

Ramiro Quesada Pons

En modo goblin o los intercesores 4.0

Los intercesores 4.0

Apuntes posibles sobre la obra de Ramiro

Quesada Pons

Por Martín Craciun

I am a patient boy
I wait, I wait, I wait, I wait
My time, water down a drain
Everybody's moving
Everybody's moving
Everybody's moving, moving, moving, moving
Please don't leave me to remain
In the waiting room

I don't want the news
I cannot use it
I don't want the news
I won't live by it...

Waiting Room, Fugazi (1989)

Ramiro Quesada Pons ha elegido la escultura como medio principal de un trabajo que viene desarrollando desde hace más de una década. De gran capacidad ilustrativa, su obra alberga referencias por partes iguales a la historia del arte universal pero también a la cultura popular: cómics, series y películas de ciencia ficción, videojuegos, dibujos animados, videoclips y todo tipo de citas a la cultura global que tuvo su primer empuje con la llegada de la televisión por abonados¹ y se consolidó con los servicios de internet. Sus esculturas son plásticas, sus formas tan imperfectas como elocuentes buscan acercarnos a una experiencia real donde nada es lo que parece. O más bien, todo es demasiado ficción para ser real. «Even Better than the Real Thing», U2, *dixit*, 1992.²

Más allá de sus elaboraciones formales, que, sin lugar a dudas, logra resolver con detallada elocuencia, Quesada Pons es parte de una generación de artistas comprometidos con el mundo que le tocó vivir. Emergen de su obra preocupaciones que resultan centrales en conversaciones sobre el espíritu de una época que no deja de alimentar nuestra capacidad de asombro y de desquicio. Así, ansiedad y frustración parecen ser palabras clave en un mundo al que el capitalismo no deja de acelerar. Todo sucede a nivel del piso: son varias las esculturas-objetos-mobiliario para descansar

o reposar, porque, efectivamente, estamos cansados. Vivimos en una época que no da tregua al cuerpo. Quienes trabajamos con computadoras hemos visto cómo nuestros cuerpos han sido moldeados por una relación ergonómica insatisfactoria. No hay tiempo para hacer gimnasia ni para mejorar la postura. Somos una generación de espaldas y de cuellos encorvados. ¿Cuánto aguantarán nuestros cuerpos hasta que tengamos que trabajar echados?

Sus esculturas también parecen estar cansadas. Son parte de la serie *Los intercesores*, y «tienen algo de autorretratos en distintos estados de ánimos», como comenta el artista. Son representaciones en clave cínica y humorística de un hedonismo contemporáneo, o de lo que en 2022 surgió como la palabra del año: el *goblin mode*,³ una mezcla de nihilismo, vagancia y forma aspiracional de navegar fantasiosamente por este mundo. Porque el tedio vaya que se ha incorporado a nuestras vidas y se ha instrumentalizado a través de nuestro consumo incesante.

La obra de Ramiro Quesada Pons es una respuesta fresca y filosa a una condición actual. El psicoanalista Adam Phillips desarrolló la noción de que el aburrimiento es «ese estado de animación suspendida en el que las cosas empiezan y nada comienza, el estado de ánimo de inquietud difusa que contiene ese sentimiento más absurdo y deseo paradójico, el deseo de un deseo».⁴

Es que el aburrimiento también tiene su historia, un conjunto de determinantes sociales, y, en particular, una fuerte asociación con la Modernidad. El ocio es una condición necesaria para que el aburrimiento suceda, es decir, es necesario tener tiempo libre y alejarse de las preocupaciones de la subsistencia. Sin embargo, el capitalismo moderno multiplica las diversiones y los consumibles, mientras acelera estos procesos, por lo que nos aburrirnos con más facilidad: nos entretenemos pero nos volvemos a aburrir más rápidamente.

