la dirección postal de Forvik y para

él eso le daba legitimidad. Era ese ruido dentro del sistema lo que le proporcionaba la energía para escindirse. Como crear una estrella de mar a partir de la punta de una pata. Luego me he preocupado mucho por la idea de autonomía, si se puede repetir esa lógica en una obra de arte.

Acabas de hablar de ruido dentro del sistema, ¿a qué te refieres exactamente?

En la teoría de la información no se habla de ruido como carencia de información. Si se estropea la tele hay ruido... pero en realidad es al revés: el ruido es demasiada información al mismo tiempo, y por un mismo canal. Es un montón de información indeseable. El diseño gráfico, por ejemplo, se ocupa de lo contrario: de convertir la información en deseable. Y estos dos polos son en los que siempre he intentado transitar, como una balanza.

Te he escuchado decir lo importante que fue descubrir la música noise y sus características: disonancia, cacofonía, atonalidad, indeterminación, repetición...

Sí, eso fue en Barcelona, cuando vine a estudiar Bellas Artes. Creo que fue al conocer a Efrén Álvarez y a Jaume Ferrer. Yo tenía un problema de ansiedad y creo que el noise me ayudó como vacuna. Una de las cosas que disparan los ataques de ansiedad es la sobreinformación y el ruido es un buen ejercicio: aprendes a filtrar grandes cantidades de información.

Eso me ha recordado *El beneficio del ignorante* de 2009, una recopilación de objetos que fuiste recolectando por los mercadillos de Berlín donde la premisa era no saber para qué servían. Era una especie de cortocircuito en lo físico.

Digamos que todo está hecho a nuestra medida humana, que todo lo que está manufacturado está hecho por algún motivo, para servirnos. Cuando buscas objetos que ni siquiera puedes catalogar como ornamentales y pasas por el proceso de encontrarlos te das cuenta de lo muy codificado que está todo a nuestro favor. En eso consistía la pieza. En realidad lo épico era encontrarlos. En una ocasión no encontré un objeto sino un display entero. Un hombre había montado un maletín con patas sobre el que se apoyaba un plafón en el que había de todo: una piedra, un trozo de ladrillo, un bolígrafo, una barra metálica, un pequeño listón de madera... Obviamente vendía algo pero no entendía el qué. Así que un día le pregunté: ¿esto de qué va? Y me contestó: lo que vendo es el pegamento. Allí empezó mi interés por mostrar esos procesos automáticos de cómo miras las cosas. Así funciona también la ideología: como un pegamento. Tú sólo ves el listón de madera encima. Lo ideológico siempre es invisible.

¿Hablas de una viscosidad entre las cosas?

Los matemáticos hablan de la paradoja de la medida de la costa de Gran Bretaña. Si la miras desde diez mil metros de altura y te vas acercando ves que la irregularidad de la costa se va incrementando a medida. Cada vez el detalle es más grande, y lo que antes era un kilómetro de longitud ahora son dos y si te acercas más aparecen infinitas nuevas irregularidades. Esa es



Visita a la tumba de Samuel Slater, 2013

la contradicción: cuanto más fina sea tu vara de medir, mayor será la costa de Gran Bretaña.

¿Y eso qué tiene que ver con la viscosidad? Te refieres a que la aproximación de las cosas nunca se detiene?

Hay un infinito detalle. Si entiendes la realidad como un flujo de información, nosotros somos el aparato que de algún modo la filtra. Nuestra ventaja es que encontramos patrones, atajos, maneras de invisibilizar cosas. Eso es lo que nos hace operativos. La viscosidad pura sería perderte en el detalle, recordar que hay algo que está más allá del rango perceptivo que es lo que nos hace ver lo que vemos, información que existe aunque no la valoremos. Es un problema epistemológico: ¿cómo puedes acceder a un conocimiento que está fuera de tu capacidad para percibirlo o comprenderlo?

Alguna vez has explicado que dar la espalda al público es una forma de relacionarte con él. Esa suspensión del sentido, que la gente vaya a tu exposición y no acabe de entender lo que está viendo, ¿te interesa?

