

vol. 6 #21
invierno / winter 1997-98
MEX \$40 / US & CAN \$10

ISSN 1405-0560

polyester

pintura y no pintura

<http://www.polyester.com>



printed in mexico

JOSÉ ANTONIO HERNÁNDEZ-DIEZ

JESÚS FUENMAYOR



sin título / untitled, 1996

impresión c / c print

61 x 49.5 cm

courtesy: sandra gering gallery

En la obra de José Antonio Hernández-Diez siempre ha estado presente de una manera u otra la idea de jugar al libre intercambio de los atributos del objeto artístico con los de aquéllos que corresponden al juguete. Esta operación, también localizable en el trabajo de otros artistas contemporáneos, encuentra en el de Hernández-Diez, no solamente en las nociones tradicionales de liberación de la realidad por medio de un sistema de reglas inventadas, sino también concomitancias como la indiferenciación contemporánea entre el sujeto y el objeto.

Hernández-Diez también ha tomado para su obra condiciones del juguete como las que sirven de detonantes para impulsar una recepción contradictoria en el espectador. Los suyos son juguetes fabulosos que encarnan una cierta perversión, supuestamente ajena a ellos. El artista ha creado una docena de trabajos en los que utiliza patinetas a veces pintando, directamente en la tabla, imágenes de índole político, otras creadas con piel de cerdo frita y otras más utilizando en videos conceptuales. En un trabajo monumental titulado *12 Ruedas*, (1997). La patineta muestra docenas de ruedas que le dan una apariencia fantástica, casi zoomórfica, esta patineta, como casi todas las otras, pierde su capacidad para funcionar correctamente como instrumento para jugar y que en la pérdida de esa capacidad adquiere irónicamente, una calidad artística.

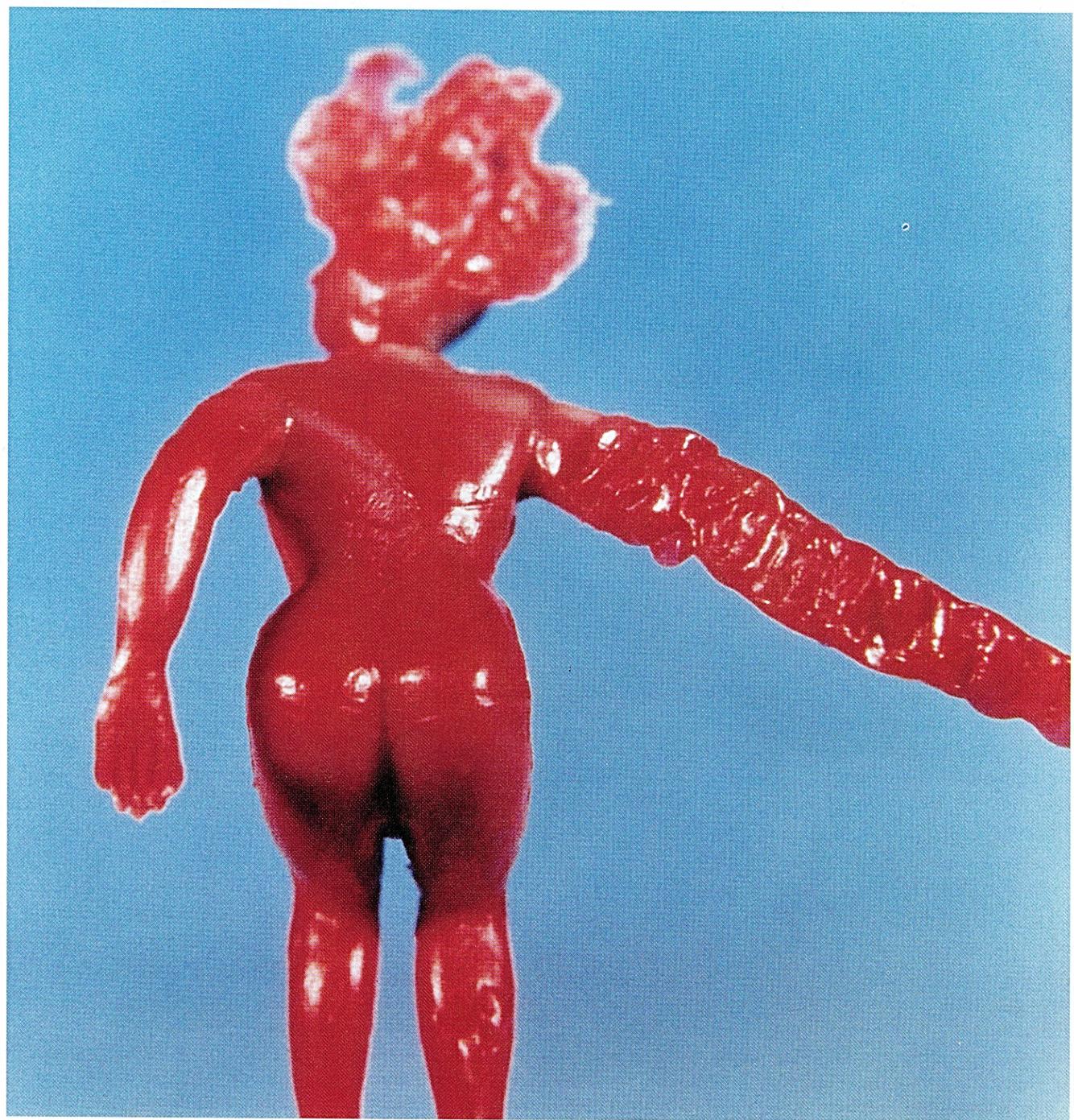
En otra serie de obras el artista erosiona la dimensión de lo escultórico hasta "degradarlo" a la misma condición a

