

EL IDIOMA SECRETO DE LAS COSAS

Por Valentina Liernur
Suplemento Radar, Página 12
domingo 29 de Julio de 2007

DOS MUESTRAS SEPARADAS PERO UNIDAS EN EL MALBA

Si la arquitectura de los museos impone a las muestras un recorrido que a veces determina incluso su percepción y su sentido, una muestra que contempla modificar ese recorrido arrastra consigo un soplo de aire refrescante. Pero si, además, se propone unir las obras mediante una conexión secreta inexplicable para cualquiera que no la experimente ahí mismo, el soplo se vuelve de bienvenida vitalidad. De eso se trata *Códex Platino*, la muestra de Miguel Mitlag que se presenta en el Malba bajo la enigmática mirada de un mural de Cecilia Szalkowicz.

Si hay algo que ofrece la arquitectura de museos, por más neta y elástica que intente ser, es el planteo de un recorrido espacial y por ende de una secuencia narrativa previa a la llegada de las obras. Sabemos que en muchos casos las obras terminan acomodándose involuntariamente al lugar, quedando algo abatidas o superadas por ese planteo tectónico; que el arte mantiene hace ya mucho tiempo su disputa con el espacio; y que hace algunas décadas el *site specific* –un formato de obra especialmente pensada y producida para existir en un espacio ya determinado– vino a salvarnos. Siguiendo con la línea planteada en el 2005 se presenta en el Malba *Códex Platino*, una nueva edición del Programa Contemporáneo y Todo es posible, el quinto proyecto del Programa Intervención especialmente producidos para la ocasión. Sitiando el interior de la arquitectura high tech del museo, estos dos trabajos alteran con cuidadas acciones los recorridos habituales del lugar y le dan sentido al centro vaciado de este espacio blanco.

Miguel Mitlag presenta una constelación de piezas aparentemente aisladas: un trampolín, una cabina de cambio, la estructura de un cartel de la vía pública, una biblioteca de autoayuda, una serie de radios encendidas, sustancia gelatinosa celeste, un casco de moto y una placa de acrílico con una inscripción grabada que dice *Se terminó la suerte. ¿Se terminó la suerte?* Con sólo ceder al sutil magnetismo del lugar es probable que nos extraviemos cautivados en el universo de Mitlag.

Tener en cuenta algunos datos de su pasado artístico puede ser útil para orientar el paseo. Como por ejemplo saber que durante la década de los '90 estudió cine, formó parte de la compañía de arte experimental *Ar Detroy* y filmó documentales, hasta que al principio de ésta empezó a sacarle fotos a los ambientes/escenas que montaba a partir de elementos cotidianos – como el contenido entero de un paquete de algodón colocado en el espacio de la jabonera de un baño beige–. En general eran composiciones sencillas extremadamente precisas y misteriosas. La fotografía servía para aislarlas, sacarlas de contexto y encapsularlas como píldoras de naturalezas muertas congeladas. Y por último, hace un par de años fue dejando a un lado el registro fotográfico para dedicarse cada vez más a la manipulación de los objetos/personajes y los ambientes/escenarios, preocupándose por el diseño integral de las piezas que ya no ofrecen la perspectiva única de la foto sino que invitan al que mira a pasearse por la escena con libertad entre las formas.



Al bajar las escalinatas del hall central vemos la estructura inclinada de Cartel de vía pública de cuatro metros de alto –podemos pasar el pie delicadamente por debajo de las patas que quedan suspendidas–. A pocos metros un dispositivo lumínico le cambia cíclicamente el color fluorescente a la sentencia y Se terminó la suerte irradia un clima fulgoroso desafortunado que se instala en el lugar. Al recorrer el espacio de *Códex Platino* es probable que nuestros ojos se pregunten, como los del agente Cooper en el cuarto rojo frente a la joven rubia llamativamente parecida a Laura Palmer, ¿qué relación podrían tener estos objetos entre sí? Mientras, nuestra mente intuye que detrás de la verosimilitud del lugar se ocultan las leyes de una organización minuciosa. La Cabina de cambio es un ambiente de vidrio, metal y dos accesos: una puerta de entrada y una de salida, con brazos hidráulicos que producen el sonido de lo que podría ser un “solo minimal” de xilofón. El interior presenta un piso alfombrado –verde y gris– dividido al medio por un escalón negro en diagonal que auspicia el cambio de color. En los materiales como el vidrio –en la arquitectura corporativa el vidrio no está solamente para dejar entrar luz sino para exponer la transparencia de sus actividades–, en las formas y los colores genéricos –el verde del casino, el gris bancario, etc.–, y en el recorrido espacial que la cabina nos plantea, Mitlag utiliza los códigos del diseño para cargar o cancelar la información de cada pieza. Y lo que aparenta ser la representación de un módulo institucional evoca una especie de portal cosmético al cambio, al más allá del *Codex Platino*. La biblioteca de autoayuda ofrece títulos como: Magia, mente y destino, Supere el NO!, La sociedad capitalista, Mundos y Antimundos, ¿Qué sabe usted de drogas?, etc... El color de cada tapa y tipografía, la precisión con la que parecen haber sido elegidos, se vincula estableciendo líneas de sentido con el resto de los pigmentos en la sala –que alcanzaríamos a ver con esos ojos sensibles a la temperatura que tienen los reptiles–. ¡Sí!

