



Universidad Andrés Bello  
Facultad de Arquitectura y Diseño  
Escuela de Arquitectura  
Santiago

# CARTOGRAFIAS URBANAS

Profesor: **JOSÉ LUIS LLANO LOYOLA**

Ayudante: **PATRICIO DE STEFANI**

**UNAB**  
Santiago

---

## ESTRATEGIAS DEL DIBUJO EN EL ARTE CONTEMPORANEO

Ed. Cátedra  
Madrid 2006

**Cap. XVI**  
**El mapa es el territorio. Sobre el trabajo de Matt Mullican y Thomas Byle**  
Dora García  
**(553 a 593 pp.)**

**Este material bibliográfico solo tiene fines docentes**  
**AGOSTO 2009**

JUAN JOSÉ GÓMEZ MOLINA (COORD.)

ESTRATEGIAS  
DEL  
**DIBUJO**  
EN EL ARTE CONTEMPORÁNEO



CÁTEDRA

## CAPÍTULO XVI

# El mapa es el territorio. Sobre el trabajo de Matt Mullican y Thomas Bayrle

DORA GARCÍA

1. La noción de dibujo que ha de manejarse en este texto es un concepto amplio, que engloba desde luego obras bidimensionales sobre papel, pero también collages, fotocopias, recortes, frottages, obras sobre bastidor, banderas, signos luminosos, películas de animación y animaciones por ordenador.

La mentalidad común a todos estos medios es, en el caso de estos dos artistas, la idea de dibujo como representación gráfica de una entidad invisible, abstracta y extremadamente compleja, cuya existencia sucede, parcialmente, por el hecho de haber sido representada. El dibujo es el descubrimiento de algo que ya estaba, pero cuya definición ha sido dada en y por el dibujo. En un cierto sentido, los artistas a los que me refiero trabajan como cartógrafos, recorriendo los límites de una entidad desconocida hasta entonces cuya geografía se afanan en explorar, comprender, representar y transmitir. Esta entidad ha sido creada en parte por ellos mismos, que han construido una forma a partir de una sospecha vaga e informe de la existencia y características de ese nuevo territorio. No existe referente externo directo; en ese mundo creado, el mapa es el territorio.

2. ¿Por qué las animaciones por ordenador, performances, películas de Mullican y/o Bayrle deberían considerarse del mismo modo que sus dibujos? Las obras de ambos parten de un deseo, de un deseo testarudo y casi infantil: Mullican quería andar por sus dibujos; Bayrle quería traspasar un punto para llegar a otros mundos, en un círculo continuo. El ordenador (que ha sido precedido por intentos con performances o películas) no es para ellos más que un lápiz sofisticado que les ha permitido realizar un deseo presente en cada una de sus obras, desde los primeros dibujos.

3. Mullican y Bayrle han utilizado, en un momento determinado de su obra, y como representación final del trabajo realizado hasta entonces, la imagen de la ciudad. En ambos casos, y con todas las diferencias que existen entre ellos, su ciudad no es la representación de una ciudad particular ni ideal, sino la ciudad como símbolo o metáfora de una entidad compleja y abstracta, que podría definirse, en el caso de Mullican, como la construcción de la idea de *mundo*, y en el de Bayrle, como el círculo perfecto de la comunicación.



4. Los mapas construidos por estos dos artistas comparten la estructura común de una circularidad perfecta. En el caso de Mullican, el artista realiza un dibujo para luego habitarlo y observarse a sí mismo dentro del dibujo, habitándolo. En el caso de Bayrle, cada uno de sus trabajos se divide en infinitos puntos, y todos y cada uno de estos puntos nos conducen a todos sus trabajos, en un *zoom* eterno.

## MULLICAN

El mapa del mundo de Mullican es un paradigma de lo real. Cada una de las obras se integra en un complejo sistema simbólico, cuyo significado deriva a su vez de otros símbolos anteriores. El sistema simbólico de Mullican se construye a sí mismo, intentando trazar un mapa del mundo, sin intentar representarlo, del mismo modo que opera el lenguaje verbal. Los símbolos de Mullican no son unívocos, sino que representan varias realidades dentro de un mismo campo de significados, del mismo modo que un lenguaje verbal complejo.

El mapa del mundo de Mullican no adquiere su consistencia del mismo modo que lo haría un discurso racional o científico (cotejándose con lo real), sino que su consistencia viene de la coherencia interna de sus imágenes. Y estas imágenes no son ilustraciones, sino que las imágenes son el mapa (el mapa *es* el territorio).

En el sistema de Mullican, la equivalencia entre *ser* y *representar* se produce constantemente.

El mapa de Mullican se compone de los siguientes elementos: dibujos, esculturas, banderas, signos luminosos, performances, obras por ordenador.

La fuente del vocabulario simbólico de Mullican tiene dos centros: sus dibujos y sus performances, que a menudo proceden los unos de las otras, y viceversa.

Las performances se relacionan con los dibujos en dos sentidos:

—Bien los dibujos se interpretan, se dotan de contenido, al ser integrados como «motivo» de la performances (ilustración núm. 1):

En 1975 hice un dibujo de las puertas del Infierno, que no era sino un pequeño agujero en el suelo, como un corte, bastante pequeño. Durante la performance yo me sentaba enfrente del dibujo y proyectaba mi mente en el dibujo, *intentando demostrar el hecho de participar dentro de una realidad representada*, frente a un público. De modo que entraba y me caía en el dibujo, y el agujero resultó tener una anchura de una milla y media. Yo no estaba realmente en el suelo, sino flotando en el aire y descendía paulatinamente. Todo el paisaje, todo era rojo, sombras rojizas, una imagen mucho más dramática de lo que me había imaginado en un principio. Así que ahí estaba yo, cayéndome dentro de un enorme cráter, y describí al público cómo aterricé justo al borde del cráter. Sobre la piedra había un círculo perfecto. Puse mi pie sobre ese círculo, que empezó a resbalar y yo empecé a resbalar hacia abajo dentro de ese círculo, como se resbala uno en una superficie deslizante. Empecé a caer cada vez más deprisa, como en una especie de molinillo. Mi cuerpo ya no era mi cuerpo. Se estaba deshaciendo en huesos y sangre e intestinos y todos los líquidos corporales. Continué cayendo hasta que ya no quedó nada de mí. Olí a carne quemada y seguía teniendo esa sensación de caer muy deprisa. Finalmente esa especie de trituradora acabó su trabajo y ya no quedaba nada de mí. Yo continuaba estando dentro del dibujo, así que debía estar en alguna parte pero simbólicamente mi cuerpo ya no estaba allí. Era una especie de punto cayendo a través del cielo, muy deprisa, vacío. Y también estaban estas piedras inmensas, del tamaño de una habita-

ción grande. Flotaban por ahí y yo pasaba entre ellas volando y entonces apareció una gran cuchilla que se colocó entre mis piernas y me cortó en dos. Caí al suelo y cuando lo toqué era blando. Lo traspasé, pero ya no era muy real (conferencia de Matt Mullican en el Gemeentemuseum, La Haya, 1986, editada en Matt Mullican, *Talk around a Picture of a Cosmology*, Kunst & Museum Journaal, vol. 2, núm. 4, Amsterdam, 1991).

—Bien los dibujos se realizan durante una performance o a partir de una imagen aparecida en una de las performances.

En este sentido podríamos citar la performance *Saliendo de la estación Central* (*On my way from the Central Station*, Bruselas, 1996, serie de performances *Matt Mullican under Hypnosis*, Roomade Productions). Durante esta sesión un hipnotizador sugiere a Mullican que reviva los pensamientos que cruzaron su mente al salir de la estación Central. Mullican lo hace, canturreando como lo hizo «al salir de la estación Central», mientras dibuja con cinta adhesiva un cuadrado sobre el suelo, dentro del cual se generará un *lugar*.

Estos *lugares* que Mullican construye durante las performances son lugares de representación, con una referencia física mínima (la cinta adhesiva sobre el suelo), pero capaces de generar vastos espacios mentales:

Nancy Doll: Usted ha estado utilizando el proceso de la hipnosis durante muchos años ya...

Matt Mullican: Sí, pero nunca lo he utilizado de la misma manera. Antes, me hacía hipnotizar para recrear una edad distinta u otra persona, pero en el trabajo más reciente la cuestión central es la de sugerencia, la idea de sugestión en hipnosis. Por ejemplo, si dibujo un cuadrado con tiza sobre el suelo y me coloco dentro de este cuadrado, y entonces el hipnotizador dice que un cierto estado emocional está dentro de ese cuadrado, cuando me encuentro dentro de ese cuadrado *tengo* ese sentimiento, esa emoción que ha sido sugerida. De modo que el cuadrado se ha convertido en una Arquitectura de la Emoción, lo que tiene mucho que ver con la idea de la realidad virtual, o la simulación de un espacio. Así, por ejemplo, el hipnotizador podría decir que dentro de ese cuadrado voy a sentirme enamorado y maravillosamente bien. O podría decir que voy a sentir miedo de ser herido, y no de un modo abstracto, sino físico, como en la sala de espera del dentista, como cuando tenía catorce años y tenía una caries monstruosa y aún no había novocaína. De modo que, dentro de ese cuadrado, no sólo voy a tener dolor de muelas, sino que voy a estar paralizado de terror pensando en lo que me espera.

ND: Y eso va a ser una serie de performances.

MM: Sí, exactamente. Será una serie de performances que tienen mucho que ver con la idea de realidad virtual y con la noción de espacio físico y arquitectura. Es como si el aspecto emocional de una habitación determinada fuera destilado y la habitación ya no existe físicamente, pero es sugerida a través de la hipnosis. Para mí, esto es nuevo y muy interesante (Nancy Doll, *Interview with Matt Mullican*, Santa Bárbara, Santa Barbara Museum of Art, 1992).

Mullican dibuja estos lugares, con la tiza o la cinta adhesiva sobre el suelo. En el caso de *On my way from the Central Station* pedirá, una vez dentro del *lugar*, un cuaderno de dibujo donde trazará, en estado hipnótico, una serie de símbolos: una cruz, un círculo, un cuadrado dividido en cuatro. Todos estos símbolos reaparecerán en trabajos posteriores, representando situaciones urbanas dentro de su *City Project*, o lugares dentro de las *Cosmologías*.



A través de las performances los dibujos de Mullican se convierten en lugares reales, al menos en el sentido de los «topoi» —«un lugar común literario o filosófico» (Ronald Paulson, *Emblem and Expression*, Londres, Thames and Hudson, 1979)— es decir, lugares de la representación.

Mullican repite siempre, al hablar de sus performances, la frase «entrar en la imagen», «proyectarse en el dibujo», y lo dice en un sentido literal. En sus performances, Mullican quiere situarse en la frontera de dos espacios, ser capaz de definir ambos a la vez y a la vez desde dentro y desde fuera. No podemos evitar pensar en aquellas figuras de cómic, como *Betty Boop*, que eran capaces de salir de su viñeta para quejarse a su dibujante, o *Little Nemo in Slumberland*, personaje cuyas aventuras transcurrían en sus propios sueños, acabándose cada historieta cuando se despertaba al caerse indefectiblemente de la cama (imágenes de las que, por otra parte, Mullican es un coleccionista entusiasta).

«Es como si hubiéramos abandonado el primer estado (el de la consciencia) no para dormir, sino para explorar un área que no está ni aquí ni allí» (Michael Tarantino, *Ni Aquí ni Allí*, en el catálogo Matt Mullican, Valencia, IVAM, 1995).

Las performances dan un valor simbólico casi visionario a los dibujos. Los dibujos de Matt Mullican representan «topoi», lugares arquetípicos, del mismo modo que sus performances representan momentos arquetípicos, parabólicos, ejemplares o míticos: Viaje al Cielo o al Infierno, El Alma dejando el Cuerpo en el momento de la Muerte. En otras performances Mullican «vive» las vidas de otros: un niño, un ejecutivo, una mujer. O bien «penetra» en los mundos de otros: los cuadros de Brueghel, los grabados de Piranesi.

Los dibujos y las performances de Mullican habitan el lugar que Mullican define como «Símbolo»: «El símbolo del hombre. Es todos los hombres y no un hombre concreto.»

Quando hipnotizas a alguien y le sugieres que se convierta en un perro o una bruja, no se convierten en cualquier perro o cualquier bruja, sino verdaderamente en EL perro y LA bruja. No existen retratos sutiles bajo hipnosis, todo el mundo sobre-actúa (Michael Tarantino, *Interview Matt Mullican and Michael Tarantino*, Cambridge, Massachusetts, MIT Visual Arts Center, 1990).

