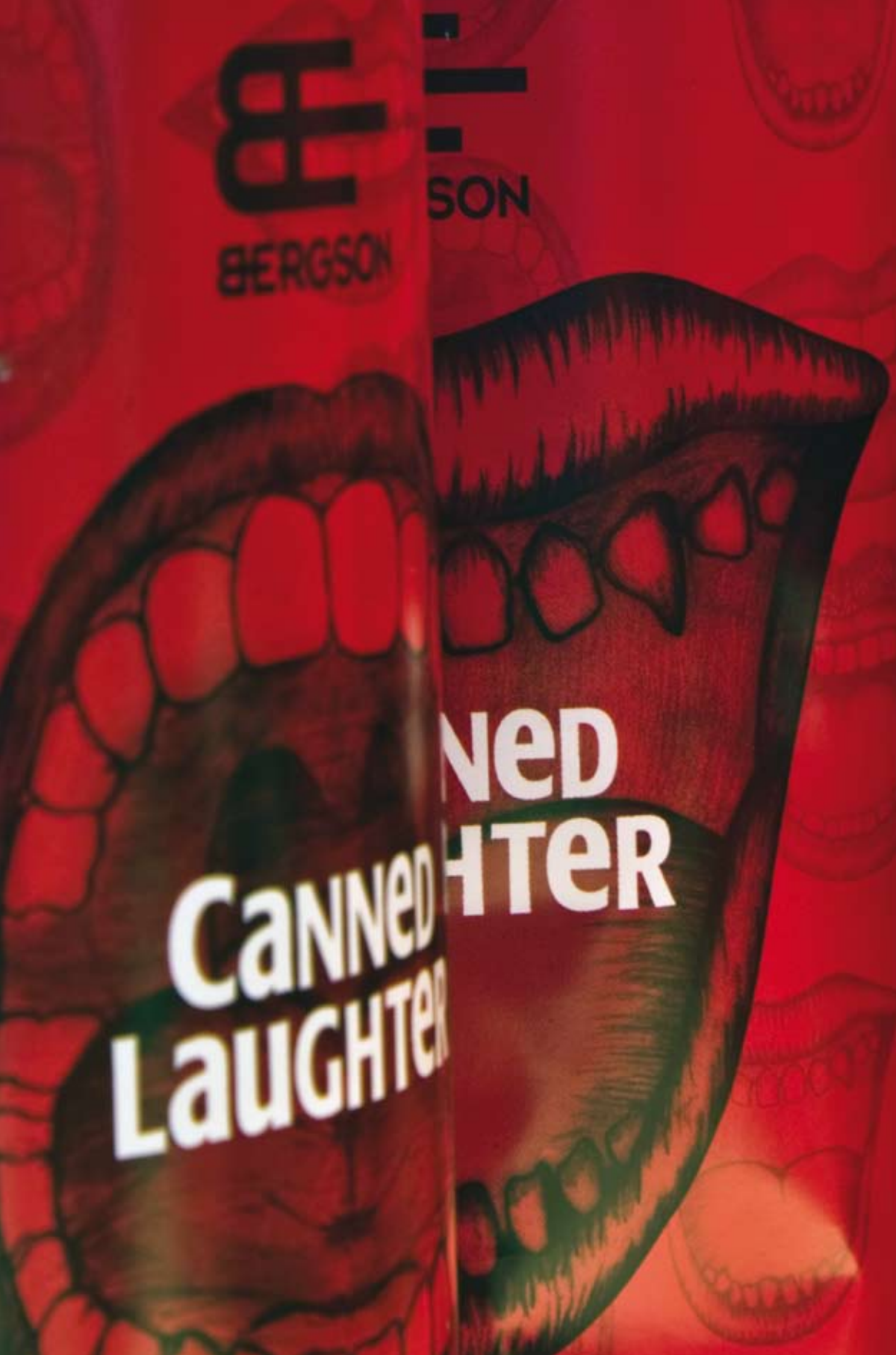


# Apelar al negativo productivo

Por Betti-Sue Hertz

Las instalaciones de video de Yoshua Okón se basan en narrativas improvisadas creadas por el artista y sus colaboradores, en su mayoría intérpretes/agentes<sup>1</sup> dispuestos a participar en un juego de azar social que fácilmente podría salirse de control. Estas obras provocan que los espectadores examinen aspectos de conducta social en el contexto de la nación-estado autoritario y el comportamiento individual dentro de estos sistemas de contención social. Okón ejerce presión sobre los espectadores para que cuestionen sus propias actitudes hacia el poder, la ética y los prejuicios en relación a las clases, el estado y la marginalidad. Al mantener la creencia de que la humanidad tiene a su alcance una compleja red de miedos y deseos, la violencia psicológica comparte el escenario con lo absurdo y la comicidad. Las travesuras relativamente serias que en él se desarrollan se convierten en reacciones de choque por parte del público, a la vez que proporcionan un espacio para reírse de sus propias debilidades. Para lograr una inmediatez de propósito, Okón, artista radicado en la Ciudad de México, a menudo crea obras en o cerca del lugar donde en un principio se exhibieron, estableciendo, de esta manera, una correlación directa entre el mundo cotidiano de determinados subconjuntos sociológicos y la localización de un proyecto.