Séneca el Joven (Corduba, 4 a. C.-Roma, 65 d. C.) definió la idea de *taedium vitae* como «un estado de ánimo similar a las náuseas, que se desencadena al contemplar el implacable carácter cíclico de la vida: ¿Hasta cuándo las cosas seguirán igual? Seguramente estaré despierto, dormiré, tendré hambre, tendré frío, tendré calor. ¿No hay fin? ¿Todas las cosas van en círculo?».⁵

Así, el aburrimiento ocurre cuando estamos atrapados en un enigma del deseo, queriendo

hacer algo pero no queriendo hacer nada, pero si dejamos de entender al tedio desde una condición maligna contra la cual luchar, podemos aprehenderlo como una experiencia o explorarlo como un lugar de resistencia. He aquí la escena perfecta para reflexionar sobre esto de forma relajada. De igual forma, la oportunidad para la creatividad que alguna vez brindó el aburrimiento ha sido captada por el incesante escroleo de nuestros dispositivos móviles. Darle la vuelta a los canales del cable mediante el *zapping* ha sido desplazado por el continuo movimiento del pulgar, un reflejo adquirido que logra, entre pestañeos, escrolear, *likear*, entrar, salir y mensajear.

Las esculturas antropomorfizadas de Quesada Pons buscan componer un imaginario que avanza a partes iguales sobre representaciones icónicas de civilizaciones originarias y de formas extraterrestres. Son *extraterrestres intraterrestres* que enfatizan comportamientos y formas de ser que a menudo parecen ajenas a la comprensión humana pero que actualmente lo son. Son representaciones imaginativas que difuminan las líneas entre lo familiar y lo extraño.

En la cultura popular, los extraterrestres se representan con frecuencia con rasgos que recuerdan a los gatos, por ejemplo los ojos grandes, lo que puede contribuir a la percepción de ellos como seres familiares pero de otro mundo. Esta relación entre los gatos y los extraterrestres sirve como una lente a través de la cual podemos comprender mejor nuestras interacciones con entidades no humanas y las complejidades de la conciencia más allá de nuestra experiencia.

La historia familiar de Ramiro Quesada Pons nutre su trabajo. Son recurrentes en su obra las referencias a sus progenitores, su práctica está atravesada por el diseño y preocupaciones comunes. Padre y abuelo practicaron arte con profusa pasión: diseño y arte conjugados en un linaje familiar con fuerte arraigo en las tradiciones modernas de su Mendoza natal. Sus esculturas parecen ser el resultado de un proceso de experimentación material plástico que mira a su alrededor para buscar componer esta superposición de objetos y referencias. Todo funciona como una escena: el diálogo entre las esculturas-objetos, el color del suelo, su forma y su disposición.

Quizás pensar en la relación abierta que mantenemos con los objetos que nos rodean nos ayude a repensar nuestro lugar en el mundo, al abogar por una redefinición de las relaciones con ellos y sus efectos en nosotros y los otros.

Todo se sucede sobre una superficie azul: aquí está la representación del vértigo del vacío al insertar el VHS virgen en la videocasetera. La pantalla azul, el *deep blue*, el océano infinito de posibilidades, el lienzo en blanco del video analógico o también el azul de la pantalla de la muerte del Windows 95.

Hemos sobrevivido ya a numerosas actualizaciones, seguiremos haciéndolo, aunque cada vez entendamos menos qué es lo que sucede en nuestros dispositivos. Hemos reconocido sin quererlo la *increíble intimidación* entre humanos y no humanos. Estamos profundamente interconectados y somos interdependientes. No sería extraño pensar desde el arte, al menos por un rato, a la humanidad —al decir de Timothy Morton— como «una reserva inagotable de alienación existencial, en la que lo humano y lo no humano deben coexistir en los lugares más extraños».⁶



Ramiro Quesada Pons
LOS INTERCESORES 4.0
28.09.2024 -15.02.2025
W-galería
Defensa 1369 Buenos Aires
w-w.ar