oscuras, que es mucho más interesante. En esta pieza en particular hay algo significativo, es que al igual que en *La passion de Jeanne D' arc*, nos planteamos el cine como una especie en vías de extinción, o mejor dicho: un cine sobre el cine en vías de extinción. De allí que, para hacer una película hoy en día sobre una tragedia griega, es decir, una película sobre fantasmas, hay que usar un medio fantasma; de allí la importancia de rodar en cine y no en video.

Participante La última pregunta: entiendo por qué se utilizaron las máscaras, me pareció maravilloso, pero usted nos dijo que éste era un cuento *western*, que tenía lugar en el Oeste norteamericano y hablaban acerca de una tragedia griega y utilizaron el Kabuki…

Participante …y quisiera saber cómo escogieron la música, si trajeron todo este elemento oriental.

JT Noh, era el teatro Noh, no Kabuki. La música obviamente viene del teatro Noh. Primero pensamos en la localización de la película; fuimos a ver el pueblo fantasma en Colorado y decidimos hacer una historia de fantasmas con los recursos dramáticos del teatro Noh y el *western*. Edipo está fuera de tiempo, es atemporal, porque Edipo de cierta manera vino de los griegos, pero todavía está con nosotros y seguirá con nosotros, espero. Podríamos también verlo como un arquetipo. En la película es muy difícil decir en qué momento sucede la acción, porque se podría decir que los personajes están ensayando continuamente su tragedia por los siglos de los siglos… Por eso las máscaras Noh fueron nuestra mejor herramienta. La máscara es básicamente un *conector* entre la tragedia griega y el *western*, un conector que nos permitía fotografiar fantasmas.

MA Pues sólo quiero agradecer a Javier y a Ivo Mesquita por darnos la oportunidad de platicar aquí, y obviamente a la gente del SITAC.

JT Gracias.

Conversación
Allan McCollum y Lilian Tone

Lilian Tone Me gustaría subrayar que creo que Ivo nos invitó para mostrar cómo el trabajo de Allan atraviesa estos dos modelos: la práctica de estudio y el modelo más colaborativo. Le voy a pedir a Allan que nos cuente muy brevemente la historia de su trabajo, el cual se extiende a lo largo de 35 años, concentrándose en los proyectos menos conocidos y en los que ha desarrollado recientemente en los últimos 10 años. Creo que así se aclarará que la historia de su trabajo se ha extendido por muchos terrenos, pero siempre ha permanecido el mismo proyecto. Tuve la gran suerte de oír a Allan dar una reseña de su trabajo, y fue maravilloso ver cómo en el mismo proyecto hay continuos intentos de buscar una imagen más amplia del mundo […]

Allan McCollum Gracias Lilian. Como dijo Lilian, tengo que tomar en cuenta 35 años. No sé cómo voy a describir 35 años en 20 o 30 minutos, así que intentaré decir sólo una o dos frases por proyecto y me disculpo con ustedes si no les doy suficiente información, pero así es la situación. Voy a empezar por los años 60. Durante este periodo me consideraba un pintor, en el sentido que quería ser un artista, "y ¿qué es un artista? Un pintor". Éste era el estereotipo en mi cabeza. Pero quería incluir las ideas de *hacer, producción y producción masiva*. Así que produje cuadros usando técnicas de producción masiva, sobre todo pegando juntas tiras de tela de dos pulgadas de ancho con masilla de barcos, y creando una obra que era poco más que una demostración de cómo había sido hecha. Esto pasaba en 1969-1970.

En 1975 inventé —me gusta decir *inventé* porque suena tan tonto— un *kit* para producir una obra de arte. Estos pequeños cuadros cuadriculados usaban técnicas de producción en masa de fotolitografía. Imprimí 16 pequeñas formas una y otra vez, las rompí y las pegué juntas como mosaicos, tejidos o hilados. Uno podía armar cualquier número de cuadros pequeños o grandes, dependiendo de lo que uno quería hacer. Este equipo podía producir cuadros, colores, acuarelas, cualquier cosa que uno quisiera poner en el papel.

Una de las razones para esto era que estaba intentando burlarme un poco de la descripción formal del cuadro como algo plano que cuelga en una pared. Los pintores norteamericanos dijeron: "Las primeras cuatro líneas de su composición son los bordes de la tela". Yo decidí hacer arte usando sólo bordes —era parte de la burla.

Yo era muy joven, pero estaba harto de oír a la gente hablar del arte en términos de historia del arte e historia de la pintura. Lo que no oía frecuentemente en esos días, pensaba yo, era a gente que hablara del objeto de arte como un objeto que existía no sólo en relación con los cuadros que existieron antes que él, sino en relación también con el sillón que estaba debajo de él y con la lámpara al lado de él

y con la gente que caminaba alrededor mirándolo. Así que decidí crear una suerte de cuadro que fuera básicamente un signo, en lugar del cuadro o algo que pudiera funcionar como la utilería teatral, así que cuando uno lo instalaba en una galería, yo esperaba que el observador se volviera consciente de sí mismo, caminando mientras miraba cuadros que no eran cuadros —eran símbolos que estaban en el lugar de los cuadros, como un accesorio en una obra de teatro.

