

# ENTRECRUZAMIENTOS DE LA COLECCIÓN JUMEX



#04

RE-CREAR

Entrecruzamientos de la Colección Jumex  
Re-crear

Traversing the Collection  
Re-create

#04

Re-crear  
Cindy Peña



Mark Dion (1961). *L'Ichthyosaure* [El ictiosauro], 2003. Medios mixtos

En 1935, Walter Benjamin publicó *La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica*, anunciando una nueva época para el arte en la era industrial. El desarrollo tecnológico de la fotografía, en particular, cambió radicalmente las posibilidades de producción artística. Benjamin planteó que la pérdida del aura del objeto de arte único, junto con la implementación de capacidades técnicas modernas, provocó cambios sustanciales en la forma en que abordamos y entendemos el arte. Esta nueva circunstancia permitió abrir el campo del arte al juego y a la exploración de materiales industriales producidos en masa, y a su reinterpretación. Desde entonces, muchos artistas han despojado a la obra de arte de su pretensión de ser una pieza única, hecha a mano y sagrada a través de las posibilidades que ha brindado una elección ilimitada de medios.

En la década de 1960, los bienes de consumo o sus copias reconocibles se veían en todas partes en el arte. Esta libertad creativa permitió a los artistas convertirse en comentaristas críticos de la cultura, pero también condujo a la mercantilización del arte. Y aunque cualquier objeto podría ser designado como arte por el artista, esta selección dependía de los factores históricos y contextuales dentro del circuito del arte. Los objetos encontrados y transformados en obras de arte contienen muchas asociaciones las cuales pueden generar diversas reflexiones en el espectador, involucrándolo como participante activo en la decodificación del mensaje. Al utilizar materiales como escombros, juguetes o talismanes, los artistas activan

imaginarios culturales personales y globales para producir deseo o nostalgia. Hoy, el impulso nostálgico es una tendencia que se puede ver en la producción artística y el movimiento hacia la interdisciplinariedad en general.<sup>1</sup>

El uso de objetos encontrados abre nuevas posibilidades para explorar preocupaciones artísticas tradicionales, como la composición y el color, y para volver a tratar temas más amplios, como la materialidad. Alexandre da Cunha se apropiá y recontextualiza los objetos cotidianos, destacando ciertos aspectos visuales, pero manteniendo su parecido original. *Ruby* [Rubí] (2003) es una composición escultórica realizada mediante la disposición de recipientes de plástico de colores brillantes en forma de copas de vino. Mientras tanto, la práctica de Stephen Dean se basa en una investigación de la teoría del color. En *Account 233* [Cuenta 233] (2002), apila libros de bolsillo contra una pared, jugando con las gradaciones tonales de los bordes coloreados.

Aunque estos artefactos ordinarios los empleamos en nuestra vida cotidiana, carecen del peso emotivo inherente en objetos específicos, como los de nuestra primera infancia. Al imitar el tipo de utilería que los niños crean para jugar, Francis Alÿs reusó pedazos de madera y metal para ensamblar *Camgun* (*gun number 63*) [*Camgun* (pistola número 63)] (2005-2006), con carrete de película *vintage* como si fuera el cartucho del arma. Esta serie de ensamblajes se realizó cuando el artista estaba “explorando la idea de la cámara como un arma” para su video *El Gringo* (2003), pero el juego infantil también ha influido significativamente en los temas y enfoques del artista,

1 Jan Dalley, “Why contemporary culture is having a fit of nostalgia,” *Financial Times*, 4 de mayo de 2018. <https://www.ft.com/content/31606656-4eb5-11e8-a7a9-37318e776bab>

dando como resultado este cuerpo de obra.<sup>2</sup> En respuesta a un conjunto de intereses diferente, Julieta Aranda construyó un cubo de bloques antiguos de LEGO que, en parte, se está deshaciendo. El trabajo titulado *Elementary suggestion for digital decay* [Sugerencia elemental para la decadencia digital] (2009) alude a la noción abstracta de realidad virtual, representada aquí por la superficie pixelada del cubo en desintegración.