En México existe una larga historia de producciones culturales y también una rica tradición artística indígena. Asimismo, la ciudad ha demostrado ser un cuerno de la abundancia en cuanto a materiales de origen, influencias e ideas para los artistas de la generación de Okón (1970), incluyendo a Miguel Calderón (1971), Eduardo Abaroa (1968) y a Pablo Vargas Lugo (1968). Artistas un poco mayores, como Gabriel Orozco (1962) y Francis Alÿs (Bélgica, 1959), son reconocidos internacionalmente por su uso de la ciudad como una fuente de producción. La vida de la calle y algunos de los habitantes que circulan en el centro de la Ciudad de México han inspirado y alimentado el quehacer de estos artistas. En algunos casos las relaciones informales que se desarrollan entre las personas y los objetos, así como los eventos y las actividades comerciales que los artistas encuentran en su vida cotidiana, tienen eco en las estrategias artísticas. Para ellos, los contactos con los habitantes de la ciudad, que van más allá de las diferencias extremas de clase, nivel educativo y antecedentes familiares, han llegado a ser reconocidos como actos políticos que tienen cierta resonancia entre la generación anterior de modernistas mexicanos de izquierda, pero desligados de sus mitos y propaganda. Estos sucesores contemporáneos no han inventado una mitología en torno a la convergencia de la cultura europea e indígena, sino que viven en el mundo mestizo que



heredaron y, por ello, reflejan la realidad de la vida cotidiana dentro de una construcción mayor, la de nación-estado y capital internacional y global.

En México, la resonancia de las culturas antiguas, la historia profunda y violenta de los conflictos emblemáticos como el primer encuentro y la época posterior de los conquistadores, la Revolución que ahora cumple 100 años, así como los gobiernos recientes que siguen los modelos neoliberales, constituyen los cimientos de una fuerte identidad nacional y cultural a la que muchos artistas mexicanos acceden y navegan como parte de su proceso artístico. Al igual que en otras grandes ciudades, la informalidad de la cultura de la calle y la espontaneidad de las interacciones que ahí tienen lugar abarcan una variedad de comportamientos, incluidos los actos de generosidad al azar y, por el contrario, los actos que engendran miedo; lo que conlleva una mayor conciencia de las reglas tácitas y un sentido instintivo de lo que es necesario para la seguridad y la supervivencia. La ciudad es un microcosmos urbanizado de las huellas de esta historia, incluso en el plano de la vida cotidiana.

En muchos sentidos, México es una sociedad abierta en comparación con otros países bajo el mismo nivel económico. El entorno urbano se alimenta continuamente por un flujo constante de migración, dando como resultado la formación de una población cosmopolita muy variada. Mientras esta condición ha fomentado una cualidad vibrante y dinámica en las ciudades, también ha engendrado culturas de extremos. Los altos índices de tráfico de drogas han dado al país una reputación de peligrosidad. Sin embargo, para caracterizar la violencia en términos de criminalidad, habría que pasar por alto el meollo del asunto, es decir, que el Gobierno, con su larga historia de relaciones sociales clientelares, políticas fallidas y corrupción ha creado unas condiciones excelentes para la producción de brutalidad en el plano personal y doméstico, así como en la esfera cívica. En esta cultura, la única clase de violencia que no está presente es la que corresponde a la existencia de un ejército fuerte, lo que no quiere decir que escaseen los soldados, pero la situación dista mucho de las culturas militaristas que han dominado muchos otros países de América Latina. Gran parte de la sancionada violencia en contra de la población en general es tolerada por los corruptos gobiernos locales y nacionales que crean las condiciones perfectas para la devaluación humana. En el proyecto artístico de Okón se entabla un diálogo con esta problemática nacional, lo que marca la suya como una producción mexicana, pese a que los tipos de intercambio colectivo que evidencia crean una intersección con patrones sociales observados en otras partes del mundo.

Las peculiaridades de la Ciudad de México se prestan para ser la fuente de las imágenes y del diseño espacial de Okón, que surge de un deseo por exponer trozos de la compleja red de jerarquías sociales que se negocia todos los días. Los comentarios sobre sus videos tempranos, protagonizados por policías que realizan diversas actividades sencillas bajo la dirección del artista, señalan que estas imágenes, basadas en el tiempo, demuestran claramente la contradictoria dinámica de poder que conforma el orden social caótico.<sup>2</sup> Lo que comenzó para él como un intento un tanto peregrino de enfrentar sus propias inquietudes en torno a las relaciones de clase y poder, se convirtió en una expresión audaz de la complejidad de los juegos de poder que se deriva de la ignorancia y la inseguridad, donde la manipulación y

las ganancias económicas van de la mano. En última instancia, en su obra el estado psicológico que corresponde a estar atrapado entre el conocimiento y el miedo logra una posición importante, como un intercambio emocional tumultuoso entre individuos.

