

**Nicolas Bourriaud**

***Post producción***

La cultura como escenario: modos en que el arte reprograma el mundo contemporáneo



Adriana Hidalgo editora

*Es sencillo, el ser humano produce obras, y bien, se ha hecho lo que se tiene que hacer, /as aprovechamos para nosotros.*

Serge Daney

## **Introducción**

"Post producción" es un término técnico utilizado en el mundo de la televisión, el cine y el video. Designa el conjunto de procesos efectuados sobre un material grabado: el montaje, la inclusión de otras fuentes visuales o sonoras, el subtítulo, las voces en off, los efectos especiales. Como un conjunto de actividades ligadas al mundo de los servicios y del reciclaje, la post producción pertenece pues al sector terciario, opuesto al sector industrial o agrícola de producción de materias en bruto.

Desde comienzos de los años noventa, un número cada vez mayor de artistas interpretan, reproducen, reexponen o utilizan obras realizadas por otros o productos culturales disponibles. Ese arte de la post producción responde a la multiplicación de la oferta cultural, aunque también más indirectamente respondería a la inclusión dentro del mundo del arte de formas hasta entonces ignoradas o despreciadas. Podríamos decir que tales artistas que insertan su propio trabajo en el de otros contribuyen a abolir la distinción tradicional entre producción y consumo, creación y copia, *ready-made* y obra original. La materia que manipulan ya no es materia *prima*. Para ellos no se trata ya de elaborar una forma a partir de un material en bruto, sino de trabajar con objetos que ya están circulando en el mercado cultural, es decir, ya *informados* por otros.

Las nociones de originalidad (estar en el origen de...) e incluso de creación (hacer a partir de la nada) se difuminan así lentamente en este nuevo paisaje cultural signado por las figuras gemelas del deejay y del programador, que tienen ambos la tarea de seleccionar objetos culturales e insertar/los dentro de contextos definidos.

*Estética relacional*, un libro que de alguna manera se continúa en éste, describía la sensibilidad colectiva en el interior de la cual se inscriben las nuevas formas de la práctica artística. En ambos casos, se toma como punto de partida el espacio mental mutante que le abre al pensamiento la red de internet, útil central de la era de la información a la que hemos ingresado. Pero *Estética relacional* examinaba el aspecto convivial e interactivo de esa revolución (por qué los artistas se dedican a producir modelos de sociabilidad, situándose dentro de la esfera interhumana), mientras que *Post producción* recoge las formas de saber generadas por la aparición de la red, en una palabra, cómo orientarse en el caos cultural y cómo deducir de ello nuevos modos de producción. Efectivamente no puede sino sorprendernos el hecho de que las herramientas más frecuentemente utilizadas para producir tales modelos relacionales sean obras y estructuras formales preexistentes, como si el mundo de los productos culturales y de las obras de arte constituyera un estrato autónomo apto para suministrar instrumentos de vinculación entre los individuos; como si la instauración de nuevas formas de sociabilidad y una verdadera crítica de las

formas de vida contemporáneas se diera por una actitud diferente con respecto al patrimonio artístico, mediante la producción de nuevas *relaciones* con la cultura en general y con la obra de arte en particular.

Algunas obras emblemáticas permiten esbozar los límites de una tipología de la post producción.

- a- **Reprogramar obras existentes**
- b- **Habitar estilos y formas historizadas**
- c- **Hacer uso de las imágenes**
- d- **Utilizar a la sociedad como un repertorio de las formas**
- e- **Investir la moda, los medios masivos**

