

CUERPOS POSIBLES

POSSIBLE BODIES

RICARDO BASBAUM

Artista y escritor, vive y trabaja en Río de Janeiro. Es coeditor de la revista de arte *item* y codirector del espacio artístico *Agora – Agência de Organismos Artísticos* (Río de Janeiro).

An artist and writer who lives and works in Rio de Janeiro, Brazil. He is co-editor of *item* art magazine and co-director of the artist's run space *Agora – Agência de Organismos Artísticos* (Rio de Janeiro).

Desde la perspectiva de lo que podríamos llamar el arte contemporáneo brasileño, este artículo reunirá diversas impresiones de cómo los diferentes artistas se han acercado al cuerpo, como parte del impacto que las artes producen sobre la cultura. La mayoría de los artistas que aquí se mencionan no abordan el cuerpo de manera directa, sino a través de diversos vehículos, lo que produce experiencias que revelan líneas de fuga a partir del sentido común y plantean diversas cuestiones sobre otros tantos aspectos de la tecnología, el consumo, el sexo, la intimidad y la psicología. Este tipo de propuestas deben analizarse en los efectos que ejercen sobre la percepción y revelan hasta qué punto los artistas son capaces de construir un "espacio problemático" en términos plásticos y sensoriales muy específicos que ponen de manifiesto cuál es la función concreta de la investigación artística y cuál su diferencia con la ciencia y la filosofía, aunque, como afirman Deleuze y Guattari (D/G), los tres campos han de considerarse en recíproca presuposición.

Eduardo Kac es un artista bien conocido por sus experiencias de articulación del arte con la tecnología avanzada. Es importante sacar del "gueto de la alta tecnología" a artistas como éste (si tenemos en cuenta que el mundo del arte está dividido en diversas ramas que parecen cegarse las unas a las otras) y confrontar su obra con otras experiencias propias del arte contemporáneo. El uso de la tecnología informática más avanzada no necesariamente produce la obra más provocadora, y si consideramos el "arte contemporáneo" en sí mismo como una herramienta conceptual muy sofisticada (en el curso de una conversación privada mantenida en Río el año pasado, Kac daba a este enfoque particular el nombre de "arte como software" —lo que permite gene-

From the perspective of what may be called contemporary Brazilian art, this article will combine a few impressions about how the body has been approached by different artists, as part of the impact made by the arts on culture. Most of the artists mentioned here do not touch the body directly but through diverse mediations, resulting in experiences that reveal lines of flight based on common sense and propose problems involving aspects of technology, consumption, gender, interiority and psychology. These gestures should be regarded in their effects on perception, indicating how artists are able to set up a "problem space" in specific plastic and sensorial terms, revealing the particular role of artistic research as different from Science and Philosophy – although, as Deleuze and Guattari (D/G) state, the three fields should be seen in reciprocal presupposition.

Eduardo Kac is an artist well-known for his experiences articulating art and advanced technology. It is important to get artists like him out of the "high-tech ghetto" (if we consider that the art world is divided into several branches that seem to be blind to each other), and confront his work with other experiences in contemporary art. Not always the use of the most advanced hard and software result in the most challenging work, and if we consider "contemporary art" as a highly advanced conceptual tool in itself (in a private conversation in Rio last year Kac named this particular approach "art as software") – which enables one to produce radical and advanced gestures – the technical hardware aspect of the work should be redimensioned to another kind of adequacy, according to the work's proposal and the accuracy of the problems it poses. I bring this comment here just to drop a line in a discussion that is growing in

rar propuestas radicales y vanguardistas—), será preciso reconsiderar los aspectos técnicos del "hardware" de la obra para adecuarlos a las propuestas que ésta ofrece y a la exactitud de las cuestiones que plantea. Introduzco este comentario con la sola intención de desarrollar una línea argumental de creciente importancia (¿el arte "como" tecnología o el arte "y" la tecnología?), en un momento en el que los experimentos tecnológicos empiezan a suscitar importantes cuestiones en torno a la remodelación del cuerpo humano, en las cuales se hallan implícitas diferentes sensibilidades y diferentes formas de percepción: esta situación afecta al conjunto del terreno estético, y el arte es la práctica que responde a ella. Eduardo Kac está profundamente comprometido con este debate, y sus experiencias aportan nuevos datos así como nuevos "afectos y perceptos" (otra vez D/G) a la esfera artística.

importance (art "as" technology or art "and" technology?) as experiments on technology are raising issues about the redesigning of the human body which imply different forms of sensibility and perception: the whole aesthetic field is being affected and art is the practice which responds to that. Eduardo Kac is highly engaged in such discussion, and his experiences bring new info and data as well as new "affects and perceptos" (D/G again) to the art arena.

A-positive (in collaboration with Ed Bennett) and *Time Capsule* are two works produced and presented by Eduardo Kac in 1997.[1] Both involve the artist's own body as part of the propositions. In *A-positive* Kac links his body to a "biobot" (a "hybrid biological robot"), establishing an exchange protocol with it: the artist gives his own blood to the machine, which (who?) uses it to extract oxygen and produce a small flame; then the



Eduardo Kac. *Time Capsule*, 1997. Rayos X de microchip implantado / X-ray of implanted microchip.



Eduardo Kac. *Time Capsule*, 1997.
Encuadre de transmisión en directo / Frame from the live broadcast.