Las relaciones de poder subvertidas y los puntos de incomodidad que pueblan sus instalaciones de video, aunque no duplican precisamente los eventos que tienen lugar fuera del marco teatral de su obra, aluden sin duda, de una manera más abstracta, a los incidentes de confusión social que a menudo se dan entre las personas de diferentes subculturas y clases. Por ejemplo, en *Orillese a la orilla* (1999-2000), los policías, que provienen de la clase baja y sólo cuentan con una educación básica —la infantería del gobierno local—, ejercen cierto poder sobre el artista: en uno de los videos, el “poli” amenaza al artista y camarógrafo con su bastón. Incluso teniendo en cuenta que el artista paga a los intérpretes para actuar en su estudio bajo sus instrucciones, en este escenario, ¿quién es más vulnerable? Y ¿quién quedaría más indefenso en caso de surgir una falta de comunicación o problema en la relación?, ¿quién ostenta un poder más convincente? Esta obra expone una lucha entre la violencia de la fuerza bruta y la capacidad, adquirida mediante una educación privilegiada, de manipular con palabras e insinuaciones. Okón retoma esta dinámica en instalaciones de video posteriores, entre ellas, *Bocanegra* (2007) y *Rusos blancos* (2008). Sus obras requieren con cada vez mayor frecuencia un nuevo jugador, un tercer actor en el juego de azar que abre paso a las expectativas sociales. Cada vez más, el espectador mismo se convierte en dicho tercer actor. Aunque este suela ser el caso en el arte de la instalación, el tratamiento que da al fenómeno de estar “dentro” de una obra de arte, ha tenido consecuencias emocionales fundamentales para el espectador, que operan fuertemente a nivel psicológico, fisiológico y político.

La historiadora de arte Claire Bishop ha escrito extensamente sobre la instalación, y, en particular, sobre su auge en las últimas dos décadas. Al escribir acerca de varios proyectos de artistas con sede en Europa, durante la primera mitad de la década de 2000, en los cuales la obra se plantea en contextos políticos locales en conflicto, reconoce la apropiación de la posición de los actores por los artistas como fuente de significado para las obras. Los cuerpos físicos de estos actores/participantes desempeñan un papel de particular importancia en la transmisión de las cuestiones sociopolíticas que tienen relevancia y resonancia para todos los involucrados. Sobre todo, en el caso de las colaboraciones con participantes, los artistas crean obras que exponen las dificultades o contradicciones de las dinámicas económicas, sociales y políticas del lugar, a menudo en relación con el trabajo y la figura de la agencia. A modo de ejemplo, *Risas enlatadas* (2009) se centra en un problema laboral muy común en el contexto mexicano. En este proyecto se deconstruyen los códigos de comunicación de la imagen corporativa, desde el uniforme con el logo hasta la arquitectura del interior de la fábrica. Filmada en Ciudad Juárez, una ciudad del norte de México que comparte frontera con el estado de Texas, Okón creó el simulacro de una fábrica en un tramo donde prevalecían las naves vacías de maquiladoras<sup>3</sup> abandonadas. En ella hizo que unos trabajadores —a todas luces mal pagados— fabricaran latas de risa, un producto multimedia fundamental para los productores de comedias de televisión. Para ello, había contratado a unos trabajadores locales

y las risas de cada uno fueron “orquestadas” en un coro tradicional para recrear carcajadas histéricas, nerviosas, malvadas, y así sucesivamente. Al público de la instalación se le invita a reflexionar sobre los límites de la espontaneidad en relación a esta emoción dentro del discurso de la obra y la lógica serial de la industria manufacturera. Como el artista declara:

La obra surge de mi interés en lo inexplicable que es el humor y sus sutilezas, y también tiene que ver con la imposibilidad de traducir las emociones verdaderas y reproducirlas a través de medios tecnológicos. Me interesa la traducción de la risa sobre todo porque la veo como un “gesto social” que también se relaciona con mi proceso artístico en su sentido más amplio.<sup>4</sup>

Bishop escribe que las “relaciones intersubjetivas no constituían un fin en sí mismas, sino que servían para desplegar un nudo más complejo de preocupaciones relativas al placer, la visibilidad, la participación y las convenciones de interacción social”. Continúa con una reflexión sobre la cambiante relación de los conceptos de autoría en esta nueva configuración de artista/participante/audiencia. “Las mejores prácticas de colaboración de los últimos diez años abordan esta contradicción entre la autonomía y la intervención social, y meditan sobre esta antinomia, tanto en la estructura de la obra como en las condiciones de su recepción”.<sup>5</sup> Okón, al igual que otros artistas de su generación, ha ido incorporando la recepción misma en obras de arte que son también intervenciones sociales enmarcadas dentro de los parámetros del arte de la instalación, sobre todo en situaciones donde el espectador se convierte en participante, ya sea de manera intencional o involuntaria. Esta equiparación de funciones es necesaria para el éxito de gran parte de sus obras producidas entre 2007 y 2009.

