Español

David Mutiloa, *Synthesis*. Del 19 de julio al 25 de septiembre de 2017. Proyecto individual, Sala Gran. *Barcelona Producció es una iniciativa de La Capella.*

En los espacios de trabajo de las oficinas modernas, el diseño espacial y la comunicación de marca han evolucionado a la par con nociones innovadoras de gestión, eficacia comercial y un mercado laboral que fomenta cada vez más la flexibilidad y la adaptabilidad. El típico empleado de oficina occidental –desde el punto de vista tanto fisiológico como psicológico– también ha experimentado un proceso de modernización. Los estudios de tiempos y movimientos del siglo XX fueron los primeros en estandarizar y racionalizar el tiempo y el espacio del trabajador asalariado. Y hoy en día el trabajador del siglo XXI se está convirtiendo gradualmente en un contratista independiente que comparte su espacio de trabajo y que navega por la estructura de una semana laboral completamente disuelta, con perturbaciones competitivas incesantes y lo que se conoce como *gig economy*.

A través de esculturas, proyecciones de vídeo y la presencia humana, la exposición *Synthesis* de David Mutiloa afirma que esta situación ha permitido el desarrollo de una depresión gestionada farmacológicamente, "una enfermedad de la responsabilidad". Además, ha fomentado la emergencia de una terrible forma de aburrimiento, el fantasma tanto de la externalización sin límites de las tareas no deseadas a los países en desarrollo como de la automatización que nos está llevando a un mundo sin trabajo. *Synthesis* analiza detenidamente estas ideas mediante dos proyecciones de vídeo, acciones en vivo a cargo de trabajadores-actores humanos y la presentación de una serie de estatuas de acero, silicona, resina, componentes informáticos, fármacos y otros materiales. Estas esculturas se derivan de la anatomía humana y de formas icónicas del diseño industrial concebidas para el ámbito de la oficina entre las décadas de 1960 y 1990. Durante dichas décadas se produjo la transición de la máquina de escribir al ordenador personal, y de las salas con filas de escritorios estrictamente organizadas a espacios con cubículos personalizables, "vecindades" y "nidos" de trabajo flexible. Colocados sobre una plataforma modular y alrededor de esta última como si fueran bodegones industriales, los elementos esculturales a veces se yuxtaponen con folletos de sistemas de oficinas. A menudo representan variaciones centradas en un elemento que Mutiloa ha sustraído o aumentado, o cuya forma inversa ha obtenido mediante técnicas de moldeo y vaciado: por ejemplo, muebles, accesorios de escritorio y sistemas estructurales que fueron diseñados buscando al mismo tiempo la elegancia y la ergonomía.

Entre estas formas esculturales destacan las que se inspiran en la máquina de escribir pop Valentine, que empezó a producirse en 1969 para la marca italiana Olivetti. Formas metálicas de grandes dimensiones se derivan de conectores de pared de los revolucionarios sistemas Action Office introducidos por la empresa Herman Miller en la década de 1960. Los "puestos de trabajo" modulares para el "operador humano" estaban formados por paredes tapizadas inclinadas y móviles, que supuestamente el empleado de oficina podía disponer como quería para crear su espacio de trabajo ideal. Otras esculturas adoptan la forma de brazos articulados con soportes para pantallas, o se basan en la silla Aeron, también producida por Herman Miller. Esta última, un asiento con un soporte lumbar exagerado, cobró tanta popularidad entre las empresas emergentes a finales de la década de 1990 que fue llamada "trono de las puntocoms". Otras formas evocan el armazón de la silla 543 Broadway, y una rejilla metálica recuerda el escritorio Shopping Cart; ambos diseños fueron creados por Gaetano Pesce en la década de 1990 para las oficinas de la agencia de publicidad TBWA/Chiat/Day en Nueva York, conocidas por sus espacios abiertos y multicolores.

Una proyección de vídeo suspendida de grandes dimensiones presentará una serie de planos de la propia instalación con una composición muy elaborada. Esta serie de planos, filmada y editada durante la exposición, posteriormente se integrará en la instalación como si se aplicara el método de producción "justo a tiempo". La segunda proyección de vídeo de *Synthesis* aporta al espacio expositivo su extraña banda sonora: un *collage* →

David Mutiloa (Pamplona, 1979) estudió diseño industrial y bellas artes entre el País Vasco y Cataluña. Su trabajo se ha presentado en exposiciones individuales como *Differently from what I had expected* (García Galería, Madrid, 2016), *Formal Exercise* (Blueproject Foundation, Barcelona, 2015), *Notes on Color* (Grey Projects, Singapur, 2015), *Good Displays Catch Crowds* (Centro Huarte, Navarra, 2014) o *Es difícil dar con una buena lámpara* (García Galería, Madrid, 2013). Asimismo, su obra ha formado parte de exposiciones colectivas, entre las que destacan *Generación 2016* (La Casa Encendida, Madrid, 2016), *Especies de Espacios* (MACBA, Barcelona, 2015; colaboración con Serafín Álvarez), *The Dark Side of the Party* (SOS 4.8, Murcia, 2015), *The World of Interiors* (The Green Parrot, Barcelona, 2014) o F*AQ: Zona de preguntas frecuentes* (Fundació Antoni Tàpies, Barcelona, 2013). Ha sido artista residente en Gasworks (Londres, 2016) y Hangar (Barcelona, 2013-2015), entre otros. Actualmente cuenta con un espacio de trabajo en Salamina.

→ auditivo implacable y evolutivo que sugiere el murmullo de una planta de producción postindustrial o el zumbido no ubicable de la economía del conocimiento. La pantalla muestra una cámara virtual que se desplaza por encima y alrededor del entorno que Mutiloa creó a partir del sistema de oficina producido por Olivetti en la década de 1970, que también da el título a la exposición. Este vídeo, generado en continuo a partir de un modelo digital en 3D, consta de una animación en bucle que se proyectará durante la exposición.

Operadores humanos se desplazan incesantemente por la exposición; han sido contratados por la exposición de Mutiloa, aunque aparentemente no están haciendo nada. Un estudio muy citado que se publicó en 2013 predice que casi la mitad de los empleos en Estados Unidos corren el riesgo de ser automatizados en las próximas dos décadas.[1] Gracias a las tecnologías sin conductor, a los ordenadores baratos, al aprendizaje profundo y a la inteligencia de datos, máquinas cada vez más inteligentes realizan tareas con un nivel de sofisticación que no deja de aumentar en una amplia variedad de sectores: desde la traducción hasta la logística, y especialmente en las labores administrativas y de oficina. Un pesimista podría afirmar que dondequiera que un trabajo de oficina se puede descomponer en una serie de tareas rutinarias ningún empleo está a salvo. Aunque las nuevas tecnologías aún no estén remplazando a los trabajadores, lo cierto es que los están sometiendo a una vigilancia cada vez más estricta para supervisar su actividad y su productividad minuto a minuto.

A medida que crece la automatización, ¿también aumenta el valor de las tareas que solo pueden realizar los humanos? ¿Qué está en juego cuando facultades afectivas como la creatividad –en teoría, dominio del artista– forman parte más que nunca de una lógica productiva y evaluativa? ¿Acaso la idea de que uno debe proyectar su marca personal a través de los lapsos de atención fragmentada de las redes sociales apunta hacia un futuro caracterizado por una síntesis total de realización personal, ansiedad de los trabajadores autónomos y competitividad corporativa para todos?

Latitudes

[1] http://www.oxfordmartin.ox.ac.uk/downloads/academic/The_Future_of_Employment.pdf