Desarrollé esta idea de muchas maneras. Uno de los retoños de esta idea fue una serie llamada *Glossies* en 1980. Eran imitaciones de fotografías. Se suponía que el tema de este trabajo era cómo se sentía rebuscar en las fotografías en oposición a mirarlas realmente, ya que sólo había acuarelas y tinta sobre papel con una lámina de plástico adherida a su superficie. Tenían el aspecto y el tacto de una fotografía, pero no eran tales. Yo las dejaba sobre una mesa durante las exposiciones.

Otra serie se llamaba *Surrogate Paintings*, así que voy a seguir refiriéndome a ella de esa manera. Un complemento a estas *Surrogate Paintings* era una serie de fotografías —*Surrogates on Location*— que hice no como una obra de arte, sino como una especie de suplemento que a veces enviaba a las revistas si me pedían fotos, o que yo colgaba en la pared si se me pedían una exhibición. Sólo eran fotos que yo había tomado de la televisión cuando veía en el fondo un objeto que me recordaba mis accesorios.

Perpetual Photo No. 10, 1982-84

Perpetual Photo No. 1:02, 1982-84

Relacionada con esta costumbre de tomar fotos de las imágenes en la televisión, desarrollé una serie llamada *The Plaster Surrogates*, a inicios de los años 80. Eran lo mismo que los *Surrogate Paintings*, pero vaciados en yeso. Hubiera podido hacer cientos y cientos de ellas si hubiera querido. El tema del trabajo incluía la idea de buscar las diferencias entre los trabajos individuales. Usé muchos colores diferentes de marcos, diferentes colores de marrón, así que cada uno era único. Hice un par de miles de ellas —no fueron vendidas individualmente: normalmente eran reunidas y vendidas en grandes grupos—. Eran siempre únicas: tenían las características que se le atribuían a un cuadro, excepto que se trataban de un mezcla entre un objeto producido masivamente y el tipo de cuadro que uno podría ver en una galería.

Durante el mismo periodo estaba haciendo una serie llamada *Perpetual Photos*. A lo largo de ese tiempo yo trataba de reforzar la idea de la utilería que podía estar en el lugar de una obra de arte. No había modelos anteriores para este tipo de cosas. Quiero decir que nadie había hecho esto exactamente de la misma manera —algunos artistas pop hicieron caricaturas de cuadros, como Roy Lichtenstein—. Pero me resultó difícil transmitirle a la gente la idea de que no estaban mirando pinturas mínimas o abstracciones, sino signos o accesorios. Así que hice una serie de proyectos que reforzaban esta idea. Uno de ellos se llamaba *Perpetual Photos*, y lo que hice fue tomar fotos de la televisión cada vez que había un cuadro en la pared del fondo. Después

Perfect Vehicles, 1987-88

copiaba el cuadro de la fotografía usando un lente de acercamiento, para volver a fotografiar el cuadro del fondo, y luego lo ponía en su marco real. Así usted podía tener en su casa o galería el mismo cuadro que había visto en la película o la televisión.

LT Quizá podrías hablar un poco más sobre ellos, porque varios de estos trabajos se relacionan con tu pasado en el teatro.

AM Tengo ciertos antecedentes en el teatro. Mi padre era actor y mis padres actuaban frecuentemente en obras de teatro y en grupos amateurs locales. Mi padre incluso apareció en unas pocas películas, a veces sólo como un transeúnte. Estaba acostumbrado a mirar en el segundo plano de las películas cuando veía la televisión, porque a veces mi padre aparecía caminando. Cuando uno crece en Los Ángeles, no es una experiencia atípica ver a la gente que uno conoce en el fondo de una película. No fui a la escuela de arte, pero sí tomé unas pocas clases de teatro en la secundaria y actué en algunas piezas locales. Recuerdo estar influido por el pensamiento de Bertolt Brecht tal y como yo lo entendía, sobre la importancia de reconocer que uno está presentando una obra de teatro y luego, en la mente de la audiencia, la importancia de reconocer que una obra es una obra, no la realidad, y que uno es un espectador —no desaparecer en una suerte de fantasía de identificación con los actores, sino estar consciente de toda la situación social—. Así que sus obras continuamente tenían estrategias para recordarte que estabas mirando una obra. Esto se quedó grabado en mi mente.

Cuando por primera vez empecé a aprender sobre arte —aprendí sobre todo a través de la lectura—, leí sobre Allan Kaprow y John Cage y los artistas de Fluxus, quienes estaban muy preocupados en llamar la atención sobre la condición de la galería, el *performance* y la experiencia de la obra de arte. Esto fue muy importante para mí desde el inicio. Eso y la producción en masa —esto último probablemente porque mis padres trabajaban en fábricas, y los padres de mis amigos trabajaban en fábricas y me gustaba el trabajo fabril, en grupo, en equipo, ese tipo de cosas.