The idea of a free exchange between the attributes of the art objects and toys has always been present, in one way or another, in the work of José Antonio Hernández-Diez. This technique, also found in the work of other contemporary artists, appears in Hernandez-Diez's work, not only in the traditional notions of liberation from reality by means of invented rules, but other similarities such as the contemporary lack of differentiation between subject and object.

Hernandez-Diez has also taken the conditions of the toy as means of igniting for contradictory interpretations of his work. His fantastic objects embody a kind of perversity normally alien to toys, the artist has created dozens of works that utilize skateboards, at times painting politicized images directly on the boards, creating them out of fried pig skin, or using them in conceptual videos. In one monumental work entitled *12 Ruedas* (12 Wheels) (1997), the skateboard sports dozens of wheels which gives it a fantastic, almost animal-like, appearance. This skateboard, like almost all of the others, has lost its function as a toy, thus becoming an artistic object.

In another series, the artist erodes the sculptural dimension of various objects and brings his work down to the level of a child destroying their own toys. These pieces are produced by a huge human bite that the artist en-





sin título / untitled, 1996

impresión c / c print

102 X 102 cm

courtesy: sandra gering gallery





la que los niños suelen deteriorar sus juguetes. Aquellas obras son producto de una mordedura humana gigante que el artista aplicaba a diferentes dispositivos como mesas, sillas y otros elementos, mediante una quijada mecánico-hidráulica. La escala de la mordedura nos haría suponer una doble contradicción: por una parte, la presencia de una entidad (humana) cuya escala hace que la nuestra esté amenazada y, por otra parte, convierte a estos objetos con una presencia artística de evidente sensibilidad minimalista en "esculturas" insignificantes, en juguetes para ser mordidos.

Casi paralelamente a estos trabajos, Hernández-Diez realizó un conjunto de fotografías de muñecos de plástico. En esta otra serie de obras sin título hechas en 1997, el artista recuerda aquel aspecto de los juguetes que resaltan la teatralidad de lo real. Los medios que se utilizan en el arte para jugar se nos aparecen constantemente separados de su territorio "real", el juego, para manifestarse operando sobre la superficie de las más crudas fantasías. Los retratos de gran formato que Hernández-Diez realizó, consistían en muñecos de plásticos que hoy en día se utilizan para llenar las piñatas. Estos objetos están fotografiados con un lente de aumento que desvirtuaba al ojo del espectador desprevenido la escala real de los muñecos a los que el artista, además, había transformado aplicándoles mordeduras que los desfiguraban.

Varias obras de data dispares se proponen como prototipo de sí mismas (como es el caso de algunos juguetes), Hernández-Diez empieza a crear modelos aparentemente absorbidos por una inercia mimética, como la serie de obras que son ilustraciones realizadas con video-esculturas de modelos de vehículos (como en las tiras cómicas

acts upon, by means of hydraulic-powered mechanical jaws, different objects, including tables, chairs and other elements. The scale of the teeth marks evoke a double contradiction: first, it conjures up the presence of (human) being whose size dwarfs our own, and second, it turns these minimalist art objects into insignificant sculptures, mere toys to be bitten.