Todas estas prácticas artísticas, aunque formalmente muy heterogéneas, tienen en común el hecho de recurrir a formas *ya producidas*. Atestiguan una voluntad de inscribir la obra de arte en el interior de una red de signos y de significaciones, en lugar de considerada como una forma autónoma u original. Ya no se trata de hacer tabla rasa o crear a partir de un material virgen, sino de hallar un modo de inserción en los innumerables flujos de la producción. "Las cosas y las ideas", escribe Gilles Deleuze, "brotan o crecen por el medio, y es allí donde hay que instalarse, es siempre allí donde se hace un pliegue." 1. La pregunta artística ya no es: "qué es lo nuevo que se puede hacer", sino más bien: "¿qué se puede hacer con?". Vale decir: ¿cómo producir la singularidad, cómo elaborar el sentido a partir de esa masa caótica de objetos, nombres propios y referencias que constituye nuestro ámbito cotidiano? De modo que los artistas actuales *programan* formas antes que componerlas; más que transfigurar un elemento en bruto (la tela blanca, la arcilla, etc.), Utilizan lo *dado*. Moviéndose en un universo de productos en venta, de formas preexistentes, de señales ya emitidas, edificios ya construidos, itinerarios marcados por sus antecesores, ya no consideran el campo artístico (aunque podríamos agregar la televisión, el cine o la literatura) como un museo que contiene obras que sería preciso citar o "superar", tal como lo pretendía la ideología modernista de lo nuevo, sino como otros tantos negocios repletos de herramientas que se pueden utilizar, stock de datos para manipular, volver a representar y poner en escena.

El prefijo "post" no indica en este caso ninguna negación ni superación, sino que designa una zona de actividades, una actitud. Las operaciones de las que se trata no consisten en producir imágenes de imágenes, lo cual sería una postura manierista, ni en lamentarse por el hecho de que todo "ya se habría hecho", sino en inventar protocolos de *uso* para los modos de representación y las estructuras formales existentes. Se trata de apoderarse de todos los *códigos* de la cultura, de todas las formalizaciones de la vida cotidiana, de todas las obras del patrimonio mundial, y hacerlos funcionar. Aprender a servirse de las formas, a lo cual nos invitan los artistas de los que hablaremos, es ante todo saber *apropiárselas* y habitadas.

La práctica del DJ, la actividad de un *web surfer* y la de los artistas de la post producción implican

una figura similar del saber, que se caracteriza por la invención de itinerarios a través de la cultura. Los tres son *semionautas* que antes que nada producen recorridos originales entre los signos. Toda obra es el resultado de un escenario que el artista proyecta sobre la cultura, considerada como el marco de un relato -que a su vez proyecta nuevos escenarios posibles en un movimiento infinito. El DJ activa la historia de la música copiando/pegando trozos sonoros, poniendo en relación productos grabados. Los mismos artistas habitan activamente las formas culturales y sociales. El usuario de Internet crea su propio sitio o su *homepage*; conducido incesantemente a recortar las informaciones obtenidas, inventa recorridos que podrá consignar en sus *bookmarks* y reproducir a voluntad. Cuando pone en un motor de búsqueda un nombre o una temática, una miríada de informaciones surgida de un laberinto de bancos de datos se inscribe sobre la pantalla. El internauta imagina vínculos, relaciones justas entre sitios dispares. El *samp!er*, máquina de reformulación de productos musicales, implica también una actividad permanente; escuchar discos se vuelve un trabajo en sí mismo, que atenúa la frontera entre recepción y práctica produciendo así nuevas cartografías del saber. Ese reciclaje de sonidos, imágenes o formas implica una navegación incesante por los meandros de la historia de la cultura -navegación que termina volviéndose el tema mismo de la práctica artística. ¿No es el arte, en palabras de Marcel Duchamp, "un juego entre todos los hombres de todas las épocas"? La post producción es la forma contemporánea de ese juego ..