LT Respecto a tu familia, tenías un tío [que influyó en ti, en términos de] hacer equipos sobre cómo producir obras de arte.

AM Yo tenía un tío que hacía equipos sobre cómo aprender a dibujar, Jon Gnagy. Se vendían a nivel nacional en EUA, y tenía un programa de televisión sobre cómo aprender a dibujar. No lo conocía mucho, pero como era mi tío, de alguna manera me identificaba con él cuando lo veía en televisión. Una cosa que me gustaba de él era que nunca dibujaba nada a menos que pudiera indicarte cómo podías dibujarlo tú. Él pensaba que cualquiera podía ser un artista, y esto también me influyó. Creo que nunca he hecho ningún proyecto cuya reproducción no pudiera explicarle a alguien en más o menos 10 minutos. Nunca diseñé un proyecto que no pudiera ser producido masivamente. No sé por qué pienso así, pero así pienso.

Trabajé en un proyecto en 1983 en colaboración —*Ideal Settings*— con la artista Louise Lawler, una buena amiga mía. Se nos pidió que hiciéramos el proyecto de una revista —a veces las revistas les piden a los artistas que hagan una página—, así que hicimos un anuncio. Pero para hacerlo tuvimos que hacer un producto, así que produjimos este pequeño objeto que parecía la base de una escultura. Al año siguiente una galería nos pidió que hiciéramos una exposición juntos —*Ideal Settings: For Presentation and Display*—, así que convertimos la galería en una sala de venta, con el precio proyectado en la pared y una presentación de diapositivas. Es difícil de explicar, pero entonces, en los años 80, la gente no hablaba del arte como algo en venta —simplemente no era un tema de conversación—. Uno entraba en una galería como si fuera una especie de templo y se consideraba de mala educación preguntar los precios. Debido a mi historia familiar, estaba consciente constantemente de que estas cosas eran caras. Era una cuestión muy problemática para mí, y no me gustaba que no se hablara de ello. Lo consideraba ofensivo. Parecía muy burgués y *snob*, de ahí este proyecto particular con el precio en la pared. Louise y yo hicimos otra colaboración el siguiente año —*Fixed Intervals*— en la que realizamos objetos diseñados para tomar el lugar de obras de arte que faltaban. Había muchas maneras de usarlos. Hablamos, como amigos, de cómo ella nunca haría nada que se pareciera a mi trabajo, y que yo nunca haría nada que se pareciera al suyo, porque cuando uno es un artista, se espera que seas un individuo y que tengas tu propia firma. Louise no quería hacer algo que pareciera Allan McCollum y viceversa. Así que pensamos: "¿No es triste imaginar cuántas obras de arte hubieran podido existir pero no existen porque se parecen demasiado al trabajo de alguien más?" Éstos eran como obituarios a esa idea. El otro uso que encontramos es que los museos podían colgarlos cuando se llevaban las obras originales para limpiarlas. Por ejemplo, si el museo tenía la obra de otros artistas colgada en la pared y la descolgaban para prestársela a otro museo, podían poner uno de nuestros objetos en su lugar.

En mi mente, en aquellos días, mucha gente estaba pensando en la función de la institución y de la galería. No sé si puedo definirlo como *pensar*, pero ciertamente había mucha obsesión sobre cómo si uno sacaba la obra de la galería, ya no era una obra de arte. Una de las cosas que empecé a pensar fue no sólo en comparar obras de arte con otras obras de arte, sino compararlas también con otros objetos que tenían mucho valor, pero que no eran obras de arte. Había exposiciones en galerías, museos, instituciones, pero no en museos de arte. ¿Cómo definía esta interacción lo que yo estaba haciendo?

Empecé una serie que era una especie de versión tridimensional de *Surrogate Paintings*, llamada *Perfect Vehicles*, y jugué con la idea sagrada del objeto autónomo. Elegí un símbolo muy conocido, uno que se ve una y otra vez en el mundo, especialmente en las películas: el jarrón asiático. Simboliza muchas cosas: el vientre materno, la vida y la muerte (ponen cenizas en el jarrón), civilización, cultura, lo exótico… Si no vives en Asia, poseer un jarrón asiático significa que estás en contacto con lo exótico. Los *Perfect Vehicles* eran como signos para un símbolo. No eran jarrones reales

—sólo eran *formas* de yeso que nunca podrían ser usadas como jarrones reales—. La referencia a la galería era más a una galería de artesanías o a un museo de artes decorativas, que era parecido a un museo, pero no exactamente lo mismo. Así que yo estaba haciendo referencias a otros tipos de salas de exposiciones y a otro tipo de objetos que se podían exponer. Éstos eran objetos valiosos, exponibles, coleccionables. Tomar un objeto que uno encontró en una galería y sostener que es arte es una cosa, porque aquí hay un componente dramático interesante: la rueda de una bicicleta no es arte, pero el artista la introduce en una galería y dice que es arte, y de improviso *es* arte. Es totalmente diferente traer algo que *ya* es caro y valioso, algo que *ya* es considerado hermoso. ¿Cuál es el rol del artista al decir que eso es arte cuando ya casi era arte desde el principio? Es una distinción extraña. Esto también sucedía al inicio de los años 80. […]