Pero hay algo más en esta relación dibujos-performances. Mullican siempre insiste en que se comprenda la idea de hipnosis, para comprender el sentido de sus performances.

*Hipnosis* es un estado especial de la consciencia, similar en algunos aspectos al sueño, en el que el sujeto es extremadamente sugestionable, de modo que, ante la sugestión hecha por el hipnotizador de estar en una situación determinada, el hipnotizado realmente *está* en esa situación. Las sugestiones hechas por el hipnotizador se convierten para él en acontecimientos objetivos.

Pero a la vez, el hipnotizado permanece despierto, siendo plenamente consciente de lo que ocurre a su alrededor en un tiempo real. En sus performances bajo hipnosis, Mullican está a la vez dentro y fuera del dibujo, al otro lado y a este lado del espejo, es objeto y sujeto, actor y espectador.

... desde las actuaciones (performances) en las que el artista se relaciona con su propio cuerpo y su persona en una posición de alteridad para *introducirse* en la imagen (B. Mari, *¿Qué está pensando este hombre?*, en el catálogo Matt Mullican, Valencia, IVAM, 1995).

Esta misma actitud se extiende a sus dibujos. Al hablar de sus primeros dibujos, Mullican explica:

En cierto sentido es como traspasar un espejo. Cuando miras un espejo, lo que haces es analizar su superficie una y otra vez. Miras un cristal, o la tintura del espejo, no aquello que se refleja. Cuando traspasas el espejo, comienzas verdaderamente a analizar la imagen. Empiezas a analizar los símbolos. Analizas el espacio entre tú y tu propia imagen, lo que tiene un aspecto social (Michael Tarantino, *Interview Matt Mullican and Michael Tarantino*, Cambridge, Massachusetts, MIT Visual Arts Center, 1990).

Mullican diseña un determinado lugar de representación para luego habitarlo, y observarse a sí mismo habitándolo. No puede haber círculo más perfecto.

Esta noción de límite-que-se-traspasa en sus dibujos/performances tiene un valor metafórico evidente, al que Mullican se refiere de continuo: la idea de que su trabajo tiene como objetivo último explorar el momento límite entre la vida y la muerte. Esto, que puede parecer rebuscado o pseudomístico, adquirirá un sentido mucho más profundo una vez comprendidas las diferentes etapas y secciones del trabajo de Mullican.

Los dibujos de Mullican representan lo invisible. Hay una realidad paralela a la realidad visible, que se deriva de ésta, y cuyo laboratorio es la memoria. Esto hace posible el que la realidad ficticia de una imagen pueda ser habitada como espacio subjetivo o existencial, por medio de una idea.

Mullican comenzó su exploración de esa realidad de las imágenes entrando dentro de las viñetas de comics. El espacio dibujado dentro de estas viñetas se convirtió para Mullican en una realidad paralela, pero no menos real. Y dentro de estas viñetas se concentró en los muertos de cómic, las figuras yacentes, gente que murió durante la pequeña historia descrita en los tebeos. Mullican entendió la superficie de la página, del cuadro del dibujo, como un espejo que él podía traspasar a voluntad.

A partir de ahí Mullican realizó más de cuatrocientos dibujos en los que un personaje ficticio, Glen, una figura de palo que es claramente un *alter ego* de sí mismo, entraba y se paseaba dentro del dibujo.

Cuando era estudiante de arte estaba en una clase que se llamaba Arte post-estudio, y eso quería decir que no teníamos estudio. Me construí entonces un estudio imaginario, lo iba construyendo poco a poco y en él había unos 500 dibujos. Al principio sólo tenía quince. Eran dibujos en los que aparecía Glen. Hacía cosas como lavarse las manos, masturbarse, salir con los amigos, ver la tele, todo tipo de cosas, las mismas que yo hacía. Lo que yo quería probar es que esa figura de palo vivía en cierto modo, en un lugar especial. Y yo quería entrar en ese lugar. [...] Lo que me interesaba es entender el espacio de la imagen del mismo modo en que entendía el mundo. [...] Hice un montón de experimentos de física en ese espacio imaginario. [...] intentaba representar el dolor que mi figura de palo sentía cuando se pellizcaba en el brazo. Yo podía ver ese dolor. Hice dibujos de un tipo poniendo la mano en agua helada, y en el fuego (Michael Tarantino, *Interview Matt Mullican and Michael Tarantino*, Cambridge, Massachusetts, MIT Visual Arts Center, 1990).

Mullican no tenía estudio, pero Glen sí. Dibujos extremadamente simples, esquemáticos, representan a Glen «durmiendo en la esquina de su estudio» (ilustración núm. 2), *Glen y la pared de su estudio*, *Glen se pellizca en el brazo*. Poco a poco, Glen empezó a hacer excursiones dentro de los comics y a habitar dentro de los muertos de



los comics, como en el dibujo *Five Live Stick Figures, Two Dead Stick Figures* (*Cinco Figuras de Palo Vivas, Dos Figuras de Palo Muertas*, 1974): sobre una viñeta de comic Mullican coloca una lámina de papel vegetal, y dibuja figuras de palo sobre todos los personajes de la viñeta. Para Mullican todos los personajes de la viñeta estaban muertos, pero unos más que otros: las figuras vivas estaban muertas para nosotros, pero no para la viñeta, mientras que las figuras muertas estaban muertas para nosotros y para la viñeta. Esto es una clara exposición de los niveles de realidad en un espacio representado.

Este continuo vaivén entre sujeto y objeto, realidad y representación, símbolo e idea, continúa en el siguiente proyecto de Mullican: tomó una serie de fotografías del rostro y las manos de un cadáver y las colocó al lado de sus dibujos de «figuras de palo». El encuentro con un cadáver tenía para características similares a la utilización de las «figuras de palo». E igualmente, añadiría yo, tiene características similares al papel que Mullican se da a sí mismo en sus performances: es a la vez sujeto (persona) y objeto (cadáver). El atribuir una vida a las figuras de palo, dentro de ese mundo bidimensional que es un reflejo complejo y simbólico del mundo real, equivale a atribuir un carácter personal, una trayectoria vital a un cadáver, del cual desde luego no sabemos nada y seguro que no nos va a contar nada acerca de sí mismo. La vida de ambos reside puramente en el sujeto que contempla, y en un complejo sistema simbólico (memoria) intersubjetivo.

Mullican transforma de este modo el espacio-ilusión de la representación en un espacio de proyección subjetiva. En este sentido, y de un modo extremo, sus dibujos son imágenes mentales y no representaciones de la visión. Sus temas se basan en el imaginario colectivo, en los *topoi* de la Muerte, El Alma abandona el Cuerpo, La Ciudad, La Entrada al Infierno.

Mullican considera el mundo de la representación como de un realismo extremo, con una realidad inversa y virtual respecto a la realidad que habitamos. En una serie de dibujos de 1975-1976, Mullican se dedica a explorar las leyes físicas del mundo de la representación. Con este motivo dibuja una serie de experimentos científicos *llevados a cabo sobre el papel*: en unos dibujos de líneas simples y elementales, representa fenómenos de refracción, una explosión, gravedad, viento, texturas, perspectivas, evolución, cultivo de bacterias, reproducción, calor (*Evolutionary Chart on Studio Wall / Water Pressure / Objects Sink or Float / Objects in Water seems magnified and distorted / The Big Bang / Air takes up Space / Air has Weight / Sex in the Studio / Plants Grow Differently in Different Soils / Things Weight Less in Water / Milky Way / Evolutionary Scene*). Pero también aparecen en esta serie de dibujos temas pertenecientes a un espacio no menos real que la Física, el espacio de lo espiritual y de las creencias colectivas: La Muerte, La Escalera Hacia el Cielo, El Niño Futuro, Las Alas de un Ángel (*Death Cape with Various Materials / Death at thirty feet from Me / Detail from an Angel's Wing / The Shadow of Death / Stairway to Heaven, 2nd Version: off the Frame / Stairway to Heaven, 1st Version: into the Picture*).

Entre el año 72 y el año 76 Mullican trabajó, por así decirlo, en un estudio dibujado, en el espacio imaginario de un estudio ficticio. En este espacio desarrolló, como acabamos de mencionar, experimentos de física y exploraciones del espacio de su memoria y sus sueños. Al vaivén de que hablábamos antes entre sujeto y objeto, realidad y representación, símbolo e idea, se añaden ahora otros dos contrarios: lo Material y lo Espiritual. A partir de ellos Mullican empezará a desarrollar sus Cosmologías.



La primera Cosmología data de 1973. Un Dibujo esquemático representa el viaje del sujeto desde antes de nacer hasta después de su muerte. El Dibujo se lee de arriba a abajo: Las Almas no natas acuden a los cuerpos en una especie de cinta transportadora. Una vez en El Mundo, el Destino controla las vidas y las ve en una especie de monitor, disponiendo también de un interruptor que hace ocurrir los acontecimientos en las vidas de las personas. El Destino decide finalmente si un Alma sube Las Escaleras del Cielo o cae en una especie de alcantarilla que conduce al Infierno, representado por varias llamas. Esta representación, tan inocente y dibujada casi como un tebeo, nos hace pensar en todas aquellas estampas con las que se advertía a los niños su cruel destino si no se comportaban correctamente. Sin duda, Mullican opina que aquellas estampas permanecen en nosotros y afectan a nuestra idea del curso vital más de lo que nos gustaría creer.

A partir de esta primera Cosmología, los dibujos de Mullican se hacen más complejos, actuando como Modelos de nuestros procedimientos de comprensión y ordenación de la realidad y sus estructuras. Es a partir de este momento cuando se forma su vastísimo vocabulario de signos, originado en aquellas primeras representaciones de La Muerte y La Figura Humana (Glen). Mullican explora nuestra realidad identificando sus componentes, y representa estos componentes atribuyéndoles un signo, parcialmente inventado, y con estos signos construye sistemas que reflejan, de modo inverso y virtual, como en un espejo, los numerosos y vastos sistemas de nuestra realidad.

Estos signos funcionan como unidades que pueden integrarse en una variedad infinita de representaciones (del mismo modo que funciona el lenguaje: y del mismo modo que ocurre en el lenguaje, las diferentes posiciones de los signos determinan nuevos significados).

A esta variedad infinita de representaciones creada por Mullican e integrada por sistemas de sus signos, Mullican las llamó *Charts*, o Mapas: en ellos Mullican utiliza tanto imágenes encontradas como viñetas de comics como dibujos propios.

El primer Chart data de 1975. En él aparecen once signos, de A a M, y éstas son las notas que aparecen junto a ellos:

A: Fotografía: normalmente no ficticia.

B: Dibujo: puede ser ficticio o no. Ambos dentro de la Ilusión. Explora profundamente la realidad de la ficción, y se introduce en los elementos básicos: vista, tacto, sonido, olor, gusto.

C: Figura de Palo (dentro de un cuadro): hace lo mismo que B salvo que somos más conscientes del significado que proyectamos en él.

D: Figura de Palo (sin cuadro): a medio camino entre dibujo y símbolo. No está en el cuadro, pero no puede moverse. Se subraya su personalidad.

E: Símbolo: el símbolo del hombre. Es todos los hombres y no un hombre concreto. A se parece a E porque ambos son lo que parecen.

F: Símbolo en Partes: 1. Forma, 2. Color, 3. Trama (1, 2, 3, ojo), 4. Textura (ojo, tacto), 5. Sonido, 6. Olor, 7. Gusto (ver B). Las partes definen el todo y de ese modo definen sus propias relaciones mutuas. Estas relaciones definen los términos prelingüísticos objetivos.

G: Cabeza + Cuerpo: las formas más básicas dentro de la silueta más básica.

H: Cabeza + Cuerpo (sujeto) = Círculo + Rectángulo (Forma) = Papel + Metal (material) = y lo mismo que G.

I J K: Cuadrado, y, Círculo: Círculo + Rectángulo, Papel + Metal.

L: Cuadro visible, cuadro invisible: lo que vemos define como real lo que no vemos.

M: Cuadro invisible: sueños, fantasías, preconceptos.

En un segundo Chart de 1976 aparecen una serie de imágenes una al lado de otra:

—Una persona toma una fotografía de un muñeco yacente.

—Fotografía de la performance de Mullican en Artists Space, Nueva York, que representa a la Muerte sacando el Alma de un Hombre Muerto.

—Recorte de la página de un cómic.

—Glen.

—Símbolo de Hombre.

—Símbolo en partes / Símbolo en partes dentro de un cuadro.

—Fotografía de su escultura *Cabeza y Cuerpo*, 1973.

—*Trama* de círculos.

Lo que viene a ser equivalente a la disposición paralela de A a M en el primer Chart.