Okón aprovecha las condiciones de producción y recepción de manera particularmente perversa, como también hacen otros artistas identificados por Bishop, incluyendo a los británicos Phil Collins y Jeremy Deller y al artista polaco Artur Zmijewski, los cuales rebasan las normas de cortesía al exigir que sus actores y colaboradores realicen actos extremos, vergonzosos o absurdos. El arte de la instalación tiene la ventaja de cambiar la relación entre el objeto de arte y el espectador de forma instantánea e imperceptible, dándole suficiente distancia a uno del otro para insertar al espectador en escenarios contruados, que abordan realidades crudas. Esta estrategia funciona perfectamente para Okón, pues aprovecha estas condiciones al máximo para promover el drama emocional en la obra a través de la inclusión de los miembros de la audiencia como tercer actor. Lo que pasa es que la capacidad de representación se convierte, en parte, en responsabilidad del espectador, y ahora que le corresponde este papel, muchas veces sin saberlo, se da cuenta de que también tiene la obligación de asumir una responsabilidad no buscada, cambiando el papel de espectador por el de actor. Lo más importante es que el contrato que uno asume como espectador, aunque de manera involuntaria, es vinculante, al menos en teoría. Quiero decir, que resulta imposible eludir una relación emocional con la obra una vez que se entra en la instalación. Es en este punto que uno debe tomar algún tipo de responsabilidad por lo que

ve y lo que sabe. Eso no quiere decir que uno deba hacer algo al respecto o tomar alguna acción específica para justificar su posición como espectador responsable. De hecho, en muchos casos, el espectador es irresponsable. Realmente no importa, ya que el juego es otro. Se convierte en un dilema de conciencia frente a la intimidad, la sexualidad, la perversión y la inversión que se desarrolla dentro de la obra. Aunque muchas de las instalaciones aprovechan, sobre todo, el espejismo en el plano fenomenológico, este espejo lacaniano extiende la dislocación y discontinuidad en el espacio liminal en el sentido cinematográfico, que se cierne en algún punto entre la presencia de los documentales y los mecanismos de escape de la ficción dramática. La inestable capacidad de los espectadores por situarse en relación a la obra de arte es desconcertante, porque las posiciones de poder que se confunden en la(s) pantalla(s) dificultan el distanciamiento psicológico, posiblemente por medio de la culpa. El peligro que se trasmite en estas obras depende, en parte, de la vocación realista atribuida al video como medio, que es una de las razones por las cuales los programas de *reality show* han sido tan adictivos. Para estas operaciones comerciales, la gente común, que a menudo no está preparada para los retos que enfrenta como miembro de un elenco construido, acepta participar en un juego ideado para el entretenimiento de los espectadores. Si bien hay algunas similitudes con el proyecto de Okón, la escala y el contexto de sus obras se basan en la estrecha relación espacial entre la pantalla y el público televidente dentro de la esfera relativamente enrarecida del museo o galería. Además, a menudo crea sus proyectos a partir de una invitación de un curador para exponer su obra en un museo o una galería. En la Ciudad de México, procede a socavar las estructuras sociales e identidades icónicas de esa sociedad. En Alemania, se dirige a la función de la distorsión en el juego de la fantasía. En California, revela una versión *laissez faire* del existencialismo.<sup>6</sup>

Lo cierto es que existe una tendencia hacia el sadismo en varias de sus obras, y esta tendencia se debe a la elección —fascinación u obsesión— del artista. Es como si el sadismo estuviera en todas partes y sólo hace falta descubrirlo y exponerlo con toda su fealdad para que los espectadores nos sintamos obligados a afrontar nuestro sentido, ya erosionado, de la ética y la justicia. Se abre así una ventana insólita a diversas formas de depravación que permanecen ocultas a la mirada general. Al artista le fascinan los mecanismos inconscientes que existen en los actos negativos y los insultos.

La obra de Okón comparte algunos atributos con los eventos de resistencia física concebidos por Santiago Sierra (1966), que se presentan también como instalaciones de video de un solo canal, o bien, de audio-video. Sierra, originario de España pero radicado en México desde 1995, es conocido por su “escultura social”, término acuñado por el artista alemán Joseph Beuys (1921-1986). Como escribe el curador Joan Rothfuss, el término “puede definirse como un acto consciente de dar forma, de llevar algún aspecto del entorno, ya sea el sistema político, la economía, o el salón de clases, de un estado caótico a un estado con forma o estructura”.<sup>7</sup> Sin duda, su obra ha influido en el pensamiento de Okón, sobre todo en relación a la sociología y el trabajo. Sierra se centra en los cuerpos físicos de las personas que contrata para participar en sus proyectos. Estos actores pagados también son protagonistas reales del fracaso de las estructuras económicas capitalistas. Sus proyectos dramatizan

los márgenes del valor humano para los que tienen pocas opciones de empleo digno, así como el papel de la desesperación en quienes se ven obligados a tomar decisiones laborales indeseadas. Por ejemplo, en 2000 Sierra creó la obra *Muro de una galería arrancado, inclinado a 60 grados del suelo y sostenido por 5 personas*, para el cual contrató a cinco hombres para sostener una pared temporal durante cuatro horas al día por cinco días. De manera más decidida, el proyecto de Okón se aproxima a esta temática en términos psicológicos, y el dolor empático del espectador tiene menos que ver con la capacidad de carga del cuerpo en relación a la economía humana que con la empatía por los personajes, entre reales y ficticios, cuyas acciones se perciben como vergonzosas, absurdas y carentes de sentido. Aunque Sierra casi siempre se ocupa de cuestiones laborales, esto es sólo una de las esferas sociales en las que se involucra Okón, quien tiene una fascinación, cargada de una intención emocional y psicológica, por las profundas brechas sociales que existen entre los subgrupos, así como por la inserción de lo surreal en las formas realistas.