Estoy pensando en cosas coleccionables que no son arte y cómo el valor del arte está condicionado por otros tipos de objetos valiosos. Por esta razón estaba muy interesado en un objeto coleccionable muy famoso, el huevo de Fabergé. Yo había visto un huevo de Fabergé —trabajaba medio tiempo en un museo— y pensaba que eran muy estúpidos: no tenían otra función que mostrar cuánto dinero tenía uno, ya que sólo eran joyas caras en una cáscara de huevo. No tenían otro valor estético, según mi opinión —otros pueden estar en desacuerdo—. Para mí eran los objetos más inútiles que había visto, pero con mi interés en la producción en masa empecé a pensar: "¿cómo podemos producir en masa un huevo de Fabergé, de manera que cada uno sea especial y único, pero barato?" Como una especie de juego, diseñé un proyecto al que llamé *The Individual Works*. Involucraba hacer miles y miles de objetos totalmente únicos, más o menos del tamaño de un huevo, usando un sistema. Lo que hacía era buscar pequeñas partes de cosas producidas en masa tiradas en las calles o en farmacias o supermercados o a veces en las casas de mis amigos. Hice una colección de partes —una especie de diccionario— y pegué las partes a más o menos 300 discos, que se convirtieron en el diccionario de las *mitades* de una forma.

Una cosa que no dije de mi pasado es que no fui a una escuela de arte, pero asistí durante cinco meses a una escuela de administración hotelera, y realmente disfruté el trabajo en los restaurantes, sobre todo trabajar en cocinas industriales. Por dos años trabajé para Trans World Airlines (TWA), haciendo comidas que se servían en los vuelos de avión. Así que estoy muy acostumbrado a estas cosas llamadas *bun pan racks*: son estantes que se encuentran en toda cocina de EUA y en los que se colocan bandejas para galletas. Así que basé mi sistema en estas estanterías, e hice moldes de cada una de mis pequeñas formas, y luego hice una serie de cuadernos que indicaban el orden en el cual combinarlas. Esto no se hizo por computadora, porque no sabía lo que era una computadora en 1987. Tenía un sistema de números y combinábamos las partes. Hice 35,000 de estos falsos huevos Fabergé llamados *Individual Works*. Mi ilusión era venderlos individualmente, pero mi agente de aquel momento me dijo que de ninguna manera. Discutimos sobre ello, pero al final tenía razón. Los pusimos en una caja enorme y los vendimos como una pieza única. Ahora está en un museo en Dinamarca. Hice tres grupos de éstos, y todos se encuentran en museos. Nunca pude venderlos individualmente porque el mundo no funciona así, aunque quizá con el paso del tiempo pueda cambiarlo.

LT ¿Se trata de un proyecto con el que estás actualmente involucrado?

AM Creo que fue un proyecto muy importante para mí. Hablamos del objeto único como el criterio de lo que una obra de arte debe ser. No vengo de una familia rica, así que en nuestra casa no teníamos ningún objeto que tuviera un valor fuera de la casa. Teníamos *souvenirs*, objetos producidos en masa que tenían sólo un valor sentimental para nosotros.

Ahora, no sé qué quería decir el término *único* en la Edad Media, pero actualmente significa *no producido en masa*. Pienso que hay algo deshonesto en la comunidad de los amantes del arte que despreciaban los objetos producidos en masa, pero apreciaban los objetos únicos, sin reconocer que lo único está definido por lo producido en masa. Quería resolver esta cuestión diseñando un proyecto en el que fuera difícil diferenciar los objetos de esta manera. Creo también que es difícil para nosotros pensar y reconocer grandes números.

No entiendo por qué no producimos objetos únicos en grandes cantidades, si los apreciamos tanto. Gasté más o menos cuatro dólares americanos en cada una de estas piezas. Si quisiera venderlas en un negocio, aún con una plusvalía de 20 dólares, todo el mundo ganaría algo, pero seguiría siendo barato. Así que me pregunté: ¿por qué nadie ha hecho esto antes, si yo podía hacerlo en mi cocina, ni siquiera en una fábrica? Se hubiera podido hacer 2000 años antes, cuando inventaron el yeso.

Creo que tiene que haber una razón ideológica por la cual sostenemos que nos gustan los objetos únicos, pero no nos gusta hacerlos. Quizá nos asusta pensar en grandes cantidades de objetos únicos. Una de las cosas que le puedo dar al mundo en tanto que artista, es una nueva manera de pensar sobre números grandes y no estar asustados por ellos, o al menos reconocer que se trata de un problema. Tenemos categorías para pensar grupos cada vez más pequeños, pero pocas maneras para hablar sobre la totalidad, excepto en la religión.