A-positive (realizada en colaboración con Ed Bennett) y *Time Capsule* son dos obras producidas y presentadas por Eduardo Kac en 1997 [1]. Ambas incorporan a la propuesta el propio cuerpo del artista. En el caso de *A-positive*, Kac conecta su cuerpo a un "biobot" (un "robot biológico híbrido"), estableciendo con él un protocolo de intercambio: el artista aporta a la máquina su propia sangre, y aquella la emplea a su vez para extraer el oxígeno y producir una pequeña llama; a continuación la máquina le devuelve a Kac dextrosa, quien recupera así su sangre por vía intravenosa con azúcar añadido. De este modo se lleva a cabo un determinado proyecto de diálogo entre el hombre y el robot que revela un ritual de mutua ofrenda, en el curso del cual ambas partes "respetan el trato". De ello se desprende la siguiente pregunta de carácter ético: "¿Qué grado de proximidad existe entre la tecnología del cuerpo o hasta qué punto está ya la tecnología profundamente introducida en el cuerpo?" (en palabras de Kac) [2]. Nuestra condición híbrida (cuerpo-máquina) tiene su origen en los comienzos de la edad moderna, como consecuencia del impacto de la Revolución Industrial, y se consolida con la electrónica, la informática y las telecomunicaciones, que potencian cada vez más esta condición híbrida, lo que a su vez tiene consecuencias diversas. *Time Capsule* supone un paso más en el proceso de llevar este tipo de cuestiones al terreno de lo visible: Kac se introduce en el cuerpo un microchip capaz de enviar datos a un ordenador en tiempo real. Esta intervención quirúrgica se realizó en una sala de exposiciones transformada en una especie de instalación, con instrumental médico, ordenadores y escáneres. En las paredes se muestra una serie de fotografías de los parientes de Kac en Polonia, antes de la Segunda Guerra Mundial; estas imágenes son todo cuanto hoy queda de ellos, pues fueron víctimas del Holocausto. *Time Capsule* es una obra en la que se combinan la memoria y el control, la historia y el registro, en la que el cuer-

machine gives back dextrose to Kac, who has his blood returned intravenously with the addition of sugar. A particular project of dialogue is carried on, one between man and robot, revealing a ritual of mutual gifting, in which both parts "respect the deal" with each other. An ethical issue is made visible, one related to "how close technology is to the body, or how deep it already is inside the body" (Kac's words). [2] Our hybrid (body-machine) condition can be traced back easily to the beginning of the modern age, as consequence of the impact of the Industrial Revolution, and it has increased with electronic, computer technology and telecommunication, which are bringing this condition closer and closer, with several consequences implied. *Time Capsule* demonstrates one more step in that process of bringing such issues to the visible field: Kac inserted in his own body a microchip able to send data to a computer in real time. The surgery was conducted in an exhibition space which was transformed into a kind of installation, with medical equipment, computers, scanning and tracking devices. Hanging on the walls, a series of photos presenting Kac's relatives in Poland before the Second World War, actually the only remaining images of them today (as they were victims of the Holocaust). *Time Capsule* is a work mingling memory and control, history and tracking, in which the body is the ultimate place where these issues encounter each other. Perhaps the most striking aspect of both of these pieces is how they lucidly displace towards the physical body a problem that was ever located in the social and political arena: we are confronted with the evidence of having our bodies as the "last frontier", the new battle field for the 21st-century struggles. Our bodies do not belong to us anymore, they are pieces of flesh and psychological matter shared by private and public interests, where the self is no less "ours" than "theirs". Kac runs the risk of experiencing the evidence of this new existential condition himself, developing an art piece that unfolds that problem into sensorial matter.

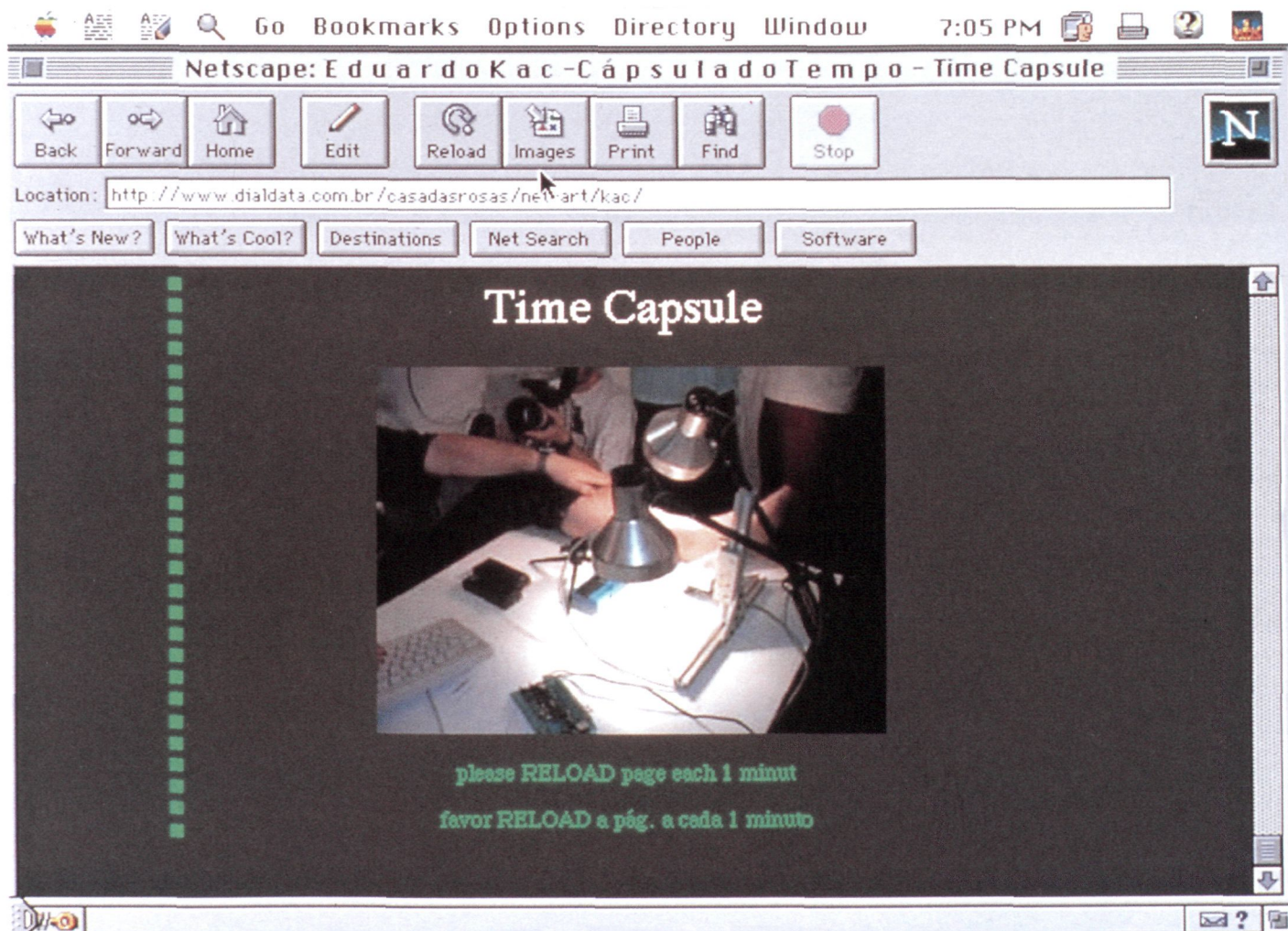
The work of João Modé is physically distant from Kac's but shares a similar awareness of our body/mind condition at the dawn of the new Millennium. In the installation *Lush*, presented in Rio de Janeiro in March 2000, Modé faced us with a proposition dealing with the so-called "inner spiritual space of the human being": an environment fully occupied by varied sensorial stimuli (images, music, perfume, tactile surfaces, objects and lines) invites the visitor to stop and lose him/herself in a seductive and delicate atmosphere. A large dark yellow futon mattress dominates the space, and anyone who lies down there can listen to rhythmic, violent or calm music, provided by three headphone sets (a collaboration between the artist and the DJ Dudu Candelot). Hanging on the wall, digital photographic images of the flower *Aristolochia brasiliensis*, showing its peculiar surface, framed in red. When moving around the space, the spectator is affected by the subtle perfume of burning incenses,