Kader Attia es conocido por usar espejos o superficies reflectantes, intentando desviar la mirada del espectador hacia sí mismo. En *Childhood* [Infancia] (2005), Attia coloca una resbaladilla rosa chicle en medio de espejos y azulejos rotos. La terrorífica instalación recuerda un cuarto de baño comunitario que se vuelve cada vez más amenazante a medida que descubrimos las correas de cuero colocadas cerca de los desagües obstruidos, la muñeca de juguete rota apoyada contra una pared y los filosos cuchillos que sobresalen de la superficie cerca de la base del tobogán. En una entrevista, Attia explicó: “Todo mi trabajo se basa en una confrontación entre ideas paradigmáticas; todos incluyen una cosa y su contrario. Intento lidiar con problemas universales: infancia, muerte, intimidad, fantasías, neurosis, fobias. Una cosa que mis obras tienen en común es que a menudo se basan en una anécdota de mi infancia”.<sup>3</sup>

Otra tendencia entre el arte de apropiación ofrece una visión crítica o revisionista de la historia del arte y las instituciones de arte. Mark Dion reflexiona sobre la noción del museo como cementerio o mausoleo en *L'Ichthyosaure* (2003). Esta instalación tipo diorama presenta el cuerpo de un ictiosauro,

2 Francis Alÿs, Galería Peter Kilchmann. <https://www.peterkilchmann.com/artists/francis-alyss/overview/camgun-77-2008>.

3 Entrevista con Nicolas Baume, 2007. <http://kaderattia.de/interview>

un animal marino prehistórico. De su vientre abierto se derrama una multitud de libros, linternas, dispositivos de medición, retratos y herramientas; los materiales de investigación de arqueólogos o exploradores. Por otro lado, Sebastián Romo oscurece las imágenes y el legado del tropicalismo en la instalación *Tropicália* que coloca 3500 impresiones fotográficas una contra la otra formando un círculo cerrado.

Los artistas también han comentado sobre la cultura consumista, como en *Ancient and Modern Foods* [Comida antigua y moderna] (2002), de Eduardo Abaroa, una escultura compuesta de un mastodonte hecho de fibra de vidrio cubierto con pastelillos Hostess (similar a las golosinas Pingüino de la marca mexicana Marinela). Del mismo modo, Philippe Hernández usa latas de cerveza para componer *Modelo* (1999), un juego de palabras ya que la marca significa modelo. Mientras tanto, Darío Escobar “se ha apropiado efectivamente de la idea de arte por arte del ready-made, sólo para depositarlo directamente en la esfera dominante de la cultura global”.<sup>4</sup> *Kukulkán II* combina el interés de Escobar en investigar la forma de la arquitectura prehispánica (encarnada en la serpiente emplumada en este caso), con su uso recurrente de balones de futbol, un emblema de la cultura de consumo del deporte global.

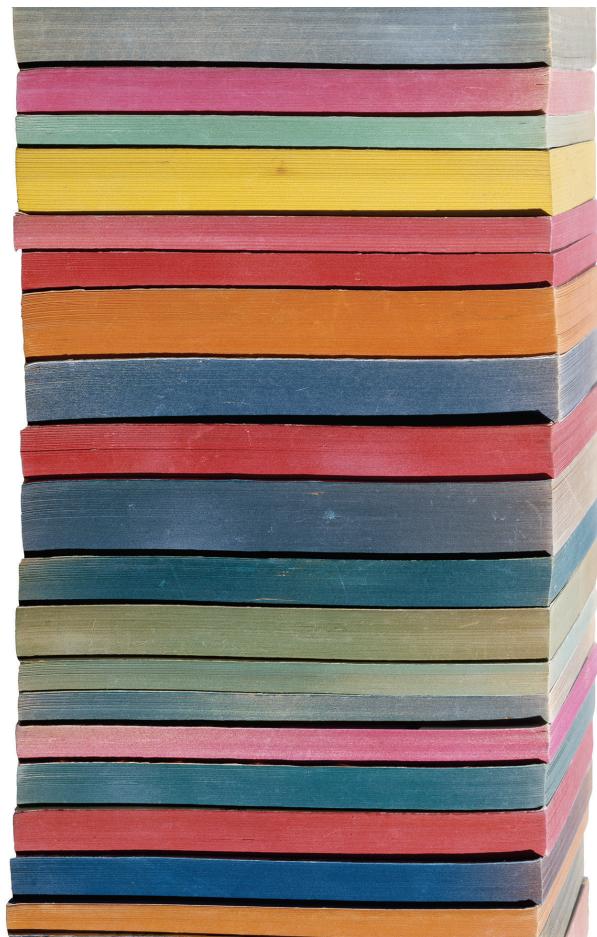
El estudio de la cultura material ha ganado terreno en los últimos 20 años, con investigadores de una variedad de disciplinas que coinciden en que “los artefactos están implicados en la construcción, mantenimiento y transformación de las identidades sociales”; y los artistas tienen una gran influencia en la construcción de éstas y los medios por los cuales son

