

REVISTA

Entrevista con Toland Grinnell

...

BENJAMIN WEIL

Toland Grinnell expuso recientemente *Booty*, una instalación en la que se incluía un vídeo que documentaba una performance del artista precisamente en el mismo lugar en el que el espectador podía verlo. *Booty* es un pirata de una pierna sola, abandonado en una isla desierta y que se relaciona con un gorila y con un perro disecado. Como en *First Lesson*, una obra anterior de la misma naturaleza, todo el entorno y los personajes están hechos de vinilo. El brazo rotador que aguanta el monitor es exactamente el mismo que mantenía la cámara durante la performance: al seguir sus movimientos, los espectadores no sólo pueden ver la performance desde el interior de la escena, sino que se desplazan también en su vacío. Esta obra se considera aquí tanto en relación a su monumentalidad como en relación a las fuertes influencias formales que despliega.

Benjamin Weil: La primera vez que visité tu estudio me impresioné por la escala monumental de la instalación que iba a servir como escenario para *Booty*. Parece que los que visitaron tu instalación reciente también sintieron lo mismo.

Toland Grinnell: Lo primero que tendría que comentar es que eso no es un escenario. La noción del escenario implica que las únicas personas que se relacionan con él son actores. Prefiero referirme a éste como un sitio, o quizás como una situación: cuando se instala en un espacio público, los visitantes se pasean por él y en cierta forma experimentan el sitio como si fuera un parque de atracciones. Para que esos visitantes puedan tener la experiencia del sitio, éste tiene que tener ciertas dimensiones. Además, la instalación es literalmente el lugar del intercambio. Por lo tanto tiene que ser un ambiente real, donde la conciencia del espectador es aguda y el intercambio puede resultar en una modificación del ambiente. Por ejemplo, en el sitio de *First Lesson*, mi obra anterior, el paradigma material de esta interacción era el aceite de motor en que se bañaba el motor del camión (de vinilo). La gente, al caminar por el sitio, adhería el aceite a la suela de sus zapatos y subsecuentemente dejaba una huella de su paso.

También creo que el construir algo tan enorme por mí mismo me da la oportunidad para desarrollar mis ideas mientras procede en la construcción del lugar. Esto define un marco temporal específico



Grinnell, *First Lesson*, 1993. Still from video (Photoshop 3.0, Macintosh Version).

durante el cual el concepto puede desarrollarse en mi mente; podría decir incluso que puedo planear la forma en la que utilizaré el espacio en la performance.

Y finalmente, contruir algo mayor que yo desafía mis límites. Una construcción de este tipo implica una cierta falta de control y, por lo tanto, mantiene un cierto nivel de duda: ¿seré capaz de lograr lo que me propongo? Esta falta de control es lo que determinará la dinámica de mi obra. También creo que asumir desafíos de este tipo es esencial para el pensamiento occidental: construir una catedral a lo largo de un siglo o más parece estúpido. No obstante ocurrió así, y esto es sólo un ejemplo de ese "espíritu". Para mí, las catedrales representan también un cuerpo de trabajo que supera el tema del autor: es una obra en proceso, desarrollada sobre un período de tiempo que implica en su realización a más de una generación.

B.W.: Mucha gente se ha referido a las referencias obvias de tu obra. Si yo me refiero a la idea de la catedral, ¿dirías entonces que tu obra se inscribe dentro de una continuidad? ¿Tú sientes que necesitas sujetar tu práctica como artista dentro del continuo de una tradición?

T.G.: Hay muchos artistas que han influido enormemente en mi obra. Sin embargo, no creo que esté citando tanto como iniciando un diálogo con esas obras. Tampoco creo que sea posible ignorar la influencia que han ejercido sobre mí. Prefiero sugerirla de una manera obvia. En la primera serie que produje —de la que *Booty* es probablemente la última pieza—, pensé que establecería un punto de origen para la obra posterior. Para mí era en cierta medida importante el mantener esta forma de relación con la obra de esos artistas. La Historia del Arte es un entorno en el que tengo que insertar mi obra.



