

## “Modelos de resistencia” de Daniel G. Andújar

### *Resistance models by Daniel G. Andújar*

Artigo completo submetido a 4 de enero de 2018

#### **Resumo:**

*En la última edición de Documenta 14 (2017) celebrada en la ciudad alemana de Kassel y en Atenas se presentó el proyecto “Los desastres de la guerra” del artista, activista y teórico Daniel G. Andújar. El artículo se centra en las estrategias de subversión icónica y las tácticas apropiacionistas del artista, mediante un uso extendido de los medios digitales y de las tecnologías de impresión 2D y 3D. Documentos, imágenes, maquetas y esculturas digitales que le permiten un acercamiento crítico a temas de actualidad pero también visitar archivos históricos.*

**Palavras chave:** *Procesos de digitalización, impresión 3D, canon, género, archivo, Documenta.*

#### **Abstract:**

*In the last edition of Documenta 14 (2017) held in the German city of Kassel and in Athens, the project “The disasters of the war” of the artist, activist and theorist Daniel G. Andújar was presented. The article focuses on the strategies of iconic subversion and the appropriationist tactics of the artist, through an extended use of digital media with the 2D and 3D printing technologies. Documents, images, models and digital sculptures that allow a critical approach to current issues but also revisit historical archives.*

**Keywords:** *Digitalization processes, 3D printing, canon, genre, archive, Documenta 14.*

### **Introducción**

Daniel G. Andújar (Almoradí, 1966) es artista, activista y teórico que trabaja y vive en Barcelona. Miembro histórico de [irational.org](http://irational.org) (referente internacional del arte en la red). En 1996 pone en marcha *Technologies To The People* (TTTP), una compañía ficticia en la red. Mediante el extenso registro de audios, escritos e imágenes en la red que conforman *Archivo Postcapital (1989-2001)*, nos invita a reflexionar sobre las condiciones de producción, distribución y acumulación de las imágenes en el mundo contemporáneo.

G. Andújar ha expuesto en numerosos museos y centros de arte, así mismo a participado en eventos artísticos de relevancia internacional como la Bienal de Venecia, Manifesta, etc. El año 2015 el trabajo de Daniel G. Andújar es objeto de una exposición retrospectiva bajo el título *Sistema Operativo* en el Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, en Madrid comisariada por Manuel Borja-Villel.

## **1. *Los desastres de la guerra* en Documenta 14**

El pasado verano tuvo lugar la catorceava edición de Documenta. Se trata de uno de los acontecimientos internacionales de arte contemporáneo de más relevancia, que tiene lugar cada cinco años en la ciudad alemana de Kassel. Bajo el título "Learning from Athens" su Director artístico el polaco Adam Szymczyk juntamente con el equipo de curators han propuesto una estructura dual para esta edición. Es decir, por primera vez desde la creación en el año 1955 por su artífice Arnold Bode, Documenta tendrá dos sedes en el mismo plano de igualdad: Atenas (del 8 abril al 16 de julio) y Kassel (del 10 de Junio al 17 de setiembre). Así mismo, a los artistas participantes se les invito a concebir sus proyectos artísticos en este contexto de relaciones dinámicas entre ambas ciudades y a desarrollar una obra en cada ciudad. Justamente para los organizadores de Documenta el interés de Atenas recaía en esta relación de conflictividad dentro del marco europeo, por un lado representa la cuna de la cultura clásica pero al mismo tiempo se entiende como signo del conflicto europeo.

*Los desastres de la Guerra* (2017) de Daniel G. Andújar se despliega en dos instalaciones de gran complejidad en ambas ciudades, que comparten conceptos pero también las diferencia aspectos significativos que analizaremos a continuación.

El artista desarrolla dos líneas de investigación, por un lado aborda la historia de las estrategias bélicas de las culturas prehelénicas y sus repercusiones en las relaciones entre Alemania y Grecia durante el Nacionalsocialismo y en la actualidad. Y por otro lado, la idea de canon como construcción cultural le sirve para introducirnos en los conceptos de copia y original. Así mismo, contextualiza su proyecto en cada ciudad y entorno, y lo hará mediante la estrategia de adopción y construcción de imágenes, tal como nos dice el artista, "reciclar el paisaje visual que ya existe forma parte de la posición ética y política dentro del trabajo". Aquí el papel del artista esta muy próximo al del explorador de antaño, al del investigador de campo que viaja a los lugares a intervenir, investiga en los Archivos y Bibliotecas, realiza reuniones, encuentros y entrevistas con entidades y personas de interés, colabora con artesanos, hackers y otros diseñadores en la formalización de los proyectos.

