

François Deck
Seminario Disonancias, Bilbao, 20 & 21 de noviembre de 2007

Mi intervención consta de 3 partes:

- 1º Una presentación de mi posición de artista.
- 2º Un planteamiento de la relación entre competencia e invención a partir de una animación sobre la localización competencias artísticas.
- 3º Dos dispositivos-método propuestos en el marco de este seminario.

1. Artista consultor.

Tras una trayectoria marcada por el dibujo, la escultura y la instalación, opté, en 1992, por diferenciar *plasticidad* y *visibilidad*. Para presentar el punto de vista a partir del cual desarrollo actualmente mi trabajo, haré un rápido esbozo de:

- El *arte conceptual*.
- Un contexto caracterizado como *economía del conocimiento*.
- Una actividad definida en términos de desarrollo de un *rol*.

Para presentar mi posición de artista, recordaré a grandes rasgos el *arte conceptual* que surgió a principios de los años sesenta. Este movimiento – heterogéneo – desarrolla una reflexividad sobre el contexto del arte. Lo que está en juego son las definiciones mismas del arte y su superposición. Artistas, muy diferentes, defienden la primacía de la idea sobre la realización. Entre las formas genéricas propuestas, nos encontramos con *statements, declaraciones, protocolos, contratos, modos de empleo, reglas del juego* etc. Aunque este movimiento influyó especialmente sobre el campo del arte contemporáneo, el desfase con respecto a una sociedad dominada todavía por el modelo económico de producción fordista no permitió la integración de estas propuestas desmaterializadas en un contexto más amplio. Así, poco a poco, bajo la presión del mercado del arte, la mayoría de los artistas regresaron a formas materializadas.

Hoy día podemos formular la hipótesis de una *economía del conocimiento* en la cual el desarrollo de riqueza se basa en el co-desarrollo orgánico de tecnologías digitales y de tecnologías intelectuales. En este contexto, el conocimiento constituye a la vez un recurso y un producto de la actividad. Este nuevo contexto, que es al mismo tiempo el del arte, implica, en mi opinión, una reflexividad sobre la economía tradicional del arte. Al tiempo que las prácticas de numerosos artistas de los años 60 iban por delante conceptualmente de las tecnologías que indujeron una transformación de la economía general, la economía actual del arte, basada en el mercado especulativo de objetos de arte, va con retraso a mi modo de ver, respecto a la cultura y a los modos de intercambio propios de la economía del conocimiento. La lógica de objetos inducida por el mercado del arte, tal y como es ahora, induce una redundancia de los formatos legítimos y frena por consiguiente la invención estética. Crear en el marco de nuevas transacciones se hace entonces necesario e interesante debido a razones estéticas y artísticas.

¿Cómo es posible que la economía del arte esté dominada por transacciones de objetos, cuando la creación de valor se ha desplazado hacia el sector de servicios? La interpretación artística del campo de servicios ofrece numerosas posibilidades, que la economía del arte, restringida a los objetos, no permite. El modelo de economía de servicios permite por el contrario abrir espacios de negocio en los que el *comanditario* sustituye al *cliente*. La noción de *comanditario* es más compleja que la de cliente. En lugar del proceso lineal que va de la producción de un objeto de arte a su adquisición por un coleccionista, el pedido induce un *espacio de negociación* que es susceptible de poner en movimiento culturas, estéticas, objetivos. De esta manera, la mayor complejidad de los retos, debido a la toma en consideración de los diferentes actores en

el proceso de concepción, enriquece las propuestas y abre nuevas puertas al proceso de creación.

La cuestión de los *roles* y de su *plasticidad* es en mi opinión una cuestión fundamental para cualquier planteamiento sobre la *decisión* y supone un aumento de los niveles de libertad disponibles. El valor de la decisión aumenta, crece en un mundo incierto. Orientarse supone la necesidad de *identificar problemas* cuya formulación es a priori incierta. La decisión es un efecto de los problemas tal y como están planteados; permiten ciertas soluciones, impidiendo otras. La fase de elaboración de problemas es pues un espacio estratégico de aumento de las elecciones posibles. Yo llamo *estética de la decisión* al desarrollo de esta fase.

Fue en este contexto de elaboración conceptual que elegí adoptar el papel de artista consultor a principios de los años 90. Este papel, expresado a través de una actividad inherente al término, implica el desarrollo de *conceptos*, de *dispositivos* y de *métodos*. La noción de consultor define una reciprocidad: *ser consultado y consultar uno mismo*. El principio desarrollado de una *investigación recíproca* permite que se produzcan desplazamientos simultáneos de los actores y de los mismos conocimientos. El co-desarrollo de métodos caracteriza a unos procesos en los que propongo posponer las fases de resolución o de solución dirigiendo toda la atención a las fases de cuestionamiento y de planteamiento de problemas.

Las intervenciones adoptan la forma de talleres, de seminarios, de debates públicos, de proyectos compartidos, de diversa duración. Los proyectos abordan la investigación urbana como «*Intersticios Urbanos Temporales*» en el barrio de la Chapelle en París ; la reformulación de los retos y de las prácticas de una agencia de urbanismo ; un dispositivo de encargo público que acompaña la obra de renovación de un equipamiento cultural en Grenoble, un proceso de debates públicos sobre el futuro de un centro de arte en Brest, la co-construcción de un juego de sociedad que acompaña al proyecto de una asociación o también el papel de consultor para bienales de arte, en París y en Rennes, etc.