po es el único lugar donde estas cuestiones pueden encontrarse. Acaso el aspecto más notable de estas dos obras sea la lucidez con que desplazan hacia el terreno del cuerpo físico un problema tradicionalmente localizado en la esfera política y social: nos enfrentamos al hecho de que nuestros cuerpos son la "última frontera", el nuevo campo de batalla donde se libran las guerras del siglo XXI. Nuestros cuerpos ya no nos pertenecen; son trozos de carne y de materia psicológica compartidos por intereses tanto públicos como privados, en los que el "ser" es tan "nuestro" como "suyo". Kac asume el riesgo de experimentar en sí mismo la evidencia de esta nueva condición existencial, creando para ello una obra de arte que despliega e introduce la cuestión en la materia sensorial.

La obra de João Modé se encuentra físicamente muy alejada de la de Kac, pero comparte con la de éste una conciencia similar de nuestra condición cuerpo/mente en los albores del nuevo milenio. En la instalación *Lush*, presentada en Río de Janeiro en marzo de 2000, Modé nos hace una propuesta relacionada con el "espacio interior espiritual del ser humano": un entorno plena-

while follows the *Teia* ["Web"] (woven by a mix of natural and synthetic ropes and threads of various sizes, sometimes carrying insects and spiders collected by the artist from diverse locations) and the *9 viagens, 2 destinos* ["9 trips, 2 destinations"] (stones pierced in the middle by a silk string, seven above and two on the floor) pieces. For anyone who comes closer – the installation indeed invites visitors to lie down on the futon mattress – *Lush* creates a place where the senses are involved in deep comfort, not a luxurious but a "purified" one: the whole sensorial condition conducts the visitor to a spiritual impression, in the ethical sense. That is, the purpose here is to purify our inner space through the senses, mediated by aesthetic operations.

Modé has been developing such quasi-spiritual installations for a few years now. In the work *Mergulho no Reflexo* ["Dive into Reflection"] (1996), the artist had arranged the viewers to get a very similar sensorial impact, but from a different point of departure. This piece was structured as a labyrinth, containing hair shaved from all his body (he let his hair grow for five years before he cut it for the show). We had to pass a narrow wood



Eduardo Kac. *Time Capsule*, 1997. Pantalla con emisión en directo a través de la web / Screen of the live webcast.



Eduardo Kac. *Time Capsule*, 1997. Espacio de la instalación / The installation space

mente ocupado por estímulos sensoriales sumamente diversos (imágenes, música, perfume, superficies táctiles, objetos y líneas) invita al visitante a detenerse y perderse en una atmósfera delicada y seductora. Un gran *futón* amarillo oscuro domina el espacio, y quien se tienda en él puede escuchar la música rítmica, violenta o tranquila, que se escucha a través de tres juegos de auriculares (una colaboración entre el artista y el *disc-jockey* Dudu Candelot). En las paredes cuelgan fotografías digitales enmarcadas en rojo de la flor *Aristolochia brasiliensis*, que muestra su peculiar superficie. Al moverse por ese espacio, el espectador percibe el sutil aroma del incienso quemado, al tiempo que recorre las obras *Teia [Red]* (entretrejida por una mezcla de cuerdas naturales y sintéticas y de hilos de diversos tamaños, en algunos de los cuales se observan insectos y arañas coleccionados por el artista y procedentes de lugares diversos) y *9 viajes, 2 destinos [9 viajes, 2 destinos]*, piedras atravesadas en el centro por un hilo de seda; siete arriba y dos apoyadas en el suelo. Para todo aquel que se atreva a acercarse un poco más —de hecho la instalación invita a los visitantes a tumbarse en el *futón*—, *Lush* crea un espacio que produce un profundo placer sensorial: no se trata de