Grinnell, *Booty*, 1994. Still from video (Photoshop 3.0, Macintosh Version).

B.W.: ¿Quieres decir que tu obra es una representación de ese entorno o que quieres que sea una parte integral de éste?

T.G.: No creo que sea tanto una representación como el reconocimiento de algo dado con lo que necesito familiarizarme. Necesito establecer dónde y qué puedo tomar prestado, o reutilizar. Estas referencias son materiales para una especie de *collage*. Tampoco quiero que mi obra sea específicamente parte de ese entorno. No obstante, sería estúpido pensar en que puede existir completamente fuera de ese entorno. Tengo que empezar de alguna parte: existen referencias a materiales, formas e ideas existentes que fueron abordadas antes de mí. No creo que necesite negar eso para desarrollar mis propias ideas y estrategias formales. Por el contrario, necesito reconocer esas ideas. Además, no puedo decirte ni dónde empieza ni dónde acaba ese

entorno. Creo que de lo que se trata es de la escala: cada entorno es un elemento de un entorno mayor y contiene muchos entornos. Mis piezas pueden estar en el entorno y simultáneamente contener ese entorno.

B.W.: ¿Entonces tú crees que en cierto sentido esa evolución está arraigada en la perversión de las estructuras lingüísticas existentes?

T.G.: Aunque mi obra puede parecer muy "masculina" —incluso diría independiente—, creo que mi estrategia asume definitivamente la de las artistas feministas de los ochenta, que discutían el tema del autor como otra expresión del orden patriarcal. Tengo que reconocer una larga historia del quehacer artístico que está basada sobre la propiedad; quiero decir que esta tradición patriarcal está basada sobre la autoría y la sub-



Grinnell, *Web Grinnell One*, Web Screen Shots. Cortesía del artista y äda (Web Photoshop 3.0, Mac. Format).

secuente apropiación de un estilo específico o de relación con un medio. Yo cuestiono ese hecho de la autoría: apropiarse de la estrategia formal de un artista es en sí mismo una forma de establecer un campo de actividad, en cuanto la perversión de los signos conduce a una reconsideración de la misma naturaleza de la autoría y hace posible la reevaluación del lugar del arte. Esto exige también una reflexión sobre por qué uno no puede hacer algo que ya ha sido hecho por otro. En este sentido, no habría nada por hacer, excepto reciclar ideas, readaptándolas a la actualidad de cada período. La idea de la apropiación formal como transgresión de códigos me suena completamente absurda. De hecho, el punto de vista y el tipo de contenido es lo que cuenta realmente. En una de las primeras piezas que produje relacionadas con la performance, abordé este tema descaradamente. En ese tiempo, Matthew Barney era el artista del que hablaba todo el mundo. Como consecuencia, mi performance se derivaba directamente de él. Más allá de este aspecto como comentario de su obra, realmente la cuestión era mostrar cómo uno de hecho podía utilizar estrategias formales similares para representar un mensaje muy diferente. De la misma manera, mi obra puede tomar aspectos formales de Bruce Naumann, Vito Acconci o Paul McCarthy; no obstante, el contenido es en esencia diferente, y no sólo por el contexto en el que se piensa y se produce. Este

se refleja sobre temas que son muy personales: una obra es una colección de experiencias generadas por elementos diferentes.

B.W.: ¿ En qué se diferencia esta estrategia de la de los artistas que utilizaron una estrategia similar hace una década para discutir específicamente temas de contexto?