### **1.1 *Los desastres de la guerra, Akademia de los Metecos. Atenas***

*Los desastres de la guerra, Akademia de los Metecos* (2017) (Figura 1) presentada en el EMST-Museo Nacional de Arte Contemporáneo de Atenas, se dispone

dentro del *white cub* del Museo y aborda una determinada manera de destruir el canon para reconstruir otro canon.



**Figura 1.** Daniel García Andújar, *The Disasters of War, Metics Akademia*, 2017, instalación, medios mixtos. Documenta 14, EMST, National Museum of contemporary Art, Atenas. Fuente: propia.

La instalación se inicia con un gravado de William Hogarth, de la serie *La batalla de las Imágenes*, en éste se aprecian tres Ángeles dibujando un modelo que tiene cinco pechos. Cada Ángel dibuja una versión diferente de la modelo, el primero como si fuera una mujer normal, el segundo solo dibuja la cara de la modelo como ideal de belleza y finalmente el tercero esta dibujando fielmente el modelo con sus rarezas anatómicas. A partir de aquí, en el centro del espacio se dispone una gran mesa alargada (Figura. 2) que muestra 60 modelos de esculturas griegas impresas en 3D en PLA blanco y de colores. De hecho el material nos recuerda que las esculturas clásicas nunca fueron blancas sino que originalmente estaban policromadas. Dispuestas a modo de procesión militar las posturas y los colores de las figuras van incorporando defectos y cambiando hacia formas más placidas y porosas, desproporcionadas, posturas mucho más eróticas, etc. En definitiva cambian su condición de género.



**Figura 2.** Daniel Garcia Andújar, *The Disasters of War, Metics Akademia*, 2017, instalación, medios mixtos. Documenta 14, EMST, National Museum of contemporary Art, Atenas. Fuente: propia.

Los códigos para imprimir estas figuras están hackeados directamente del Museo Arqueológico de Atenas. Hoy en día escanear y apropiarse de estas figuras está al abasto de todo el mundo y existe todo un mundo de aficionados que se dedican a ello. Tan solo se requiere instalar en el móvil un programa de fotometría y hacer unos registros fotográficos con nuestro dispositivo móvil para posteriormente convertir en código 3D mediante un archivo digital stl. Pero Andújar no solo piratea las figuras sino que modifica las formas clásicas de representación a partir del propio software 3D. Los programas 3D son complejos dado que los parámetros son muy amplios y permite incorporar una gran variabilidad de datos, pero cuando intentas cambiar el género no te lo permite, el sistema colapsa, nos dice el artista:

*Cuando comprendes todo el sistema y su lenguaje, tienes la capacidad de hackearlo, para bien o para mal. Puedes usar este lenguaje para transformar, hacer pequeñas transformaciones, como en este icono, una escultura clásica que rompe con los estándares clásicos porque representa un cuerpo en diferentes proporciones. (Andújar, 2017)*

A un lado de la mesa encontramos el molde a escala real de la estatua de Poseidón, situado dentro de una estructura de madera, la misma que se utiliza para almacenar las esculturas en los Museos. Esta parte de la instalación nos remite a las replicas o a las denominadas “copias originales” que se llevan a cabo de las piezas del Museo Arqueológico de Atenas. Copias certificadas por el Gobierno griego para vender a otros museos del mundo. Los códigos de estas esculturas nos hablan también de “restitución”, sin duda otro gran debate en Grecia cuyos fondos culturales fueron expoliados en el pasado y se encuentran en Museos como el Pergamon de Berlín.

Finalmente, en las diferentes paredes se disponen a modo de Atlas diversas series de fotografías, imágenes y dibujos. Series que nos van contando un relato sobre el cuerpo humano como dato. Imágenes extraídas de los conocidos Atlas de las tipologías raciales utilizadas en la construcción del canon ario; portadas de la revista Adler que nos muestran el canon clásico nacionalsocialista a través de las fotografías de Olympia (1936) de Leni Riefenstahl, etc. Por otro lado una serie de fotografías de los talleres donde se realizan las réplicas arqueológicas en Grecia y de los talleres de los falleros en Valencia, etc.