Cuando un músico utiliza un *sample*, sabe que su propio aporre podrá ser retomado y servir como material de base para una nueva composición. Él o ella considera normal que el tratamiento sonoro aplicado al *trozo* escogido pueda a su vez generar arras interpretaciones, y así sucesivamente. Con las músicas surgidas del *sampling*, el *fragmento* no representa nada más que un punto que sobresale en una cartografía móvil. Está inmerso en una cadena y su significación depende en parte de la posición que ocupa en ella. De la misma manera, en un foro de discusión *on line*, un mensaje adquiere su valor en el momento en que es retomado y comentado por alguien más. Así la obra de arte contemporánea no se ubicaría como la conclusión del "proceso creativo" (un "producto finito" para contemplar), sino como un sitio de orientación, un portal, un generador de actividades. Se componen combinaciones a partir de la producción, se navega en las redes de signos, se insertan las propias formas en líneas existentes.

Lo que aún a todas las figuras del uso artístico del mundo es esa difuminación de las fronteras entre consumo y producción. "Incluso si es ilusorio y utópico", explica Dominique Gonzalez Foerster, lo importante es introducir una especie de igualdad, suponer que entre yo -que estoy en el origen de un dispositivo, de un sistema- y el otro, las mismas capacidades, la posibilidad de una idéntica relación, le permiten organizar su propia historia como respuesta a la que acaba de ver, con sus propias referencias.

"2

En esta nueva forma de cultura que podríamos calificar de cultura del uso o cultura de la actividad, la obra de arte funciona pues como la terminación temporaria de una red de elementos interconectados, como un relato que continuaría y reinterpretaría los relatos anteriores. Cada exposición contiene el resumen de otra; cada obra puede ser insertada en diferentes programas y servir para múltiples escenarios. Ya no es una terminal, sino un momento en la cadena infinita de las contribuciones.

La cultura del uso implica una profunda mutación del estatuto de la obra de arte. Superando su papel tradicional, en cuanto receptáculo de la visión del artista, funciona en adelante como un agente activo, una partitura, un escenario plegado, una grilla que dispone de autonomía y de materialidad en grados diversos, ya que su forma puede variar desde la mera idea hasta la escultura o el cuadro. Al convertirse en generador de comportamientos y de potenciales reutilizaciones, el arte vendría a contradecir la cultura "pasiva" que opone las mercancías y sus consumidores, *haciendo funcionar* las formas dentro de las cuales se desarrollan nuestra existencia cotidiana y los objetos culturales que se ofrecen para nuestra apreciación.

¿Y acaso hoy podría compararse la creación artística con un deporte colectivo, lejos de la mitología clásica del esfuerzo solitario? "Los observadores hacen los cuadros", decía Marcel Duchamp; yes una frase incomprensible si no la remitimos a la intuición duchampiana del surgimiento de una cultura del uso, para la cual el sentido nace de una colaboración, una negociación entre el artista y quien va a contemplar la obra. ¿Por qué el sentido de una obra no provendría del *uso* que se hace de ella tanto como del sentido que le da el artista? Éste es el sentido de lo que podríamos aventurarnos a llamar un *comunismo formal*.

EL USO DE LOS OBJETOS

La diferencia entre los artistas que producen obras a partir de objetos ya producidos y los que actúan *ex nihilo* es la que percibía Karl Marx en *La ideología alemana* entre "los instrumentos de producción naturales" (el trabajo de la tierra, por ejemplo) y "los instrumentos de producción creados por la civilización". En el primer caso, prosigue Marx, los individuos están subordinados a la naturaleza, En el segundo caso, están en relación con un "producto del trabajo", es decir, con el *capital*, mezcla de labor acumulada e instrumentos de producción. Entonces "no se mantienen unidos sino por el intercambio", un comercio interhumano encarnado por un término, el dinero.

El arte del siglo veinte se desarrolla siguiendo un esquema análogo; la Revolución Industrial hace sentir sus efectos pero con retraso. Cuando Marcel Duchamp expone en 1914 un portabotellas y utiliza como "instrumento de producción" un objeto fabricado en serie, traslada a la esfera del arte el proceso capitalista de producción (trabajar a partir del *trabajo acumulado*) basando el papel del artista en el mundo de los intercambios: se emparenta de pronto con el comerciante cuyo trabajo consiste en desplazar un producto de un sitio a otro.