En un principio, su cinematografía era bastante elemental, pues constaba de una serie de preguntas o directivas que a continuación se exponían ante la cámara. Aunque sus primeros videos fueron estructurados como simples documentos con algún intercambio verbal entre el artista y el actor, en los últimos años las obras se han vuelto más complejas, tanto en su concepción como en su ejecución. Sus instalaciones más recientes incluyen varias cámaras, efectos de edición que abarcan más de una pantalla, una planificación coordinada y elementos producidos por otros, como el video promocional de *Risas enlatadas* (2009). En el caso de *Rusos blancos* (2008), el proceso incluyó reuniones y ensayos antes del rodaje final que se llevó a cabo como parte de un evento mayor. Además, la edición se emplea de forma más activa para convertir las imágenes en bruto en una estructura reconocible con una cuasi-narrativa, que permite una relación porosa entre las acciones que se desarrollan en pantalla y las que ocurren dentro del espacio de la instalación. En *Bocanegra* (2007), colabora con un grupo de simpatizantes y aficionados del Tercer Reich. Para ello, tuvo que pasar bastante tiempo con ellos antes de convencerlos a participar en su proyecto. Como resultado, sus miembros se sintieron lo suficientemente cómodos para desempeñar sus papeles y encarnar sus fantasías delante de la cámara, incluyendo su fascinación con la filosofía y parafernalia del Tercer Reich, así como una obsesión con los principios de su política repugnante. Dos de los videos, *La reunión* —que retrata una conversación durante una cena— y *Paseo por el parque* —en el que los neo-nazi desfilan por la ciudad en uniformes del Tercer Reich, con las insignias y banderas correspondientes—, fueron desarrollados para el video por los mismos artistas y actores. Estas escenas son, al mismo tiempo, detestables y cómicas en tanto que lo absurdo y la lógica torcida desnudan la ineficacia del grupo y lo ridículo de sus esfuerzos. Sin embargo, el espectador se ve obligado a afrontar sus sentimientos acerca de ellos. ¿Son inofensivos o peligrosos? Nos hallamos ante la retórica patética del grupo, llena de contradicciones y conclusiones ilógicas. *La película*, una de las cuatro partes de la instalación, fue concebida y filmada en su totalidad por los miembros del grupo y luego editada por Okón siguiendo el guión escrito por ellos. En esta parte se refleja la ambivalencia del grupo hacia el artista, pues dudaban de que los representara de manera justa. A raíz

de estos sentimientos, exigieron recuperar el control sobre la forma en que estaban siendo retratados. Irónicamente, sus esfuerzos son el componente más demoledor de la instalación, que además de exhibir su depravación y bufonería, ya dentro de la configuración espacial de la instalación, arroja una luz sobre todo el proyecto.

En algunas de las instalaciones, *Coyotería* (2003) y *Rusos blancos* incluidas, se abordan las contradicciones que atosigan al mundo del arte, del que él forma parte, como una esfera que no está exenta ni de sus propias y profundas contradicciones, ni de una relación problemática con la ética, la intimidación, el encasillamiento y el elitismo. A menudo, se inserta en sus videos a través de su presencia en el cuadro o como voz en *off* en su papel de director. En las obras que delatan la visión estrecha, cegata e inconsciente del mundo del arte, y que admiten la posición privilegiada necesaria para exponer a una sociedad corrupta, Okón crea situaciones que plantean los enigmas ocultos de la ética. Con *Coyotería*, se apropia de una obra de Joseph Beuys de 1974 titulada *I Like America and America Likes Me (Me gusta Estados Unidos y a Estados Unidos le gusto yo)*, realizada en la Galería René Block de Nueva York, donde vivió con un coyote durante una semana. Para Beuys, el coyote representa la espiritualidad de los nativos americanos. En México, el término “coyote” se emplea para designar a los contrabandistas que son contratados para ayudar a los inmigrantes indocumentados a cruzar las fronteras nacionales, en especial la de México-Estados Unidos. En el *performance* y video de Okón se presenta un coyote real (persona) que actúa en la galería como un coyote (animal) y es insultado por el artista, quien aparece envuelto en una manta, con un báculo chamánico y un ejemplar del *Wall Street Journal*.