<sup>4</sup> Christian Viveros-Fauné, “The Sculpture of Everyday Life: Dario Escobar’s Readymade Sculptures”, en *A singular plurality: the works of Dario Escobar* (Cambridge, MA: Harvard University, 2012).

cuestionadas.<sup>5</sup> Si bien en la superficie estas obras parecen revelar aspectos de lo mundano a través del uso de materiales cotidianos, también pueden abrirse para ofrecer meditaciones más profundas sobre la cultura contemporánea. Incluso si el ingenio y la inmediatez son sus estrategias más utilizadas, los artistas que trabajan con objetos cotidianos poseen la capacidad de evocar hechos y ficciones a través de los objetos mismos o los escenarios que proponen. Más aún, su interpretación variará cada vez que se vea el trabajo, ya que la memoria individual dictará nuestra asociación o falta de ella con la obra de arte. Esta capacidad es lo que hace que el arte contemporáneo sea inagotable.

Texto de Cindy Peña, asistente curatorial, Museo Jumex.

<sup>5</sup> “Editorial”, *Journal of Material Culture*, núm. 1 (mayo de 1996).



Stephen Dean (1968). *Account 233 [Cuenta 233]*, 2002. Libros de bolsillo



Julieta Aranda (1975). *Elementary suggestion for digital decay [Sugerencia elemental para la decadencia digital]*, 2009. Cubo hecho con bloques de LEGO

Re-create  
Cindy Peña



Kader Attia (1970). *Childhood*, 2005. Installation

In 1935, Walter Benjamin published *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*, heralding a new epoch for art in the Industrial Age. The technological development of photography, in particular, radically shifted the possibilities for artistic production. Benjamin posited that the loss of the aura of the unique physical art object, along with the implementation of modern technical capacities, brought about substantial changes in how we approach and understand art. This new condition opened up the field of art to play and the exploration of industrial and mass-produced materials and to their reinterpretation. Since then, many artists have stripped the artwork of its claim to be unique, handmade, and sacred through the possibilities that a boundless choice of media has provided.

By the 1960s, consumer goods or their recognizable copies were everywhere to be seen in art. This creative liberty enabled artists to become critical commentators of culture, but it also led to the commodification of art. And while any object could be designated as art by the artist, this selection was dependent on the historical and contextual factors within the art world. Found objects as artworks contain many associations and can prompt diverse thoughts from the viewer, involving the public as active participants in decoding them. Using found materials including debris, toys, or talismans, artists activate personal and global cultural imaginaries to produce desire or nostalgia. Today, the nostalgic impulse is a

trend that can be seen in artistic production and the move towards interdisciplinarity at large.<sup>1</sup>

Found objects may open up new possibilities for exploring traditional art concerns such as composition and color, and to revisit grander themes such as materiality. Alexandre da Cunha appropriates and recontextualizes everyday objects, highlighting certain visual aspects but maintaining their original resemblance. *Ruby* (2003) is a sculptural composition made by arranging brightly-colored plastic containers in the shape of wine glasses. Meanwhile, Stephen Dean's practice is based on an investigation of color theory. In *Account 233* (2002) he piles pocket books against a wall, playing with the tonal gradations of the colored edges.