Duchamp parte del principio de que el consumo es también un modo de producción, al igual que Marx cuando escribe en su *Introducción a la crítica de la economía política* que "el consumo es igualmente y de manera inmediata producción; así como en la naturaleza el consumo de elementos y sustancias químicas es producción de la planta". Sin contar que "en la alimentación, que es una forma de consumo, el hombre produce su propio cuerpo". Así un producto no se volvería realmente un producto sino en el acto de consumo, puesto que "un vestido no se vuelve un vestido real más que en el acto de llevado puesto; una casa deshabitada no es de hecho una casa real". Más aún, al crear la necesidad de una nueva producción, el consumo constituye a la vez su motor y su motivo. Ésa es la primera virtud del *readymade*: establecer una equivalencia entre elegir y fabricar, consumir y producir. Lo cual es difícil de aceptar en un mundo gobernado por la ideología cristiana del esfuerzo ("Trabajarás con el sudor de tu frente") o la del obrero-héroe stajanovista.

En su ensayo *Artes de hacer, la invención de lo cotidiano*,<sup>3</sup> Michel de Certeau examina los movimientos disimulados bajo la superficie lisa del par Producción-Consumo, mostrando que el consumidor, lejos de la pura pasividad a la que se lo suele reducir, se dedica a un conjunto de operaciones asimilables a una verdadera "producción silenciosa" y clandestina. Servirse de un objeto es forzosamente interpretarlo. Utilizar un producto a veces traicionar su concepto; y el acto de leer, de contemplar una obra de arte o de mirar un film significa también saber desviarlos: el uso es un acto de micropiratería, el grado cero de la post producción. Al utilizar su televisor, sus libros, sus discos, el usuario de la cultura despliega así una retórica de prácticas y de "trampas" que se emparenta con una enunciación, un lenguaje mudo cuyas figuras y cuyos códigos es posible inventariar.

Michael de, Certeau, *Arts de faire, l'invention du quotidien*, Folio essais, Gallimard, Paris, 1980.

A partir de la lengua que se le impone (el *sistema* de la producción), el locutor construye sus propias frases (los *actos* de la vida cotidiana), reapropiándose así de la última palabra de la cadena productiva mediante microbricolajes clandestinos. La producción se torna pues "el léxico de una práctica", es decir, la materia mediadora a partir de la cual se articulan nuevos enunciados en lugar de representar un resultado cualquiera. Lo que realmente importa es lo que hacemos con los elementos puestos "nuestra disposición. Somos entonces locatarios de la cultura; la sociedad es un texto cuya regla lexical es la producción, una ley que corroe *desde adentro* los usuarios supuestamente pasivos a través de las prácticas de post producción. Cada obra, sugiere Michel de Certeau, *es habitable a la manera de un departamento alquilado*. Al escuchar música, al leer un libro, producimos nuevas materias aprovechando cada vez más medios técnicos para organizar esa producción: zappeadores, grabadores, computadoras, bajadas en MP3, herramientas de selección, de recomposición, de recorte ... Los artistas "post-productores" son los obreros calificados de esa reapropiación cultural.