Claro. El ruido es una forma negativa de comunicación que también forma parte de la comunicación. Es como lo que te comentaba sobre *El beneficio del ignorante*. Lo difícil es no entender algo, ese es el problema. El arte te ayuda a canalizar esa fuerza. Lo realmente difícil es producir algo que no se entienda de ninguna manera. El arte te permite inyectar y canalizar esa negatividad.

¿Por qué ese sentido negativo?

Me refiero tal como se entiende en la cibernética: un sistema en el que hay un circuito y entonces planteas resistencias, materiales que son mejor o peor conductores, que te permiten acelerar aquí o allí, etc. No tiene ninguna connotación moral.

Hablamos de fallos en la comunicación pero al mismo tiempo trabajas con referentes estéticos actuales, como el PowerPoint o el Photoshop. ¿El hecho de que comenzaras siendo diseñador gráfico ha influenciado en tu trabajo posterior?

Uf, fue horrible. Yo hacía diseño comercial, fue mi forma de vivir durante un pequeño intervalo.

Pero también fue un aprendizaje, ¿no?

Supongo. Cosas que hoy forman parte del menú diario, allí tenían un sentido muy diferente. Me acuerdo de las imágenes de bancos de fotos que utilizábamos. Normalmente escoges una imagen, pagas unos royalties y la puedes utilizar. Antes de Internet esas imágenes estaban en libros. Los había de paisajes, ciclistas, oficinistas... Lo que hacíamos en el estudio era bastante radical: las escaneábamos, cambiábamos cabezas de sitio, el color del fondo... hacíamos que parecieran otra cosa y no pagábamos un duro.

¿Esa forma de operar tiene algo que ver con tu manera de huir de lo "sólido"? Me refiero a las proyecciones, los láseres, incluso los olores... Suelen ser obras difíciles de delimitar físicamente.

Hay más continuidad entre diferentes formas de materialidad de la que nos atrevemos a reconocer. Puedes hacer manualidades con Photoshop, puedes hacer trabajo físico con él. Grabar un vídeo es una forma de materialidad. Un archivo digital es una forma de materialidad.

¿Por eso cuando expones una proyección le das tanta importancia a la estructura donde va colocado el proyector, los cables...?

Hay algo invisible en nuestra relación con las cosas, y debe ser así por una cuestión operativa, del mismo modo que no podríamos vivir si tuviéramos que estar ejecutando todas y cada



Tigre, 2011 y Hélène Smith, 2011. PowerPoint Karaoke. MARCO. Vigo, 2011

una de las funciones de nuestro organismo conscientemente. También sería muy difícil utilizar un ordenador mirando ceros y unos, tienes que estar a un nivel superior que te haga funcionar eficientemente. En el arte también hay un montón de códigos que hacen que seas operativo: marcos, peanas... forman parte de la interface artística. Desde el arte conceptual hay un montón de formas de visibilizar el proceso del display museístico pero hasta hace poco esto no incluía elementos que no vinieran de la tradición museística. Por ejemplo, recuerdo haber discutido mucho en montajes sobre cómo deben presentarse los cables. Era muy difícil convencer a una galería de que no los escondiese cuando son una parte intrínseca de la pieza. Esa circuitería forma parte de la producción, transmisión y nutrición de la imagen; al fin y al cabo, la mejor manera de entender a un animal es verlo comiendo.

¿Y el uso de nuevo de un elemento nervioso como el láser? ¿Qué es lo que dibuja?

Los láseres suelen ser animaciones de entre 70 y 300 dibujos que después sintetizo y repro-

duzco a una velocidad que está en el umbral de percepción de movimiento humana, algo menos de 80 imágenes por segundo. Son garabatos abstractos. Intento que no hagan referencia a nada más que a los demás dibujos de la misma secuencia, todos parecidos entre sí pero diferentes. ¿Qué queda entre los fotogramas? ¿Qué le da unidad interna? La pieza es de algún modo la relación entre los dibujos. Igual que si te pregunto qué es Mickey Mouse exactamente... probablemente no sea un dibujo, sino algo que existe gracias a la relación entre todos los dibujos existentes.