2. Reciprocidad de las competencias e incompetencias

Ahora, me gustaría evocar la noción de competencia. Mientras que la actividad artística rara vez se define en términos de competencia dentro de su propio ámbito, la sociología en particular, ha sabido localizar dentro de las prácticas artísticas cualidades que permiten establecer numerosas relaciones con el campo general de las actividades en proceso de transformación.

Cuando expresamos la actividad artística en términos de competencia, potenciamos interacciones con el conjunto de actividades. Sin embargo, la institución de fronteras rígidas entre competencias e incompetencias resulta, a mi modo de ver, problemática en un mundo contemporáneo incierto, en el que las situaciones imprevistas tienden a ser lo normal. La negociación entre competencia e incompetencia es un espacio de invención si aceptamos lo expuesto anteriormente sobre la negociación. El arte no puede resumirse en una serie de competencias, por muy extravagantes que éstas pudieran llegar a ser. Hablar de arte en términos estrictos de competencias haría del artista un experto, lo que sería contradictorio con la incertidumbre, que está en el centro de su actividad y que desafía cualquier noción de competencia. El artista se ve obligado a menudo a olvidar algunas de las competencias adquiridas para situarse en un estado de no-conocimiento y de re-configuración de su memoria. La creación no existe sin un cierto abandono de lo que es conocido. Las competencias, la profesionalidad pueden ser un freno para la inteligencia del proyecto y para su apertura, mientras que la incompetencia puede ser una fuente de renovación. La incompetencia es un espacio potencial para hacer las cosas de otra forma, para bordear la incompetencia inventando soluciones imprevistas. En términos artísticos, las incompetencias son tan interesantes como las competencias cuando dichas incompetencias se transforman en pregunta. De

manera más general, la crisis pone de manifiesto los límites de la especialización y provoca la duda sobre el reparto del saber. Tras esta observación, podemos escribir la ecuación: competencia = incompetencia. Por su parte, aquellos a través de quién se manifiesta la crisis, revelan un conocimiento ignorado por el orden anterior. La ecuación: incompetencia = competencia es en ese momento complementaria de la anterior. La reciprocidad de las competencias y de las incompetencias hace aparecer un elemento común que potencia los recursos y el cambio.

3. Dos protocolos: *encajar lo improbable* y *baterías de preguntas*.

Me gustaría recordar ahora un juego-método que utilizaremos mañana y un dispositivo que les propongo activar durante las presentaciones de unos y otros.

• *Encajar lo improbable*

El juego *Encajar lo improbable* propone compartir reflexiones sobre enunciados metodológicos y redactar unos nuevos. Las propuestas iniciales han gozado, con motivo de diferentes experimentaciones, de la aportación de numerosos participantes. En contraste con la idea de un « buen método », el juego plantea : los deseos, los puntos de vista, las experiencias, los papeles, los estudios, las costumbres, los estilos, los recursos, las herramientas, los ritmos, etc. Mañana por la mañana, les precisaré las reglas de este juego.

• *Batería de preguntas*

Hoy, les propongo activar el dispositivo *batería de preguntas* llevado a cabo en numerosas ocasiones desde 1995. La pregunta presenta numerosas cualidades:

- Plantear una pregunta equivale a establecer una guía en un flujo de información.
- El modo de la interrogación permite poner en suspenso momentáneamente lo verdadero y lo falso. Preferir la pregunta a la afirmación potencia la apertura a la experiencia y al saber.
- La pregunta es la vía de las hipótesis, y por lo tanto de la invención.
- Debido a su condensación, la pregunta permite diversas organizaciones de series de preguntas y por ello el cruce de datos heterogéneos.
- Dichas organizaciones específicas de preguntas son sumadores de conocimientos. Podemos pasar así de la pregunta a la elaboración de problemas más complejos que se convierten en *problemas recursos*.
- La pregunta nunca viene dada porque sí, se especifica, mediante su escritura. Fabricar una pregunta supone tomar una decisión.

Este dispositivo se ha desarrollado a través de diferentes etapas, que son sucesivamente:

- Series de preguntas temáticas ordenadas por palabras clave.
- Baterías de preguntas que entrelazan diferentes disciplinas.
- La práctica y el desarrollo de protocolos de debate.
- La transmisión de dichos protocolos a los diferentes actores reunidos en un proyecto.

• *Batería de preguntas en el marco de Disonancias*.

Cada participante dispone de un *carnet de cupones* en el que puede anotar preguntas; estas preguntas recogidas a medida que se van realizando se proyectan en la pantalla de forma simultánea con las presentaciones. Después de cada intervención, se elegirán 3 cupones a sorteo; se harán las preguntas a la persona que interviene en ese momento y ésta responderá empezando por la pregunta que prefiera. El conjunto de preguntas constituye una especie de memoria de sus presentaciones, memoria que reactivaremos mañana tras la experimentación del juego *Encajar lo improbable*.