



Diego Bianchi
La bestia, 2011
Pelo natural, silicona, papel, telgopor
160 x 120 x 120 cm

BIANCHI O EL POSMODERNO PROMETEO

Por Nicolás Cuello

Cosa

La exposición de Ruben Santantonín titulada *Collages y cosas* del año 1961, en la ya mítica galería Lirolay, es considerada uno de los puntos de inflexión más importante en la transformación singular que introdujo la experiencia de vanguardia en los lenguajes artísticos de la Ciudad de Buenos Aires en la década del sesenta. En ella, este artista daba comienzo a una intensa modulación corporal de su pintura a través de la incorporación de texturas protuberantes, extensiones prostéticas, enigmáticos nombres y, ante todo, repulsivas facturas que tensionaban tanto la idea aurática de obra acabada como la intimidad del proceso productivo, destruyendo a diestra y siniestra todo resabio de mimesis. En los textos que acompañaron esta exhibición Santantonín, un artista de edad avanzada, fuertemente influenciado por el impacto político sentimental de la filosofía existencialista, declaraba no conformarse con ser pintor, dado que entendía que había zonas del ser que no participaban en dicho proceso creador. Su objetivo ulterior era involucrarse hasta el frenesí con eso que identificaba como la experiencia radical de lo *actual*. Esa fue su gran motivación detrás de la elaboración de una teoría propia sobre su trabajo como artista, en la que, en consonancia con el movimiento sísmico que significó la epistemología de vanguardia especialmente, propuso la reconceptualización crítica de la triada artista-obra-público. En su lugar, reemplazó la distancia institucionalizada en dichas relaciones por conceptos anfibios, desplazados de la lengua institucional del canon artístico para incluir en su lugar nuevas categorías de análisis con una profunda carga de involucramiento erótico afectivo, como un mecanismo capaz de intensificar la experiencia de contacto real con la sensibilidad de su época. Será especialmente a partir de su trabajo escultórico, conformado por objetos colgantes, producidos con materiales de desecho, de una factura precaria elaborada a partir de cartón, cuero,

yeso, telas sucias y estructuras de mallas metálicas, esmaltes sintéticos, pigmentos en polvo y coberturas de arena, desde donde propondrá un desplazamiento incómodo del concepto moderno de obra de arte, para reemplazarlo por la categoría de cosa. La cosa, para Santantonín, era la antítesis del objeto, esa materia que rodea al hombre desde su soledad fría y fatal. En su lugar la comprendía como una categoría diferencial, extraña y otrificante de la obra de arte, que resultaba plena, y ante todo se mostraba completamente penetrada por la imaginación y la experiencia de quien la creaba. Su práctica nunca buscó ser reducida a colocar objetos de arte en el mundo para su mero consumo paciente. En su lugar, pretendía que el así llamado público, o como él prefería nombrarlo -mirones-, se sintiera inmerso en ellas, hasta el punto de poder desdoblar su experiencia en el asombro, la inquietud y la pasión que la propia extrañeza de estas materialidades ambiguas, sucias y desgastadas despertaban. Para Santantonín, la importancia de sus cosas estaba en querer incluir a todo tipo de ser humano en la experiencia sensible, no solamente aquellos especializados en el lenguaje institucional de la práctica artística, por eso la cosa era una denominación que utilizaba para referir estas "realidades anteriores a la relación de conocimiento que establece la existencia de objetos" (Herrera, 2014)¹. Su producción, especialmente la realizada en torno a los años 1963-1964, se vio completamente alterada por esta concepción extraña, misteriosa y provocadora del arte, y aquellas pinturas planas que habían compuesto su primera etapa de trabajo empezaron a mutar hasta la deformación. Si bien Diego Bianchi (1969) reconoce que no trabaja a partir de referencias directas sobre la historia del arte argentino, cree que existe en su práctica una familiaridad técnica, un proceso inconsciente de continuidad productiva que cobra forma con el tiempo, o que emerge una vez terminado su trabajo, que me interesa recuperar para pensar un rasgo particular de su obra. La técnica, o en este caso la historia de sus desarreglos mediante la incorporación de elementos abyectos, puede sernos útil para enmarcar su trabajo con un espectro de imágenes que en su conjunto han ampliado experimentalmente los márgenes físicos de existencia y las condiciones de posibilidad enunciativa para lo que entendemos como arte. Rápidamente entre ellas podríamos incluir *Los Amordazamientos* (1962) de Alberto Heredia, la serie *Cáscaras* (1963) de Dalila Puzzovio o la serie *Biocosmos* (1962/67) de Emilio Renart, una genealogía veloz de propuestas artísticas de vanguardia que incorporaron como poética la finitud de la materia orgánica, la brutal fragmentación del cuerpo, elementos prostéticos y la deformación viscosa del plano tradicional de la pintura. Un aglomerado de aspectos formales que con suma tranquilidad pueden identificar el hacer en curso de Diego Bianchi. Pero también en ese museo imaginario en el que pueden cuadrarse las condiciones de posibilidad de su trabajo, existen referencias como la de Ruben Santantonín, y especialmente su definición de cosa, que establecen un poderoso