corridor (wall made of vine bark, prickles, pods and roots) to reach a large room covered with earth, with a few plants and insects (among them a little Pau-brasil tree). The experience triggered by the whole installation is one of solitude, asceticism and emptiness: one feels purified (this is intended as a rite of passage), but without having the feelings conducive of to this or that particular belief. There is no nature there, the space resembles experiences like the Biosphere 2 project (where several ecosystems are maintained in an enclosed space), as both keep "nature" in non natural environments. It is evident that the viewer is confronted with the lack of an "original natural impact" which would safely lead perception to a confirmation of our human natural condition: our inner space, the space of the interiority of the self, is felt as a void terrain that seeks a re-colonization, a re-occupation. But the inner space of the body is not a physical space to be filled with matter, it's a mix of symbolic (and therefore cultural) and biological space, which constitutes the psychological dimension of our species' individual members (it's possible also to speak of a collective psychology, putting together groups and societies). One of the possible modes

un placer suntuoso sino de un placer "purificado", pues el conjunto de percepciones sensoriales produce en el espectador una impresión espiritual, en el sentido ético de la expresión. Dicho de otro modo, su propósito es purificar nuestro espacio interior mediante los sentidos y con el concurso de una serie de operaciones estéticas.

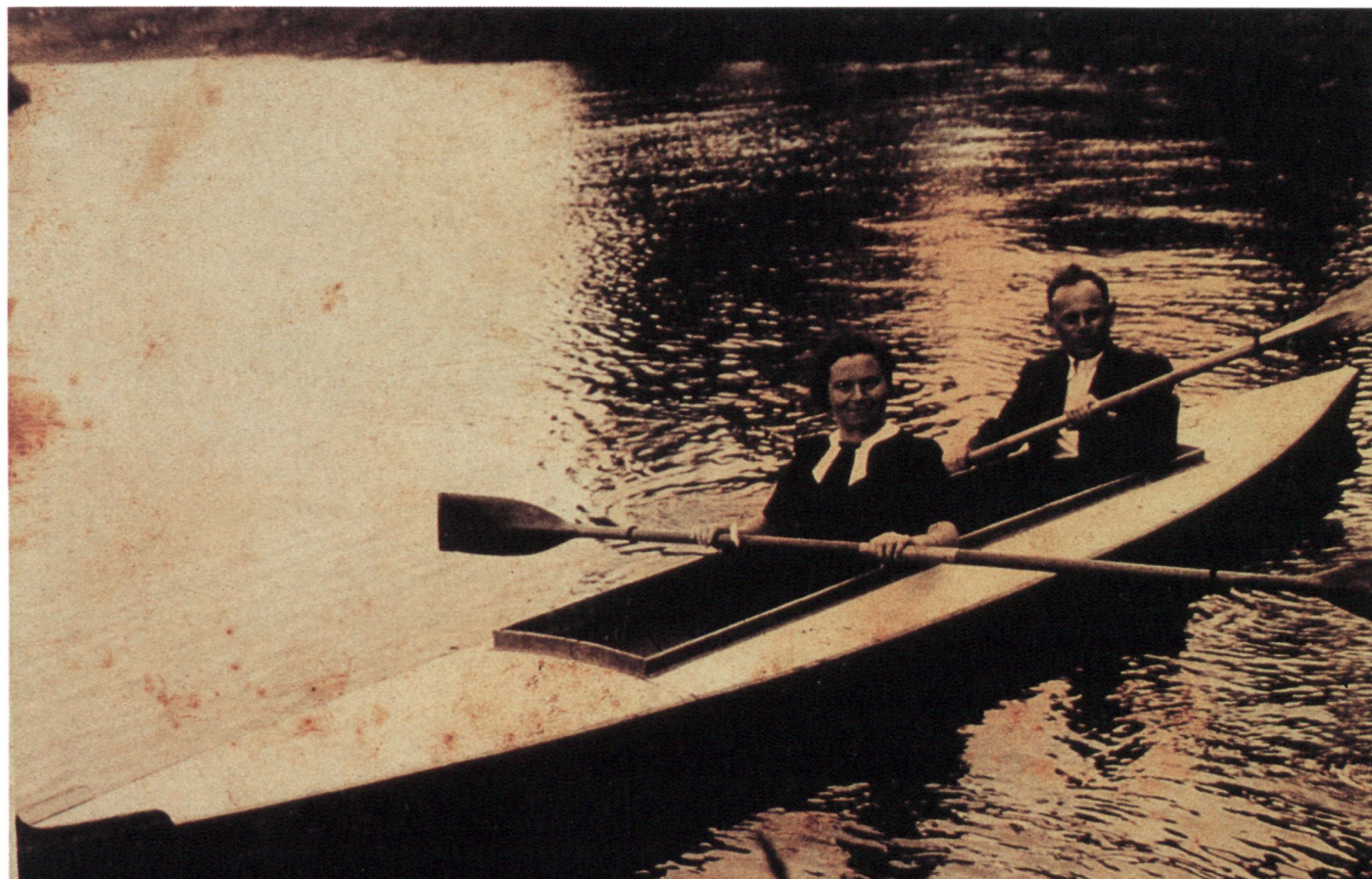
Modé lleva varios años desarrollando este tipo de instalaciones semi-espirituales. En la obra *Mergulho no Reflexo* [Sumergido en el reflejo] (1996), el artista se proponía producir en los espectadores un impacto sensorial muy similar, pero partiendo de un postulado distinto. Esta obra se estructuró como un laberinto que contenía pelo afeitado de las diferentes partes del cuerpo del artista (se dejó crecer el pelo durante cinco años antes de cortárselo para esta circunstancia). Nos obligaba a pasar por un estrecho pasillo de madera (con las paredes revestidas de corteza de parrá, espinas, vainas y raíces) para llegar a una amplia sala cubierta de tierra, en la que había algunas plantas e insectos (entre ellas un pequeño tronco del Brasil). La experiencia que proporciona esta instalación es en conjunto de soledad, de ascetismo y de vacío: nos sentimos purificados (pretende ser un rito de tránsito), pero no experimentamos sentimientos que remiten a una creencia determinada. No hay naturaleza allí; el espacio emula experiencias tales como el proyecto Biosfera 2 (consistente en conservar diversos ecosistemas en un espacio cerrado), en la medida en que se atrapa a la "naturaleza" en un entorno no natural. Es evidente que el observador percibe la ausencia de "impacto natural original" que sin duda conduciría a la percepción hasta la etapa de

of change and colonization of the body's interior space is the combination of "intensity" and "sensoriality".