Although we use these ordinary artefacts in our daily lives, they lack the emotive weight that is inherent in specific objects, such as those used in our early childhood. Mimicking the type of constructed prop children might make to play, Francis Alÿs reused bits of wood and metal to assemble his *Camgun (gun number 63)* (2005-2006), with a vintage film reel canister as the bullet magazine. This series of assemblages was made when the artist was "exploring the idea of the camera as a weapon" for his video *El Gringo* (2003), but children's play has also significantly influenced the artist's themes and approaches, resulting in this body of work.<sup>2</sup> Responding to a different set of interests, Julieta Aranda built a cube from vintage LEGO blocks which is partly coming undone. The

1 Jan Dalley, "Why contemporary culture is having a fit of nostalgia." *Financial Times*, May 4, 2018. <https://www.ft.com/content/31606656-4eb5-11e8-a7a9-37318e776bab>

2 Francis Alÿs, Peter Kilchmann Gallery. <https://www.peterkilchmann.com/artists/francis-alyss/overview/camgun-77-2008>

work, titled *Elementary suggestion for digital decay* (2009) alludes to the abstract notion of virtual reality, here represented by the pixelated surface of the disintegrating cube.

Kader Attia is known for using mirrors or reflective surfaces often, attempting to divert the gaze of the onlooker onto him or herself. In *Childhood* (2005), Attia places a bubble-gum-pink slide amidst broken mirrors and tiles. The nightmarish installation recalls a communal shower room which becomes more and more threatening as we discover the leather straps placed close to the clogged drains, the broken toy doll leaned against a wall, and the knives sticking out from the smooth surface near the bottom of the slide. In an interview, Attia explained, "All of my work is based on a confrontation between paradoxical ideas; they all include one thing and its contrary. I try to deal with universal issues: childhood, death, intimacy, fantasies, neuroses, phobias. One thing that my works have in common is that they are often rooted in an anecdote from my childhood."<sup>3</sup>

Another trend among appropriation art offers a critical or revisionist view of art history and art institutions. Mark Dion reflects on the notion of the museum as a graveyard or mausoleum in *L'Ichthyosaure* (2003). This diorama-like installation features the body of an Ichthyosaur, a prehistoric marine animal. From its open belly spill out a load of books, lanterns, measuring devices, portraits, and tools; the research materials of archeologists or explorers. On the other hand, Sebastián Romo obscures the images and legacy of the *Tropicália* movement in the installation of the same name which places 3500 photo prints up against each other forming a closed circle.

3 Interview with Nicolas Baume, 2007. <http://kaderattia.de/interview>

Artists have also commented on consumer culture such as Eduardo Abaroa's *Ancient and Modern Foods* (2002), a composite sculpture of a mastodon made of fiberglass covered with Hostess cakes (similar to the "Pingüino" treats by Mexican brand Marinela). Similarly, Philippe Hernández uses cans of beer to compose *Modelo* (1999), a pun since the brand means model. Meanwhile, Darío Escobar "has effectively appropriated the readymade from its art for art's sake context, only to deposit it squarely in the dominant sphere of global culture."<sup>4</sup> *Kukulkán II*, merges Escobar's interest in investigating the form of pre-Hispanic architecture (embodied in the feathered serpent in this case), with his recurring use of soccer balls, an emblem of the consumer culture of global sport.

The study of material culture has gained momentum in the last 20 years, with scholars from a variety of disciplines agreeing that "artefacts are implicated in the construction, maintenance and transformation of social identities," and artists have great influence on the construction of those identities and the avenues by which they are questioned.<sup>5</sup> While on the surface these works seem to reveal aspects of the mundane through their use of everyday materials, they can also be opened up to offer deeper meditations on contemporary culture. Even if wit and immediacy are their most used strategies, artists working with quotidian objects possess a capacity to evoke fact and fiction through the objects themselves or the scenarios they propose. Even then, their interpretation will vary every time the work is seen, since individual memory

4 Christian Viveros-Fauné, "The Sculpture of Everyday Life: Dario Escobar's Readymade Sculptures," in *A singular plurality: the works of Dario Escobar* (Cambridge, MA: Harvard University, 2012).

5 "Editorial," *Journal of Material Culture*, no. 1 (March 1996).

will dictate our association or lack thereof with the work of art. This capacity is what makes contemporary art inexhaustible.