¹ Herrera, M. J. (2014). *Cien años de arte argentino*. Buenos Aires, Argentina: Biblos/Fundación Osde.

recurso para pensar no solo el derrotero de lenguajes artísticos que pusieron en jaque la noción de objeto, desorientando sus usos tradicionales, proponiendo problemas para su definición o agregando elementos cotidianos que trabajasen sobre la fuerza poética de su propia caducidad, sino también, la historia afectiva de lo deforme y la potencia singular de su extrañamiento abyecto. Un objeto raro, que no parecía obra. Inclasificable, entre bizarro y tonto, que mantenía aún así cierta ternura. Esta es la manera en la que Diego Bianchi habla sobre esa cosa llamada *La Bestia*, una escultura de grandes dimensiones elaborada por la combinación de estructuras huecas semicirculares de Telgopor cubiertas con papel maché y pelo natural adherido con silicona transparente, creada por el artista originalmente para formar parte de la instalación *Panic Picnic*, realizada en el espacio Solo Project, del Banco Ciudad en la 19ª edición de arteba en el año 2010. Esta instalación fue originalmente concebida como una "narración/sistema" en la que Bianchi buscó crear una escena congelada de un bosque imaginario compuesto por tótems de cemento semipintado con barnices y ferrite, que capturaban distintos objetos nimios de típica aparición en un picnic, como aludía su título original. Pepinos, huevos, aviones de papel, tiras de salchichas, ramas con hojas secas, tanzas de pescar, papel higiénico, entre otros, se desparramaban en interacciones inmóviles con estas esculturas de cemento que, erguidas rígidamente, elaboraban un diálogo extraño con aquella única pieza circular compuesta de un material íntegramente orgánico. Así es como frente a la frialdad estructural de estos monolitos de cemento, *La Bestia* se erguía en el centro de la escena como un objeto raro, definitivamente distinto, que por su desobediente contraste, hasta perdía estatuto de obra, según observa Bianchi. Ante la expectativa institucionalizada de un lenguaje escultórico basado en la rígida inmovilidad de los materiales, que garantiza además su perdurabilidad aurática, *La Bestia* proponía, especialmente a través de la inconsistencia orgánica de su piel hecha de pelo humano como también a través de las referencias antropomórficas que este mismo suscitaba, una situación sensorial en los espectadores que Bianchi recuerda con interés: la misteriosa atracción de su abominable presencia exiliaba el objeto de su artisticidad y lo disponía como una presencia viva que despertaba el deseo de contacto, la sospecha paranoica sobre su origen, pero también un profuso rechazo ante su aspecto bestial. Una apariencia extraña, recuerda Bianchi, que se potenciaba con la disposición informal de esta pieza dentro de la feria, al ocupar un espacio lateral en el predio, con una visibilidad reducida, sin asistencia curatorial ni marcos de contención textual que pudieran indicar a los espectadores modos posibles de abordaje de aquel escenario saturado de objetos, en la que convivían caóticamente las piezas escultóricas antes mencionadas, rodeadas por un teatro precario compuesto de paneles quemados, lámparas cálidas, atrapasueños fuera de escala y un pequeño motorcito que arrastraba un vaso de café de Tergopol, rompiendo así el hechizo de inmovilidad que caracterizaba el clima afectivo de la instalación.