Este proyecto llevó a otro con el mismo sistema numérico, cuyo objetivo era producir símbolos. El proyecto se llamaba *Drawings*, cada uno producido a mano con esténciles que yo había diseñado. En un momento dado tenía a casi 28 personas trabajando para mí en la producción de estos dibujos. Estaba influido por los bazares benéficos, ventas de intercambio, exposiciones de cámaras de comercio, situaciones en las que las comunidades ponen cosas en mesas plegables. Usé mesas plegables en varios proyectos.

En este punto me di cuenta de que nunca había trabajado en una síntesis del *tiempo* o una manera de crear algo que era una *copia*, pero que también significaba

el pasado, y se me ocurrió que los fósiles son objetos coleccionables y valiosos que se pueden encontrar en cierto tipo de museos —museos de historia natural—, pero que normalmente no son el objeto mismo. Son huellas: sustitutos mineralizados de los huesos reales. Así que, en colaboración con el Carnegie Museum de Historia Natural en Pittsburgh, hice copias de huesos de dinosaurios —los *Lost Objects*.

La segunda colaboración con un museo fue en Pompeya, Italia, y le pedí a mi agente si podía conserguirme los derechos para copiar la figura de un perro. Después de muchas negociaciones, lo conseguí. Fue mi primera colaboración con este museo y por primera vez me interesé en las comunidades locales y en el significado de los objetos para esta comunidad. Esto llevó a un proyecto más elaborado, relacionado con huellas de dinosaurios, llamado *Natural Copies*. En Utah hay un museo, el Dinosaur National Monument, que alberga muchos huesos de dinosaurios. Está patrocinado a nivel nacional, y es el lugar al que van los turistas para ver dinosaurios. Lo que me resultaba interesante es que el pequeño pueblo que está cerca, Vernal, considera que su identidad está relacionada con los dinosaurios. Es una cosa muy norteamericana: nosotros, descendientes de inmigrantes, no tenemos historia precolonial, así que buscamos elementos geográficos y geológicos que nos den identidad. Le conté a una mujer en el motel que estaba allí para visitar el Dinosaur National Monument, porque estaba trabajando en un proyecto con el Carnegie Museum y me dijo: "Ah, ese Carnegie. Vino a inicios de siglo y nos robó nuestra herencia". ¡Nunca había oído a nadie llamar a los dinosaurios "su herencia"! Se me hizo muy curioso que la gente eligiera estas cosas como un sustituto para la historia.

Otra parte del proyecto se hizo en un pequeño pueblo de Utah llamado Price. Hay un hermoso museíto conectado con la universidad local. Están muy felices de tener un museo, porque de esa manera pueden conservar algunos huesos sin que se los lleve el Carnegie. Es un pueblo de minas de carbón, y en el techo de algunas minas se encontraron moldes naturalmente formados de huellas de dinosaurios. Los mineros trabajaban hasta tarde porque no se les permitía sacar las huellas durante el horario de trabajo. Se llevan las huellas como recuerdos que exponían en sus jardines, casas, oficinas. Se volvieron artefactos populares a nivel local, símbolos de la industria del carbón y una conexión con la historia.

Yo mismo contacté el museo y pasamos un verano tomando moldes de todas sus huellas de dinosaurio. Había 44. Yo estaba cada vez más interesado en cómo la historia le da significado a las obras de arte. La mayoría de las huellas le fueron donadas al museo en recuerdo de un minero que se había muerto, o algo por el estilo. Aquí había también una especie de alegoría acerca de cómo miramos al arte. Una de las maneras típicas con las cuales la gente describe a los artistas, es afirmar que

Drawings, 1988-89

Natural Copies from the Coal Mines of Central Utah, 1994-95

tienen un inconsciente profundo y loco, y que van a las profundidades de este inconsciente para descubrir una especie de imagen que luego crean tridimensionalmente y que finalmente termina en un museo.

Pero esto es exactamente lo que estos mineros han hecho: fueron a las profundidades, encontraron algo hermoso, lo sacaron, y esto terminó en un museo. Me gustó el paralelismo, aunque los curadores dicen que no se puede aprender nada sobre los dinosaurios a partir de una huella si uno la ha sacado de contexto.

Lo que hice fue complementar las huellas con material educativo. Creé un sitio de Internet con la ayuda de un diseñador *web*. Tenía 20 diferentes textos explicativos sobre las huellas de dinosaurios que se podían descargar. Este sitio se volvió popular entre los profesores de secundaria. De esta manera, el proyecto se dividió en dos: una parte era útil para la gente que no tenía nada que ver con el arte, y la otra estaba involucrada en vender objetos de arte, con la esperanza de que pudieran pagar el sitio. No funcionó de esta manera, aunque todavía está *online*.

