

Scrabble

Joan Morey

Pero nuestra labor no solamente es pueril, sino absurda, una especie de trampantojo, un embeleco, una ilusión, una entelequia y una pompa de jabón. En el fondo está destinada al fracaso y además es casi imposible. Si ustedes me apuran, y me permiten la exageración, hasta me atrevería a decir que contar, narrar, relatar es imposible, sobre todo si se trata de hechos ciertos, de cosas en verdad acaecidas. Aunque el ánimo de un relator sea el de contar tal como fue lo sucedido; aunque el que narre sea un cronista y no haya nada más lejos de su intención que inventar nada, y lo que desee sea, por el contrario, ceñirse exclusivamente a lo ocurrido; aunque se trate de la más concisa y objetiva deposición de un testigo ocular en un juicio, que ponga su máximo empeño en ser veraz y, como tantas veces hemos oído en las películas americanas, jure decir la verdad, toda la verdad y nada más que la verdad; aun así, en todos esos casos, se pretende llevar a cabo una tarea imposible.

Fragmento del discurso "Sobre la dificultad de contar" de D. Javier Marías, pronunciado el 27 de Abril de 2008 con motivo de su ingreso en la Real Academia Española.

En la ardua y difícil tarea de contar, hilvanar o replicar historias (sean reales o de ficción) se fundamentan los numerosos proyectos de Mariona Moncunill, de aquí en adelante "la artista". Puede que una visión global de su cuerpo de trabajo ofrezca un desordenado magma de elementos narrativos que invitan a ser descifrados, re-ordenados o situados (a modo de organigrama, mapa o esquema) para sacar algo en claro de cuáles son sus reglas de uso. Como en cualquier geografía lingüística, no es suficiente tener todas las letras de un abecedario para crear sintagmas, palabras u oraciones; incluso supone una dificultad mayor escribir un solo párrafo que tenga sentido con las palabras que, a modo de *tags*, proporciona la artista con el fin de dar acceso al discurso que atañe a su obra.

En el otro extremo de la mesa se encuentra, ocasionalmente, la audiencia. Cualquier obra de arte (independientemente del medio, soporte o formato en la que se desarrolle) precisa de ésta, a ser posible cómplice, crítica y con el interés suficiente para mantener activos los mecanismos sobre los que se edifica cualquier discurso artístico —aunque son numerosas las ocasiones en las que el discurso de un artista se inscribe en la duplicidad de posibilidades, y no en una sola, puesto que los motivos de estudio que determinan el territorio conceptual parten de signos y relaciones muy diversas.

Hagamos el ejercicio inverso: tratemos de deconstruir todas y cada uno de los eslabones que estructuran el tan aclamado discurso para conocer el vocabulario a través del cual se expresa la artista; o todavía mejor, intentemos reducir los elementos propios del orden semántico del lenguaje utilizado para obtener las letras que configuran su abecedario particular. Quizá así logremos experimentar como la reducción *ad infinitum* del campo semántico de una obra, fragmento o palabra y la desaparición del concepto que ésta encierra (en su sentido más amplio) tiene graves consecuencias. Uno de los fenómenos más destructivos de la cultura de nuestro tiempo es la extensión ilimitada de la red léxica, con la consecuente desaparición del concepto que se le otorga a dichas palabras al diluirse en multitud de acepciones distintas.

En estas idas y venidas, en las que la multiplicidad de interpretaciones y la suma de capas puede ocasionar un estado de desorientación, retrocedamos de nuevo a la base misma del lenguaje (concretamente el que emplea la artista) para desgranar cuál es el origen. El intento de sintetizar en una

frase el leitmotiv de la obra tiende a ser un ejercicio práctico, aunque aquí habría que tener en cuenta que la forma plástica que conduce las gramáticas generales de la artista (y que se da de forma intrínseca a su conceptualización) no va a ser de gran ayuda. Probablemente tampoco será tarea fácil encontrar un lugar común en el que situar un concepto genérico dentro del amplio cerco sobre el que la artista edifica sus proyectos.