En el chart *Man at the Parting Way between Heaven and Hell* (*Hombre en la Encrucijada entre el Cielo y el Infierno*), una imagen medieval «encontrada» que representa al Pantocrator sobre los Infiernos se combina con varias líneas trazadas por el propio artista. Pantocrator e infierno se sitúan en dos semicírculos separados por el horizonte. Esta separación, muy común en el arte de la Baja Edad Media, es adaptada por Mullican en sus charts.

En 1979, en su *Plan para la Exposición en la Foundation for Art Resources*, Los Ángeles, Mullican construye un tercer chart que es un mapa de la exposición misma, mostrando claramente al espectador de la exposición o del mapa de la exposición la relación sintáctica entre los diferentes trabajos. El Chart funciona a la vez: a) como un plan de exposición; b) como un Chart en sí mismo, representando el recorrido entre las diversas partes del trabajo de Mullican, y c) como un signo de «Mundo Enmarcado» (*World Framed*), signo que aparecerá constantemente a partir de ahora en su trabajo. El *Mundo Enmarcado*, representado con un signo de un mundo dentro de un cuadro, significa dentro de la cosmología más y más compleja de Mullican el mundo de las artes y las ciencias.

El dibujo representa el plano de la sala de exposición. Una serie circular de flechas nos advierte el recorrido aconsejado. Interrumpiendo este círculo al azar leemos: Mundo Real (*Real World*)-Artes Teatrales (*Performing Arts*): Hipnosis, Teatro, Danza, Música, Cine-Fotografía-Dibujos-Figuras de Palo-Signos Charts-*Life List* (una obra de 1973 en la que aparecen, listados, una serie de acontecimientos más o menos relevantes que describen la vida de una mujer) —Posters, Banderas-Signos en partes que se convierten en Elementos-Elementos-Esqueleto desarmado.

### *Los Elementos y el Esqueleto Desarmado*

El Esqueleto Desarmado aparece por primera vez durante una performance de Mullican en *The Kitchen*, Nueva York, 1978. Como una lógica consecuencia de la idea de desarmar el Signo del Hombre en partes, Mullican presentaba en esta performance, que volvió a realizarse en el *Artists Space* en Nueva York en 1985, un «Esqueleto



Inarticulado», un montón de huesos humanos que trataba de ordenar posteriormente (*Laying out the Skeleton Slowly*). De esta descomposición del cuerpo humano surgirán más tarde los Elementos.

Los Elementos son, literalmente, el resultado de la descomposición del Signo del Hombre en sus diferentes partes: Círculo, Cuadrado, Rectángulo, Semicírculo, Triángulo. A estos elementos se les añadirán más tarde colores, y en 1980 pasarán a constituir con el resto de los signos el modelo de Mullican para representar los cinco niveles de la conciencia humana, que engloban todos los significados posibles con respecto al mundo según Mullican (ilustración núm. 3).

El nivel más bajo es el de lo elemental, que contiene lógicamente los elementos (Círculo, Cuadrado, Rectángulo, Semicírculo, Triángulo), y el color verde, que representa a la Naturaleza. Es el mundo de lo puramente material, sin significado aún, sin haber sido aún determinado a través de procesos mentales.

Después aparece el mundo de lo cotidiano, los procesos y las apariencias que elaboramos inconscientemente, las acciones reflejas: es el «Mundo sin Marco» (*World Unframed*) y el color es el azul.

El centro de la Cosmología es el Mundo dentro del Marco (*World Framed*), un área amarilla que engloba todas las ideas y pensamientos que perciben y analizan el mundo. Es el área del icono, de la imagen, el mundo de las siete artes y de la ciencia. Las fotografías, los dibujos, las figuras de palo viven aquí.

Sobre él se sitúa el lenguaje, representado por la dualidad blanco/negro, un sistema de relaciones abstractas, convencionales, donde las cosas pierden su individualidad original y se convierten en símbolos abstractos, signos, palabras. Es el lugar donde aparece El Signo del Hombre, «representando a todos los hombres y no a un hombre particular». Su símbolo es un círculo blanco sobre un cuadrado negro, completado por una especie de mango como si se tratara de una pancarta.

Finalmente tenemos el reino de lo espiritual, de lo subjetivo, englobado por el color rojo. Es el más alto nivel, el de la actividad espiritual, en el que nuestra experiencia personal nos libera de los límites de los signos. El signo por excelencia de este «nivel 5» es el de la cabeza humana con el cerebro inscrito y sobre un fondo rojo.

En 1986 Mullican comenzó su *Computer Project*. Con él pudo desarrollar plenamente ideas que habían estado desde el principio en su trabajo: el viaje dentro de la imagen, el intercambio entre sujeto y objeto, las leyes físicas y psíquicas que rigen dentro del mundo representado. Basándose en los Charts realizados en los setenta, Mullican desarrolló la imagen de una ciudad como modelo de los cinco niveles de conciencia.

La primera vez que la imagen de la ciudad aparece en mi trabajo es en un chart de 1978: una cosmología aparecía en el cielo, sobre la ciudad. Debajo de esa cosmología aparecía una serie de signos, como los signos que vemos en lo más alto de los edificios de una ciudad. Debajo de eso había una casa y si cogías el camino a la derecha de la casa llegabas a la ciudad. En la parte izquierda estaba el campo (Michael Tarantino, *Interview Matt Mullican and Michael Tarantino*, Cambridge, Massachusetts, MIT Visual Arts Center, 1990).

Mullican construyó una ciudad virtual de  $6 \times 3$  km con paisajes, edificios, calles, muebles (ilustración núm. 4). Los cinco niveles de conciencia aparecen como distritos o barrios de dicha ciudad. Esta ciudad de Mullican no es una animación virtual de una ciudad real, del mismo modo que sus dibujos nunca fueron representaciones



de la visión de un objeto real, sino un modelo de pensamiento, un *topos*, hecho visible hasta el último detalle por medio de la técnica del ordenador. La ciudad de Mullican está absolutamente deshabitada, y su único habitante es el espectador, que puede orientar su visita como lo desee, gracias a un modelo interactivo. Lo que estamos visitando es una imagen, estamos entrando dentro del cuadro, pasando al otro lado del espejo.

La imagen de la ciudad prolonga la imagen del diagrama (chart) cosmológico en cuanto que ambos son ficticios respecto al mundo real y reales respecto a la ficción del artista (B. Mari, *¿Qué está pensando este hombre?*, en el catálogo Matt Mullican, Valencia, IVAM, 1995).

Ésta es una visita guiada por el propio Mullican:

Tengo este sistema hecho de cinco mundos interconectados, que existen sobre un campo gris claro. Esta plataforma gris que ves ha sido colocada como línea de horizonte de modo que uno no se pierda. [...]

Nos aproximamos a un rectángulo verde que contiene unos quinientos objetos flotantes sobre un cuarto o un sexto de su superficie. Éstos son los elementos, el primer mundo o la base de datos por la que pasamos, es el punto más cercano. [...] Las formas tienen los mismos colores que nos encontraremos en el resto del paisaje: rojo, negro, blanco, amarillo, azul y verde. [...] En lugar de tener un paisaje en cinco partes, tenemos cinco paisajes de una parte cada uno. Cada uno de estos paisajes es un espacio interpretativo.

Éstos son los Elementos, o lo material, de modo que es muy abstracto. Es como si congeláramos objetos. [...] Te darás cuenta de que la velocidad a la que podemos interactuar en esta parte del paisaje es muy diferente de la velocidad del siguiente paisaje, y ello es porque aquí hay muchísima menos información. Hay aproximadamente dos mil polígonos en este mundo, y en el siguiente hay como cinco veces ese número.

Ahora cruzamos la línea y nos encontramos rápidamente en el mundo siguiente, que es el Mundo sin Marco (*World Unframed*). [...] Ahora estamos en el siguiente mundo que es básicamente un paisaje urbano. La ciudad es una estructura simbólica pero contiene edificios y objetos, contrariamente al material que acabamos de ver: los Elementos. [...] Al fondo aún puede verse un semicírculo verde con unas pirámides, que son aún los Elementos, y que nos conducen hacia el centro, en donde están las cuatro bolas. En esta parte tienes el pentágono y una forma en «hache» que es donde está el hospital y la prisión. A la derecha está la chimenea con tres edificios y eso es el cementerio. Más allá, donde están las pirámides, es donde el material bruto se convierte en objetos. De modo que eso es una representación de la parte elemental, donde acabamos de estar, manipulando material para poder crear objetos, o símbolos a partir de lo abstracto. Ahora vamos hacia el centro, que es amarillo, que es el Mundo Enmarcado (*World Framed*), y luego llegamos al negro, y luego al rojo. Ahora estoy buscando la casa con el árbol fuera, que es la casa en la que se puede entrar. [...] Entramos por el patio de atrás. Ése es el comedor en el medio y luego está el cuarto de estar, con la televisión, la lámpara, el sofá y las ventanas. Me interesa poder ver a través de las ventanas, el paisaje. Cuando pasas al comedor ves que los muros desaparecen al pasar por ellos. La cocina es azul, el baño verde, el dormitorio rojo, el comedor amarillo. [...] Toda la ciudad, en cierto modo, es como un mapa, pero más que ser el mapa de una ciudad, es la ciudad como mapa. [...] Ahora volamos sobre el área del Mundo Enmarcado. Estos edificios amarillos son Museos y el arco es un marco amarillo. Ahora pasamos las bibliotecas, los centros informativos

[...] Al fondo se ven los edificios del Gobierno, el techo es a rayas: ése es mi signo para lo Subjetivo y por tanto para el Gobierno. [...]

Una de las cosas que más me gustan es el poder entrar en un objeto y eso es lo que vamos a hacer ahora, entrando en el área del Gobierno. Éste es el Muro de la Historia. Ahora estamos dentro y miramos hacia arriba. No vemos el cielo, sino el techo abovedado. Ahora me vuelvo y veo la parte de atrás del Estadio, de donde venía. [...] Por todas partes en este Mundo, vemos los Signos: la cabeza (lo Subjetivo) y antes de eso teníamos el signo para Signo que estaba fuera del Estadio, y antes de eso teníamos el gran arco amarillo (Mundo sin Marco) y aún antes de eso, esos mundos semienterrados, y muy lejos, vemos las cuatro esferas verdes (Elementos) y éstos son los cinco signos que representan los cinco mundos interconectados. [...]

Lo que realmente me interesa es el espacio físico e incluso estos espacios, siendo tan abstractos, siguen siendo un lugar. [...]

Ahora nos acercamos al centro, o Tercer Mundo, y lo que puedes ver es un camino que se divide en tres. Tienes el Centro, la Derecha y la Izquierda: el Centro va hacia lo Subjetivo, la Derecha hacia los Elementos, y la Izquierda hacia los Signos en Los Signos.

Ahora estamos en el tercer banco de datos. Esto podría llamarse un almacén o un espacio de exposición, porque tiene elementos de los cinco mundos en un solo espacio. [...]

Esto es ahora el Mundo Subjetivo y consiste básicamente en una gran esfera roja, estás dentro de una esfera vacía. [...] No hay paisaje o suelo en el Mundo Subjetivo.

Lo que me interesa mucho es el poder ir a lugares poco significativos dentro de esta base de datos, muy abstractos, simplemente rincones extraños, sitios raros que uno no es capaz de situar inmediatamente. Se trata de cinco paisajes interconectados dentro de una estructura básica que funciona como una especie de código, que los separa y los ordena: el plano básico.

Ésta es fundamentalmente la descripción de un gran dibujo, de un mapa simbólico inmenso. En este modelo de ciudad aparecen a la vez todos los conceptos *multimedios* del Mundo Representado: el espacio de la imagen como una realidad que ha de explorarse, el artista como observador y explorador de ese *al otro lado del espejo*, la elaboración de prototipos, el bosque de signos, el realismo extremo de un mundo simbólico:

Mi interés por la inteligencia artificial empieza con los primeros dibujos, y aquel intentar entrar en una realidad ficticia. Eso es lo que he estado haciendo con el ordenador. También tiene su origen en la hipnosis y las performances. [...] El ordenador consiste fundamentalmente en números, en leyes, en reglas. Todo consiste en: «Sí, puedes hacer eso, pero no lo otro.» Lo que me interesa son esas reglas y de qué modo pertenecen a una esfera social (Michael Tarantino, *Interview Matt Mullican and Michael Tarantino*, Cambridge, Massachusetts, MIT Visual Arts Center, 1990).