Las relaciones de poder en torno a cuestiones de conciencia son particularmente complicadas en muchas de las escenas representadas en sus instalaciones de video, cuya intención es subrayar algunos aspectos importantes de esta dinámica, que podría interpretarse como perversa o manipuladora. ¿Quién ostenta el poder y quién es la víctima? O bien, ¿existen capas de poder y victimización que se dan de manera simultánea, y cómo se desarrollan en esta obra dentro de la dinámica de la intimidación? Si visualizamos el Estado como una figura intimidatoria para la población, entonces todos sus ciudadanos comparten la condición de víctima. Roddey Reid, teórico cultural, explica:

A este respecto, se observa con frecuencia que los agresores, cuando son criticados o frustrados, se apresuran a presentarse como víctimas inocentes, y también sabemos que las víctimas suelen convertirse en victimarios. [...] La intimidación se vuelve exitosa, en parte, porque expresa de manera violenta su suprema indiferencia hacia cualquier tipo de límite social, psicológico o ético. No se le prohíbe nada y nada le es sagrado. Se esfuerza por inculcar en sus víctimas, tanto las reales como las potenciales, su naturaleza literalmente *ilimitada* que supera la lógica y todas las fantasías posibles.<sup>8</sup>

Cuando Okón identifica a los individuos y las comunidades de personas con quienes le gustaría colaborar —entre ellos, un grupo de admiradores del Tercer Reich en la Ciudad de México; un guardia de museo en el Städtische Kunsthalle de Múnich; los habitantes de un

pequeño pueblo en el desierto del sur de California; unos *hippies* viejos asentados de manera permanente en la playa de Venice, California; los habitantes de la ciudad fronteriza mexicana de Ciudad Juárez— busca que participen en un escenario que se construye sobre la base de sus vidas y actividades normales. Aunque lo inspira su deseo por crear una instalación de video que hable de algunos aspectos centrales de la vida de estos trabajadores “temporales”, en un plano más profundo, es como un novelista, pues utiliza las vidas ajenas para sondear su propia vulnerabilidad, lo que le permite sentir y vivir dentro de la problemática de la producción. Ahora bien, ¿cómo es que utiliza y abusa de su posición de poder? Los actores, cuyas vidas se ven reflejadas en la obra de arte, son cómplices del director de la obra en la exposición de las contradicciones entre sus propias vidas y las ficciones creadas por aquél. A través de la actuación, la vida diaria se sitúa en nuevas posiciones precarias en términos de los estados de empoderamiento. Al terminarse el proyecto, ¿los actores se quedan con una nueva conciencia de sí mismos? ¿Es ésta una cuestión que debe permanecer dentro del marco de la propia obra? ¿Puede representarse una meta-narrativa de la dinámica de poder a través de estos micro-juegos? En cierto sentido, el proyecto de Okón es una distorsión o tal vez una exageración de las prácticas habituales del cine documental, donde los sujetos deben firmar unos formularios de autorización y a continuación se les hacen preguntas o son filmados en el mismo lugar, al estilo del *cinéma vérité*. En algunos casos, tienen un cierto poder de control sobre el resultado de la filmación, pero, en otros, son manipulados por el cineasta para lograr una perspectiva determinada. Hasta ahí la comparación, pues Okón no tiene la menor intención de mostrar un fragmento de la realidad en sus obras, sino que busca crear un escenario paralelo que se halla cerca de la ficción y también de la realidad objetiva: un compuesto —y a la vez no— de ambos. Su afán es lograr algo que perturba las relaciones normales entre el director y actor. Si bien las relaciones simbióticas entre el director, actor y espectador constituyen un aspecto estable de la obra, la manera en que estas relaciones se desarrollan es única y determinada por la motivación central de cada uno de los proyectos: la intimidación, la disociación, la complicidad o la exposición.

A esto hay que sumarle una atención a las emociones negativas con expresiones de duda, desaliento, irritación, envidia o confusión en el actor/sujeto. Más recientemente, con la transición de Okón hacia la recepción de la audiencia como un componente central de la obra, estas emociones negativas aparecen tanto en la pantalla como dentro de la galería. Sin embargo, tanto el actor como el público pudieron haber tenido emociones provocadas por obras anteriores, por ejemplo, cuando el policía agrede al artista, o incluso más tarde, cuando la paranoia se convierte en un factor tan importante en la relación del artista con el grupo de neo-nazis que duda de su capacidad para presentarlo de manera objetiva. La paranoia se intensifica cuando el grupo se entera de que el artista es judío, lo cual a su vez amplifica el conflicto interno acerca de sus motivos e incluso suscita un debate entre los miembros sobre sus razones por participar en el proyecto. Las diferentes posiciones dentro de la sociedad y las cuestiones de clase también conducen a la envidia y a la duda. Así, aunque haya razones por las cuales las tensiones surgen en el proceso de creación de la obra, en muchos casos se exponen como parte del contenido de la misma.