De un modo u otro deberíamos situar cada obra en un contexto determinado, entender el lugar al cual pertenecen las piezas para seguidamente demostrar nuestro interés por aquello que vamos a “leer”— independientemente de la intención que tenga dicha lectura en el marco relacional que se establece entre la obra y nuestro papel como espectadores/intérpretes. Tal vez nos sería útil conocer la teoría de los marcos relacionales (o RFT), esa teoría psicológica del lenguaje humano y la cognición basada en la filosofía del contextualismo funcional, y que se centra en cómo los humanos aprenden lenguaje a partir de interacciones con el ambiente. El contextualismo funcional es una extensión y, a su vez, una interpretación funcional del conductismo radical, y enfatiza la importancia de predecir e influenciar eventos psicológicos tales como pensamientos, sentimientos y conductas centrándose en variables manipulables de su contexto — posteriormente Noam Chomsky apuntaba que la generatividad del lenguaje muestra que éste no puede ser simplemente aprendido, sino que debe haber alguna innata unidad de adquisición del mismo.

De esta forma nos daremos cuenta de que unas veces más y otras menos, la tarea del artista/artífice se contrapone a la del espectador/intérprete, y que las competencias de ambos se desdibujan en una correosa interlocución que recae en los prodigios creativos de la artista y de su capacidad para emitir y entender formas inéditas. El lenguaje se considera un sistema finito de reglas capaz de producir o generar el infinito número de frases que pueden ocurrir en cualquier lengua natural, pero en situaciones como ésta nos enfrentamos a una interlocución extraña, lejos de lo que significa un sistema de conversación o diálogo fluido. Hablar en este momento del hecho de conversar “a dos” quizá no sea un tema pertinente, puesto que lo que la artista pretende es establecer la interlocución misma como vehículo o experiencia para el conocimiento. Evidentemente esto conlleva un desafío de comprensión de los códigos antropológicos, hermenéuticos o iconográficos que concierne a su obra. Como artificiera del relato, la artista ocupa una suerte de lugar que pone en tela de juico la óptica del “otro” —a quien tal vez no le guste trabajar con tanto apremio o que ni tan siquiera esté interesado en conocer cuáles son sus límites perceptivos o interpretativos a la hora de enfrentarse a un proyecto de Arte.

La mirada subjetiva de la artista da paso a una serie de patrones y pautas que cohabitan en el imaginario de todos, de unos cuantos o de algunos pocos, aunque en ningún caso deja al margen a usuarios dispuestos a establecer algún tipo de aproximación al trabajo de la artista, aunque sea desde los márgenes —una opción tan válida como cualquier otra. ¿Cual sería entonces la función de este modelo de arte que deambula entre complejas dramaturgias hacia la semiótica del lenguaje, peculiares logaritmos de interpretación o faltas de fidelidad formalista?. No creo que nadie tenga una respuesta clara a esta pregunta, supuestamente la artista tampoco, pero sí aquel espectador, que, por un motivo u otro, se encuentra encallado ante cualquier proyecto u obra, con el propósito de esbozar algún mensaje, discurso, o sencillamente un patrón de lectura que le permita adentrarse en esa pieza (o en el *statement* de la artista) con el fin de acceder a un espacio de pensamiento mayor. Lo que sí está claro es que la seducción formal no es una prioridad en la manera de actuar de la artista.