En la obra de Mitlag el pigmento reviste todas las cosas y el cuerpo del color es un elemento tangible.



El diseño en *Códex Platino* parece ser festejado con un humor refinado y zombi. Y en el momento justo en el que nos preguntamos si se trata de esculturas o de una instalación, Mitlag suspende esa tensión en el vacío y hace que la cabina, el cartel o la biblioteca se transformen en monumento, o monolito. El estoicismo de las piezas paraliza esta problemática del arte contemporáneo y nos puede hacer pensar que los objetos están en pausa, que cuando se apague la luz van a conversar, a recitar Preámbulos Barrosos de Perlongher o agarrarse a las piñas como transformers.

En el contexto de la representación en crisis, los monumentos de *Códex Platino* conmemoran decadentes y elegantes arquetipos locales, en cada uno de ellos algo parece estar fundándose perpetuamente y el diseño manifiesto, como proyecto, es el futuro.



Códex Platino es un territorio/muestra, una llanura donde las imágenes surgen como zombis del encuentro entre los materiales y el aire. Cada intervalo dispuesto en el espacio sugiere la confianza que el artista deposita en el que mira y esto podría ser un teatro cerebral de robots institucionales y mini robots domésticos que establecen líneas de sentido y contrasentido; un archivo de ideas escultóricas en random... Dinero vs. Minutos, Moral vs. Suerte, Trampolín vs. Casco, Cartel vs. Magia y Mente, Hipnotismo vs. Radios, No! vs. Galaxia, Negocio vs. Deporte, Antimundos vs. Capital, Sonido vs. Suerte, Marketing vs. Tarot... que establecen entre la distorsión y lo que Mitlag denomina el seudo-realismo un relato infinito y fragmentado al mismo tiempo.



Como prestidigitadores de lo real, estos dos artistas de la misma generación conciben un momento estético capaz de reprogramar la arquitectura del museo. Alucinar, de ahí la eficacia.

Imágenes de *Codex Platino*
Miguel Mitlag
Malba, Buenos Aires, 2007

THE SECRET LANGUAGE OF OBJECTS

TWO DIFFERENT, YET RELATED EXHIBITIONS IN THE MALBA (MUSEUM OF MODERN LATIN AMERICAN ART)

If the architectural layout of a museum can dictate how we move around an exhibition, sometimes even its meaning and how we perceive it, an exhibition that attempts to modify our movements is a breath of fresh air. But if it also proposes to form a link between the pieces by means of a secret connection inexplicable to anyone who hasn't experienced it in its proper place, that breath of air becomes a welcome lease of life. This is the case for the *Codex Platino*, the exhibition in the Malba by Miguel Mitlag, presented beneath the enigmatic presence of a mural by Cecilia Szalkowicz.

As adaptable and clear as it may try to be, the architecture of a museum generally suggests a particular spatial route to take, and as a result offers us a narrative sequence before we arrive at the pieces themselves. We realise that very often the pieces end up involuntarily fitting in with their surroundings, and becoming somewhat overwhelmed or overshadowed by the architectural environment itself. We know how art has, for so long, maintained a debate with its space. And we know that a few decades ago, Site Specific art –a format specially conceived and produced so as to exist in a pre-determined space- came to save us. Following on from the standpoint of 2005, the Malba presents *Codex Platino*, a new edition of the Contemporary Program and *Everything is Possible*, the fifth project by the Intervention Program, both produced especially for the occasion. Taking over the museum's high tech architectural interior, these two pieces carefully work on altering the usual pathways and routes around the place and bring new meaning to the empty centre of this white space.

Everything is Possible, Cecilia Szalkowicz's giant photograph on the first floor of the museum hangs over the exhibition of Mitlag.