João Modé's *Lush* is interesting in that it promotes the combination of such issues, conceiving of the installation as a space where the spectator is surrounded by a set of devices constructed as special processors: ones mastered for processing the sensorial and intensive layers of experience (artwork is the name of devices like these). Circled by a set of lively convivial situations, the spectator's body is drawn into a situation where he/she experiences his or her inner void, and has the body colonized by new intensities. Modé is asking how we will survive the new century without accepting our current spiritual emptiness (it is occupied by everything and everyone, except by ourselves) and considering new strategies for working on it. Following several contemporary authors, it's possible to state that this new body is not merely "human", it is something else yet to be re-invented. And it has been.

An interface joining body, mechanics and sexuality is found in the work of Márcia X. At the end of 1999 she exhibited *Reino Animal* ["Animal Kingdom"], which deals with some of the topics we are discussing here. It consists of 20 assembled objects linked together, forming a curious set: each of the objects contains a naked Barbie doll, with little crowns on her head and feet, lying on top of a fluffy white pussycat, which in turn lies on a similar fluffy white cushion. The assemblages are connected through a silver chain to another (and bigger) crown on the wall, so the whole set is attached to a single point where lines converge in a

Eduardo Kac. *Time Capsule*, 1997. Fotografía familiar tomada en Varsovia en los años 30 / *Family photograph taken in Warsaw in the 1930s.*





João Modé. *Lush*, 2000. Colchón de futón, auriculares / Futon mattress, headphones, 200 x 270 cm
Al fondo / Background: *Aristolochia Brasiliensis*, 1997-2000. 50 x 70 cm.



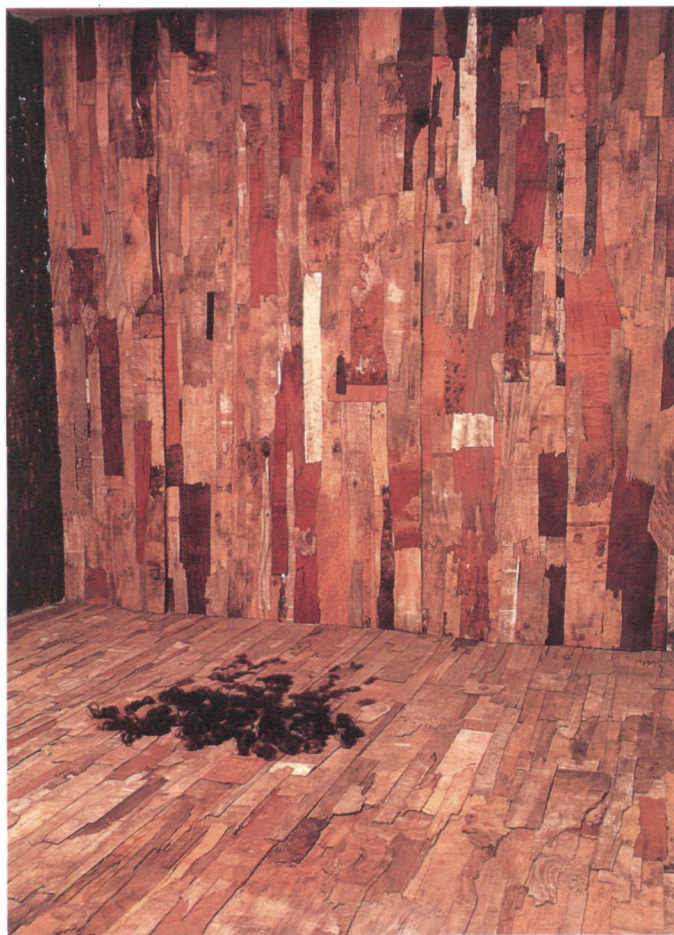
João Modé. *Plantation*, 1997. Acción / Action

confirmación de nuestra condición humana natural: nuestro espacio interior, el espacio de la intimidad del ser, se experimenta como un terreno vacío que busca ser nuevamente colonizado y ocupado. Pero el espacio interior del cuerpo no es un espacio físico que deba llenarse de materia, sino un espacio simbólico (y por tanto cultural) y biológico que constituye la dimensión psicológica de los miembros individuales de nuestra especie (cabe también hablar de una psicología colectiva, aunando grupos y sociedades). Uno de los posibles modos de cambio y colonización del espacio interior del cuerpo es la combinación de "intensidad" y "sensorialidad".