## 1. El uso del producto, de Duchamp a Jeff Koons

La apropiación es en efecto el primer estadio de la post producción; ya no se trata de fabricar un objeto, sino de seleccionar uno entre los que existen y utilizarlo o modificarlo de acuerdo con una intención específica. Marcel Broodthaers decía que "después de Duchamp el artista es el autor de una definición" que vendría a sustituir la de los objetos que escoge. Sin embargo, la historia de la apropiación (que aún no se ha escrito) no es el objetivo de este libro, que sólo destacará algunas de sus figuras útiles para la comprensión del arte más reciente. De modo que si el procedimiento de la apropiación hunde sus raíces en la historia, el relato que vaya ofrecer comienza con el *ready-made* que representa su primera manifestación conceptualizada, pensada en relación con la historia del arte. Cuando expone un objeto manufacturado (un portabotellas, un urinario, una pala de nieve) en tanto que obra mental, Marcel Duchamp desplaza la problemática del *proceso creativo* poniendo el acento sobre la mirada dirigida por el artista hacia un objeto, en detrimento de cualquier habilidad manual. Afirma que el acto de elegir basta para fundar la operación artística al igual que el acto de fabricar, pintar o esculpir: "darle una idea nueva" a un objeto es ya una producción. Duchamp completa así la definición de la palabra "crear": es insertar un objeto en un nuevo escenario, considerarlo como un personaje dentro de un relato.



## II

### EL USO DE LAS FORMAS

## 1. los años'80 y el nacimiento de la cultura DJ:

### **hacia un comunismo de las formas**

Durante los años ochenta, la democratización de la informática y la aparición del sampling permitieron el surgimiento de un paisaje cultural cuyas figuras emblemáticas son los *DJs* y los programadores. El remixador se ha vuelto más importante que el instrumentista, la fiesta *rave* más excitante que un recital. La supremacía de las culturas de la apropiación y del reprocesamiento de las formas introduce una moral: las obras pertenecen a todo el mundo, parafraseando a Philippe Thomas. El arte contemporáneo tiende a abolir la propiedad de las formas, en todo caso perturba sus antiguas jurisprudencias. ¿Nos dirigiríamos hacia una cultura que abandonaría el copyright en beneficio de una gestión del derecho de acceso a las obras, hacia una especie de esbozo del *comunismo de las formas*?

Guy Debord publica en 1956 el *Modo de empleo del desvío\**: "En su conjunto, la herencia literaria y artística de la humanidad debe ser utilizada con fines de propaganda partidaria. [ ... ] Todos los elementos, tomados de cualquier parte, pueden ser objeto de nuevos abordajes. [ ... ] Todo puede servir. Es obvio que no solamente podemos corregir una obra o integrar diferentes fragmentos de obras perimidas dentro de una nueva, sino también cambiar el sentido de esos fragmentos y alterar de todas las maneras que se consideren buenas lo que los imbéciles se obstinan en llamar citas".

Con la Internacional Letrista y la Internacional Situacionista que le sucede a partir de 1958 aparece pues una noción nueva, la del desvío artístico, que podríamos describir como un uso político del *ready-made recíproco* de Duchamp (quien daba el ejemplo de un "Rembrandt utilizado como tabla de planchar"). Tal "reutilización de elementos artísticos preexistentes en una nueva unidad" es una de las herramientas que contribuyen a superar la actividad artística como arte "separado" ejecutado por productores especializados. La Internacional Situacionista recomienda el desvío de las obras existentes con miras a "reapasionar la vida cotidiana" privilegiando la construcción de situaciones vividas en desmedro de la fabricación de obras que entrañen la división entre actores y espectadores de la existencia. Para Guy Debord, Asger Jorn y Gil Wolman, principales artífices de la teoría del desvío, las ciudades, los edificios y las obras deben ser considerados como elementos de decoración o instrumentos festivos y lúdicos. Los situacionistas pregonan la práctica de la *deriva*, técnica de atravesamiento de los diversos ámbitos urbanos como si se tratara de estudios de cine. Las situaciones que se intentan construir son obras vividas, efímeras e inmateriales, un "arte de la fuga del tiempo" reacio a cualquier fijación. La tarea que se proponen consiste en erradicar con herramientas tomadas del léxico moderno la mediocridad de una vida cotidiana alienada ante la cual la obra de arte cumple la función de pantalla o de premio de consolación, puesto que no representa nada más que la materialización de una falta, "Es curioso, -escribe