Miguel Mitlag presents a constellation of apparently isolated pieces: a diving board, a Bureau de Change, the structure from an advertising hoarding, a library of self-help books, a series of radios all turned on, a sky-blue gelatinous substance, a motorcycle helmet and an acrylic plaque with the words "All out of luck" etched onto it. All out of luck? Merely by giving in to the subtle magnetism of the place we are likely to be captivated, becoming lost in Mitlag's universe.

Knowledge of a few details of his artistic past might help to make the path a little clearer. During the '90's he studied film making, was a member of the experimental art group, 'Ar Detroy' and made documentaries until this decade when he began to take photographs of rooms and scenarios that he composed using everyday elements- like the entire contents of a packet of cotton wool placed on the soap dish of a beige coloured bathroom. These were generally simple compositions that were also extremely precise and mysterious. The photographic format helped to isolate the compositions, take them out of their context and encapsulate them like tinctures of frozen still-life. And lately, in the last few years, he has begun to leave the photography to one side and to dedicate himself more and more to the manipulation of his objects/ characters and rooms/ scenarios, concerning himself with the whole design of the rooms. Rather than being offered a single photographic perspective, the viewer is invited to freely move around the scene, amongst the forms.

As we come down the stairs of the central hall, we see the 4 metre tall, leaning structure of the advertising hoarding- we can delicately move our feet beneath the legs of the frame as they hang in the air.

A few metres away, the fluorescent colours of an illuminated slide change in rotation and as the words "All out of luck" ("Se termino la suerte") glow they transmit a malcontented air around the place. As we move around the Codex Platino, our eyes are probably wondering, like Agent Cooper's in the red room in front of a blonde girl with a striking resemblance to Laura Palmer; what do these objects possibly have to do with each other? Meanwhile, our minds sense that behind the plausible nature of the place lie the laws of a detailed system of organisation. The Bureau de Change is a room made of glass and metal with two access points: an entrance and an exit, with two hydraulic arms producing a sound that could be the "minimalist solo" of a xylophone. The interior comprises a carpeted floor –green and grey- divided diagonally through the middle by a black step, heralding the change between the colours. By using materials like glass- corporate architecture uses glass not only to let in light but also to lend transparency to its activities- , and generic shapes and colours – the green of a casino, the grey of a bank, etc –and how the booth orientates us spatially, Mitlag uses the rules of design to either charge or neutralise the information contained in each piece. And what first seems to be the representation of an institutional element actually becomes a kind of portal to the great beyond of the *Codex Platino*. The self-help library includes titles like: Magic, the mind and destiny, Conquer NO!,

Capitalist Society, Worlds and Anti- worlds, What do you know about drugs?, etc... The colour and font of each cover and the precision with which they seem to have been selected collaborate to help establish threads of meaning that run through the rest of the elements in the room- which we will get to see with the sensitive eyes of a cold-blooded reptile. Yes, in Mitlag's work, colour pervades everything and becomes a tangible element.

The design of *Codex Platino* appears to be festooned with a refined, zombie sense of humour. And just when we are wondering if these are sculptures or an installation, Mitlag suspends that tension in the void and transforms the Bureau de Change, the advertising hoarding or the library into monuments or monoliths. The stoicism of the pieces paralyses this problem we find in contemporary art and convinces us that the objects are frozen still and when the lights go out are going to start having a conversation, reciting Argentinian poet Nestor Perlongher or beating each other up like Transformers.

In the context of the crisis of representation, the monuments of the *Codex Platino* commemorate decadent and elegant local archetypes where, at times, something seems to be on the verge of perpetually founding itself, and then the 'design', as a project, is the future.

Codex Platino is an exhibition/ territory, a flatland where images rear up like zombies formed in the reaction of the materials with the air. Every section of the space presented emits the confidence that the artist entrusts to the viewer and this might be a cerebral theatre of institutional robots and mini domestic robots forming lines of meaning and of counter-meaning; an archive of random sculptural ideas... Money versus Minutes, Morality versus Luck, Diveboard versus Helmet, Advertisement versus Magic and the Mind, Hypnotism versus Radio, No! versus Galaxy, Business versus Sport, Antiworlds versus Capital, Sound versus Luck, Marketing versus Tarot... that help to create an infinite yet fragmented story among all the distortion and what Mitlag calls "pseudo-realism".

As if playing with reality, these two artists from the same generation have created an aesthetic moment that manages to reprogram the architecture of the museum.

*By Valentina Liernur
Radar, Página 12 newspaper, Buenos Aires, Argentina.
Sunday, July 29th, 2007.*