La obra de João Modé (*Lush*) resulta interesante para estimular la combinación de estas cuestiones, en tanto que concibe la instalación como un espacio donde el espectador está rodeado por una serie de mecanismos contruidos como procesadores especiales: concebidos para procesar los estratos de la experiencia sensorial (obra de arte es el nombre de este tipo de mecanismos). Envuelto en un entorno agradable y placentero, el cuerpo del espectador se ve empujado a experimentar su propio vacío interior, a descubrir su propio cuerpo colonizado por nuevas e intensas experiencias. Lo que pregunta Modé es cómo sobreviviremos al nuevo siglo si no aceptamos el vacío espiritual en el que estamos sumidos (un vacío ocupado por todos y todo, salvo por nosotros mismos) y buscamos nuevas estrategias para colmarlo. En opinión de diversos autores contemporáneos es posible afirmar que este cuerpo nuevo no es únicamente "humano"; es algo más que aún está por re-inventar. Y así ha sido.

reference to the linear perspective's point of view as a point of control. The battery operated pussycat toys start to function (turned on and off by a small "sensor of presence" at the door to the gallery) when a visitor approaches the installation: the cats move their tails and produce "meow" sounds. The peculiar aspect of the assemblages is that the cats' tails move exactly between the naked Barbies' open legs, creating the clear impression that a kind of sexual game is going on: "that's the reason for Barbie's ecstatic smile", one thinks. Márcia X. says she designed the installation according to the structure of religious paintings, and for her the Barbies smile because they are "illuminated by the spark of God", indicating a convergence of sex and religion. What strikes the viewer here is also the impression of "serial", collective work: *Reino Animal* displays a sex-machine where the spectator is a voyeur of an automatic and unstoppable session of joy between female dolls and cats, involving orgasm and religious feelings.

It's not the first time the artist has mixed popular and kitsch objects with mechanical devices: her since 1993 on going series *Fábrica Fallus* ["Fallus Factory"] displays more than 20 plastic penises (actually Dildos are not exactly "popular" and "kitsch"), each transformed in a different way with the use of various materials, making them present funny movements. Márcia X. likes appropriating objects to create situations that link consumption, sexuality, taste and gender: she short-circuits the common use of things. At the show *Arte Erótica* (Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro, 1993) worried parents watched their



João Modé. *Dive into Reflection*, 1996
Vista de la primera habitación. Madera y pelo / *View of the first room. Wood, hair*

En la obra de Márcia X encontramos un interfaz compuesto de cuerpo, mecánica y sexualidad. A finales de 1999, esta artista mostró la obra *Reino Animal*, que plantea algunos de los asuntos que aquí nos ocupan. Dicha obra consta de 20 objetos relacionados entre sí que constituyen un curioso conjunto: cada uno de los objetos contiene una muñeca *Barbie* desnuda y engalanada con pequeñas coronas en la cabeza y en los pies, tumbada sobre un gatito de peluche blanco y esponjoso que a su vez está tumbado sobre un almohadón igualmente esponjoso y blanco. Todos los elementos están unidos entre sí mediante una cadena de plata a otra corona más grande colgada de la pared, de tal modo que el conjunto queda fijado en un solo punto en el cual convergen todas las líneas y que alude al punto de vista de la perspectiva lineal como un punto de control. Los gatitos de peluche, accionados por una batería (que es controlada por un pequeño "sensor de presencia" situado en la puerta de la galería), se ponen en funcionamiento cada vez que alguien se acerca a la instalación: mueven la cola y emiten ligeros maullidos. Lo peculiar del conjunto es que las colas de los gatos se mueven exactamente entre las piernas abiertas de las *Barbies* desnudas, produciendo

kids playing with a set of *Fábrica Fallus* objects – certainly things they would not have permission to access in normal conditions, but through Márcia's work the penises also became innocent toys.

Both propositions address a subject assaulted by consumption euphoria, whose affective life is wholly (we might say "holily") regulated by market products (only consumption brings happiness). At the same time, they raise topics about transgression as a value now integrated in the flows of capital goods, establishing patterns that are randomly spread through consumers: not Bataille's transgressive "Evil", but transgression marked with a "smile" (remember the famous yellow round smiling face sign). Márcia X. brings humor and irony to comment how the issues commonly associated with the value of a liberatory impulse, in the Modern Age, were incorporated by consumerist logic, losing their revolutionary substance. But does that mean less or more amount of pleasure particles running inside the body? Is it possible to measure the intensity of ecstasy? Fortunately, this is a non quantifiable value that therefore cannot be computed, transforming the problem into a philosophical one: the ethics of building a system of value. We are on the point – following Foucault's late suggestion of investigating the "technologies of the self" – of establishing patterns (that by no means stop being collective) of perception which redirect intensities through the body, re-shaping the whole economy of pain and pleasure. Or we'll find ourselves limited to just transferring Barbie's smile to our tired faces.

I would like to add to this article a few comments on a series of works I have been developing in the last two years, which also deal with the body but from the perspective of the writing/drawing relationship. They are part of my *ME-YOU* series, where the pronouns identify the places related to the "subject" and the "other", making it possible to bring into visibility the forces of attraction and repulsion, of gathering together, etc, as a map of the "games" usually played between two different persons who affect each other. However this series also accepts the fact that anyone can find several ME's and YOU's inside a single subject, and can also create as well a collective body as a chain composed of many ME's or YOU's (Lygia Clark had already worked with both possibilities). In the particular work I intend to describe, a group of participants is invited to perform exercises and games together: they can choose to put on a red "ME" or a yellow "YOU" shirt and so play the exercise/game as "subject" or "object". Even if I come to the place with sketches and notes, the games take their final structure according to the people involved and the particular characteristics of the location. It would not be incorrect to consider it as a "site-specific" practice, but actually what is more important is the engagement of the group (of each individual, of course) in the collective activity. So it may be said: the games are also "person-specific", as they change according to the participants will to take part in the propositions. During the exercises the pronouns move in the space, producing "lines" that



do nitidamente la sensación de que se trata de alguna clase de juego sexual: "por eso la *Barbie* tiene esa hiératica sonrisa", piensa el espectador. Márcia X. afirma haber concebido la instalación tomando como modelo la estructura de ciertas pinturas religiosas, y piensa que las muñecas sonríen porque están "iluminadas por la luz de Dios", insinuando con ello una convergencia de sexo y religión. Lo que sorprende al espectador en este caso es también la impresión de obra "serial" y colectiva: *Reino Animal* muestra una maquinaria sexual y convierte al espectador en *voyeur* de la automática e imparable sesión de jugueteos entre las muñecas y los gatos, que sugieren orgasmos y sentimientos religiosos.