- Traducimos desvío por *detournement* porque es su sentido más general, aunque debe tenerse en cuenta para el uso teórico y metafórico del término en los párrafos que siguen sus otras acepciones.: malversación, desfalco, secuestro, corrupción, rapto"

Anselm Jappe-, observar cuán semejante es la condena situacionista de la obra de arte a la concepción psicoanalítica que ve en la obra la sublimación de un deseo irrealizado."<sup>11</sup>

El desvío situacionista no representa una opción discrecional dentro de un registro de técnicas artísticas, sino el único modo de utilización posible del arte -que no representa nada más que un obstáculo para la consumación del proyecto vanguardista. Todas las obras del pasado, afirma Asger Jorn en su ensayo *Pintura desviada* (1959), deben ser "reinvertidas" o desaparecer. Por lo tanto, no puede existir un "arte situacionista"<sup>12</sup> sino un uso situacionista del arte que pasa por su depreciación. El *Informe sobre la construcción de situaciones...* que publica Guy Debord 1957 incita pues a utilizar las formas culturales existentes "negándoles todo valor propio". El desvío, como lo precisará más adelante en *La sociedad del espectáculo*, "no es una negación del estilo, sino el estilo de la negación", que Asger Jorn define como "un juego debido a la capacidad de desvalorización".

Si bien el desvío de obras preexistentes es un procedimiento que actualmente se utiliza con frecuencia, los artistas ya no recurren a ello para "desvalorizar la obra de arte", sino para hacer uso de ella. De la misma manera que las técnicas dadaístas fueron utilizadas por los surrealistas con un fin constructivo, el arte actual manipula los procedimientos situacionistas sin pretender la abolición total del arte. Señalemos que un artista como Raymond Hains, genial ejecutante de la deriva e instigador de una infinita red de signos interconectados, sería en este caso un precursor. Los artistas ejecutan actualmente la post producción como una operación neutra, de suma cero, allí donde los situacionistas tenían por objeto corromper el valor de la obra desviada, es decir, combatir el capital cultural. Michel de Certeau escribe que la producción es un capital a partir del cual los consumidores pueden realizar un conjunto de operaciones que los convierten en locatarios de la cultura.

Mientras que las recientes tendencias musicales han banalizado el desvío, las obras de arte ya no se perciben como obstáculos, sino como materiales de construcción. Cualquier DJ trabaja hoy a partir de principios heredados de la historia de las vanguardias artísticas; desvío, *ready-mades* recíprocos o asistidos, desmaterialización de la actividad.

Según el músico japonés Ken Ishii, "La historia de la música tecno se asemeja a la de Internet. Ahora cualquiera puede componer músicas infinitamente. Músicas que se fragmentan cada vez más en géneros diferentes de acuerdo con la personalidad de cada uno. El mundo entero estará colmado de músicas diversas, personales, que a su vez inspirarán más y más. Estoy seguro de que en adelante surgirán sin cesar nuevas músicas".<sup>12</sup>

Durante su *set*, un DJ toca discos, es decir, productos. Su trabajo consiste a la vez en proponer un recorrido personal por el universo musical (su *playlist*) y enlazar dichos elementos en un determinado orden, cuidando sus enlaces al igual que la construcción de un ambiente (actúa en caliente sobre la

<sup>11</sup> Anselm Jappe, (*Guy Debord*, Via valeriano, 1993 (reeditado por Denoël, 2001)

<sup>12</sup> Guillaume Bara, *La Techno* Libro, 1999.

multitud de bailarines y puede reaccionar ante sus movimientos). Además, puede intervenir físicamente en el objeto que utiliza, practicando el *scratching* o por medio de toda una serie de acciones (filtros, regulación de los parámetros de la consola de mezcla, ajustes sonoros, etc.). Su *set* se emparenta con una exposición de objetos que Marcel Duchamp hubiese llamado "*ready-mades asistidos*"; productos más o menos "modificados" cuyo encadenamiento produce una *duración* específica. Así se percibiría el estilo de un DJ por su capacidad para habitar una red abierta (la historia del sonido) y por la lógica que organiza los enlaces entre los fragmentos que toca. El *deejaying* implica una cultura del uso de las formas que vincula entre sí al rap, la música tecno y todos sus derivados posteriores.