*Rusos blancos* se centra en la familia Akien y sus amistades, que viven en la remota comunidad de Wonder Valley, en el Desierto Alto del sur de California, a unas dos horas de Los Ángeles en coche, donde han desarrollado una micro cultura social única. La comunidad se compone de casas dispersas sin agua potable, en lotes de cinco acres conectados entre sí por caminos de terracería. El título de la obra se refiere a la bebida alcohólica predilecta de Diana Akien. Filmado durante el High Desert Test Sites de 2008, un festival de arte anual de obras temporales,<sup>9</sup> el video muestra el deseo de Okón por lograr una mayor reflexión sociológica, y muestra un “ensayo” elaborado a partir de un guión informal desarrollado por el artista en colaboración con los actores. La familia y sus amistades tomaron la decisión de crear un “drama familiar”, donde el público del festival de arte sería invitado a “observar” el ensayo en directo. Las acciones dramáticas tienen lugar de forma intermitente, con intervalos de veinte minutos. Para la instalación, la audiencia entra en una estructura que reproduce los elementos de una casa sencilla de esta comunidad. En monitores de video suspendidos, a la vista de tres cámaras estáticas que capturan imágenes de forma simultánea, se transmiten imágenes de los actores y el público. En una de las escenas más notables, los miembros de la familia gritan; en otra, un perro orina sobre la alfombra de la sala. En algún momento, Roger, uno de los actores masculinos, apunta a Yoshua y dice “Vete a la mierda tú también. Adiós. ¡Fum! Renuncio. Adiós. Piérdete. Lo digo en serio, lárgate”. Aunque apunta a Yoshua, también ordena que todos los visitantes presentes en la casa se marchen. Este tipo de revuelta refleja la presión que ejerce sobre sus actores. El voyerismo cruzado entre los dos grupos —los habitantes de Wonder Valley y los acólitos del mundo del arte— es una muestra de las presiones sociales que afectan a los individuos en cada uno de los subgrupos. Al exigir que Yoshua y sus “amigos” del mundo del arte salgan de la casa, Roger actúa de manera impulsiva, exteriorizando sus sentimientos y temores acerca de su contrato con el artista. Es en ese momento cuando se expresa haciendo uso del poder primitivo del desierto. Al utilizar ese medio que le permite gobernar a los demás, encarna los sentimientos de conflicto y confusión que están flotando por toda la casa. A primera vista, parece que el control y el poder se extienden, en un estado mutable y maleable, más allá de la dicotomía de los subgrupos. Sin embargo, esta ilusión de control se encuentra sometida al artista, que ha construido conscientemente una situación que permite una amplia gama de comportamientos, reacciones y exigencias. De sus actores logra los mejores resultados al incorporarlos en un juego de papeles que respeta un orden social considerado sospechoso.

Okón opta con frecuencia por colaborar con aquéllos que se sienten marginados de un modo u otro y, por ello, o ya están desilusionados o no encajan en los esquemas sociales normales. Los artistas siempre han representado la marginalidad social como una manera de representar su propio sentido de disconformidad. Okón encuentra mecanismos para eludir lo previsible, muchas veces eligiendo el trabajo con grupos totalmente ajenos a su propia esfera social, y a pesar de ello se siente vinculado con ellos a causa de su otredad. Los actores que aparecen en videos suyos como *New Décor* (2001) y *Hausmeister* (2008) presentan conductas agresivas o embarazosas que despiertan respuestas viscerales en sus audiencias. En su libro *Ugly Feelings*, la teórica cultural Sianne Ngai descomprime

una gama de sentimientos no catárticos con un enfoque tanto en la “estética de las emociones negativas” como en los “vacíos afectivos e ilegibilidades, sentimientos disfóricos, y otros sitios de negatividad emocional en la literatura, el cine y los escritos teóricos, con el fin de explorar situaciones igualmente ambivalentes de agencia suspendida”.<sup>10</sup> Lo relevante de este libro es la forma en que Ngai ha encontrado valor en descripciones narrativas de emociones tales como la paranoia y la envidia, así como la “estuplidad”, término acuñado por la autora que corresponde a una combinación de aburrimiento y estupor. Ngai es muy sensible a la manera en la que el capitalismo da forma a la política, y también sugiere que estas emociones menores —en lugar de otras más enérgicas, como el odio, los celos y el miedo— corresponden a un espacio sentimental que ha recibido menos atención porque es más difícil de identificar, o bien, debido a la ambivalencia turbia que lo rodea. Al mismo tiempo, ya que estos sentimientos se asocian con el dolor o el desagrado, quiere “revindicar varios de estos efectos negativos para fines de su productividad crítica”.<sup>11</sup> Lo interesante aquí es su presencia en las artes narrativas, lo que revela una brecha entre las conductas supuestamente normales y aquellas que se consideran incómodas. Analiza las representaciones de personajes literarios enfadados, así como el desagrado que sienten los lectores cuando se enfrentan a personajes cuyo comportamiento se desvía de los guiones habituales —que a su vez se basan en las costumbres sociales—, etc. Por ejemplo, en un análisis extenso de la novela *Quicksand*, escrita en 1928 por Nella Larsen, el personaje Helga Crane, una maestra de raza mixta criada en un barrio negro por una madre blanca, responde al racismo de una manera que probablemente exaspere al lector, pues elude la emoción más evidente, que es la ira o el desprecio por el odio racial, y en su lugar siente emociones más ambiguas como la aversión al olor de la comida, así como una irritabilidad física por el humo en el vagón “negro” de un tren en movimiento. Ngai escribe: “Es más, es probable que su fastidio llegue a fastidiar al lector”.<sup>12</sup> Y explica:

Así, si existen grietas o rupturas en la narrativa de *Quicksand* que provocan en el lector una sensación de incomodidad, son rupturas que funcionan como una irrupción de la contradicción en el plano sentimental; son claros indicios de la ecuación que existe entre cuestiones raciales y cuestiones con el cuerpo afroamericano en la cultura estadounidense.<sup>13</sup>

Estas observaciones son de gran utilidad a la hora de considerar la obra de Okón. Incluso en el caso de las instalaciones de video, donde este tipo de sentimiento es un poco menos obvio, como ocurre en *Rusos blancos*, la “estuplidad” es recurrente. Dentro de la artificialidad de las escenas sin guión, el coro de gritos repentinos rompe el aburrimiento que provoca estar sentados en la sala simplemente pasando el rato. Los adeptos al mundo del arte se muestran un tanto perplejos ante su propia inserción en la escena cinematográfica; es notable su falta de curiosidad, aun cuando no llega precisamente al aburrimiento. Lo cierto es que la paranoia desempeña una función importante en *Bocanegra* en diálogos como el siguiente:

Los oaxaqueños eran arios. Si te separas y produces una raza mejor, eres ario. ¿Qué los judíos eran arios? La mayoría, pues se casan entre sí. ¡No! Mira, lo dice claramente en uno de los discursos del Führer. Siempre y cuando no cometes el error de mezclar tu sangre con una sangre inferior, eres ario.

En un momento dado del video, uno de los actores afirma: “Ya no estoy actuando”.

**Betti-Sue Hertz** es directora de artes visuales en el Yerba Buena Center for the Arts (YBCA) desde diciembre de 2009. Ha organizado las exposiciones *Wallworks* (2009) y *Renee Green: Endless Dreams and Time-Based Streams* (2010). De 2000 a 2008 fue comisaria de arte contemporáneo en el San Diego Museum of Art (SDMA) donde se encargó de la producción de varias exposiciones importantes y catálogos, incluyendo *Eleanor Antin: Historical Takes* (2008); *Animated Painting* (2007); *Transmission: The Art of Matta and Gordon Matta-Clark* (2006); *Past in Reverse: Contemporary Art of East Asia* (2004), por la que recibió el Premio de Exposiciones Emily Hall Tremain; y *Axis Mexico: Common Objects and Cosmopolitan Actions* (2002).

---

1 Para más información sobre el concepto del intérprete/agente, véase la entrevista de Julia Austin con Claire Bishop, “Trauma, Antagonism and the Bodies of Others: a dialogue on delegated performance” en *Performance Paradigm 5.1: After Effects: Performing the ends of memory*, mayo de 2009. Disponible en <http://www.performanceparadigm.net/category/journal/issue-5.1/>.

2 Véase Gabriel Pérez-Barreiro, “Yoshua Okón: Orillese a la orilla” en *Curator’s Notes: Fishing in International Waters: New Acquisitions from the Latin American Collection*, folleto, Blanton Museum of Art, 2004 y Dávila-Villa, Úrsula, “Yoshua Okón: The Psychology of Power”, en *Yoshua Okón—SUBTITLE 1997-2007*, catálogo de la exhibición, München Städtische Kunsthalle, 2008.

3 En México, las maquiladoras son fábricas operadas por empresas transnacionales que importan materiales y equipos libres de impuestos y aranceles para ensamblar o fabricar un producto terminado y luego reexportarlo, normalmente al país de origen.

4 Véase el boletín de prensa para la presentación de *Risas enlatadas* en <http://www.viafarini.org/english/shows/okon.html>.

5 Claire Bishop, “The Social Turn: Collaboration and its Discontents” en *Artforum*, febrero de 2006, pág. 182.

6 Un ejemplo es *Gaza Stripper* (2006), un *performance* en el Museo de Arte Contemporáneo de Herzliya, Israel y *Rusos blancos* (2008), creado para la Bienal de California en el Museo de Arte del Condado de Orange.

7 Joan Rothfuss, “Creativity” en *Beuys/Logos*, un hiperensayo de Julio Luchenbach, Walker Art Center, Minneapolis, <http://www.walkerart.org/archive/1/A843698FB2232A536167.htm>

8 Roddey Reid, “The American Culture of Public Bullying” en *Black Renaissance Noire*, vol. 9, nn. 2-3 (Fall-Winter 2009-10), pág. 184.

9 High Desert Test Sites fue fundado y organizado por la artista Andrea Zittel e inaugurado en 2002. *Rusos blancos* fue creada por invitación para que Okón participara en la Bienal de California 2008.

10 Sianne Ngai, *Ugly Feelings*, Cambridge, Mass.: Harvard University Press, 2005, pág. 1.

11 *Ibid.*, pág. 3

12 *Ibid.*, pág. 187

13 *Ibid.*, pág. 207