¿Qué fue de la interrelación evidente entre obras, del empleo de un conjunto de rasgos dóciles y reconocibles o del uso de formas de hacer habituales?. Tal vez tengamos que atar muchos cabos para el discernimiento de una exposición de la artista tras percatarnos que sus múltiples proyectos omiten un estilo personal demasiado evidente. Sus obras más que cohabitar desde un sentido armónico (dentro de una retícula organizada) colisionan entre ellas, y quedan atrapadas unas entre las otras, como lo hacen los restos de chatarra de dos vehículos tras un accidente brutal. Posiblemente las fisuras, rajaduras y aberturas provocadas por el choque, son exactamente el salvoconducto que hace posible la salida de líquidos de motor, flujos o “acontecimientos” en tal situación. Delante de un accidente de tráfico de tales dimensiones (es inevitable que en este momento me vengan a la mente imágenes de escenas de *Crash*, la película de David Cronenberg) las brechas en el vehículo permiten a su vez la entrada del ojo, haciendo posible que nuestra mirada se dirija hacia el interior. Ésto da paso, a veces de forma inconsciente e irracional, a una forma de ver morbosos, ávida de conocer el suceso o de construir la historia y su porque; una mirada que quiere recrear la situación para encontrar un culpable (o sencillamente detectar si entre los fluidos de la máquina se encuentra algún rastro reconocible de sangre). Si una experiencia como esta fuese ínfimamente parecida a lo que sentimos frente a una obra de arte las cosas serían de otro modo. Con toda probabilidad si ante el desconocimiento del verdadero significado de los hechos (sucesos o relatados) aflorase el mismo interés, aparecerían como consecuencia los bienes de ser un buen espectador —ya fuese como simples voyeurs o como “salvadores” del discurso.

La narratividad se esfuma o nos invade, como los hechos. Momentánea o imprevisiblemente ésta puede re-articular la mirada (de forma más o menos significativa), dotarla de sentido o indexarle matices nuevos que consigan modificar, apremiar o intoxicar nuestra propia existencia. En esa “intoxicación permitida” erradica la semiótica del lenguaje, el estudio de los fenómenos significativos, el objeto del sentido o los mismos sistemas de significación y construcción discursiva asociada a ellos; en definitiva la dicotomía producción/interpretación. Estos factores, en el mejor de los casos, pueden devenir necesidades que amplifican el radio de percepción de un espectador. De ese modo el “ser” artista depende de una decisión absolutamente coyuntural: la expansión en “el otro” del traspaso de información con el único interés de compartir, mediar o comunicar (como quien decide re-twittear un mensaje y no solamente guardarlo en su lista de favoritos, en un acto recóndito de engorde individual). He aquí la necesidad de la artista de incentivar el pensamiento crítico.

Arrancamos así un nuevo paradigma de la comunicación: un paradigma en el que la finalidad del creador no se limita a captar la atención de un *target* de audiencias determinado, sino que mayormente subyace en la complejidad de tales parámetros (aquellos que producen el cúmulo suficiente de inquietudes idóneas para provocar a la artista la necesidad de aclamar un hecho creativo como tal). Hablar de públicos en el ámbito en el que la artista desarrolla su labor puede hasta resultarnos extraño; nada más lejos de la realidad. Un acercamiento a la obra de la artista equipara la noción de “audiencia” al significado mismo de *target* en el sector de la mercadotecnia: el *target group* o grupo meta es el segmento de la demanda al que está dirigido un producto, ya sea un bien o un servicio; inicialmente, se define a partir de criterios demográficos como edad, género y variables socioeconómicas. Frente a la incomprensión de estas variables (y de lo que implica el trabajo de la artista integrado en los mecanismos del Arte) no hay nada que hacer para continuar la partida. Ni tan siquiera tendríamos la posibilidad de contar con un número de letras suficiente con las que construir una sola palabra, una palabra con significado me refiero.

Quizá que en este momento acontezca el suceso dramático (ya sea para el grupo objetivo de audiencias o en la figura de la artista): dar paso a la jugada o movimiento del otro jugador. Es en este preciso instante donde parece que le toca el turno a la inteligencia, a asumir individualmente donde está el rol que uno mismo ocupa como jugador en esa partida a varias manos. Asumir nuestra incapacidad de superar ciertas etapas en el “juego de la interlocución” nos resultará mucho más difícil que situarnos en un estadio superior, donde el conocimiento del tema, argumento o medio en el que se desarrolla la obra entra dentro de nuestras competencias. Tener las capacidades óptimas para poner en operación los diferentes conocimientos, habilidades, pensamiento, carácter y valores de manera integral en las interacciones que tiene el espectador/usuario con la artista, significa precisamente un equilibrio impetuoso entre las cualidades de uno u otro contrincante. Una vez establecido este diálogo (o superados ciertos patrones de garantía o validación de la obra por agentes especializados o expertos) es cuando automáticamente la partida deja de ser automática (como quien juega contra una máquina) para convertirse en transferencia de conocimiento en el ámbito de lo real, discursivo y/o cultural.

