

## François Deck Disonancias Mintegia, Bilbo, 2007ko azaroaren 20 eta 21

Nire interbentzioak hiru zati ditu:

1. Nire artista egoeraren aurkezpena.
2. Ahalmena eta asmakizunaren arteko harremanaren planteamendua ahalmen artistikoak lokalizatzearen inguruko animaziotik abiatuz.
3. Dispositibo-metodo bi, seminario honetan proposatutakoak.

### 1. *Artista kontsultaria.*

Marrazkiak, eskulturak eta instalazioak markatutako ibilbidea jarraitu eta gero, 1992an *plastizitatea* eta *ikusmena* desberdintzea erabaki nuen. Gaur egun nire lana nondik abiatuta garatzen dudana ikuspuntua aurkezteko, zirriborro azkar bat egingo dut:

- *Arte kontzeptuala.*
- *Jakintzaren ekonomia* moduan bereizitako testuingurua.
- *Rol*/baten garapen terminoetan zehaztutako aktibitatea.

Nire artista egoeraren aurkezpena egiteko, hirurogeigarren hamarkadaren hasieran sortutako *arte kontzeptuala* gogoratuko dut azaletik bada ere. Mugimendu – heterogeneo – honek artearen testuinguruari buruzko arrazoibidea garatzen du. Jokoa daudenak artearen eta bere gainezarpenaren definizio berak dira. Artistak, desberdinak oso, ideia-lehentasuna babesten dute errealizazioaren aurretik. Proposatutako forma generikoen artean, *statements*, *adierazpen*, *protokolo*, *kontratu*, *erabilera moduak*, *joko arauak* etabarrekin egingo dugu topo. Mugimendu honek eragin berezia izan bazuen ere arte garaikidearen esparruan, produkzio fordista jarraitzen zuen eredu ekonomikoaren menpe zegoen gizartearekiko desfaseak ez zuen baimendu proposamen horien integrazioa testuinguru zabalago batean desmaterializatuta. Horrela, gutxika, artearen merkatuaren presiopean, artisten gehiengoa materializatutako formetara itzuli zen.

Gaur egun jakintzaren ekonomia baten hipotesia formulatu dezakegu, bertan aberastasunaren garapena teknologia digitalen eta teknologia intelektualek aldirerako garapenean oinarritzen delarik. Testuinguru horretan, jakintza baliabidea den neurrian aktibitatearen produktua ere bada. Testuinguru berri horrek, artearena aldi berean denak, berarekin dakar, nire ustetan, artearen ohiko ekonomiari buruzko arrazoibideekiko hausnarketa. 60. urteetako artista askoren praktikak kontzeptualki ekonomia orokorraren itxuraldaketa ekarri zuten teknologien aurretik bazihazten neurrian, artearen gaur egungo ekonomia, arte objektuen merkatu espekulazioan oinarritutakoa, atzeratuta doa, nik ikusten dudanez, kulturarekiko eta jakintzaren ekonomia bereak dituen elkartrukerako moduekiko konparaketan. Artearen merkatuak eragindako objektuen logikak, gaur egun den modukoak, legezko formatuen errepikapenera garamatza eta, horren ondorioz, asmakizun estetikoak geldiarazten du. Eskualdaketa berrien esparruan sortzea beharrezkoa eta interesgarria da, arrazoi estetikoetatik zein artistikoetatik begiratuta.

*Nola da posible artearen ekonomia objektuen eskualdaketen menpe egotea, balorearen sortzea zerbitzu sektorerara tokiz aldatu denean?* Zerbitzuetako eremuaren interpretazio artistikoak aukera asko eskaintzen ditu, artearen ekonomia, objektuei mugatuta, ahalbidetzen ez dituenak. Zerbitzuetako ekonomia ereduak, aldiz, *komanditarioak bezera* ordezkatzen duen negoziarako tarteak zabaltea ahalbidetzen du. La noción de *Komanditarioaren* nozioa bezeraena baino konplexuagoa da. Arte objektu baten produktiotik bildumari batek erosteta bereganatzen duen prozesu linealaren ordez, eskabideak kultura, estetika eta helburuak mugiarazteko gai den *negoziaketa tarte* eragiten du. Horrela, eronken konplexutasun handiagoak, kontzepzio prozesuan parte

hartzen duten aktore desberdinak aintzakotzat hartzerakoan, proposamenak aberasten ditu eta sormen prozesuari ate berriak zabaltzen dizkio.