## BAYRLE

El trabajo que Thomas Bayrle realiza desde 1963 tiene naturalmente influencias del *pop art* de los sesenta, pero es capaz de conectar, y eso ya desde sus primeros trabajos, con la sensibilidad de la última generación de artistas de los noventa. Su trabajo de los últimos años utiliza de modo vital y crítico a la vez la tecnología más re-



ciente, pero la estructura básica del trabajo de Bayrle es anterior a la era del ordenador, cuyo uso e influencia en el pensamiento y la construcción de imágenes pareció intuir ya en aquellos primeros años.

La obra de Bayrle expresa fundamentalmente fenómenos sociales, de un modo jovial, crítico y antiapocalíptico. Bayrle analiza fenómenos sociales de masas entendiéndolos como estructuras o sistemas, y los traduce a su propio concepto artístico.

Su atención se dirige hacia el mundo, hacia cómo es representado en los media y en la publicidad, siempre basándose en una actitud política, que no tiene nada que ver con «corrección política», sino más bien con la observación precisa y analítica de estos fenómenos.

Thomas Bayrle ha desarrollado una técnica propia para realizar sus imágenes, utilizando técnicas de reproducción, montaje e impresión de modo tan preciso que la sensación que producen es la de una producción anónima, virtual *avant la lettre*, creaciones computerizadas antes de que el primer ordenador personal apareciera en Alemania, antes incluso de que se sospechara qué aspecto tenía una imagen realizada con ordenador. El resultado consiste en dibujos, serigrafías, offset, collage, libros, películas, vídeos y animaciones por ordenador.

Desde mitad de los años 60, montaje y serigrafía son los medios de expresión preferidos por Bayrle. Con seguridad profética, Bayrle estudió muy pronto la idea de módulo. Profético en el sentido de que sus trabajos primeros de los sesenta, en los cuales Bayrle pegaba pacientemente elementos minúsculos e idénticos uno al lado de otro hasta formar una imagen tan compleja que estos elementos originales se perdían de vista, siguen un procedimiento idéntico a los utilizados por la inteligencia artificial: división e identificación de unidades. En toda la complejidad de su obra, esos elementos comienzan a moverse y lo continúan haciendo de modo más o menos precario, hasta llegar a su primera animación verdaderamente hecha con ordenador, *Superstars*.

Escojo un signo, por ejemplo una taza, una vaca o un zapato, y lo reproduzco fotomecánicamente de modo exhaustivo hasta que consigo una estructura de *trama*. Las diferentes partes (signos) se montan las unas junto a las otras tan ajustadamente como sea posible. Al final, lo que tenemos es una trama constituida por la repetición en serie de un objeto determinado (taza, vaca o zapato). La composición final se colorea de modo que en la *superimagen* que tenemos ahora aparece una nueva imagen. La relación entre la imagen minúscula (taza, vaca o zapato) que ha formado la trama y la nueva gran imagen es muy especial, irónica, y yo llamo a eso «poesía privada». (Thomas Bayrle, *Thomas Bayrle Big Book*, Colonia, Walter König, 1992).

Las imágenes comienzan a multiplicarse. Bayrle coloca sus dibujos «de masas» (masas de «Maos» formando una gran estrella roja, ejércitos desfilando en forma de tigre, cohetes espaciales hechos de bailarines tiroleeses) junto a fotos de prensa en las que vemos masas de adolescentes chinas lavándose los dientes, ejércitos polinesios, el gran concierto de Woodstock, una ceremonia festiva en un gran estadio en China en la que las masas, y esta vez es real, forman el retrato gigantesco de Mao-Tse-Tung.

«La Biología me interesa mucho.» Al entender y representar los fenómenos sociales «de masas» como estructuras, parece natural el que Bayrle utilice a menudo la imagen de organismos vivos. Cuando se refiere a la información contenida en sus dibujos, Bayrle habla de «información genética», una información *mensurable*, mensurable en centímetros cuadrados, en iconos, en unidades de información, en formas idénticas adaptadas a diferentes «containers».



Sobre esta metáfora que Bayrle parece tomar prestada de la biología, leemos en Brigitte Kölle, «Medusas, división de células y el trabajo de Thomas Bayrle» («Jellyfish, cell division and the work of Thomas Bayrle», en Thomas Bayrle, *Grafik von 1967-1972 und animierte Grafik von 1979-1994*, Colonia, Walter König, 1995, páginas 98-101):

... el escritor Eugene Nielen Marais describió un fenómeno asombroso: enormes bandadas de medusas —hidromedusa o sifonofora— en las costas de África. Estas sifonoforas son «colonias flotantes» hechas de miles de medusas individuales. Cada medusa que nace tiene lógicamente su propia boca, estómago, y órganos sexuales, puede nadar libremente y llevar una vida autónoma. En cualquier caso, en el momento en que entra en contacto con otras medusas, todas ellas se funden en grupos, literalmente. Una parte del grupo desarrolla la función natatoria, otra se ocupa de ser el aparato digestivo, y otra más se convierte en los órganos sexuales de esa nueva y gigantesca criatura. Unidas de tal forma, cada medusa individual pierde sus propios órganos individuales y por tanto la capacidad de vivir independientemente del grupo. En cualquier caso, si se las separa de la colonia, son capaces de reconstruir gradualmente su individualidad, convirtiéndose de nuevo en criaturas autónomas.

En su trabajo gráfico de los sesenta y setenta, e igualmente en sus películas y vídeos de los ochenta y noventa, Bayrle utiliza una estrategia similar a la de la medusa. Su trabajo consiste, fundamentalmente, en elementos individuales fundidos en un todo complejo. Perros, copas, botones, rostros, camisas, órganos sexuales, zapatos: se unen de tal manera que construyen una gran imagen, muy compleja: un rostro, una ciudad, una mujer, una célula de hotel japonés.

La idea básica de Bayrle se construye sobre dos complementarios: la célula, el punto, el módulo, la unidad, el píxel, y el container, el organismo, la conglomeración, la *superimagen*. Entre estos dos complementarios existe una tensión constante, primeramente en términos perceptivos: como en el famoso dibujo *¿Conejo o pato?*, el ojo pasa del container a la unidad sin ser capaces de percibirlos al mismo tiempo, teniendo que decidir cuál de los dos desea percibir como imagen dominante.

Bayrle cuenta cómo empezó todo:

Al principio, en los primeros años 60, intenté ser un pintor expresionista abstracto, como parecía que todo el mundo esperaba de mí. Pero la incredulidad por conceptos tales como Emoción, Verdad, Individualidad, y la fascinación inevitable que sentía por la idea de Masa, la masa anónima, los rostros innumerables, la multiplicación infinita de imágenes... Mi idea era que el punto, como unidad de la reproducción gráfica, y la célula, como unidad orgánica, son similares, porque el punto no es un punto muerto, neutro, sino que está vivo.

Los «puntos» de Bayrle son de nuevo imágenes, imágenes que se mueven incluso. La tensión entre unidad-imagen y superimagen, entre célula y organismo, entre punto y trama, implica ya la idea de «zoom» que aparece por primera vez en la obra *Rasterfabndung*<sup>®</sup> (búsqueda-trama). Esta obra gráfica en forma de libro, publicada en Frankfurt en 1981 por la editorial Suhrkamp, es un continuo *zoom* entre imagen individual y trama, de la imagen única a la multiplicación de esta imagen única hasta que ésta es percibida como trama, como imagen de fondo. Las imágenes desaparecen en zonas abstractas de puntos para volver a aparecer como otra forma distinta. En este libro, lo que Bayrle busca es llegar a una visión completa de la idea de reproducción gráfica. Recicla material encontrado junto a su propio trabajo en un

proceso circular sin principio ni fin. La escala desaparece. *Rasterfabndung* apunta claramente a las ideas que aparecerán más tarde en las películas y animaciones de Bayrle.

Considero la relación entre individuo y comunidad como la misma que entre punto y trama, el punto representando un componente de la trama, y como la misma que entre célula y cuerpo, la célula siendo el elemento básico del cuerpo. Desde el principio, mi trabajo se ha ocupado del estudio de todas las variaciones posibles de la relación «individuo y masa». Esto lo conseguí mediante dibujos muy simples, pictogramas, que se desarrollaban a partir de simples «puntos» que llegaban a formar una parte orgánica de una forma más grande o *superforma*. Conforme pasaron los años, la complejidad de estos pictogramas se hizo mayor y, desde el punto de vista de la técnica y del contenido, se convirtió en una «imagen autónoma», que aportaba más y más información. Ha sido importante para mí que la emancipación de estos «puntos» básicos no se disolviera en el supersigno colectivo, sino que, muy al contrario, conseguía cargarlo de contenido. Refiriéndonos ahora a la sociedad, esto significa que el egoísmo general no destruiría la imagen general. Este proceso se realiza técnicamente hablando a base de dividir la *superforma* en contenedores separados, que después son llenados a su vez con contenidos (a este proceso se le llama técnicamente «mapping»). La división de la *superforma* en contenedores orgánicos separados se realiza mediante una segmentación en red. Desde 1980, este proceso, originalmente estático, ha sido gradualmente puesto en movimiento mediante películas y animaciones. La animación es utilizada para «verter» los «contenidos» de un contenedor a otro, es decir, para conseguir que los «contenidos» «circulen» en contenedores móviles. Del mismo modo que el agua mueve la rueda del molino, así los contenidos hacen que los contenedores se muevan como parte del gran proceso circulatorio que los ha originado (Thomas Bayrle, *Thomas Bayrle Works 1967-1995*, Beijing, China, China Youth Press, 1997).

«Mapping»: este término, empleado en el lenguaje de ordenador para definir la estructuración de una forma compleja en segmentos divisibles, ha sido utilizado manualmente por Bayrle desde sus primeros dibujos. Una vez seleccionada la imagen que se convertirá en *superimagen*, Bayrle traza sobre un papel de calco su estructura básica en forma de red. Cada uno de los espacios en que esta red divide a la imagen primera será ocupado por las pequeñas imágenes que conforman el todo.

No es el objeto sino la mutación del objeto lo que es interesante.

La condensación es una idea presente en todos los trabajos. En su aspecto más extremo, Bayrle comprime, condensa un número infinito de información en un único punto, «un punto terrorífico», según sus propias palabras. A la vez, esta condensación parece ser una metáfora para la ley que une todas las fuerzas de aquello que dota de sentido a lo real, «para no ahogarnos en el mar de información y banalidades».

En el *Bayrle Big Book*, publicado por Walter König en Colonia en 1992, vemos toda la serie de bocetos que Bayrle dibujaba para reproducir luego mecánicamente. Son dibujos simples, ilustrativos, de línea, que recuerdan en todo a las caricaturas y a las tiras cómicas de los periódicos. Bayrle reproduce los objetos de modo mecánico aún haciéndolo a mano, utilizando un modelo de representación estandarizado. Reproducción mecánica, identidad, imagen estandarizada, producción masiva, y sobre todo ello, un sentido del humor sin complicaciones, jovial, que celebra esa multiplicación infinita.

En *Flugzeug* (Avión) de 1983-1984, más de un millón de pequeños aviones forman, tras agruparse en subgrupos de densidad variable de acuerdo con la cantidad de



luz y sombra necesarias, un gigantesco avión en una imagen de  $8 \times 13$ m, un collage fotográfico. Bayrle dice: «Lo que yo quería era contemplar el espectáculo de un millón de despegues y aterrizajes, de toneladas de combustible.»

Al construir el retrato de una mujer a base de minúsculos televisores (Thomas Bayrle, *Bayrle Big Book*, Colonia, Walter König, 1992, pág. 104), televisores que la mujer está contemplando en ese momento o incluso televisores en los que la imagen misma de la mujer aparece a su vez, Bayrle inicia la idea del círculo perfecto de la comunicación, que estará presente más tarde en *Superstars*. El fondo construye la figura, que deja de ser una imagen única, para convertirse en una imagen presta a desintegrarse en cada una de las unidades infinitas que la constituyen. La intención es bastante clara: la reducción de la imagen convencionalmente considerada como única, irrepetible, a la condición de «estampado», fondo, papel de empapelar, sin unicidad alguna.

Dudo de la emoción, aquello que normalmente en la imagen tradicional se expresa con una suma indeterminada de pinceladas, directamente conectada al rico tesoro del consciente y el subconsciente. En mi trabajo, la emoción es dividida, seccionada en múltiples unidades. Como en los fotogramas de una película, la emoción es contenida en todas y cada una de ellas (Thomas Bayrle, *Capsel*, Museum am Ostwall Dortmund, 1984).