T.G.: Sus obras se han convertido en parte del entorno artístico de mi generación. Para mí no existe un grado de importancia entre lo que se hizo hace treinta años y lo que se ha realizado en los últimos diez años. Tengo intereses o vínculos más fuertes con ciertas obras y menos con otras; eso es todo. Yo simplemente necesito establecer las bases a partir de las que voy a construir. En otro nivel, probablemente necesito "exorcizar" las influencias con las que crecí, abordar las contradicciones, reflexionar sobre los elementos que no me funcionan. No obstante, tengo que decir que mantengo una relación ambigua con mi entorno. Esta es probablemente la razón por la que los personajes de mis obras funcionan literalmente como dobles. En *First Lesson*, el muñeco y yo estábamos vestidos igual; nuestras máscaras de goma tenían el molde de mi cara: aparentemente, parecía imposible desasociarnos. El pirata en *Booty* es un personaje desequilibrado que aguanta todo el peso de la historia. Está aislado en una isla del mismo modo que yo puedo sentirme aislado con estas referencias. Su única posibilidad es tratar de entablar un diálogo para establecer una respuesta constructiva con ese estado de cosas. No obstante, él sabe que está dialogando con personajes inertes: el mono es tan inerte como el perro disecado. Hay diferentes grados de inercia: tenemos la habilidad para hacer hablar a los objetos o que nos respondan; atrapar su significación. Quizás un perro disecado tenga de hecho más que decir que un gorila. Las referencias de que son objeto están claras desde el momento en que *Booty* los saca del tesoro donde también encuentra el vestido del pirata. "El" tiene que arreglárselas con todo lo que proviene del arte, así como de lo que viene de la cultura popular.

B.W.: Tengo la tentación de preguntarte sobre el carácter de ese tesoro, y si piensas que es realmente un tesoro...

T.G.: Es una serie de entregas: el vestido y los objetos son la suma de cosas con las que tengo que relacionarme, son constitutivos de mi

identidad. Esto incluye el arte y la cultura en general, pero también mi familia, mi propia ascendencia social. Existe una inercia increíble en la actitud de la clase media, un sentido de conservadurismo lo más anónimo posible. Todo el mundo quiere la misma casa, el mismo coche, acceso a las mismas cosas que sus vecinos. Me siento atrapado en ello. Esta también puede ser la razón por la que me atrae tanto el construir algo tan ridículamente grande y en cierta manera provocador. Quiero empujar los límites, quiero sobrepasar esas obligaciones, así como desbordar los límites de la historia del arte. Esto no quiere decir que quiera rechazar mis orígenes, el hecho de que sea un artista americano masculino y blanco de clase media. Sin embargo, necesito examinar y confrontar esto del mismo modo que lo hago con elementos menos personales. La clase media se jacta de ser burguesa y ha renunciado a continuar su ascendencia; su ambición es fetichizar los hábitos. Mi idea es empujar los límites de ese sistema hasta que la mediocridad sea simplemente insoportable.

B.W.: ¿Por eso te interesan, por ejemplo, los parques de atracciones?

T.G.: Los parques de atracciones me fascinan. Son una representación tan simplista y, sin embargo, tan compleja de la realidad... Funden aspectos tan diferentes de la cultura... Son increíblemente artificiales, y, no obstante, la gente se encanta con su dinámica. Saben lo artificiosos que son. ¡Es como saber que el vinilo no es cuero y, no obstante, preferirlo! Yo me eduqué con un tío que era experto en parques de atracciones. Con él viajé por todos lados y tuve la oportunidad de ver estos parques desde el punto de vista de uno "de dentro". Para mí, los parques de atracciones son muy interesantes porque reflejan un entorno fantaseado. En cierta forma, funcionan como el arte. Sin embargo, lo que los hace diferentes es la forma en que involucran a la gente, hasta el punto en que consiguen redefinir la identidad de éstos por el contexto en el que se mueven. Esto es comparable con la forma en que se venden los productos: uno no sólo consigue ver el *Parque Jurásico*, sino que uno bebe de éste, se lo pone, literalmente se convierte en el producto. Estuve completamente fascinado con la película que sacaron a partir del juego de vídeo "Combate Mortal": la noche del estreno en Nueva York, la gente estaba tan agotada que me hizo pensar que los había absorbido completamente.