*Rolen* eta euren *plastizitatearen* arazoa, nire ustetan, oinarritzko gaia da erabakiari buruzko edozein planteamendu egiteko eta eskura ditugun askatasun mailak handitzea dakar. Erabakiaren balorea gora doa, hazi egiten da zehaztugabeko munduan. Orientatzeak *arazoak identifikatzearen* beharra dakar, formulazio hori alde aurretik zehaztu gabe dagoenean. Erabakia arazoak zelan planteatzen diren arabera izango da; irtenbide batzuk ahalbidetzen dituzte, beste batzuk eragozten dituzten bitartean. Arazoak lantzeko fasea, beraz, aukera ahalgarri gehiago izateko tarte estrategikoa da. Nik *erabakiaren estetika* deitzen diot fase horretako garapenari.

Kontzeptuen elaborazio testuinguru horretan erabaki nuen, 90. urteen hamarkadako hasieran, artista kontsultariaren papera betetzea. Paper horrek, termino berari atxikia doan aktibitatearen bidez adierazten den moduan, *kontzeptu*, *dispositibo* eta *metodoen* garapena dakar. Kontsultari nozioak elkarrekikotasun bat izendatzen du: *kontsultatua izatea eta batek kontsultatzea*. *Elkarrekiko ikerkuntza batek* garatutako printzipioak aktoreen eta ezagupenen ere aldebereko lekualdaketak eman daitezkeen baimentzen ditu. Metodoen elkarren arteko garapenak bereizten ditu prozesuok, eta euretako ebazpen edo erantzun faseak atzeratzea proposatzen dut, arreta guztia arazoak zalantzan jartzeko eta planteatzeko faseetan ezarriz.

Interbentzioek tailer, seminario, eztabaida publiko edo erdikidetutako proiektuen itxura hartzen dute, iraupen askotarikoak. Proiektuek hiri ikerkuntzari heltzen diote, Pariseko la Chapelle auzoan egindako «*Intersticios Urbanos Temporales*»-en moduan; edo hirigintza agentzia bateko erronka eta praktikak birformulatzen dituzte; edo Grenobleko kultur ekipamendu baten eraberrikuntza lanerako laguntzen dute mandatu publikoko dispositibo batekin, Brest-eko arte zentro baten etorkizunaren inguruko eztabaida publikoen prozesuarekin, elkarrekin baten proiektuari laguntzen dion giza-joko baten elkar-erakuntzarekin edo arte bienaletarako kontsultari paperean, Parisen eta Rennesen, kasu; etab.

## **2. Ahalmenen eta ezgaitasunen elkarrekikotasuna**

Orain, konpetentziaren nozioa gogora ekarri nahiko nuke. Aktibitate artistikoa oso gutxitan definitzen bada ere konpetentzia terminoetan bere esparru barruan, hau da, soziologian partikularki, jakin izan du praktika artistikoen barruan transformazio prozesuan dauden aktibitateen esparru zabalarekin harreman ugariak ezartzea ahalbidetzen dituzten nolakotasunak aurkitzen.

Aktibitate artistikoa konpetentzia terminoetan jakitera ematen dugunean, inter-akzioak indartzen ditugu aktibitateen multzoarekin. Hala ere, ahalmenen eta ezgaitasunen artean muga estuak ezartzea, nire ustez, arazo sortailea da zehaztugabeko mundu garaikidean, hor ezusteko egoerak normaltasunez ematen baitira. Ahalmenaren eta ezgaitasunaren arteko negoziazioa asmakizuneko tarte bat da negoziatioari buruz lehen aipatutakoa onartzen badugu. Artea ezin da laburbildu ahalmenen serie batean, azken horiek oso bitxiak izan daitezkeen arren. Arteaz ahalmenen termino itxietan hitz egiteak artista aditua bihurtuko zukeen, eta hori ziurgabetasunarekin kontraesanean egotea ekarriko luke, azken hau bere aktibitatearen erdian dagoenean eta ahalmenaren edozein nozioari aurre egiteko gai denean. Artista askotan behartuta ikusten da eskuratutako ahalmen batzuk ahaztera ez-jakintzaren eta bere memoriaren birkonfigurazioaren egoera batean kokatzeko. Sormena ez da emango dakiguna neurri batean ez badugu alde batera lagatzen. Ahalmenak eta profesionalitatea trabak izan daitezke proiektuaren inteligentziarako eta bere zabalkunderako, ezgaitasuna berrikuntzarako iturria izan daitekeenean. Ezgaitasuna gauzak beste modu batera egiteko ahalezko espazioa da, ezgaitasuna inguratuz ezusteko emaitzak asmatzeko. Termino artistikoetan, ezgaitasunak ahalmenak bezain interesgarriak dira ezgaitasun horiek galdera bihurtzen direnean. Modu orokorrago batean, krisiak espezializazioaren mugak azaleratzen ditu eta