No es la primera vez que esta artista emplea objetos populares y *kitsch* en combinación con ingenios mecánicos: su serie *Fábrica Fallus*, iniciada en 1993, muestra más de 20 penes de plástico (lo cierto es que los "consoladores" no son exactamente "populares" y "*kitsch*"), todos ellos transformados mediante el uso de materiales diversos, con la intención de que su movimiento resulte divertido. A Márcia le gusta apropiarse de los objetos para crear situaciones en las que se mezclan el consumo, la sexualidad, el gusto y el sexo: lo que hace es cortocircuitar el uso habitual de las cosas. En la muestra titulada *Arte Erótica* (Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro, 1993), unos padres preocupados observaban a sus hijos mientras éstos jugaban con una serie de objetos "Fábrica-Fallus", a los cuales no se les permitía acceder en condiciones normales; pero en la obra de Márcia los penes se convierten en inocentes juguetes.

Ambas propuestas hablan de la agresión implícita en la euforia consumista, cuya vida afectiva está plenamente (casi podríamos decir "sagradamente") regulada por los bienes de mercado (el consumo es lo único que produce felicidad). Al mismo tiempo nos obligan a cuestionarnos sobre la transgresión como valor actualmente integrado en el flujo de los bienes de equipo, estableciendo pautas que se propagan aleatoriamente entre los consumidores: no se trata del "Mal" transgresor de Bataille, sino de la transgresión etiquetada con una "sonrisa" (recuerden la famosa cara amarilla y sonriente). Márcia X. se sirve del humor y la ironía para comentar cómo las cuestiones generalmente relacionadas con el valor de un impulso liberador, han sido invadidas en la Edad Moderna por la lógica consumista, perdiendo así su esencia revolucionaria. ¿Se traduce esta situación en un flujo mayor o menor de partículas de placer en el interior del cuerpo? ¿Es posible medir la intensidad del éxtasis? Por fortuna éste no es un valor cuantificable y por tanto no puede contabilizarse, lo que convierte el problema en una cuestión filosófica: la ética de construir un sistema de valores. Llegamos así al momento de aceptar la última propuesta de Foucault: investigar las "tecnologías del ser" estableciendo modelos (que en modo alguno dejan de ser colectivos) de percepción que redireccionan las intensas sensaciones que fluyen a través del cuerpo, reconstruyendo por completo toda la economía del dolor y del placer. De lo contrario nos veremos



Márcia X. *Reino animal* [Animal Kingdom], 1998
Muñecas de plástico, juguetes con pilas, coronas de metal, tejido.
Plastic dolls, battery operated toys, metal crowns, fabric.
250 x 700 x 500 cm
Instalación en / Installation at Paco Imperial (Rio de Janeiro)
Foto / Photo Vicente de Mello.

trace their displacement, which leads to the production of a writing in real space in which only two words (ME/YOU) are animated by the people's bodies in action. Their movements are the "verbs" with which the writing takes place, generating non-linear sentences in a discourse that happens at the same time as a conversation among the teams and as an individual gesture (it must be emphasized that the shirts resemble football uniforms, and like any uniform the whole team wears the same, lessening individual signs). When a set of games and exercises is performed, the actions are recorded on video and later exhibited as video pieces. Therefore two different kinds of results can be obtained from the proposition: one is the personal experience of each individual participant, which is kept inscribed as body-memory; the other is the video projection, which produces a new experience in itself for anyone who watches it (and so reads the experience through another mediation).[3]

Thus this project involves the gesture of writing with the participants' bodies. A narrative is produced, one that is read at the same time as it is performed and which constitutes the experience of the group exercise: the words are the visible signs (remember: pronouns are "shifters", getting their meaning according to the context and the act of speech) by which intensity is modulated, and the new "bodies in motion" can be designed by the close encounter between discursive and non-discursive strategies. It is clear that if the performance here comprises both the gestures of reading and writing as aspects of the same attitude towards the text, meaning is activated as a result of a game where all the players confront each other as parts of different teams, their roles sliding between the group

limitados a transferir la sonrisa de Barbie a nuestros rostros cansados.

Me gustaría añadir a este artículo algunos comentarios sobre diversos trabajos que he desarrollado durante los dos últimos años y que también se ocupan de la cuestión del cuerpo, aunque lo hacen desde la perspectiva de la relación escritura/dibujo. Son parte de mi serie *ME-YOU [YO-TÚ]*, donde los pronombres identifican los lugares relacionados con el "sujeto" y con el "otro", lo que permite poner de manifiesto las fuerzas de atracción y repulsión, de reunión, etc., como un mapa de los "juegos" que normalmente tienen lugar entre dos personas distintas que se interesan la una por la otra. Sin embargo, esta serie también acepta el hecho de que cualquiera puede encontrar diversos YOS y TÚS dentro de un mismo individuo y también puede crear un cuerpo colectivo como cadena compuesta de muchos YOS o TÚS (Lygia Clark ya ha trabajado con ambas posibilidades). Concretamente, en la obra que me propongo describir, un grupo de participantes es invitado a practicar diversos juegos y ejercicios: pueden elegir entre vestir a un "YO" con una camisa roja o a un "TÚ" con una camisa amarilla, desarrollando así el juego/ejercicio bien como "sujeto", bien como "objeto". Aun cuando siempre acudo al lugar elegido para desarrollar la experiencia con algunos esquemas y notas, el juego cobra su propia dinámica según las personas que intervienen en él y las características concretas del espacio en el que se desarrolla. No sería inexacto considerarlo como una práctica "específica del lugar", aunque lo que de verdad importa es el compromiso del grupo (de cada individuo) en la actividad colectiva. Se podría decir por tanto que los juegos son también "específicos de la persona", pues cambian en función de cómo sean acogidas las propuestas por parte de quienes participan en ellos. En el curso de los ejercicios, los pronombres se mueven en el espacio, produciendo "líneas" que trazan su deslazamiento, lo que genera una escritura en el espacio real en la que sólo dos palabras (YO/TÚ) se ven animadas por los cuerpos en acción de las personas. Sus movimientos son los "verbos" que articulan la escritura, generando las oraciones no lineales de un discurso que se desarrolla simultáneamente como diálogo entre los equipos y como gesto individual (es importante señalar que las camisas recuerdan a los uniformes de los futbolistas y que todo el equipo viste el mismo uniforme, lo que atenúa los rasgos individuales). Mientras se realizan los juegos y ejercicios, la acción se graba en vídeo para ser mostrada posteriormente. La propuesta ofrece así dos resultados diferentes: uno es la experiencia personal de cada uno de los participantes, que se conserva inscrita como cuerpo-memoria; la otra es la proyección en vídeo, que produce una nueva experiencia para cada observador (y de este modo permite leer la propia experiencia a través de otro medio) [3].