En la serie de obras *Variaciones de una pincelada* (*Variations of a brushstroke*), realizadas entre 1988 y 1989, Bayrle lleva al extremo esa desconfianza en la emoción como totalidad, la imagen como estructura jerárquica forma/fondo, y su idea de considerar por el contrario a la imagen como transmisora de información, de información mensurable, reducible a unidades de información. Bayrle traza una pincelada con goma arábica sobre un papel no absorbente. Sobre ese trazo realiza un cliché de imprenta que presenta la forma en negativo, e imprime ese trazo sobre látex transparente. Después utiliza ese látex como negativo sobre papel fotográfico. Siguiendo su método habitual, ese negativo en látex se comporta como unidad de forma, adaptándose a diversos contornos hasta formar una superimagen sobre el papel fotográfico. Cada imagen así realizada es única, construida manualmente en la habitación de revelado. Los dibujos de esta serie recuerdan a veces a estudios anatómicos (la pincelada transformada en haz muscular) o a cabellos recogidos en complicados peinados. «Lo importante para mí —dice Bayrle— es que todas estas imágenes han sido hechas utilizando una y la misma unidad, todas ellas contienen, por así decirlo, la misma información genética.»

La técnica de impresión de cliché sobre látex que luego se deforma para adecuarse a un contorno es adoptada por Bayrle en gran número de dibujos y collages, como las Madonnas y Cristos de 1988, el gran «Avión» de 1982-1983 presentado en la exposición *Von hier aus* (Düsseldorf, 1984), la obra *Capsel* de 1982 (ilustración núm. 5), o *Die Stadt*, de 1983-1984.

Esta técnica servirá posteriormente para la realización de la película «Cabeza-autopista» (ilustración núm. 6) (*Autobahn-Kopf*, 1988-1989). Ésta es la descripción del complicado proceso de producción de esta película-animación:

*Autobahn-Kopf* [(Cabeza-Autopista, 1988-1989). Película de 16 mm, con sonido, 10 min. de duración, producida junto a Stefan Seibert]. La película muestra una cabeza (la propia cabeza de Bayrle) dividida en 11 compartimentos. En cada uno de ellos se mueve una secuencia filmica de una autopista. Cada una de estas pequeñas películas forma un bucle que se repite. Esta serie de 11 bucles construye una dinámi-



ca que sigue el movimiento de la cabeza misma, como un sistema circulatorio. El proceso seguido para la realización de esta película es el siguiente:

1. Filmación de un trecho de autopista con una cámara de 35 mm.
2. Selección de una serie de secuencias, que se montan hasta formar varios bucles.
3. Cada una de las imágenes por segundo es impresa sobre papel fotográfico.
4. A partir de estas fotografías se realizan 89 clichés de imprenta.
5. Cada uno de estos clichés se imprime sobre goma látex, de modo que hay ahora 89 fotografías sobre látex.
6. Bayrle filma su propia cabeza, dividida en 11 secciones por medio de una gruesa línea negra.
7. Se seleccionan una serie de fotogramas de esta película, que formen una secuencia lógica.
8. Estos fotogramas se amplían, se calcan y se reproducen por fotocopia en cuatro tamaños diferentes.
9. Se intentan ajustar las fotografías sobre látex al contorno de cada una de las 11 partes en que se ha dividido la cabeza.
10. Se realiza una animación de las diferentes secuencias de cabeza, rellena con las 11 fotografías sobre látex, de modo que cada una de las unidades cabeza/fotografías sobre látex ajustadas a ella, sea un fotograma de la animación. Son necesarios 1470 fotogramas para cada minuto de película.

La película tiene también sonido. Para la realización de la banda sonora Bayrle grabó sonido a pie de autopista, seleccionó una parte de la grabación y formó con ella un bucle ligeramente más largo que la duración de la película, de modo que, al proyectarse ésta en bucle, el sonido nunca correspondiera con una parte determinada de la imagen.

Dudo de la emoción, aquello que normalmente en la imagen tradicional se expresa con una suma indeterminada de pinceladas, directamente conectada al rico tesoro del consciente y el subconsciente. En mi trabajo, la emoción es dividida, seccionada en múltiples unidades. Como en los fotogramas de una película, la emoción es contenida en todas y cada una de ellas. Como ejemplo: la emoción está en 1.280 imágenes. 1.280 trozos de látex siendo estirados, deformados, iluminados. En cada una de las acciones, entre cuatro y seis manos se ocupan de ella. El látex es impreso con 12 motivos diferentes, estirado y ajustado sobre una forma bien definida. El resultado de toda esta multiplicación es una imagen única. Me siento muy seguro si observo toda la serie de collages que se producen en la música: rap, break dance, en los cuales movimientos maquinizados a un ritmo estroboscópico producen, a pesar de todo, un baile. Este baile es además una auténtica explosión de energía. Uno no puede resistir mucho tiempo esa energía que procede de la suma de partes *prefabricadas y aisladas*. Por eso estos movimientos son contagiosos. Uno tras otro, los bailarines saltan al centro del círculo. Veinte bailarines saltan a la vez durante 10 segundos de luz estroboscópica, produciendo un muro de energía de una monotonía formidable (15 de octubre de 1984, Thomas Bayrle, *Capsel*, Museum am Ostwall Dortmund, 1984).

El mismo procedimiento es utilizado en películas como «Árbol de caucho» (*Gummibaum*, 1993-1994) (ilustraciones núms. 7 y 8), película de 16 mm, sin sonido, 6 min.:

1. Filmación de un patio de recreo en un colegio, visto desde arriba, a vista de pájaro.

3. Realización de fotografías a partir de los fotogramas de esta película.
4. Reproducción de las fotografías en clichés de imprenta, y a partir de ellos, a planchas de látex.
2. Filmación de una planta de caucho. Selección de fotogramas, que son ampliados y calcados sobre papel, reproduciendo los contornos esenciales.
3. Se ajustan las planchas de látex a la forma de las hojas de la planta de caucho.
4. Se utilizan como imagen de fondo, bien fotogramas del patio escolar, bien fondo blanco.
5. Se reproduce, como en una animación, el movimiento de las imágenes, tanto en las hojas del árbol como en las imágenes de fondo.

Daniel Köhl, ayudante de Bayrle para la realización de esta película, describe así el proceso:

El proyecto del árbol de caucho comenzó para mí como una serie de pequeños retos, bastante simples, que sin embargo condujeron muy rápidamente a grandes complejidades. La producción del proyecto se desarrolló del mismo modo que la imagen que debía crearse. Con cada nuevo paso el proceso se hacía más elaborado y la imagen más rica. Mi trabajo consistía sobre todo en ocuparme del desarrollo de este proceso. El proceso se convirtió en el trabajo mismo. Mi trabajo puede verse de modo indirecto, en la forma y la textura de los fotogramas finales. Directamente, puede verse en la documentación del proceso; en las imágenes de la película que hice sobre la película que hacíamos. También puede verse en las muchas piezas que construí para la realización del proyecto, formas que pueden observarse en el resultado final de nuestro trabajo. Está bastante claro para mí, por lo que puedo ver en la documentación, que los movimientos de Thomas, los míos y los de todos los que participaron en ese proceso reflejan de algún modo los movimientos rítmicos del árbol de caucho. Mi trabajo perdió de ese modo su aspecto eminentemente técnico, porque el proyecto y el proceso excedieron finalmente los límites de lo tecnológico, la tecnología se mezcló de tal modo con el contenido que dejó de ser propiamente tecnología. El proyecto se convirtió en antitecnológico debido a su metodología y a su intención. (Daniel Köhl, enero de 1995, Thomas Bayrle, *Grafik von 1967-1972 und animierte Grafik von 1979-1994*, Colonia, Walter König, 1995, pág. 156).

Una variación de este sistema, que tiene su origen en la serie de collages fotográficos realizados por Bayrle en 1976-1982, es la película *Auto* [(1979-1980), película de 16 mm, vídeo, sin sonido, 2,5 min.], cuya producción puede describirse de la siguiente manera:

1. Construcción de maquetas de autopistas en cartón. Se construyen varios modelos: DM, yen, dollar (los bucles de autopista trazan el signo DM, \$, yen).
2. Se colocan coches de juguete en la maqueta.
3. Se fotografian cada una de las construcciones. Estas fotografías constituyen lo que Bayrle llama las «células».
4. Se procede a la multiplicación de las células: por medio de un fotomontaje las imágenes de las células se repiten, primero de cuatro en cuatro, y así sucesivamente hasta el infinito.
5. Se refotografian estas imágenes para realizar la animación.

Este proceso tiene su origen en fotocollages como *Japaner* (*Japoneses*, 1981), *Inder* (*Indios*, 1981), *Halle* (*Pabellón*, 1982), *Strand* (*Playa*, 1982), *Goetheinstitut* (1980), *Stadt*



(*Ciudad*, 1976, 1977), *Stadt am Meer* (*Ciudad Marítima*, 1977), *Call me Jim* (*Lláname Jim*, 1976), *Parkplatz* (*Aparcamiento*, 1982).

En collages como *Japner* (ilustración núm. 9), Bayrle utiliza una serie de fotografías de anónimos transeúntes en Frankfurt, realizadas por G. Domenig, las recorta y las coloca sobre un plano horizontal. Éste es uno de los módulos. Otro módulo es constituido por una fachada comercial, hacia la que se dirigen o entran esos mismos transeúntes. El primer módulo, repetido hasta formar una marea hormigueante, forma los collages de *Japner*, *Indier*, o *Strand*. Combinados con los módulos de fachadas comerciales, forman masas humanas inmensas que se encaminan hacia gigantescos edificios, como en *Halle*.

Esa gente de Frankfurt ha sido fotografiada hace unos años por G. Domenig, Iban de paso... por la ciudad. Los recorté y los monté. Después los reproduje y los volví a montar, y así sucesivamente. Por eso mutaron. Se han puesto, por así decirlo, firmes. En la India han sido multiplicados, después divididos, para verlos de nuevo. Ahora están en todas partes. Corren por Rimini, por la playa, como fantasmas, como un ejército de reserva, a través de las calles y las plazas. Ellos son mi material. (Thomas Bayrle, *Capsel*, Museum am Ostwall Dortmund, 1984, pág. 4).

A partir de ahí Bayrle crea modelos de ciudades, pero siguiendo su principio básico de la unidad y la superimagen. Con nueve únicos modelos de edificios, crea vistas urbanas de una complejidad formidable (*Stadt*, de 1976 y 1977) y perfectamente creíbles si no fuera por sus absurdas autovías, filas de coches y trenes conduciendo en un único sentido para acabar en una calle sin salida, cerrada por edificios colosales. Modelos de edificio más románticos, del tipo Bauhaus, cercados por idílicos bosques y lagos igualmente formados por módulos idénticos, forman collages como *Goetheinstitut* o *Stadt am Meer*. Por último, *Call me Jim* o *Struktur*, de 1976, o *Parkplatz*, de 1982, están formados por fotografías de coches y trenes de juguete sobre autopistas y raíles, formando módulos que se repiten regularmente y crean circuitos imposibles, del mismo modo que en la película *Autobahn-Kopf*.

Estas imágenes urbanas serán sometidas finalmente al mismo principio de impresión sobre goma látex y deformación. Así está realizado el gigantesco xeroxcollage *Die Stadt* (*La Ciudad*, 1983-1984), en el que los mismos módulos de ciudades son deformados para ajustarse a las formas de una mujer desnuda e inmensa (538 × 385 cm).

El principio de equivalencia de información entre la forma y las unidades que la constituyen es analizado hasta el absurdo en una serie de retratos, realizados en 1990-1992, tales como *Unagami*, *Helke*, *Domenig* o *Kasper*. En estos retratos, el procedimiento habitual de Bayrle se invierte. Bayrle hace en esta ocasión retratos de determinados personajes y conforma las luces y las sombras de su volumen con ayuda de tramas. Estas tramas son separadas de acuerdo a su dirección (lo que representa volúmenes distintos) y su extensión en centímetros cuadrados es calculada matemáticamente. Al lado de cada uno de los retratos Bayrle coloca su equivalente matemático exacto en lo que se refiere a la superficie de plano bidimensional que ambos ocupan: Así, el rostro de su mujer Helke (ilustración núm. 10) es acompañado de un extraño equivalente, abstracto y plano, que contiene sin embargo la misma «información genética». El efecto que producen, de nuevo, es el de desintegración de la forma, de anulación de la estructura jerárquica de figura y fondo. El fondo es figura, la figura es fondo.

A principios de los noventa, Bayrle comienza a hacer lo mismo que ha hecho siempre, pero utilizando un ordenador (ilustración núm. 11). Comienza primero con



retratos estáticos, como el de O. J. Simpson, realizados en el programa Photoshop, en los que cada rostro está formado por múltiples y diminutas versiones de sí mismo. En 1993, asistido por Kobe Mathijs, Bayrle hace *Superstars*, su primera animación por ordenador.