En tu reciente exposición en el Archivo-Biblioteca de la Rijksakademie fue diferente.

Uno de los láseres hacía algo más figurativo. Sinteticé todas las firmas de puño y letra que encontré en la colección de dibujos de la antigua academia, desde la firma de un Mondrian de su época de estudiante hasta montañas de firmas sin catalogar del siglo XIX. El láser iba a unas 2.000 revoluciones por segundo, es decir, escribía firmas 2.000 veces por segundo...

Me interesa cómo juegas con los recursos, cómo vas operando por variaciones...

Quizás se puede explicar a través del trabajo de Douglas Hofstadter, uno de los autores que más me han inspirado. Está relacionado con la inteligencia artificial: usa la computación como modelo para entender la inteligencia humana. Tiene un trabajo donde no marca ninguna distancia académica con el tema, sino que lo ejecuta desde dentro de la escritura. Habla de analogía elaborando analogías. El lenguaje, el pensamiento y la consciencia se construyen a base de relaciones de similitud y disimilitud entre cosas. En algún momento pensé que si hubiera alguna forma de poner en práctica la autonomía en el arte, debería ser algo así: entender cada uno de estos elementos como partículas que producen sentido al relacionarse entre ellas. No hay nada espiritual ni utópico en esta idea; de hecho no es más que admitir la forma en que funciona nuestro cerebro.

Cerebro y máquinas. ¿Hablamos de Samuel Slater? Hace un par de años fuiste a los Estados Unidos siguiendo su rastro...

Siempre me ha interesado toda la problemática alrededor de la propiedad intelectual. Y un día, en un libro de Vandana Shiva, leí sobre él. Ella ha estado peleando contra la implantación de los transgénicos en la India, a la que se refiere como una nueva forma de colonización intelectual, inmaterial, genética, y ponía a Slater en esta tesis. Investigué un poco más y me sorprendió su historia...

Él vivió durante el siglo XVIII en Inglaterra y exportó la tecnología textil a América, facilitando la propagación de la Revolución Industrial en este continente.

Era un momento muy particular. Lo que hoy es EE. UU. todavía era una colonia británica. Lo último que quería el Imperio británico era que los empresarios de las colonias se hicieran con el conocimiento y la tecnología para manufacturar el algodón, porque además allí tenían la materia prima, las plantaciones. No fue el único detonante de la revolución pero sí un elemento muy importante. Por supuesto estaba prohibido exportar maquinaria textil a América. Había personas que intentaban pasar planos, maquetas... pero todos eran interceptados. Slater fue más inteligente: lo que hizo fue memorizar la máquina, es decir, exportar ese conocimiento sin llevar nada encima. Tenía buena memoria y trabajó con esa maquinaria hasta que la entendió, y en ese momento se fue a América. En Rhode Island conoció a Moses Brown y juntos abrieron una de las primeras fábricas de hilo americanas. Brown era un cuáquero que se oponía a la esclavitud, y era partidario de convertir los patrones de barcos que se dedicaban a la trata de esclavos en patrones de fábricas. Es interesante la manera en la que la economía basada en las tecnologías de la comunicación se refiere a la industria como algo pesado, pero entonces ya existía el valor del conocimiento inmaterial. De hecho él encarna esa falsa bipolaridad entre lo material y lo inmaterial.

También relacionas su figura con la del arte conceptual de los sesenta, pero no acabo de ver esa relación.

La metáfora con el arte conceptual es porque siempre se nos había dicho que tiene que ver con la desmaterialización. Lo extraño es que todavía no se haya relacionado con la aceleración de las comunicaciones y la nueva economía. Sólo se nos explica que en arte esa desmaterialización tenía que ver con una manera de relacionarse con el legado.

En *The Whole Earth*, Anselm Franke también se refiere a este hecho cuando relaciona el surgimiento del movimiento hippie en California con Silicon Valley.