Cindy Peña, Curatorial Assistant, Museo Jumex.

## Lista de obra



Alexandre da Cunha (1969). *Ruby*, 2003. Plastic

Alexandre da Cunha (1969)  
*Ruby* [Rubí], 2003  
Plástico  
36 × 183 × 23 cm

Stephen Dean (1968)  
*Account 233* [Cuenta 233], 2002  
Libros de bolsillo  
367 × 16.5 × 11 cm

Francis Alÿs (1959)  
*Camgun (gun number 63)*  
[Camgun (arma número 63)],  
2005-2006  
Madera, metal, plástico, película  
y carrete, dibujo en albanene  
numerado y firmado  
52 × 41.5 × 126 cm (arma)  
61 × 121.2 cm (dibujo)

Julieta Aranda (1975)  
*Elementary suggestion for digital decay* [Sugerencia elemental para  
la decadencia digital], 2009  
Cubo hecho con bloques de LEGO  
40.64 × 41.91 × 42.55 cm

Kader Attia (1970)  
*Childhood* [Niñez], 2005  
Instalación  
Dimensión variable

Mark Dion (1961)  
*L'Ichthyosaure* [El ictiosauro], 2003  
Medios mixtos  
400 × 900 × 500 cm

Sebastián Romo (1973)  
*Tropicália*, 2001  
3500 fotografías miniatura tipo C  
10 × 90 cm (diámetro)

Eduardo Abaroa (1968)  
*Ancient and Modern Foods*  
[Comida antigua y moderna], 2002  
Fibra de vidrio  
145 × 73 × 92 cm

Philippe Hernández (1965)  
*Modelo*, 1999  
Latas de aluminio de cerveza  
170 × 7 cm

Darío Escobar (1971)  
*Kukulkán II*, 2007  
48 balones de fútbol, acero  
Dimensión variable

## List of works

Alexandre da Cunha (1969) <i>Ruby</i> , 2003 Plastic 36 × 183 × 23 cm	Eduardo Abaroa (1968) <i>Ancient and Modern Foods</i> , 2002 Fiberglass 145 × 73 × 92 cm	Entrecruzamientos de la Colección Jumex Re-crear MAY.2020
Stephen Dean (1968) <i>Account 233</i> , 2002 Pocket books 367 × 16.5 × 11 cm	Philippe Hernández (1965) <i>Modelo</i> , 1999 Aluminum cans of beer 170 × 7 cm	Traversing the Collection Re-create
Francis Alÿs (1959) <i>Camgun (gun number 63)</i> , 2005-2006 Wood, metal, plastic, film reels, film, one large vellum drawing of gun signed and numbered 52 × 41.5 × 126 cm (gun) 61 × 121.2 cm (drawing)	Darío Escobar (1971) <i>Kukulkán II</i> , 2007 48 soccer balls, steel Variable dimensions	Editor [Editor] Kit Hammonds
Julieta Aranda (1975) <i>Elementary suggestion for digital decay</i> , 2009 Cube built out of vintage LEGO blocks 40.64 × 41.91 × 42.55 cm		Coordinación editorial [Editorial Coordinator] Arely Ramírez
Kader Attia (1970) <i>Childhood</i> , 2005 Installation Variable dimensions		Diseño [Design] Daniel Carbajal
Mark Dion (1961) <i>L'Ichthyosaure</i> [The Ictosaurus], 2003 Mixed media 400 × 900 × 500 cm		La serie <i>Entrecruzamientos</i> de la Colección Jumex aborda temas clave en el arte contemporáneo.
Sebastián Romo (1973) <i>Tropicália</i> , 2001 3500 mini lab photo prints type C 10 × 90 cm (diameter)		Este cuadernillo descargable es sin fines lucrativos y forma parte del programa Museo en casa del Museo Jumex.
		Todas las obras: La Colección Jumex, México.
		The <i>Traversing the Collection</i> series addresses key issues in the contemporary art.
		This downloadable booklet is non-profit and is part of the Museo en casa program of Museo Jumex.
		All works: La Colección Jumex, Mexico.
		© Fundación Jumex, A.C. 2020