El siguiente proyecto, que tuvo lugar en Florida, fue parecido y se tituló *The Event: Petrified Lightning from Central Florida*. Estaba manejando a través del estado y encontré un pequeño museo que alega tener 20,000 muestras minerales. Tiene un pequeño objeto llamado *punta de arena*, creado cuando un relámpago alcanza la arena y la derrite, formando esta figura. Al menos esto es lo que decía la etiqueta. Los pequeños museos a veces no tienen la información correcta, y después de investigar un poco, descubrí que no se trata de un objeto creado por rayos, sino una concreción arenosa del desierto de California. Los objetos creados por un relámpago que alcanza la arena se llaman *fulguritas* y tienen un aspecto diferente. También éstos son objetos muy interesantes.

Fue una coincidencia que se me invitara a hacer un proyecto en el Museo de la Ciencia y la Industria en Florida. Como ya había investigado sobre esto anteriormente, conocía a un hombre que coleccionaba fulguritas y que trabajaba en un centro de investigación de Florida Central, que usaba cohetes para provocar rayos. Los rayos están estrechamente asociados con Florida —hay más relámpagos ahí que en cualquier otro lugar de América del Norte—. Incluso el equipo local de jockey se llama Tampa Bay Lightnings. Así que pensé en hacer otro proyecto regional que implicaba colaborar con este grupo de ingenieros que también eran profesores universitarios y estaban muy interesados en las fulguritas. Les apasionaban y las coleccionaban como un pasatiempo, aunque no las consideraban científicamente relevantes.

Disparan un cohete y cuando el relámpago cae, le pega a sus instrumentos y así ellos pueden estudiarlo. Me dejaron diseñar el lanzamiento de un cohete en un esfuerzo de colaboración entre el Museo de Arte y el de Ciencias en Tampa, Florida. Llenamos una cubeta con arena, disparamos un cohete y tomamos una foto en cámara lenta. Entonces el relámpago cayó y creó una fulgurita en la cubeta. Hicimos más de 10,000 réplicas de ella, usando arena local y resina epóxica, y muchos folletos informativos que uno puede descargar de Internet. No había mucha información escrita sobre las fulguritas, pero conseguí 66 artículos investigando en bibliotecas y revistas. El museo ahora mantiene este sitio, y la parte sobre las fulguritas es la que tiene más visitas.

Lo divertido de colaborar con este grupo de personas fue que entrevistaron a todo el mundo, así que hay un folleto que contiene entrevistas con el curador, el geólogo, el ingeniero, el fotógrafo, etc. Otra cosa interesante era que el geólogo local, Dan Cordier, había hecho un modelo que mostraba qué aspecto tenían las fulguritas y cómo se podían sacar de la arena. El museo no había planeado mostrarlo, pero lo convencimos de que lo expusieran. Así que mi proyecto artístico les ayudó y, en última instancia, también funcionó como un proyecto educativo. El proyecto tuvo otro resultado secundario, al contribuir a un campo que no tenía nada que ver conmigo o con mis intereses.

Hice otro proyecto que considero hermano del de las fulguritas, llamado *Signs of the Imperial Valley: The Sand Spikes of Mount Signal*, basado en el error cometido por el pequeño museo mineral de Florida. Descubrí que las puntas de arena provenían de una zona fronteriza entre México y los EUA. En Mexicali hay una montaña llamada Mount Signal: 99% de ella está en México, pero también una pequeña parte se encuentra en EUA. Es prácticamente un icono para la gente que vive allí. En la base de esta montaña hay puntas de arena. Las puntas de arena son concreciones creadas por la acción del agua bajo tierra, y es interesante que sus formas están condicionadas por el lugar. Las puntas de arena sólo existen aquí. Son como una alegoría del sitio. En otra área de California hay un lugar donde se encuentran concreciones circulares, llamadas *Pumpkin Patch*. O como un tipo de la British Columbia, donde parecen discos de cerámica. O algunas toman la forma de espirales, en cierta parte del delta del río Colorado. Así que las concreciones de arena son como obras en sitio —son emblemáticas de un área específica.

El Mount Signal es también emblema del área: aparece representado en grabados del siglo XIX y también es parte del logo del condado. Se usa en *souvenirs*, restaurantes, hoteles, etc. Los artistas y los fotógrafos locales están constantemente tomando fotos de la montaña. Una vez le pregunté a una persona que trabajaba en el consejo de arte local: "¿Hay muchos artistas aquí que pinten la montaña?" Se rió y me respondió: "Allan, es la única cosa vertical en el desierto… ¡Por supuesto que la pintan!"

Más o menos en este periodo me enteré de inSite, un proyecto muy famoso en Tijuana y San Diego. Fui con la idea de que éste era un proyecto fronterizo, ya que es de esta manera como la gente de México y EUA consideran a esta montaña. Hablé con la gente de allí y les pregunté si me podían incluir en el proyecto. Finalmente accedieron. Creo que hubo cierta indecisión inicial, porque mi proyecto no tenía lugar en San Diego o Tijuana, sino en Calexico y Mexicali. Era un proyecto paralelo al de ellos, pero en un condado menos conocido. Así que me alegró mucho que se decidieran a ayudarme.