Este proyecto une el gesto de la escritura con los cuerpos de



Ricardo Basbaum. *EU-VOCÊ [ME-YOU]*, 1997
Camisetas serigrafadas, juegos, ejercicios, actividades.
Silkscreen printed shirts, games, exercises, activities.
Actividad en / Activity in Brasilia (Brasil).

and a singular particle. Like the other works discussed here, the focus is in the understanding of the process of transformation of the body, pointing out how it must be seen as a basic region where changes in perception are effective. For art practice this is a decisive frontier, as the aesthetic relies on sensorial processes which do not exist without the body-mind paradigm: changing perception patterns only occur as a changing in how the body is

Ricardo Basbaum. *EU-VOCÊ [ME-YOU]*, 1999

Camisetas serigrafiadas, juegos, ejercicios, actividades.

Silkscreen printed shirts, games, exercises, activities.

Grupo jugando en / *Group playing in Nova Almeida, Espírito Santo (Brasil).*

Ricardo Basbaum. *ME-YOU*, 1999

Camisetas serigrafiadas, juegos, ejercicios, actividades.

Silkscreen printed shirts, games, exercises, activities.

Artistas preparándose para actuar en Barmouth, Gales, (RU)

Artists preparing to perform in Barmouth, Wales (UK)

los participantes. De ello surge un relato que se lee y al mismo tiempo se interpreta, y que constituye la experiencia del ejercicio colectivo: las palabras son los signos visibles (recordemos que en inglés los pronombres son "partículas modificadoras" que extraen su significado de acuerdo con el contexto y el acto del habla) mediante los cuales se modula la intensidad, mientras que los nuevos "cuerpos en movimiento" pueden estructurarse gracias al íntimo encuentro entre estrategias discursivas y no discursivas. Es evidente que si este tipo de *performance* engloba el acto de la lectura y la escritura como aspectos de una misma actitud hacia el texto, el significado se activa como resultado de un juego en el que todos los jugadores se enfrentan entre sí como integrantes de equipos distintos, y la función que cada uno desempeña se desliza entre el grupo y una partícula individual. Como ocurre con las demás obras analizadas en este artículo, la clave está en la comprensión del proceso de transformación del cuerpo en tanto que espacio básico en el que se producen cambios de percepción. Es ésta una frontera decisiva para la práctica artística, pues la estética reposa sobre procesos sensoriales que no existen fuera del paradigma cuerpo-mente: estos cambios de la percepción sólo tienen lugar cuando se transforma el modo en que el propio cuerpo es percibido y construido. Los artistas pueden ser conscientes de estos flujos decisivos, y sus obras y propuestas artísticas funcionan como modelos que plantean estas cuestiones en términos plásticos, subrayando el orden de la experiencia sensorial como único medio para suscitar preguntas, construyendo un "espacio problemático" distinto del de la ciencia y la filosofía, aunque fuertemente vinculado con ambas.

[1] *A-positive* se realizó en 1997 en el ISEA (International Symposium on Electronic Art), celebrado en Chicago; *Time Capsule* se presentó en el Centro Cultural Casa das Rosas de São Paulo, en noviembre de 1997.

[2] Eduardo Kac, "Art at the Biobotic Frontier", <www.ekac.org>.

[3] Dos de los vídeos ya están editados: *Eu e Você* (1999), producido con un grupo de estudiantes en el X Festival de Verão de Nova Almeida (Brasil), grabado y editado por Wagner Vasconcelos; *Me&You* (1999), producido en el Cyfuniad - International Artists Workshop (Liverpool), grabado y editado por Mark Smith. Para finales del año 2000 están previstas nuevas *performances* en Río de Janeiro.



perceived and constructed. Artists can be aware of these decisive flows and their artworks and propositions function as models where such problems are formulated in particular plastic terms, stressing the order of sensorial experience as a unique means for opening up questions, unfolding a "problem space" different from (although strongly connected with) Science and Philosophy.

[1] *A-positive* was performed at the 1997 ISEA (International Symposium on Electronic Art) in Chicago; *Time Capsule* was presented at the Cultural Center Casa das Rosas, São Paulo, November 1997.

[2] Eduardo Kac, *Art at the Biobotic Frontier*, <www.ekac.org>.

[3] Two edited videos are already finished: *Eu e Você* (1999), produced with students at the X Festival de Verão de Nova Almeida (Brazil), recorded and edited by Wagner Vasconcelos; *Me&You* (1999), produced at the Cyfuniad - International Artists Workshop (Liverpool), recorded and edited by Mark Smith. New performances are planned by the end of 2000, in Rio de Janeiro.