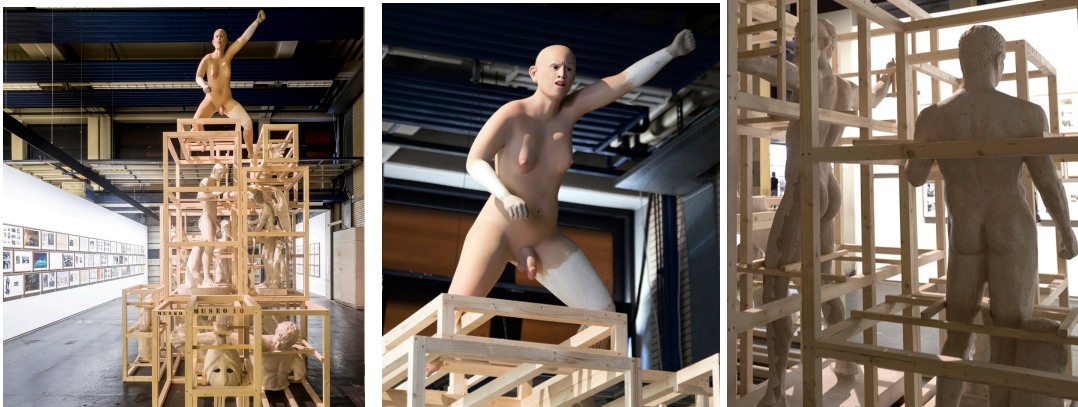
Todo ello orientado a repensar por qué todos tendemos a tener el mismo aspecto. La cultura del *selfies* nos demuestra que sin cirugía y sin manipulación genética también se puede manipular el cuerpo. En tanto que todos utilizamos la misma

herramienta de representación de nuestros cuerpos, con la misma técnica, el mismo enfoque, el mismo objetivo, nuestro mundo se simplifica y la realidad se torna homogénea.

*Creo que el arte tiene la capacidad de transformar la realidad. Creo que el arte nos permite generar modelos de resistencia que transforman las practicas culturales tomadas de la maquinaria de la digitalización en un proceso creativo. Esto no necesariamente conduce a la aculturación y la recepción pasiva de la culturas globalizadas; las estructuras que creamos condicionan nuestra percepción de la realidad, pero podemos modificarlas, incluso transformarlas, y tal vez incluso somos capaces de piratear el cuerpo del trabajador como una forma de resistencia. (Andújar, 2017)*

## 1. 2 Los desastres de la guerra/Caballo de Troya. Kassel

*Los desastres de la guerra/Caballo de Troya* (2017) (Figura. 3) en Kassel se presentó en la Neue neue Galerie (Neue Hauptpost), una gran nave industrial almacén de la Oficina Central de Correos. Aquí de nuevo la instalación se iniciaba con el grabado “Yo lo vi” de la serie *Los desastres de la guerra* de Goya. A continuación, un Atlas de imágenes a manera Aby Warburg se ordena a lo largo de la pared. Un gran archivo-mosaico de fotografías, collages, gráficos, documentos y textos. Andújar mantiene en todos los cuadros que conforman el mosaico la manera de Goya, bajo cada imagen escribe a mano lo que el artista piensa.



**Figura 3.** Daniel Garcia Andújar, *The Disasters of War/ Trojan Horse*, 2017, instalación, medios mixtos. Documenta 14, Neue neue Galerie (Neue Hauptpost), Kassel. Fuente: del artista.

**Figura 4.** Daniel Garcia Andújar, *The Disasters of War/ Trojan Horse*, 2017, detalle de la instalación. Documenta 14, Neue neue Galerie (Neue Hauptpost), Kassel. Fuente: del artista.

**Figura 5.** Daniel Garcia Andújar, *The Disasters of War/ Trojan Horse*, 2017, detalle de la instalación. Documenta 14, Neue neue Galerie (Neue Hauptpost), Kassel. Fuente: del artista.

En el espacio central se levantaba *Caballo de Troya*, concebida como un anti-monumento y una revisita que el artista hace sobre los "Juegos nocturnos de la guerra" (Reichs Veterans Day, Kassel, 4 de junio de 1939) en Alemania durante el período nazi. Acontecimiento que tuvo un espectacular despliegamiento militar con la asistencia del

Führer en la ciudad de Kassel.