DJ Mark the 45 king: "Yo no robo toda su música, me sirvo de la pista de batería, me sirvo del pequeño bip de aquél, me sirvo de tu línea de bajo, mientras que tú no tienes que hacer ni una jodida cosa más".<sup>13</sup>

Clive Campbell, alias Kool Herc, practicaba ya en los años setenta una forma primitiva del *sampling*, el *breakbeat*, que consiste en aislar una frase musical y reiterada sin fin, pasando de una copia a otra de un mismo disco de vinilo.

*Deejaying* y arte contemporáneo: las figuras son similares. Cuando el *cross fader* de la consola de mezcla está en el medio, las dos pistas se tocan juntas: Pierre Huyghe presenta juntos una entrevista con John Giorno y un film de Andy Warhol. El *pitcher* permite controlar la velocidad del disco: *24 Hour Psycho* de Douglas Gordon. *Toasting, rap, talk over*. Angela Bulloch suplanta la banda sonora del film *Solaris* de Andrei Tarkovski.

*Cut*: Alex Bag graba pasajes de un programa de televisión; Candice Breitz aísla breves fragmentos de imagen y los empalma. *Playlists*: Para su proyecto común *Cine Libertad Bar Lounge* (19%), Douglas Gordon proponía una selección de films censurados en el momento de su aparición, mientras que Rirkrit Tiravanija construía alrededor de esa programación un marco de sociabilidad ..

En nuestra vida cotidiana, el intersticio que separa a la producción del consumo se achica día a día. Podemos producir una obra musical sin saber tocar una sola nota de música, sirviéndonos de discos existentes. Ms en general, el consumidor *customize* y adapta los productos que compra a su personalidad o a sus necesidades. *El zapping es* también una producción, la producción tímida del tiempo alienado del ocio: con el dedo en el botón se construye una programación. Pronto el *Do it yourself* alcanzará a todas las capas de la producción cultural; los músicos de Coldcut acompañarán sus álbumes *Let us play* (1997) con un CD-rom que permita que uno mismo remixe las pistas del disco.

*El consumidor extático* de los años '80 desaparece en favor de un consumidor inteligente y potencialmente subversivo: el usuario de las formas. La cultura D J niega la oposición binaria entre la *proposición del emisor* y la *participación del receptor*, que está en el centro de muchos debates del arte moderno. El trabajo de un DJ consiste en la concepción de un encadenamiento dentro del cual las obras se deslicen unas en otras, representando al mismo tiempo un producto, una herramienta y un soporte. El productor no es más

que un simple emisor para el siguiente productor, y todo artista se mueve en lo sucesivo dentro de una red de formas contiguas que se encastran hasta el infinito. El producto puede servir para hacer una obra, la obra puede volver a ser un objeto; se instaura una rotación determinada por el uso que se hace de las formas.

Angela Bulloch: "Cuando Donald Judd hacía muebles, siempre decía algo así como: una silla no es una escultura porque no se la puede ver cuando uno está sentado encima. De modo que su valor funcional le impide ser un objeto de arte., pero pienso que eso no tiene ningún sentido".

La cualidad de una obra depende de la trayectoria que describe dentro del paisaje cultural. Elabora un encadenamiento entre formas, signos e imágenes.

El recorte aparece como la figura principal de la cultura contemporánea: incrustaciones de la iconografía popular en el sistema del gran arte, descontextualización del objeto hecho en serie, desplazamiento de las obras del repertorio canónico hacia contextos triviales....

El arte del siglo veinte es un arte del montaje (la sucesión de imágenes) y del recorte (la superposición de imágenes).