*Superstars* ha sido realizado con *silicone graphics*, un sofisticado sistema de manipulación de imágenes por ordenador. El proceso es, sin embargo, similar al de *Autobahn-Kopf*, en el sentido de que las unidades son imágenes estáticas, como las fotocopias de *Autobahn...*, que luego son animadas. *Superstars* consiste en 9 secuencias basadas en 9 retratos (vista frontal). La cámara se acerca y se aleja de estos rostros, pasando de primeros planos a planos generales de modo gradual y rítmico. Al acercarse, la cámara revela que cada uno de esos rostros está constituido por miles de células, y, por una fracción de segundo, creemos ver lo que pasa en cada una de esas células: un avión que explota, una mujer, una nave espacial, una pareja. Lentamente, la cámara se aleja de nuevo, se aleja de esos poros palpitantes, ofreciendo de nuevo un plano general del rostro, cuya piel recuerda a la textura cuadrículada de una pantalla de vídeo. Esas mismas cabezas que contienen los rostros, que contienen los poros, que contienen las escenas, han sido filmadas por Bayrle mientras contemplaban esas mismas escenas que se han infiltrado en sus poros. De modo que hemos completado el círculo perfecto en una rotación sin principio ni fin: un bucle, una cinta de Moebius. En este vídeo, cada célula individual se convierte a su vez en contenedor. Cada película proyectada en cada uno de esos contenedores se convierte en una fuerza motora. Lo que debía en principio comportarse como «relleno pasivo» (imagen) se convierte en motor. Los rostros aparecen, a través del *zoom* de la cámara, como miles de partes independientes. El cambio continuo de distancias da a *Superstars* una velocidad y un ritmo convulsivos.

El sonido, como en *Autobahn-Kopf*, contribuye decisivamente a producir una sensación palpitante, activa, de flujo constante. Del mismo modo que las imágenes se acercan y se alejan para fundirse en otras imágenes, así el sonido va desde niveles comprensibles (en los que se identifica su origen) hasta alcanzar un volumen insoportable, estremece. Estas variaciones están en este caso perfectamente sincronizadas con la imagen.

Por el momento, Bayrle continúa trabajando en sus vídeos y en la serie de retratos realizados en Photoshop. Cuando le dije (5 de septiembre de 1997, las citas de Bayrle en las que no se especifica la procedencia de las mismas, corresponden a esta entrevista) que pensaba escribir el capítulo de un libro sobre el dibujo hablando paralelamente de su trabajo y del de Mullican, dijo, visiblemente complacido: «Conozco a Mullican y los dos estamos de acuerdo en muchas cosas. Ninguno de los dos creemos en el ordenador. Hay gente que cree verdaderamente en el ordenador, como creían en el progreso. Para mí, y para él, el ordenador no es más que un lápiz, un lápiz grande y rápido.»

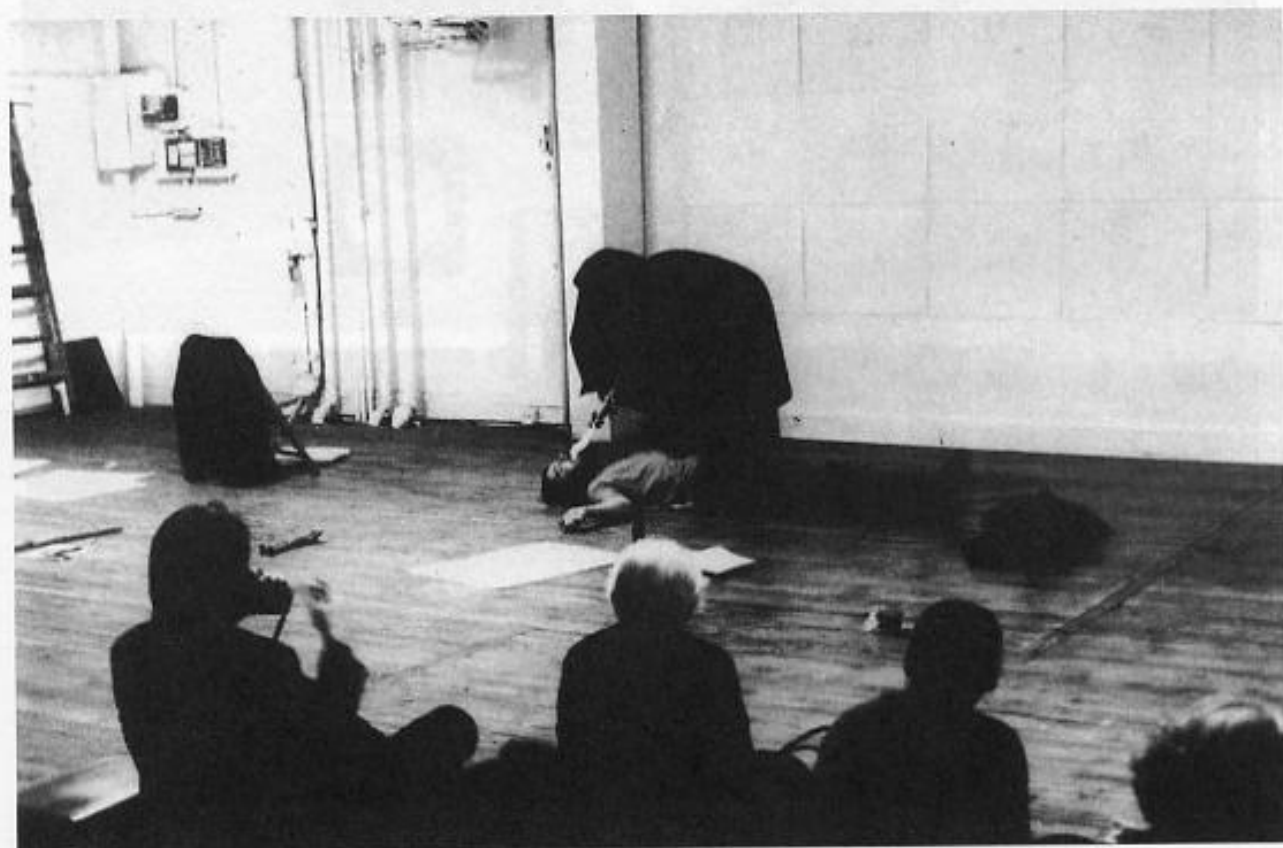
Me sonreí, pensando que esos dos descreídos eran de los pocos artistas que hacían obras verdaderamente interesantes con el ordenador. Quizás porque lo habían estado utilizando antes de haber sospechado siquiera de su existencia.

## BIBLIOGRAFÍA

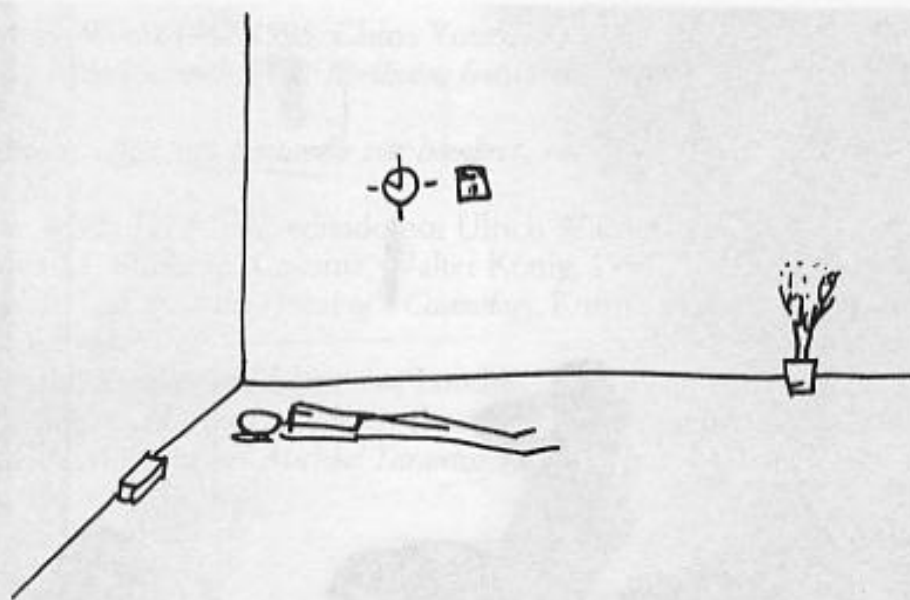
- BAYRLE, Thomas, *Capsel*, Museum am Ostwall Dortmund, 1984.
- *Rasterfahndung®*, Frankfurt am Main, Suhrkamp, 1981.
- *Grafik von 1967-1972 und animierte Grafik von 1979-1994*, Colonia, Walter König, 1995.
- *Bayrle Big Book*, Colonia, Walter König, 1992.

- *Thomas Bayrle Works 1967-1995*, China Youth Press, 1997.
- DOLL, Nancy, *Interview with Matt Mullican*, Santa Bárbara, Santa Bárbara Museum of Art, 1992.
- MARI, Bartomeu, *¿Qué está pensando este hombre?*, en el catálogo Matt Mullican, Valencia, IVAM, 1995.
- Matt Mullican, Works 1972-1992*, editado por Ulrich Wilmes, con textos de D. Zacharopoulos, M. Brouwer, M. Mullican, Colonia, Walter König, 1993.
- MULLICAN, Matt, *Talk around a Picture of a Cosmology*, Kunst & Museum Journaal, vol. 2, núm. 4, Amsterdam, 1991.
- PAULSON, Ronald, *Emblem and Expression*, Londres, Thames and Hudson, 1979.
- TARANTINO, Michael, *Ni Aquí ni Allí*, en el catálogo Matt Mullican, Valencia, IVAM, 1995.
- *Interview Matt Mullican and Michael Tarantino*, Cambridge, Massachusetts, MIT Visual Arts Center, 1990.





Il. 1. Performances.



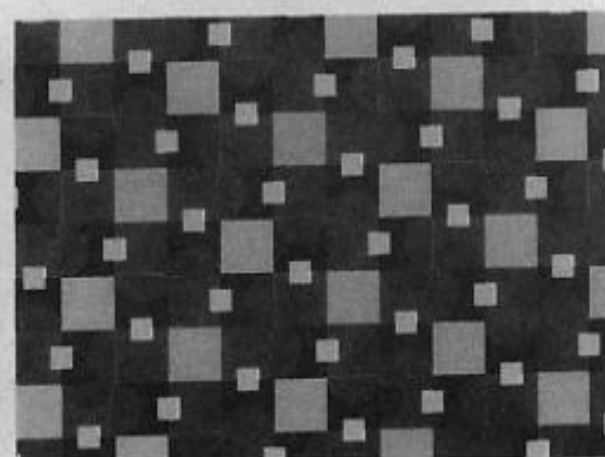
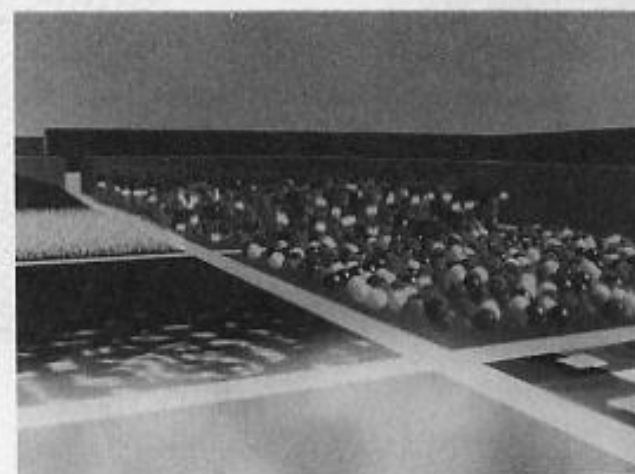
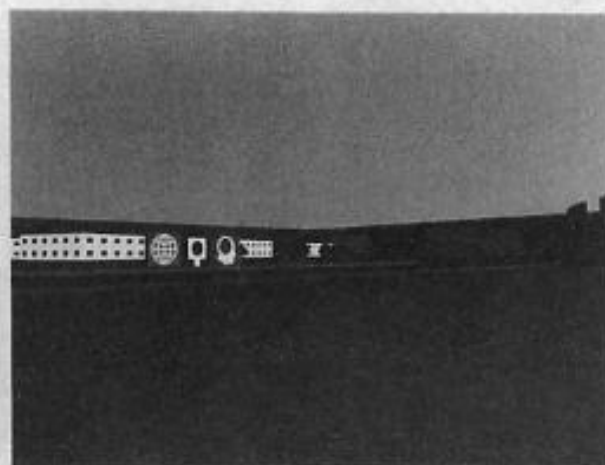
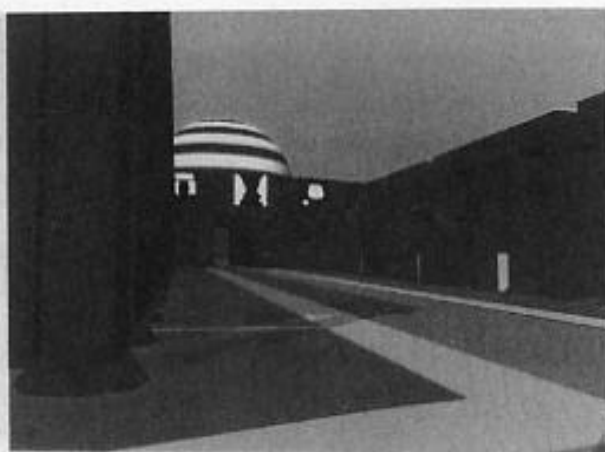
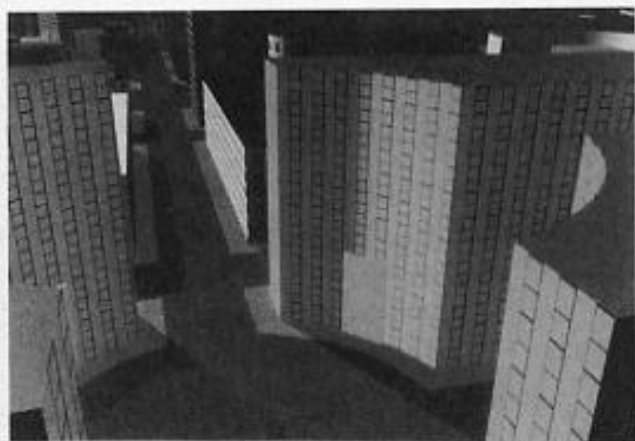
Glen falls asleep near the corner of his studio