Ciertos artistas permanecen eternamente ligados a su proceso creativo como epicentro onanista de sus vidas, otros alimentan la autosatisfacción regidos por un monólogo unidireccional, pero si tenemos en cuenta los obstinados procesos de investigación, análisis y desarrollo que envuelven los proyectos de la artista (y además el hecho que éstos no se desarrollan exclusivamente para una audiencia especializada sino que dan paso a nuevas audiencias genéricas) se abre un caleidoscopio de oportunidades que posibilitan el acceso directo a su obra desde diferentes vías y con herramientas diversas.

Cuando estas dinámicas de juego, interlocución y, en definitiva, sistemas de trabajo se ven complementadas empieza a articularse un nuevo espacio para el discurso, se inicia una evolución intrínseca en la normativa del juego. Ya no atendemos solamente a un conjunto de palabras formadas horizontal o verticalmente que se pueden cruzar (según un sistema de lectura cuadrículado) sino que todo el proceso nos confía posibles lecturas “en diagonal”. El tablero de juego pierde así su rigidez, se desvirtúa, para dar paso al sentido sesgado, la interpretación entre líneas, los espacios de hipertextualidad..., pero cuyo común denominador es el desvanecimiento de la voz del autor en pro de multiplicar las perspectivas funcionales de la propia obra/partida.

Romper con la sucesión cronológica del discurso induce al reto de distanciarse de un esquema-secuencia convencional para volcarnos impulsivamente en el paradigma narrativo que analizaba Walter Fisher; o que la crítica literaria de Roland Barthes o Jacques Derrida parecían haber previsto. La extensión discursiva de la artista encuentra su espacio en el desarrollo tecnológico (como ya apuntaban dichos teóricos del lenguaje), a lo que después se denominó como hipertexto: aquel espacio a través de la intertextualidad o los léxicos del contenido que se relaciona con múltiples niveles de significación. La lógica operativa de las obras de la artista rompe con la lectura tradicional (lineal) desarrollando una lógica circular, donde la información que ella ofrece está interconectada y no existe una jerarquía en sus relaciones. Los esquemas y recursos narrativos que poseen las audiencias de las obras son suficientes (o no) para dar sentido a la información obtenida, y su proximidad o, en caso contrario, la falta de orientación en el discurso, harán de esa propuesta algo constructivo o automáticamente nos expulsarán fuera del terreno de juego — creando una discontinuidad en la trama, tal vez una de las características clave del discurso fragmentado que propone la artista.

Scrabble es un juego de mesa en el cual cada jugador intenta ganar puntos mediante la construcción de palabras sobre un tablero de 15x15 casillas. Para formar las palabras deben seguirse unas reglas constructivas pautadas por la ortografía y el lenguaje, y que podemos ratificar en un diccionario estándar. Un funcionamiento demasiado ortodoxo si deseamos establecer vínculos de compenetración o complicidad con nuestros rivales. No es éste el *modus operandi* en el que se mueve la artista. Su obra no dispone de un esquema de lectura, ni de unas reglas tan específicas, ni estipuladas, ni siquiera nos viene marcado el límite de jugadores para iniciar el juego. Depende del jugador/espectador/interlocutor gestionar cualquier actividad discursiva, emocional o transmisora generada por las obras de la artista; siempre y cuando éste reciba un número de estímulos o *inputs* suficiente para formar una construcción inteligible dentro de los valores empleados en la exposición, argumento o dispositivo esbozados por la artista.