¿Bestia?

El lugar protagónico que Bianchi decidió asignar a *La Bestia*, en esta primera aparición², se derivaba de su propio interés por reconstruir una presencia inquietante que condensara la condición humana pero en su instancia más animal, aún manteniendo cierto grado de ternura. Un deseo que materializó a través de la intensificación significativa de un material especial: el pelo humano. Si bien el uso de este motivo ya se había convertido en un signo recurrente de su obra, hasta el momento siempre había sido incorporado como un detalle, un arreglo o como un elemento de apoyo³. Para esta instalación, fue a través de un elaborado proceso de selección realizado en peluquerías de barrio, donde el artista recolectó una profusa cantidad de pelo que variaba en su color, textura, calidad y largo, con la que finalmente tejió la piel ominosa de aquel ser abyecto que hacía de su diferencia orgánica un cuerpo plagado de referencias incontrolables. Para el artista, el pelo en sí siempre había resultado un material misterioso, con una fuerte capacidad de trabajo sobre la dimensión fantástica que incluso en su "forma más neutra", es decir, aislado del cuerpo de origen con el que establece relaciones de significación, terminaba convirtiéndose en una presencia plagada de aquellas macrointerrogaciones que envuelven su producción: la investigación opaca sobre los límites temblorosos entre lo interior y el exterior, lo orgánico e inorgánico, la utilidad y la obsolencia, pero especialmente entre la vida y muerte de las cosas. En este sentido, es importante recuperar, tal como lo señala Julieta Massacese⁴ (2019), que la dimensión corporal y la integración de lo orgánico al dominio de su trabajo instalativo se encuentra tempranamente en la obra de Bianchi, tanto en sus investigaciones sobre los procesos de consumo, descomposición y destrucción de los objetos del mundo cotidiano, como posteriormente en una fuerte invocación al cuerpo vivo: entero o fragmentado, transformado en esculturas

² Luego de haberse integrado a la colección Oxenford en el año 2012, la obra *La Bestia*, una de las pocas piezas aún conservadas de dicha instalación, fue incluida en *El presente está encantador* (Museo de Arte Moderno de Buenos Aires, 2017) un proyecto curado por Javier Villa en el que se le propuso a Bianchi un encuentro entre su obra y el patrimonio del museo, que resultó en una gran instalación transitable y envolvente en la que convivieron de forma extraña piezas propias de distintos períodos de su producción junto a obras claves de la historia del arte argentino; y recientemente, en *Mito, espectáculo y futuro. Galería de criaturas y personajes* (Centro Cultural Recoleta, 2019) curada por Julian Manzelli y Laura Spivak, un proyecto que buscó recuperar la mirada del arte contemporáneo sobre la creación de personajes y criaturas artificiales.

³ Diego Bianchi recuerda, en una entrevista personal con Valeria Intrieri, una de sus primeras obras realizada en el marco de la Beca Kuitca (2003) donde hizo crecer desde el techo de su taller un pelo que llegaba hasta el piso, atando uno a uno fragmentos de su propio cabello formando una extensión capilar que ocupaba la altura total de aquel espacio de trabajo. Desde entonces, en distintas medidas y con diversos grados de protagonismo, el pelo será un elemento recurrente que podemos apreciar en proyectos instalativos y performáticos como *Ejercicios Espirituales* (Centro Cultural Recoleta, 2010), *The Ultimate Realities* (11ª Bienal de Lyon, Francia, 2011), *La Isla de los Links* (Galería Luis Adelantado, Mexico, 2012), *Suspensión de la incredulidad* (Malba, 2015), *WasteAfterWaste* (Perez Art Museum Miami, 2015) *Under de si*, junto a Luis Garay (I Bienal de Performance, Buenos Aires, 2015), como en múltiples piezas escultóricas individuales.