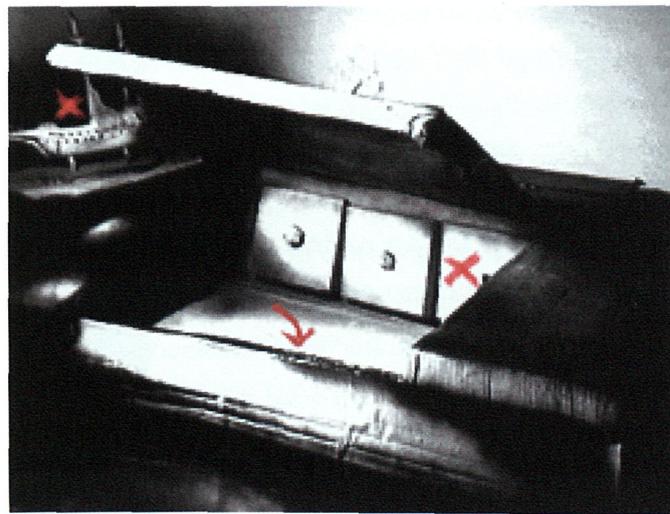
Estos productos culturales y el tema de la estrategia de mercado

se derivan del gran almacén del siglo XIX, un espacio que contiene un mundo en una escala diferente. Lo interesante es que los museos también se derivan de este modelo. Pienso específicamente en el Museo de Historia Natural y en los departamentos de antigüedades y artes decorativas del Metropolitan Museum. Tanto los museos como los parques de atracciones son como la caja de Pandora. Documentan estilos de vida y culturas a las que de otro modo uno no estaría expuesto. Mientras uno avanza de sala en sala, la representación también traza la relación que se ha mantenido con esas culturas, considerando que cada una de esas salas fueron donadas o construidas en diferentes períodos, con agendas diferentes. Esos lugares funcionan también como espacios de educación, donde uno puede evaluar su presencia, su trazo, y el efecto de ese trazo sobre el entorno: ¿un espejo?

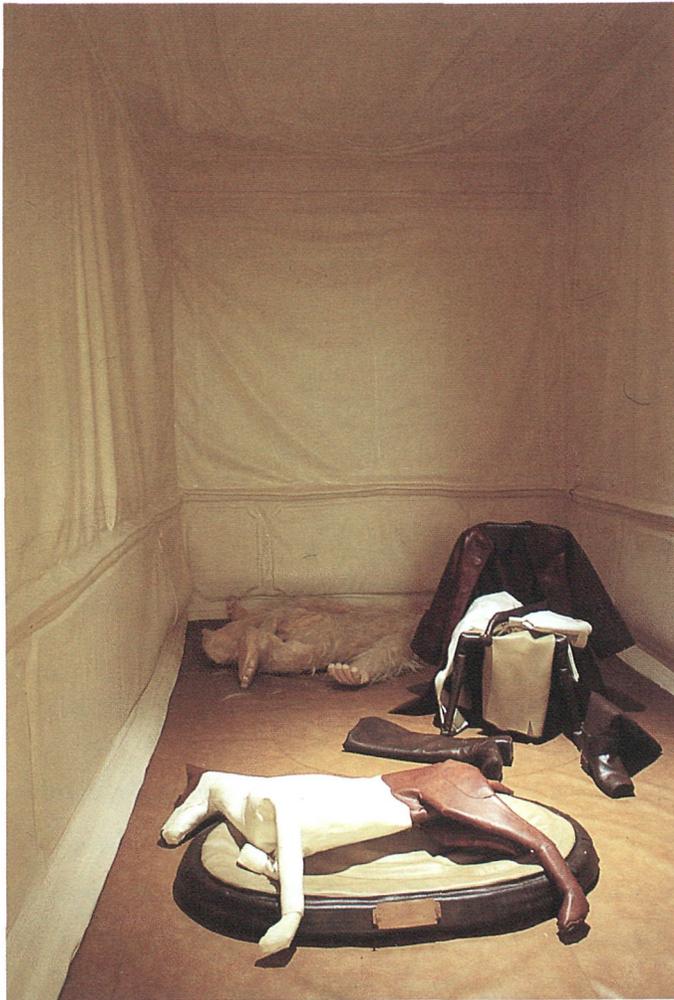
También existen lugares donde se manipula el deseo, donde se vuelve en una forma última de participación. Si compro algo, me transformo en un personaje, y me convierto en parte de la ficción que esos parques de atracciones/almacenes/museos tratan de vehicular. Los personajes de mis obras tratan de evaluar los efectos secundarios psicológicos del consumismo. Se reflejan sobre el de Mickey Mouse de los parques de atracciones. Efectúan mi deseo a participar también en esa cultura.