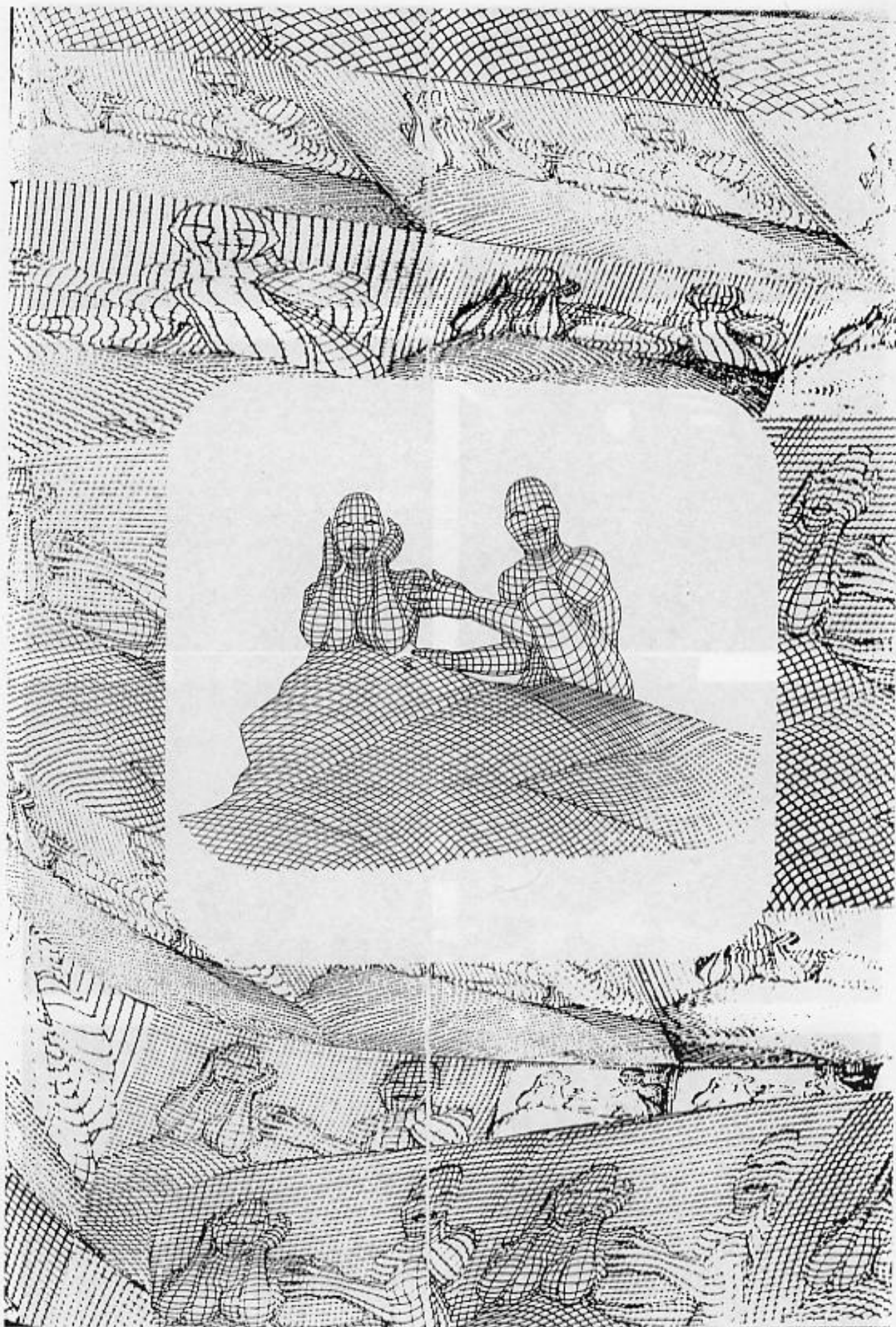
Il. 2. Glen durmiendo en la esquina de su estudio.



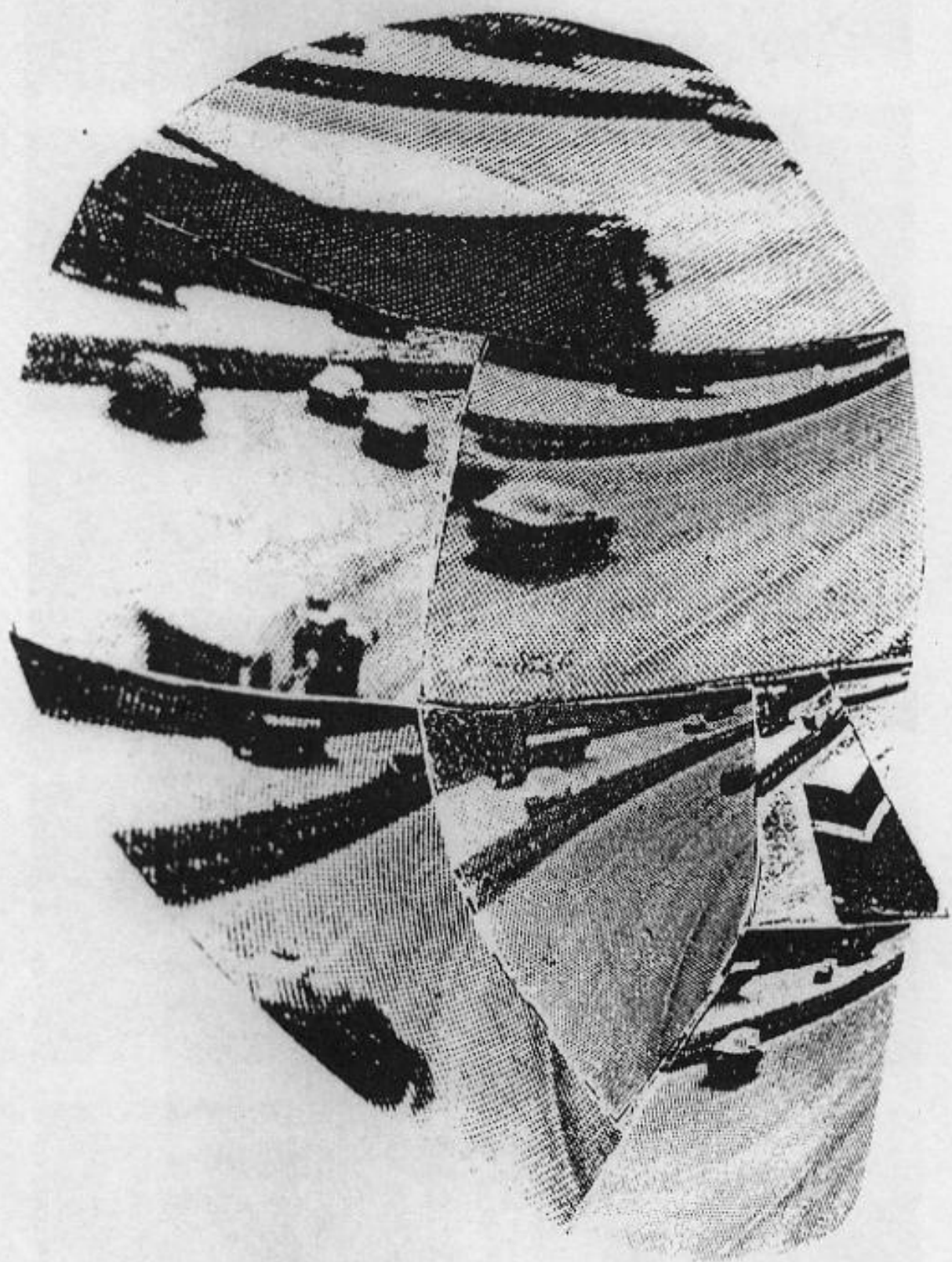
Il. 3. Cinco niveles de la conciencia humana que engloban todos los significados posibles con respecto al mundo según Mullican.