Me puse de acuerdo con un minúsculo museo de historia natural de Mexicali y con un museo de arte de extensión universitaria en Calexico, abierto un día por

semana. inSite me ayudó a conseguir un mapa de la montaña por parte del gobierno mexicano y, con la ayuda del museo de Mexicali, hice un gran modelo de la montaña, el cual se expone en el museo de allí y en el museo de la universidad de San Diego. Más tarde usamos esta información para hacer modelos pequeños de la montaña con el nombre estadounidense por un lado (Mount Signal) y el nombre mexicano por el otro (Cerro Centinela). Expuse estos modelos en diferentes situaciones: tres de ellos en el área local, uno incluyendo cuadros de los artistas locales y puntas de arena de vecinos que las coleccionaban.

LT También desarrollaste un sitio bastante completo que todavía está en la red.

AM Hice una versión más grande de la punta de arena, una pequeña versión que se puede comprar en la tienda de recuerdos y un sitio que todavía existe, con historias de la montaña, fotografías, la historia de las puntas de arena.

LT Quiero decir que me encantó el comunicado de prensa que escribiste para la exposición de las puntas de arena: "Quizá el significado de una obra de arte es la suma de todos los significados dados a ella por la suma de sus espectadores". Es maravilloso en términos de crítica, ya que mucha gente estaba sorprendida por tus intervenciones en el área.

AM Bueno, mucha gente local al final quedó satisfecha, porque muchos de estos artistas nunca habían expuesto en San Diego y conseguimos que lo hicieran. Claramente es un proyecto que no sólo sirvió a la comunidad artística: tiene su propio valor y continúa debido a él.

Voy a saltarme varios proyectos para llegar a éste, sólo porque pienso que es relevante. Me invitaron a hacer un proyecto en la nueva parte de Malmö, Suecia, llamado *The New City Markers*. Hicieron más o menos 25 edificios nuevos y tenían financiamiento para el arte, así que me invitaron. En lugar de hacer un único objeto de arte que se expusiera en la plaza, diseñé un sistema como el mío de dibujo —el equivalente de un sistema de *direcciones*—. Cada departamento tenía su propia forma en la puerta y cada edificio tenía su propia forma. Mi idea era que cuando los niños crecieran, aprenderían a reconocer las formas de cada uno y a usar el sistema como un código secreto, o que posiblemente los amantes se enviarían notas basadas en el código secreto… Porque si conocías la parte inferior de la forma, sabías de qué edificio se trataba, así que aunque cada departamento tenía su propia forma, ésta también indicaba en qué edificio estabas.

También hice un proyecto parecido sobre objetos que no tenían ningún significado, a no ser que se intercambiaran. Estos objetos se dan para agradecer. Se llamaban *Visible Markers*.

Voy a ocuparme ahora de otro proyecto más reciente: otro tipo de proyecto fronterizo que involucraba la frontera entre Kansas y Missouri: *The Topographical Model Donation Project*. Una galería de arte en Kansas City me ofreció 15,000 dólares para hacer un proyecto de arte, así que dije: "Ok, voy a gastar la mitad en un proyecto artístico y la otra mitad en un proyecto que se le pueda entregar a la comunidad". Hicimos modelos de goma de Kansas y Missouri, y a partir de estos moldes, produje vaciados de silicona. Ahora el proyecto se dividió en dos: usando los vaciados de silicona hicimos modelos de cerámica para que la gente los comprara. También hicimos dibujos a mano de cada condado en Kansas y Missouri, y los expusimos en la galería, como obras de arte. Al mismo tiempo, usé los moldes para hacer objetos de yeso, y en otra habitación tenía las relaciones sobre estos objetos. Eran los mismos objetos, pero sin terminar: sólo tenían la pintura de base blanca. Envié cartas a 250 pequeños museos históricos en pequeños pueblitos —la población de estos pueblos era a veces de 27 personas— ofreciéndoles un modelo topográfico de su estado que podían pintar como quisieran, de acuerdo con su programa. Les envié las imágenes, y 120 personas respondieron. Un nuevo amigo de la zona y yo los envolvimos y manejamos durante un mes, entregando los modelos a todos estos pequeños museos. Fue probablemente una de las experiencias más bonitas de mi vida, porque conocí a mucha gente. Cada persona estaba muy orgullosa de su comunidad y muy contenta por el regalo. Todo tipo de museos: un museo de muñecas, uno geológico, una biblioteca… incluso el museo más grande de la capital tomó un modelo.