⁴ Massacese, J. (2019) Usos y dimensiones del cuerpo. En Katzenstein, I. (Ed) *RUB. Perspectivas sobre la obra de Diego Massacese Bianchi / RUB Perspectives on the work of diego Bianchi*. CDMX, México: Temblores Ediciones y Motto Books.

o como superficie de montaje, oscilando entre lo personal y lo impersonal, o, como en el caso de "La Bestia", ensamblando alguna parte de sus elementos para crear otro tipo de criaturas que hacen tambalear la referencia de lo humano, activando, contrariamente, la fuerza de un nuevo devenir. Entonces, ¿qué es una bestia? Etimológicamente es un término que alude a un conjunto de definiciones que incluyen a un animal frecuentemente peludo, indomable o salvaje de cuatro patas que no ha podido ser domesticado, o también, a un ser sobrenatural que causa susto o espanto por su contextura física. A su vez, históricamente ha sido un término asignado a aquellas personas rústicas, incultas, toscas o ignorantes que no logran acomodarse a los códigos morales de un contrato social determinado. Un tipo de acepción clave en la imaginación colonial que hace de los cuerpos no occidentalizados objetos animales, cuyos patrones somáticos (entre los que se incluyen sus cuerpos peludos) se consideran una inferioridad estética lista para su consumo deshumanizante. Estar ante la presencia de una bestia, podríamos pensar, supone estar frente a una figura cultural compleja que históricamente, al igual que una amplia genealogía de seres anormales, aloja problemas colectivos y ansiedades modernas, tales como el temor al desdibujamiento de los límites que conforman lo humano, o la deformidad de su experiencia, la invasión territorial, la aparición de parásitos sociales, una profunda paranoia ante todo posible agente otrificante que podría ocupar un cuerpo, sus deseos, y en términos generales, cualquier otro aspecto de la estructura productiva del sentido social. La extrañeza de su cuerpo imposible también plantea un interrogante revulsivo al binomio hombre-mujer del sistema sexo género, al mismo tiempo que materializa las tensiones que friccionan las demarcaciones sexuales representadas por la heterosexualidad/homosexualidad, y los antagonismos, ya de larga tradición, entre el orden urbano y la vida rural, el antisemitismo y el miedo al extranjero, entre otras formas de ansiedad que perviven hasta nuestra actualidad. Me interesa recuperar, en esta caracterización sobre lo bestial, el lugar central que reconoce Jack Halberstam⁵ (1995) a la textura y el color de la piel en el terror gótico dentro las culturas del terror, caracterizándolo como un lugar que viene a establecer una frontera y un pasaje plástico en los cuerpos, volviendo a la apariencia el límite poroso entre lo humano y lo inhumano, entre lo vivo y lo muerto, lo animal y lo no animal. Este autor caracteriza la figura cultural del monstruo como una categoría que pone en crisis el orden de lo dado, afirmando que la temperatura siniestra, rara y espeluznante de lo gótico funciona como una tecnología de demarcación de lo que se supone como anormal. Así es como el monstruo, la bestia, y todas esas formas de otredad imposible, constituyen una máquina de significación cultural que organiza políticamente las economías morales del género, la raza, la nacionalidad, la sexualidad y la clase, pero también de lo bello y lo feo. Su instrumentalidad pública funciona como un modo de establecer obligatoriamente nociones de pertenencia: todo aquello que se asemeje

⁵ Halberstam, J. (1995) *Skin shows. Gothic horror and the technology of monsters*. Durham, Estados Unidos: Duke University Press.

al comportamiento siniestro de lo monstruoso, será un sinónimo de su diferencia. Una diferencia que, como sabemos, es profundamente castigada. En este sentido, es importante notar que el pelo, como un elemento orgánico constitutivo de esta pieza, no solo produce conexiones significativas a partir de un proceso impuro y tembloroso de antropomorfización, al establecer referencias con los cuerpos humanos de los que ha sido extraído, sino que también compone una morfología animalizada del objeto escultórico, desplazando el sentido humano del material hacia la textura de un cuerpo-otro, que por su excesiva presencia hace del pelo un rasgo de reconocimiento sobre su posible condición bestial. Es esa misma microfísica capilar, que anuda la imbricada superficie de este objeto, entonces, la razón de su más profunda extrañeza: aquello que la posiciona en un lugar incómodo para el público, en tanto se hamaca tenebrosamente entre una característica humana y un devenir salvaje, entre la desilusión al reconocimiento institucionalizado de la tradición escultórica y el advenimiento de su indeterminación como cosa.