B.W.: ¿Cómo funcionan todos esos elementos en tu obra?

T.G.: Es una especie de evaluación: yo puedo establecer mi procedencia para decidir hacia dónde me dirijo. También me permite evaluar



Grinnell, *Web Grinnell Three*, Web Screen Shots. Cortesía del artista y äda (Web Photoshop 3.0, Mac. Format).



Grinnell, *Booty: The Parlor*, 1995. Vinilo, foam y pelo. 10 x 9 x 14 pulgadas. Basilico Fine Arts. Nueva York.

cómo puedo pertenecer a la linealidad de la historia, o si deseo salirme de ella. En cuanto a la continuidad de la historia, mi opinión es que hemos cambiado de una progresión hacia arriba a una horizontal. Por lo tanto, el campo de los límites ha dejado de existir repentinamente. La relación que mantenemos con la historia es barroca: en cierta medida, es como un emigrante que trata de vivir aquí como si todavía estuviera en su país de origen y no reconoce el cambio de contexto que da a sus referencias un significado completamente diferente. Toda la significación de estas referencias ha desaparecido. Se mantienen simplemente como decorado. En este sentido son barrocas.

Para mí, el Barroco es un período de conformación. Sucede cuando perdemos el sentido de la función del contenido, cuando los individuos quieren que los objetos tengan más significación que la de sus funciones reales. La evolución formal se desasocia de la función inicial del objeto, que eventualmente se convierte en algo completamen-

te inapropiado para otra clase de uso que no sea el metafórico. Es un colapso de la perspectiva.

En este sentido, mi obra es barroca: en un ensamblado de signos que marcan mi pertenencia a un trasfondo cultural específico. Mi intención es establecer el punto de partida para todo un cuerpo de trabajo que tiene que recurrir a las influencias fuertes con las que me he educado y, no obstante, marcar una distancia de esas influencias. La referencia formal a esas obras, que se me han dado al crecer, me permite reflexionar sobre el cambio conceptual —y, por lo tanto, el significado diferente que esas referencias tienen cuando las manipulo—, con una relación específica que mantengo con ellas. Necesitaba pasar por esto antes de establecer eventualmente mi propio lenguaje visual, que indudablemente derivará de esas influencias y sin embargo será mío.

La superación del pensamiento monolítico ha suscitado el tema de las direcciones y las elecciones, así como la constante evaluación de esas elecciones. Y luego viene el tema de si es bueno o malo; y luego el tema de si es un churro (entendiendo por ello qué otras herramientas tenemos para evaluar nuestras elecciones).

B.W.: Recientemente emprendiste un proyecto en el Internet. ¿Cómo funciona esto con respecto al resto de tu obra?

T.G.: Esta pieza se deriva de *Booty*. Funciona como una extensión de la instalación. Porque *Booty* es una obra acabada —aunque la reinstalara diferentemente en la galería, no ha evolucionado de su estado inicial—, es interesante continuar pensando sobre ciertos aspectos y trazar este proceso de pensamiento. Lo realmente fantástico sobre el Internet como formato es que puede continuar desarrollándose. Un proyecto sólo puede continuar como “en proceso”.

Yo me relaciono con el Internet como un híbrido entre el libro de bocetos y el estudio. Es un espacio y al mismo tiempo es una superficie lisa, bidimensional. Lo fantástico es que puedo añadir sonido a las imágenes, experimentar nuevas maneras de aproximación a la obra, y entonces ver cómo funciona. Puedo modificarla y reflexionar sobre la evolución de mi proceso mental. En cierta forma, lo extraordinario es que el producto nunca está acabado, se conforma y adapta a la evolución de un proceso mental dado. De hecho, no considero que el proyecto tenga fin. Incluso me puede permitir documentar la transición entre dos instalaciones o serie de obras. ¡Es un enmarque intermediario de la mente!