Sí. Edward A. Shanken también habló de la relación entre cibernética y el primer arte conceptual. La relación es muy evidente, una de las exposiciones seminales se titulaba *Information Art*, pero la Historia del Arte la ha ido diluyendo. Muchos de esos primeros artistas, como Levine, Burgy o Ascott, no pasaron el filtro.

Volviendo a Slater, lo interesante es que su estudio te lleva a otras cosas, obras que establecen una relación pero no una dependencia con tu investigación inicial. Como se aprecia esto en *Patterns Free*?

Te contestaré de otra manera: ¿por qué me interesa el denim? Porque el material en sí tiene su propia historia. Viene del algodón y es un tejido pensado originalmente para ser una protección para los trabajadores: en las minas, fábricas... En los 50 y 60 entra en el imaginario social: el feminismo lo utilizó brevemente como un símbolo de la emancipación de la mujer. Por otro lado también está la idea de la gente de Nueva York que recrea los códigos de la América rural. Era algo así como un *readymade* de la autenticidad. Luego comenzó a ser una representación más cínica. Si piensas en los vaqueros en los 90, con el grunge... ellos se los rompían a propósito. Conviertes el trabajo y la erosión del tejido en una representación. Actualmente el proceso de desgaste es completamente digital, se utilizan procesos químicos y láser. No es que un cuerpo no imprima marcas al pantalón, es que lo hace una máquina controlada informáticamente. Me interesa esa idea de algo que comienza teniendo una relación muy prieta con lo físico y acaba siendo una pura virtualización de aquello, no sólo del trabajo sino de lo humano mismo. Yo no he hecho esas marcas en el pantalón, las ha hecho otro cuerpo que ni siquiera es humano.

De nuevo lo material y lo inmaterial.

Y la velocidad. Piensa en Instagram, su nombre lo dice todo. Tenemos tanta facilidad para producir imágenes que de repente se invierten los valores. Para hacer algo significativo hay que hacerlo único, memorable... filtrado instantáneamente. Las marcas en los pantalones son un filtro de memorabilidad, un tiempo y una corporeidad que tan siquiera hemos tenido que vivir. Lo digo sin nostalgia.

¿Y no hay también una relación con Zara?



Pattern Free. Ripped from Zara, indigo version I, 2013. The Need for Speed. CIRCA Projects. Newcastle, 2013

De hecho algunos de los patrones de desgaste que utilizas vienen de sus prendas...

Más recientemente lo he hecho con otras marcas, pero es cierto que comencé con Zara. Es uno de los sistemas de feedback más perfectos que existen. Cuando alguien compra un pantalón en cualquier lugar como Cuenca o Japón llega inmediatamente al "cerebro" de la empresa. Enseguida saben qué, dónde y quién ha comprado ese producto y actúan en consecuencia. Han establecido un modelo de producción de moda basado en retroalimentación y velocidad.

Tratas a Zara como si fuera un tótem cibernético, que excede Galicia. ¿No lo problematizas? ¿Qué te parece el hecho que plagie a otras empresas, que use mano de obra barata en Bangladesh? ¿Hay una crítica?

Aunque no particularizo estoy hablando del forcejeo entre las corporaciones y los cuerpos. Donde no veo nada problemático es en que copien, como no me parece mal que Slater copiara una máquina. El problema me parece

justamente el contrario, que algunos puedan prohibir a los demás que también lo hagan. De hecho los norteamericanos copiaron la tecnología británica, se independizaron y al año siguiente aprobaron una ley de patentes. Zara sí que ha cambiado las reglas del juego. Cuando quieres denunciarlos por algo ya han pasado tres o cuatro colecciones.

Para ti Slater es un referente para el presente.

No, pero sí un personaje histórico que junta muchos de los problemas que nos toca mirar a los ojos. No habría trabajado sobre él si no pensara que es interesante. Contemporáneamente hablando, claro.

¿Como un rescate?

Mi pequeña aportación al ruido.

David Bestué (Barcelona, 1980) es artista y ha publicado varios libros como *Enric Miralles a izquierda y derecha* (2010) y *Formalismo puro* (2011).