Abominable

Ese existir ambulante que determina el intermitente proceso de significación de esta obra, encuentra familiaridad en una extensa genealogía de seres peludos que entre el mito, el pánico y la fantasía disputan su lugar en los imaginarios subterráneos de una temida barbarie aún amenazante. Si nos detenemos en ella, podemos conocer cómo la historia de lo abominable enhebra con profunda familiaridad las políticas de reconocimiento de un amplio sistema no orgánico de criaturas espeluznantes, localizadas por lo general en zonas inexploradas de bosques frondosos en torno a los más inhabitables cordones montañosos alrededor del mundo. Este espectro de personajes incluye, entre otros, a Pie Grande en Estados Unidos, a Yowie en Australia, al Yeti en los Himalayas o incluso, el Kunk aquí en los Andes. Un grupo de animales ininteligibles, o casi fantásticos, que han sido descritos como simios bípedos gigantes o como cruza deformes de distintas razas de osos, planteando hasta el día de hoy la imposibilidad de un origen cierto. Pero además de la peligrosidad condensada en la agresiva libertad de su condición no humana estos seres tienen incluso algo más importante en común que su cuerpo, sus condiciones de (in)visibilidad: es de notar que en todos los relatos de avistamiento que han vuelto relativamente popular la posibilidad de su existencia, jamás se menciona el testimonio de más de un individuo. Un dato fundamental en la objeción sistemática de su lugar en el mundo, que pone bajo sospecha tanto a quien dice haber experimentado su aparición, como a quienes creen en la capacidad de este ser solitario para sobrevivir sin otros de su especie a su alrededor. Es así como este breviarío de lo abominable sin duda resume una cuestión central en la instrumentalidad práctica de esa extrañeza atemorizante: existen cuerpos que habitan el borde de lo humano que problematizan de tal forma las condiciones de lo dado que son necesariamente considerados imposibles, sus cuerpos

impronunciables y sus historias ficciones opacas sin origen. La bestialidad en este sentido, propone un lugar desarreglado, prepolítico y acultural que demarca los límites normativos de lo identificable como civilización, y construye un remanente antagónico con el cual confrontar de manera continua a través de la amenaza paranoica, el silencio estructural o la incompreensión sistemática. Una designación peyorativa que condensa entonces, un universo de temperatura siniestra compuesto por cuerpos monstruosos, incluso algunos de sexualidad ambigua, que deambulan solitarios, flotan evanescentes o existen de forma precaria en escenarios pesadillezcos de materia viva en estado bruto, necesariamente colonizable, que hacen de la deformidad, el montaje aberrante de su genética, y la oniria convulsa que los imagina, un modo arriesgado de significar el otro lado de lo real, el otro lado de lo humano tal como lo conocemos, empujando lo vivo por fuera de sus marcos tradicionales de representación consciente. La condición espeluznante de lo bestial, que se hace presente en la obra de Bianchi, pero especialmente en esta obra en cuestión, puede pensarse como aquello que Mark Fisher (2009)⁶ condensa en su estudio sobre el gótico, es decir, como la expresión de una "vida no orgánica", o también, como la extraña agencia del fragmento posmoderno que en su imprevisible combinación desafía las fronteras del pensamiento moderno, desestimando en algún sentido aquel lugar preconcebido para el terror como un mero elemento exterior amenazante, para en su lugar, reivindicarlo como una figuración no orgánica que es positivamente antagónica a la temporalidad del progreso, que simultáneamente nos recuerda la fuerza revulsiva de la imagen monstruosa al poner en suspenso la efectividad social de la belleza, es decir, de la normalidad, es decir de lo humano, y por tanto, de los regímenes de organización identitaria de lo sensible.

Raro y Espeluznante

En otro texto poco visitado de su complejo trabajo teórico, Mark Fisher (2018)⁷ se detiene con un poco más de profundidad sobre lo raro y lo espeluznante como dos categorías de análisis cultural que se encuentran en las fronteras de géneros como el terror y la ciencia ficción, que comparten cierta preocupación por lo extraño. Partiendo de un análisis que intenta pensar cuál es la razón cultural de la exagerada fascinación por aquello que nos asusta, este autor se detiene en el atractivo de lo raro y lo espeluznante para pensar, en realidad, sobre las relaciones afectivas de proximidad y distancia que establecemos con lo que esta "afuera" de nosotros, con el fenómeno de la otredad, aquella materia viva que está del otro lado de la percepción, la cognición y la experiencia cotidiana. En primera instancia define lo

⁶ Fisher, M. (2009) Materialismo gótico. En Lee, M. y Fisher, M. (2009) *Deleuze y la brujería*. Buenos Aires, Argentina: Las Cuarenta.