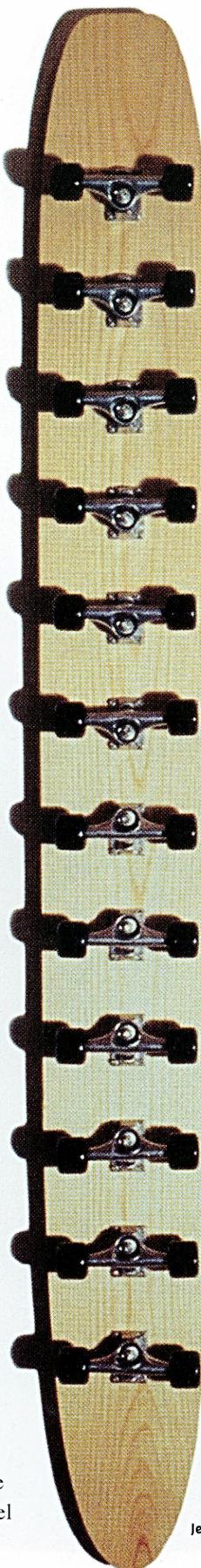
Almost parallel to this work, Hernandez-Diez created a set of photographs of plastic dolls. In this series of untitled works made in 1997, the artist recalls aspects of toys that emphasize the theatricality of reality. The techniques used in art to play games are separated from their "real" territory of the game itself, and instead manifest themselves operating on the surface of crude fantasies. The portraits Hernandez-Diez created in a large format consist of plastic dolls that are commonly used to fill *piñatas*. These objects are photographed through a magnifying lens, confusing the eye of the unprepared viewer as to the real scale of the plastic figures, figures which the artist had already disfigured by biting into them.

Several works of different periods are proposed as prototypes of themselves (as is the case with some toys). Hernández-Diez creates models apparently absorbed by a mimetic inertia, like the series of pieces that are illustrations created with video-sculptures of model vehicles (as in Japanese comic books, models are transformed by putting together different objects). Such is the case of X-1 (1995), which puts together a paper bag, a plastic capsule that looks like a cockpit, a monitor that shows a stream of piss, and a wooden shelf that helps to give the appearance of simulated flight. In *Sindrome de*



¿Por qué a mí? / why me?, 1997
instalación / installation

doce ruedas / twelve wheels, 1996
técnica mixta / mixed media
225 x 25 x 15 cm
colección ignacio y valentina oberto, caracas



japonesas, se transforman en estos modelos a partir del ensamblaje de varios objetos) tal es el caso de la obra *X-1*, (1995), que ensambla una bolsa de papel, una pequeña cápsula de plástico que parece una cabina de avión, un monitor que muestra el video de un chorro de orina y una repisa de madera que simula el estado de suspensión del vuelo. En *Síndrome de freskolita* (1997), aparece el propio Hernández-Diez arrojando un chorro continuo de *freskolita* mientras el monitor que aloja la imagen está parcialmente sumergido en un mueble de uso para el hogar, que recuerda la arquitectura de los modelos más emblemáticos de mobiliarios de la tradición moderna. *Síndrome de freskolita* es, a los efectos de este contexto, un juguete cultural: propone, por decirlo así, a la modernidad como una bebida infantil que brota de los labios del artista. Hernández-Diez participó en inSITE con una obra ubicada en el salón de música en una escuela pública de Tijuana. La obra consiste en un gran mueble de varios metros de largo cuya superficie está cubierta por una lámina de acero y que contiene equipos de sonido. Sobre el mueble están recostados un número determinado de bates de béisbol con los cuales se supone que el público pueda golpear la superficie metálica y activar diferentes tipos de música. Si bien esta obra acata la solicitud de realizar una obra para el lugar, no es menos cierto que podría ser clasificada en la categoría de no específica para el sitio. La idea central de la obra, sustituir los instrumentos de aprendizaje musical por los bates de béisbol, está estrechamente relacionada con la idea del juguete cultural. □

Freskolita (Soda Syndrome) (1997), Hernandez-Diez himself appears in the video spraying soda around while the monitor presenting the image is partially immersed in a piece of common household furniture that is reminiscent of the most modernist architecture. *Síndrome de Freskolita* is, in this context, a cultural toy for it presents modernity as a children's soft drink that spews from the lips of the artist. Hernandez-Diez participated in inSITE97 with a piece installed in the music room of a Tijuana public school. The work consists of a table several meters long whose surface is covered in a sheet of steel and inside contains sound equipment. The public was encouraged to hit the steel surface with the baseball bats at hand, activating different kinds of music. Although this piece complies with the request to use this specific sight, it could also be classified under the category of non-site-specific art. The central idea of this piece, the substitution of baseball bats for the instruments of musical learning, is intricately linked with the idea of a cultural toy. □

Jesús Fuenmayor es curador y crítico independiente. Vive en Caracas.
is an independent critic and curator living in Caracas.