Hay un mapa *online* que dice a dónde fue cada uno de ellos, entregado personalmente por mí y por mi amigo. Cada uno me agradeció y me envió artículos de pequeños periódicos sobre cómo habían recibido sus regalos. Ni siquiera me conocían como un artista —el hecho de que yo fuera un artista casi nunca salió a la luz. Nunca lo mencioné—. Una persona de 120 preguntó: "¿pero lo firmaste?" Le contesté: "Ay, se me olvidó" y lo firmé, pero en general no lo consideraron de esta manera. Mi objetivo es un día completar este proyecto regresando a cada uno de estos 120 museos y viendo cómo han pintado los mapas, ya que el museo de geología seguramente mostrará dónde encontrar diferentes tipos de rocas y cobre, el museo de agricultura mostraría maíz y trigo, y así sucesivamente. Me contaron lo que iban a hacer, y cada proyecto era diferente.

Para el proyecto *Each and Every One of You* hice impresiones de los 1,200 nombres más populares de los EUA. Es raro entrar a esta galería, porque es como entrar al anuario de tu secundaria —es muy emocionante.

Hay otro proyecto en el que estoy trabajando en este momento —*The Shapes Project*— e involucra pequeñas partes que estoy creando con Adobe Illustrator. Hay dos sistemas aquí: uno crea 214 millones de formas que siempre son diferentes; el otro crea miles de millones de formas para cada persona del mundo. Es un proyecto que estoy diseñando para crear formas únicas para cada uno en el planeta. No lo voy a terminar en vida ni voy a poder entregarlas manejando por ahí, así que es más una fantasía. Estos trabajos se pueden hacer casi con cualquier tipo de material. En la exposición que haré en los próximos meses, exhibiré más de 7,000 pequeñas impresiones enmarcadas, impresas en la computadora. Así que esto es lo que estoy haciendo ahora. No he terminado todavía, así que están viendo una anticipación.

LT ¿Ésta es la exposición que vas a inaugurar en octubre, no?
AM Noviembre.
LT ¿Te queda tiempo? Sólo quería hacerte dos grandes preguntas, sobre el uso y la recepción. Parece que siempre estás tratando de encontrar nuevas maneras de implementar tu trabajo, otras formas de uso, múltiples usos, y hemos hablado mucho sobre cuánto te hace enojar la manera en la que la gente tiende a negar la utilidad del arte.
AM Creo que una de las razones por las cuales pienso así es porque por supuesto el arte tiene usos, y me parece sorprendente que la gente considere que no los tiene. Por otra parte, tampoco quiero pensar que *sólo* tiene una función. Pero al menos para mi generación era común hablar de que no tenía ninguna. Por supuesto mi acercamiento —debido a mis antecedentes familiares— es que uno de sus usos más significativos, más allá de la belleza, es que separa una clase de otra, o un grupo de personas exclusivas que lo entiende del resto. Creo que para poder reconocer que estamos haciendo esto, tenemos también que reconocer que el hecho de que otras personas no lo entiendan, es una de las razones por las que lo hacemos y lo disfrutamos… si no, no estaríamos constantemente trayendo a colación ideas cada vez más complicadas y obras de arte tan complejas que nadie las entiende. Es decir, es una pregunta muy buena: al hacer proyectos que no tienen otra función aparte del llamado *uso del mundo artístico*, espero que esto me obligue a recordar los tipos de uso que una obra de arte tiene en cuanto obra de arte, porque tengo que compararlo con los usos que tiene en otros contextos. Así que tengo que decir: "Ok, es útil para los maestros de escuela, no para mí". No sé si esto responde a tu pregunta. Es una de las direcciones de mi pensamiento.

LT La otra cosa que me intriga es: parece que a lo largo de los años te has alejado de un espectador típico de arte a un público más variado para tu trabajo, así que has involucrado otros tipos de comunidad. ¿Quién constituye tu público? ¿A quién involucras como tu público? ¿En quién piensas como tu público?
AM Para mí, mi público es una fantasía. Tengo un sitio, así que nunca sé cuánta gente lo visita —cero o un millón—. Cuando hablamos de *todos, cada uno, un millón de personas, público,* son términos muy abstractos y no creo tener una respuesta muy inteligente, pero espero que el público pueda ser cualquiera, cualquier persona a la que le guste… No creo tener una respuesta para esa pregunta.
LT Bueno, cuando piensas en esto, pareciera que has trabajado con cierto tipo de comunidad —en Utah o Florida—, pero ahora parece que has trabajado con el mundo.
AM Antes que nada quisiera corregirte: nadie en Utah ha visto este trabajo, excepto en Internet. Nunca me han invitado a hacer una exposición en Utah, siempre ha sido Nueva York, París, Alemania, el Valle Imperial. Desde muy temprano me identifiqué como un artista en relación con un cuadro, e hice un signo de eso, y luego seguí expandiéndolo a la galería, al espectador, otras galería semejantes a la galería de arte, museos parecidos a los museos de arte, ¿pero qué define un museo? La comunidad. ¿Y qué define a la comunidad? El Estado. ¿Qué define al Estado? Y así sucesivamente. Luego terminé haciendo algo para todo el mundo, pero no sé hacia dónde me dirijo con eso.

Traducido por Laura Moure.