

Jeff. O como desanimar la materia.

Jeff es el nombre de alguien, de algo. Es la J. en W. J. T. Es el segundo nombre de Jazz, el colega de Will. Aquel al que el tío Phil siempre terminaba lanzando por la ventana de los Banks. Y también es el mayordomo, el apelativo cariñoso de Koons, de Wall. Es el título de una colección de cuadros. De las pocas palabras que al escribirse a mano, sin levantar el lápiz del papel, dibujan un muelle. Un lazo que vuelve sobre sí mismo hasta cuatro veces. Jeff es el *captcha* que hay que teclear antes de poder ver la pintura de Jose. Es el gran hermano detrás de Amazon y es el mote de la girafa del Toys'r'us. Es uno de esos nombres que resaltan **destacan por** su forma. Que son onomatopeya. Que son un retrato. **Que son** la evidencia de que el lenguaje es también una cosa: primero una presión de la lengua contra los molares superiores. Y después una “e” que termina con los dientes en el labio inferior. Y-i-e-f: es el nombre de una enzima que optimiza la reducción tumoral. El cocinero de Southpark, **sin embargo**, es Chef.

No podemos saber si el camaleón o el pulpo son conscientes de cuando su piel cambia de forma y de color. Pero podemos estar seguros de que sus cuerpos sí que lo saben. Que eso es lo que sostiene la ilusión de unidad, de especie. Por eso no importa quién o qué sea Jeff siempre y cuando **el cuerpo de** Jeff pueda coger forma. Mientras sepa adaptarse a una palabra o a una superficie pintada. Que los cuadros digan Jeff y Jeff diga cuadro, sin necesidad de que Jeff signifique nada concreto para nadie particular – de la misma manera en que se calcifica el cráneo de un bisonte en una cueva y se integra como un bulto más del suelo. Porque cuando se es consciente de la materialidad de una textura, de una palabra, del nombre propio, se es consciente de que el sentido es contingente, transitorio. No es que las cosas dejen de tener sentido, o que todo dé igual porque todo cambie, todo el rato. Sino que el sentido es la mutación. Son las formas afectivas que construyen la apariencia: que afecto se parece a efecto. El efecto de identidad y de conclusión. Por eso el nombre propio no está ni en el origen de las cosas iniciales ni en las cosas últimas, nunca definitivas. Es la metamorfosis. Las formas del cambio. Es la hipertelia de un órgano aberrante, tan evolucionado que toma control del sistema nervioso y lo domina. De una sofisticación tan intensa que es monstruosa. Como el VHS de videodrome. O como los seres verruga de Quinta, incomprensibles para unos seres humanos del futuro que han dejado de estar vivos.

La pintura de Jose habla ese idioma. Es una frase mutante como siempre lo ha sido el cuadro. Un tejido que se autoedita. Se traduce. Se compila. Se corrige. Una piel que se parece a cosas. Que tiene *reverb*. Que se presta a ser corrompida, reinterpretada una y otra vez, porque eso es lo que le ha permitido ser en primer lugar. Sus cuadros son un modelo a escala de la ~~teetónica~~ **mecánica** con la que la cultura produce sus textos hoy. Embarrados, ligeros, promiscuos, coherentes, sin una única fuente original. Un magma de Cornelius, una nube de François, un aviario de Platón. Un calabozo negro abisal, a rebosar de prisioneros, con destellos brillantes e iridiscencias de feldespato. Es la antítesis de la pintura sublime de Mark. Es una abstracción precedera, una pintura transgénica, con todos los motivos, todo el rato. Quien piense que su pintura no trata de cada una de las cosas particulares, es que no ha entendido nada. Es una superficie en la que Jeff colabora con Jacques. Con la gran parataxis del hoy profundo. **Mezcla su** arcilla, labra sus surcos, espera a que lleguen **broten** sus frases. Como cuando a Jackson se le cruzó un escarabajo en el esmalte Duco de DuPont y conservó al bicho, y al trazo, y lo llamó *Number 1 1950*. Luego vino Clement y le puso al cuadro el nombre de *Lavender Mist*, aunque de lavanda no hubiera nada, y ahora la pintura se exhibe en la National Gallery de Washington con un escarabajo y dos nombres propios. El que le puso Jackson y el que le puso Clement. Y por esa misma razón Jeff es pintura. No porque produzca

cuadros sino porque se desdobra en Jose. Porque actualiza la tradición textual de los pintores pero no te lo explica. Sucede. Quizás porque no lo sabe, igual que el ojo del pulpo no ve colores pero misteriosamente su piel los sabe copiar. O sencillamente porque su consciencia es diferente a la que tú, yo, o la etología cognitiva de Donald podemos explicar.

Que los cuadros de Jose **se pinten en** Jeff recuerda a la forma en la que Michael apuntaba con su guante de diamantes y encendía el foco; a cuando giraba sobre si mismo y creaba humo; a cómo chascaba los dedos y se acababa el concierto. Eso es lo que le gusta contar a Jose **de Jeff**. Y Jeff añade que ~~en~~ con ese gesto de señalar ~~hay una animación de~~ **lo que hace es animar** la materia; ~~De~~ devolverle el subconsciente a lo inerte; ~~De~~ llamar a la pintura en **su** lengua vernácula para que ésta adquiriera fortaleza, como lo hacía el gólem. Había una carta Magic que hacía el mismo truco: *Animar Artefacto* era un encantamiento azul de Alpha (aunque todos los de mi generación la conocimos en su edición **mucho más barata** “de cuarta”) que se bajaba a la mesa por tres manás incoloros y uno azul. Básicamente lo que hacía era convertir un artefacto en una criatura-artefacto, con fuerza y resistencia equivalentes a su coste en maná. A esta operación le sucedían dos fenómenos notables. En primer lugar, que el artefacto pudiera combatir no impedía que siguiera siendo cosa. Éste mantenía intactas sus funciones como herramienta, lo cual proporcionaba una ventaja considerable sobre el adversario. En segundo lugar, y este era el precio a pagar, el artefacto se volvía doblemente vulnerable puesto que no sólo podía ser inutilizado como materia vil sino que ahora también podía morir en combate y ser objeto de todos aquellos hechizos perniciosos para las criaturas. Clásicos como el *mirror universe* se convertían en un bicho 6/6 que todavía podía servir para intercambiarse las vidas con el contrincante y otras como la rueda de molino suponían un débil 2/2 que seguía triturando las cartas de la baraja opuesta. Había no obstante un efecto adicional, imprevisto. Un resultado que obligó a los Wizards of the Coast a incluir una corrección en la tercera edición de la carta: cuando se animaba un artefacto con coste de invocación cero, éste era destruído. Así, cartas como el archiconocido *black lotus* se convertían brevemente en seres paradójicos, imposibles, de fuerza y resistencia cero. Se animaban sólo para presenciar su muerte en vida.

Es ahí donde reside el poder del desánimo: si nosotros tenemos la habilidad de nombrar a Jeff, de animar su materia, de darle vida a las cosas, ~~ahora~~ **de pronto** es Jeff el que tiene la habilidad de desanimar la nuestra: de devolver al animista al lugar de la cosa y recordarnos la fragilidad de ~~nuestra~~ **de lo** material. De eso es de lo que hablaba Isaac: que nuestra diferencia con el resto de cosas en el mundo proviene de la igualdad profunda e inescapable que guardamos con el ser cosas. De saber que al final siempre somos cosas. Criaturas-artefacto que ~~en ocasiones tienen~~ **algún día tendrán** la fuerza y la resistencia a cero.