jakintzaren banaketaren inguruko zalantza sortzen du. Oharpen horri jarraituz, honako ekuazioa idatzi dezakegu: ahalmena = ezgaitasuna. Bestalde, krisia euren bidez adieraztera ematen direnen kasuan, aurrez aipatutako ordenaren ez ikusiaren jakintza nabari zaie. Ezgaitasuna = ahalmena ekuazioa une horretan aurrekoaren osagarria da. Ahalmenen eta ezgaitasunen elkarrekikotasunak baliabideak eta aldaketa indarzten dituen osagai komun bat sorrarazten du.

### **3. Protokolo bi: *gertagaitza onartu eta galderen bateria.***

Orain gogorazi nahiko nuke bihar erabiliko dugun joko-metodo bat eta batzuen eta besteen aurkezpenetan aktibatzea proposatzen dizuedan dispositiboa.

#### **• *Gertagaitza onartu***

*Gertagaitza onartu* jokoak aipatu metodologikoei buruzko gogoetak partekatzea proposatzen du eta berri batzuk idaztea. Hasierako proposamenek, esperimendazio desberdinak direla-eta, parte hartzaile askoren ekarpenaz baliatu dira. «Metodo on baten» ideiarekin kontrastatuz, jokoak honakoak planteatzen ditu: desioak, ikuspuntuak, esperientziak, paperak, ikasketak, ohiturak, estiloak, baliabideak, erremintak, erritmoak, etb. Bihar goizean zehaztuko dizuet joko honetako arauak.

#### **• *Galderen bateria***

Gaur 1995etik hona askotan erabili den *galderen bateria* dispositiboa aktibatzea proposatuko dizue. Galderak nolakotasun asko erakusten dizkigu:

- Galdera bat planteatzeak informazio fluxu batean gida bat ezartzea dakar.
- Itaunketaren moduak egiazkoa eta gezurrezkoa une batez zalantzan jartzea baimentzen du. Galdera nahiago izatea baieztatzea baino esperientziara eta jakintzara zabalik egotea bultzatzen du.
- Galdera hipotesien bidea da eta, horregatik, asmakizunarena.
- Bere kondentsazioari esker, galderak itaunketa serie askotariko antolaketa ahalbidetzen ditu eta, hori dela-eta, datu heterogeneoen gurutzatzea.
- Galderen esandako antolaketa espezifikoak ezaguera batutzaileak dira. Modu horretan, galderatik *baliabide arazoak* bihurtzen diren arazo konplexuagoak lantzerantz pasatu gaitzke.
- Galdera inoiz ez dator etorri behar delako; zehaztu egiten da, bera idazterakoan. Galdera bat fabrikatzeak erabaki bat hartzea dakar berarekin.

Dispositibo hau etapa desberdinak jarraituz garatu da, honako elkarren segidan:

- Galdera tematikoen seriea, hitz gakoei jarraituz ordenatutakoak.
- Diziplina desberdinak elkarlotzen dituzten galdera bateriak.
- Eztabaida protokoloetako praktika eta garapena.
- Aipatutako protokoloen transmisioa proiektu baten bildutako aktore desberdinen artean.

#### **• *Galderen bateria Disonancias-en esparruan.***

Parte hartzaile bakoitzak *kupoien karnet bat* du galderak idazteko nahi badu; galdera horiek, egiten diren neurrian batutakoak, pantailan proiektatzen dira aurkezpenak egiten diren aldiberean. Interbentzio bakoitzaren ostean, 3 kupo aukeratuko dira zozketa bidez; galderak egingo zaizkio une horretan parte hartzen duen lagunari eta honek erantzungo du nahi duen galderatik hasita. Galderen multzoa aurkezpenetako memoria moduko batean bihurtzen da, bihar *Gertagaitza onartu* joko esperimendatu eta gero berpiztuko dugun memorian.