Caballo de Troya consiste en una gran estructura de madera transparente, de cinco metros de altura, que en su interior acoge esculturas clásicas griegas, todo ello coronado en la cúspide por una figura triunfante cuya condición de género es cambiante y ambigua (Figura.4). Esta figura es la única dentro del complejo escultórico que esta tratada de manera policromada y esta inspirada en la escultura del guerrero *fighting Gaul* que se encontraba originalmente en el vestíbulo del Museo de la guerra de Atenas tratada como trofeo. Aquí el cuerpo esta sometido a la posición forzada del guerrero aunque el modelo este roto y fragmentado. En este caso, se trata de una pieza que pertenece al Museo Arqueológico y esta prohibido la realización de réplicas.

Las esculturas que contiene la estructura (Figura. 5) han sido creadas con la ayuda de un software para producir una combinación aleatoria de tipos de cuerpo. Estas figuras fueron construidas por el equipo de artesanos falleros Taller Manolo Martín, especializados en la realización de las tradicionales Fallas siguiendo la técnica tradicional construidas únicamente en cartón y papel.

Siguiendo este ritual la escultura-falla (Figura. 6) de Kassel también paso a formar parte de la particular cremà de las ‘fallas’ el sábado 23 de junio por la noche, como parte de esta celebración pagana que busca liberar lo que no se necesita. La escultura-falla fue trasladada desde la Neue neue Galerie hasta el Nordstadtpark, escoltada por una procesión de asistentes, ambientados por grupos folklóricos de “Dolçainers i Tabaleters”. Allí una vez entrada la noche se procedió a la preparación de los fuegos artificiales y la quema de la falla, todo ello dentro de un gran dispositivo de seguridad.



**Figura 6.** Daniel Garcia Andújar, *Trojan Horse/Quemar el canon*, 2017, detalle de la falla. Documenta 14, Nordstadtpark, Kassel. Fuente: del artista.

Volviendo a los elementos que conformaban la instalación de Kassel, sobre una

mesa encontramos un puzzle del Guernika de 3000 piezas, una tarea absurda dado que nunca podrá ser completado. Mas allá, una serie de dibujos sobre la tortura realizados mediante un programa digital de dibujos 3D mecanizando una plumilla y un bolígrafo con un robot. Aquí de nuevo los dibujos representan determinadas posiciones universales de las torturas aplicadas en diferentes regímenes dictatoriales, que el artista ha ido observando y estudiando. Tanto los dibujos como las esculturas van acompañados de los códigos QR de tal manera que podías descargar para imprimir.

En definitiva, en la medida que avanzamos en la lectura de los documentos, imágenes, gráficos que conforman este gran Atlas nos damos cuenta que cada vez más las imágenes se convierten en código, las listas i los dibujos cada vez son más invisibles y se traducen a fórmulas matemáticas. “El artista contemporáneo habita un mundo de ordenadores. La cuestión marxista de la representación y reapropiación de la tecnología de producción es ahora una cuestión de interfaz y codificación” (Preciado, 2017). Y para el artista el archivo ya no es tan solo visitable y revisitable sino que habitamos dentro de éste.

### **Conclusión**

En conclusión, según Andújar, “La práctica artística puede convertirse en un lugar estratégico de resistencia a las interpretaciones estandarizadas de los medios digitales como maquinaria de control y mediación del capitalismo”. Así mismo, su trabajo nos lleva a un cuestionamiento de la autoría de las obras y del papel del artista dentro de este mundo digital, apropiándose y agregando relatos a las imágenes existentes. Ideas de comunidad, asamblea, etc, le sirven a Andújar para replantearse la función del Museo hoy, donde los visitantes dejan de ser público pasivo para convertirse en participantes. Y en este sentido, nos dice el artista, “el Arte permite generar modelos de resistencia que convierten la difusión cultural generada desde la maquinaria de los procesos de digitalización en un proceso creativo que no necesariamente lleva a la aculturación y a la receptividad pasiva de las culturas globalizadas”.

Una gran parte de la información de éste artículo se obtuvo durante el workshop “Territorio de Resistencia” (noviembre, 2017) que el artista impartió en el Master ProdArt de la Facultad de Bellas Artes de Barcelona.

## Referencias

García Andújar, Daniel (2015) *Sistema operativo*. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. ISBN: 978-84-8026-505-8

García Andújar, Daniel (2011) *Postcapital archive (1989-2001)*. Stuttgart: Hatje Cantz. ISBN: 9783775731706

Preciado, Paul B. (2017) "Daniel García Andujar" en *documenta 14: Daybook*. Munich: Prestel. ISBN: 978-3-7913-5654-9

<http://www.danielandujar.org>

<http://www.documenta14.de/en/public-education/25698/material-matters-library>