



Editorial

Lo crudo y lo cocido



The raw and the cooked

Arturo Blanco Herrero

Universidad Politécnica de Madrid (España)

PhD. Profesor del Dpto. de Proyectos Arquitectónicos ETSAM-UPM

Las tribus que no conocen la cocción de los alimentos por supuesto que no poseen en su lenguaje la palabra para decir "cocina" o "cocción", en consecuencia, no utilizan la palabra para decir "crudo", puesto que el concepto no puede caracterizarse. Del mismo modo los hombres permanecieron mucho tiempo sin imaginar el peso o la presión atmosférica de los rodeaba, a falta de una referencia a la cual compararlo.

Por tanto, para alcanzar lo real, es necesario de antemano, poder hacer una abstracción de lo vivido. La observación puede prestarse al debate sobre ¿qué es lo real?, pero es evidente que las nuevas experiencias permiten desarrollar nuevos paradigmas. Los nuevos experimentos o descubrimientos condicionan no solo nuestros conocimientos, sino nuestra manera de pensar.

Todas las prácticas artísticas, aunque formalmente muy heterogéneas, tienen en común el hecho de recurrir a formas ya producidas. En lugar de considerar posiciones autónomas u originales atestiguan la voluntad de inscribirse en el interior de una red de signos y de significaciones. Ya no se trata de hacer tabla rasa o proponer algo original a partir de un material virgen, sino de hallar modos de inserción de los innumerables flujos de producción de la vida cotidiana, lo que podemos denominar "reprogramar lo existente".¹ La pregunta ya no es...

¿qué es lo nuevo que se puede hacer?
sino...

¿qué se puede hacer con...?

La materia que se manipula en la postproducción ya no es materia prima, ya no se trata de trabajar con un material bruto u original, sino de transformar objetos que ya están circulando en el mercado cultural o arquitectónico. Objetos que ya están informados por otros. El término "post" no indica en este caso ninguna negación ni superación, sino que designa una nueva zona de actividades, de acciones, una actitud ante la realidad. No consiste en generar imágenes de imágenes, ni en lamentaciones de que todo está ya hecho, sino en inventar protocolos de reactivación y de representación de estructuras de relación existentes, de infraestructuras en desuso.

De alguna manera, se trata de robar códigos culturales, apoderarse de todos los códigos de la cultura, de las estrategias de la vida cotidiana y hacerlos funcionar de otra manera, de habitarlos de otro modo. Las nociones de originalidad, de estar en el origen de un proceso se difuminan así lentamente en un nuevo paisaje cultural organizado por unas nuevas figuras gemelas como el Dj y el programador que ambos tienen la tarea de seleccionar objetos culturales e insertarlos dentro de nuevas propuestas. El Dj activa la historia de la música copiando y pegando trozos sonoros, poniendo en relación productos grabados. El *sampler*, máquina de reproducción de productos musicales, implica también una actividad de postproducción permanente, escuchar discos se vuelve un trabajo en sí mismo, produciendo así nuevas cartografías del conocimiento.

1 Claude Levi-Strauss en su texto "Mitológicas I. Lo crudo y lo cocido" analiza experiencias que permiten comprender estos procesos de conocimiento como movimientos y transformaciones continuas en busca de un lenguaje que pueda categorizarlos y también de nuevos paradigmas. Véase: Claude Levi-Strauss, *Mitológicas I. Lo crudo y lo cocido* (Ciudad de México: Fondo de cultura económica de España, 2010).

Figura 1. Carne cruda
© Nadin Sh, 2020.

Marcel Duchamp decía, que "El arte es un juego entre todos los hombres de todas las épocas",² conectando con la concepción de tiempo topológico que abrió en los años sesenta del siglo XX el historiador George Kubler.³ La postproducción es la táctica contemporánea de ese juego.

2 Nicolas Borriaud, *Estética relacional* (Buenos Aires: Adriana Hidalgo editora, 2006), 18.

Cuando un músico utiliza un *sample* (muestra), sabe que su propia aportación puede ser retomada y servir como material de base para nuevas piezas. Así las músicas surgidas de la acción de sampleado están dentro de una cadena y su significado depende en muchos casos del momento o posición que ocupa dentro de ella. Así mismo la arquitectura no es un producto finito para contemplar, para vender, con una conclusión dentro de un proceso, sino que actúa como un lugar de orientaciones, un portal, un generador de actividades. Un lugar difuminado entre consumo, confort y producción.

3 Véase: George Kubler, *The Shape of Time* (Yale: University Press, 1962).

La arquitectura contemporánea no es un terminal, un producto final acabado, sino un momento en la cadena infinita de las contribuciones. Es un agente activo, un escenario plegado que puede ser muchas cosas y que puede reactivar otras. En palabras de Marcel Duchamp "los observadores hacen los cuadros", esto tiene que ver con una cultura del uso, para lo cual el sentido, el objetivo quizás nace de la colaboración, una negociación entre el autor y quien contempla la obra o la vive.⁴

4 Marcel Duchamp, *Escritos. Edición española dirigida por José Jiménez* (Madrid: Galaxia Gutemberg, 2012).

La diferencia entre los artistas que producen obras a partir de objetos ya producidos y los que actúan *ex nihilo*, se puede comparar con lo que decía Karl Marx en *La ideología alemana*, entre los "instrumentos de producción naturales" (el trabajo de la tierra desde la tierra) y los "instrumentos de producción creados por la civilización".⁴ En el primer caso los individuos están subordinados por la naturaleza. En el segundo caso, están en relación con un "producto de trabajo", mezcla de labor acumulada in instrumentos de producción. Esto produce que los individuos se mantengan unidos por el intercambio, por las relaciones sociales y por el dinero.

El arte del siglo XX sigue un esquema análogo. Cuando Marcel Duchamp expone en 1914 un portabotellas, utiliza como "instrumento de producción" un objeto fabricado en serie, trasladando al arte el proceso capitalista de producción (trabajar a partir del trabajo acumulado), esto tiene unos parientes muy próximos, que son los comerciantes cuyo objetivo es desplazar un producto de un sitio a otro.

Al escuchar música, al leer un libro, producimos nuevas materias aprovechando cada vez más medios técnicos para organizar la producción: zapeando, grabadores, computadoras, bajadas en MP3, podcast, herramientas de selección, de recomposición, de recorte. Los postproductores son los obreros cualificados en esa reapropiación cultural. La apropiación es, en efecto, el primer estadio de la postproducción. No se trata ya de fabricar un objeto, sino de seleccionar uno entre los que existen y utilizarlo o modificarlo de acuerdo con una intención específica. Estas actuaciones no tratan de formatear, sino de recargar, de sobrescribir con el objetivo de proponer nuevas situaciones, nuevos recorridos y usos, nuevas materias, ninguna de ellas esperada.

El descubrimiento de la estructura significativa de la materia y de los materiales que la componen, abre la mirada sobre estados de perfección y de imperfección que han sido generadores durante toda la historia de la humanidad. Los avances del conocimiento profundo de la materia, procesos generados entre lo simple y lo complejo, el punto de partida y lo transformado, abre las llaves al conocimiento de nuevas vías de transformación y al estado de una nueva realidad contemporánea de la materia.