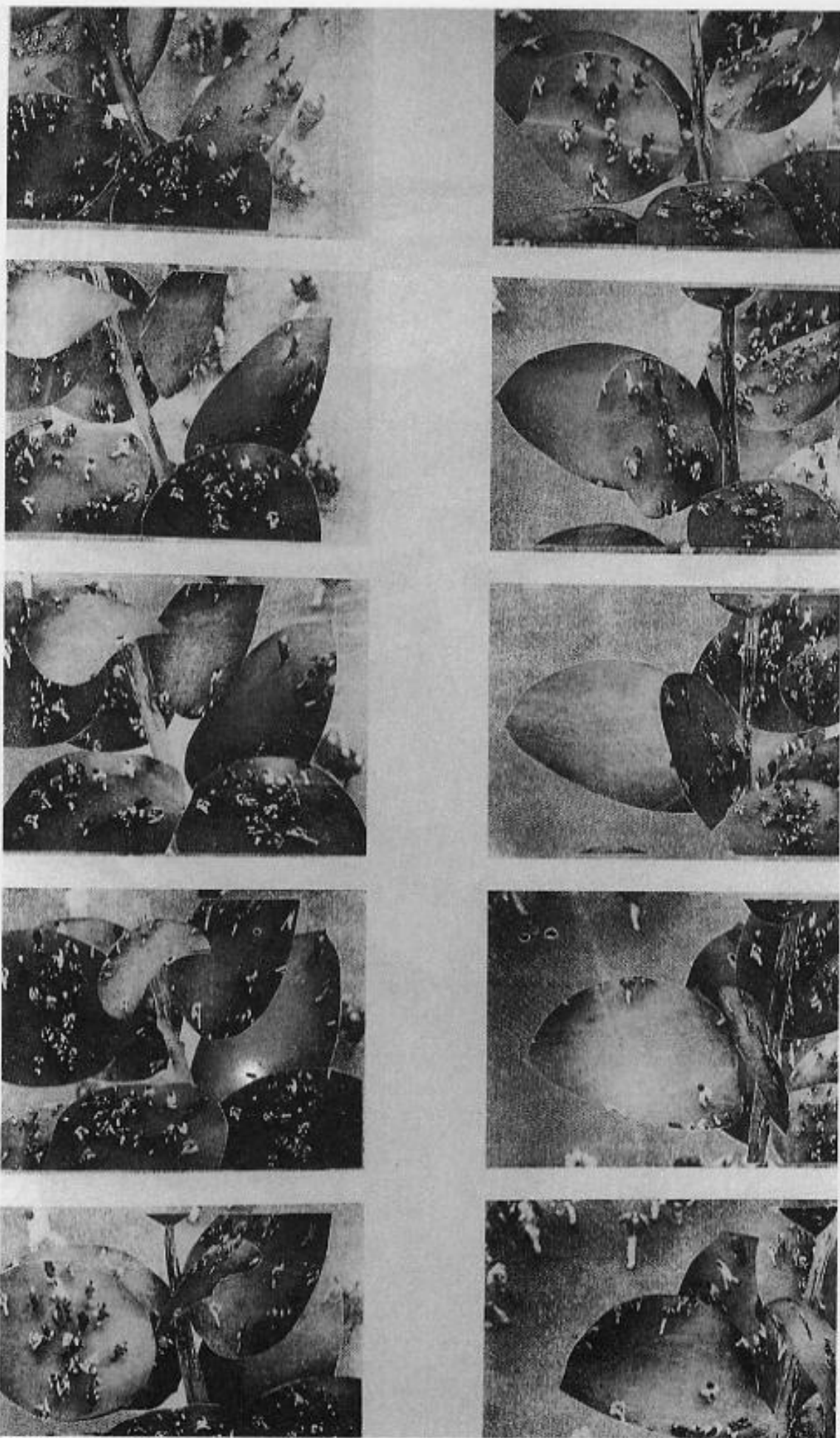






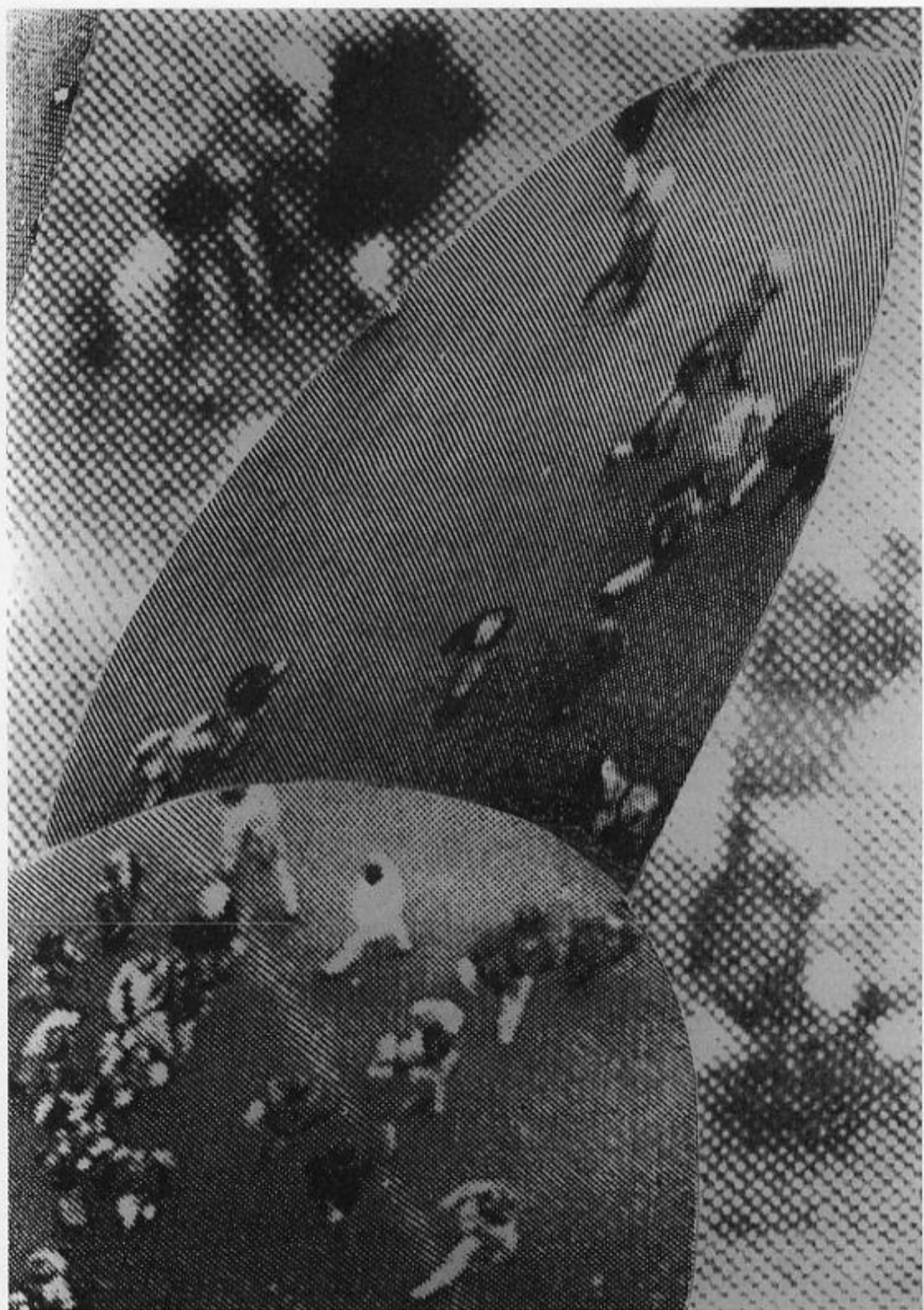
Il. 6. *Cabeza-autopista*, 1988-1989.

1981-1991 Antoni Tàpies. T. II

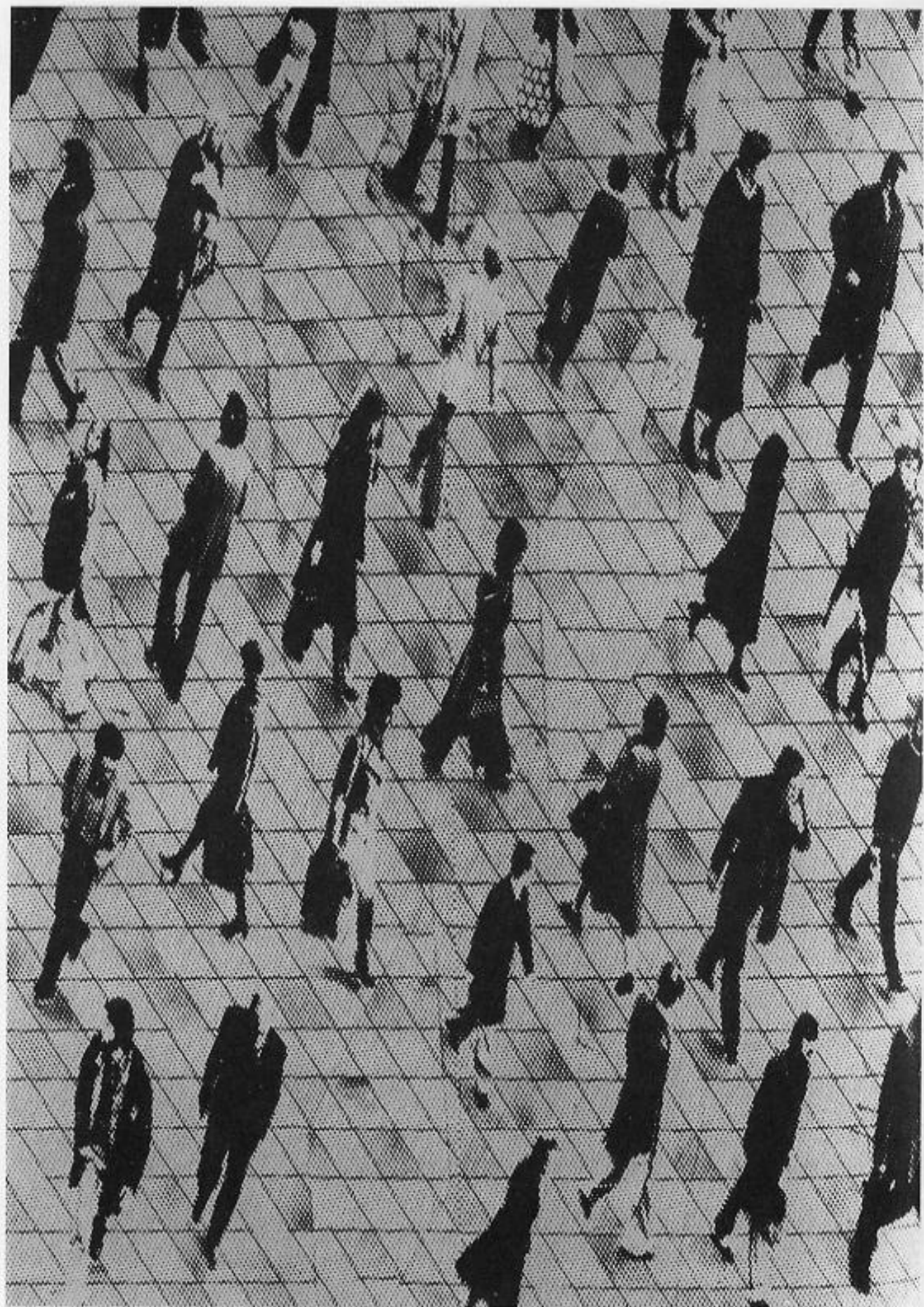


Il. 7. *Árbol de caucho*, 1993-1994.

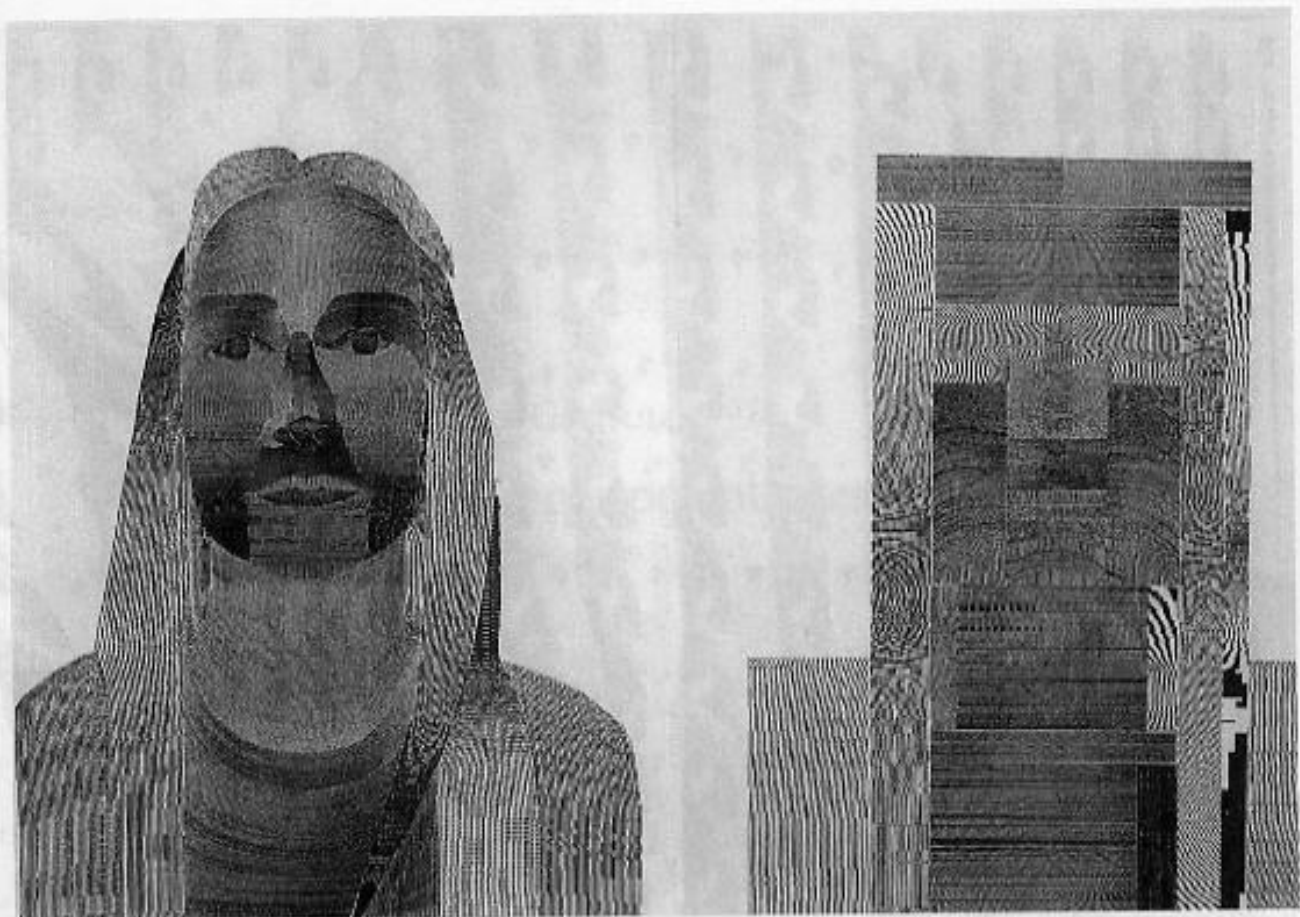




II. 8. *Árbol de caucho*, 1993-1994.







Il. 10. Rostro de Helke.