⁷ Fisher, M. (2018) *Lo raro y lo espeluznante*. Madrid, España: Alpha Decay.

raro como una presencia exorbitante, una forma que no encaja, algo que sobrepasa nuestra capacidad de representación, es decir, "aquello que no debería estar allí", entendiendo que se trata de una potencia afectiva que trae al dominio de lo familiar algo que por lo general está más allá de ese territorio y que no puede reconciliarse con lo doméstico, o por lo pronto, plantea una convivencia difícil e incómoda. Para este autor, el procedimiento técnico que mejor podría definir el efecto sentimental que produce la rareza es el collage, en tanto encarna el procedimiento bastardo que une dos o más partes que no fueron pensadas para estar juntas. De ahí también que explique a su vez la predilección del surrealismo por lo raro en tanto entendía el lenguaje expresivo del inconsciente como una máquina de montaje extraño y de yuxtaposiciones inauditas. Por su parte, lo espeluznante, a diferencia de lo raro, emerge en relación con una geografía de lo otro, no desde espacios cerrados, domésticos o habitados, sino por lo contrario, en paisajes parcialmente desprovistos de lo humano: es aquella naturaleza escondida, misteriosa, siniestra que produce acciones sin origen en el mundo de lo dado, esa energía sin rostro que materializa su aparición sobre lo real sin dejar huellas, sin dejar marcas. Un tipo de funcionamiento que conocemos más de lo que creemos, dado que es de esta manera como Fisher explica y define las fuerzas que rigen la sociedad capitalista, es decir, entidades espeluznantes que surgen de la nada e influyen el contorno de lo posible, abstraídas hasta tal punto que logran emanciparse del control humano. Pero además de pensar lo espeluznante como una lógica cultural inherente al modo de organización capitalista de lo sensible, utiliza dicha categoría para abordar un tema más amplio, que es la cuestión de lo inmaterial y la relación con lo inanimado. Por eso, lo espeluznante para Fisher es una de las características de lo que denomina un materialismo gótico, es decir un conjunto de fuerzas inanimadas que ordenan la vida social. Un tipo de denominación que le permite explicitar cómo la esfera de lo cotidiano y lo íntimo se ve atravesada por ritmos, pulsiones y patrones de fuerzas que no son humanas, habilitando poderosas preguntas críticas sobre los límites posibles de la agencia política. Mientras que la emergencia de lo raro tiene la capacidad de impactarnos por la incomodidad que produce su evocación a lo erróneo, porque pone de forma novedosa ante nosotros elementos que no deberían estar allí, también plantea una tensión productiva entre placentera y extraña, al poner en jaque lo familiar y lo convencional, creando movimientos capaces de introducir nuevos conceptos que vuelvan obsoletos los marcos desde los cuales percibíamos lo real anteriormente. Por otra parte, la perspectiva que introduce lo espeluznante trabaja a partir de la desafección: una aproximación metafísica a la sensación de lo extraño que nos puede dar acceso a las fuerzas que rigen la realidad mundana, pero que suelen estar escondidas, del mismo modo que nos puede abrir las puertas de espacios que están más allá de la realidad. Esta salida de lo corriente, esta huida más allá de aquello que normalmente consideramos cierto, es lo que explica para Fisher el atractivo específico que posee lo espeluznante, en tanto introduce la misteriosa incertidumbre entre la existencia y la no existencia, sobre lo que está allí donde no debería haber nada, sobre lo que falta ahí donde tendría que existir una presencia.

Otro

La condición monstruosa que propone *La Bestia*, en tanto ser inclasificable que oscila entre el reconocimiento precario, una misteriosa fascinación háptica y su espeluznante ternura, puede convertirse, tal como lo señalamos anteriormente, en un lenguaje opaco desde el cual significar la ansiedad de un cuerpo colectivo sobre los límites que definen estructuras transcendentales del orden social como la ley, lo bello y lo humano. Su presencia bastarda, que siempre resulta insuficiente para las exigencias simbólicas del sentido común en las instituciones artísticas, explicita una disputa concreta en el gobierno capitalista de la medida, el ajuste y la aspiración de superioridad moral naturalizada en la forma de lo mínimo, tensionando por contraste la connotación violenta de aquellas cosas caracterizadas como tales por su exceso, desborde y descontrolada desobediencia física. La animalización de su diferencia, basada en la cancelación de sus rasgos antropomórficos, da cuenta, incluso, de la totalización autoritaria de la imaginación humana como única posibilidad legítima de existencia pacífica y de la prefabricación de condiciones para el reconocimiento de lo sensible. Desde sus inicios, Diego Bianchi ha entendido su práctica artística como un espacio de ensayo y experimentación, un sitio en el cual hacer flexibles las condiciones habituales de la realidad buceando en las posibilidades materiales que proponen los objetos que retira del basurero de la historia cotidiana. A través de acciones performáticas o de exigentes instalaciones, que por lo general incluyen la participación activa de sus espectadores, construye entornos complejos en los cuales distorsionar los marcos regulatorios de la sensibilidad común. No solo indagando sobre procesos materiales que se concentran en la vida útil de los objetos de consumo masivo, sino también en las simbiosis que establecemos con ellos en nuestras perpetuas relaciones de interdependencia, alienación y autodeterminación. Recuperar estos fragmentos de su sensibilidad adversa, tanto como los modos en que dicho artista vuelve productivos los aspectos incómodos de una negatividad histórica, como puede ser la historia de lo otro, en este caso la historia de una bestia, nos permite entender en términos generales, cómo los personajes de estas geografías distópicas que emergen apocalípticamente en sus propuestas hacen de la fuerza del *discomfort*, en la que se anidan sensaciones terroríficas, asfixiantes, raras y confusas, una forma de desprogramación subjetiva que nos devuelve la oportunidad de objetivar las condiciones en las que se establecen las relaciones materiales de los cuerpos en sociedad.

DIRECCIÓN INVESTIGACIÓN

LARA MARMOR
LUCRECIA PALACIOS

INVESTIGACIÓN OBRAS

ARIADNA GONZÁLEZ NAYA
VALERIA INTRIERI
BELÉN LEUZZI
CAMILA PAZOS
AYELÉN VÁZQUEZ

COLABORACIÓN TEXTOS

ALEJANDRA AGUADO
FEDA BAEZA
GABRIELA CEPEDA
MARIANA CERVIÑO
BELÉN COLUCCIO
GUADALUPE CRECHE
NICOLÁS CUELLO
SOFÍA DOURRON
LEOPOLDO ESTOL
JIMENA FERREIRO
SANTIAGO GARCÍA NAVARRO
GABRIEL GIORGI
CARLOS GRADIN
CLAUDIO IGLESIAS
MARCOS KRAMER
AIMÉ IGLESIAS LUKIN
FABIOLA ISA
MARTÍN LEGÓN
FRANCISCO LEMUS
MARIANO LÓPEZ SEOANE
FLORENCIA MALBRÁN
MARIANO MAYER
AGUSTINA MUÑOZ
LETICIA OBEID
ALEJO PONCE DE LEÓN
FLORENCIA QUALINA
NANCY ROJAS
GRACIELA SPERANZA
VIVIANA USUBIAGA
JAVIER VILLA
ANA VOGELFANG

EDICIÓN Y CORRECCIÓN

EZEQUIEL ALEMIAN
VALERIA PIRRAGLIA

TRADUCCIÓN

ANA BELLO
ALEJO PONCE DE LEÓN

DISEÑO GRÁFICO
Y DE INFORMACIÓN

VANINA SCOLAVINO
CECILIA SZALKOWICZ

COORDINACIÓN GENERAL

COLECCIÓN OXFORD
ERICA BOHM

TODOS LOS DERECHOS

RESERVADOS A LOS AUTORES,
A LOS TITULARES DE DERECHOS
DE AUTOR Y A COLECCIÓN
OXENFORD