

Stefan Brüggenmann hace con su obra una crítica a la vida actual.

Además de continuar con la reflexión y la crítica al arte conceptual que han caracterizado su obra, Stefan Brüggenmann extiende la pregunta a la incidencia de las instituciones en la producción artística contemporánea, al ámbito de la vida cotidiana, en su más reciente exposición.

La muestra, sin título, está compuesta por 38 piezas que incluyen instalación, inscripciones e impresiones en tela, y fue curada por el artista, quien en entrevista explicó que compuso las obras apropiándose de fotografías y textos de revistas, periódicos y libros, para elaborar su propia "revista", que se muestra en los muros de la Galería de Arte Mexicano.

"Cuestiono los contextos que tienen que ver con la historia del arte pero también me gusta cuestionar qué es la vida contemporánea", comenta el propietario de la galería Programa Centro de Arte, para quien la institución que rige la creación actual es el mercado.

"Todas mis ideas son importadas, todos mis productos son exportados, todas mis explicaciones son basura", es el texto en letras negras que, traducido al inglés, recibe a los espectadores en el vestíbulo de la galería.

"Me gusta reducir la pieza a lo que dice el texto. Todo lo que yo pueda decir alrededor de la pieza no interesa, más que la pieza sea central y que de ahí se disparen nuevos discursos; no al revés, porque lo que ha pasado en el arte moderno es que crea teorías alrededor de la obra sin que ésta realmente las produzca".

La reflexión sobre el vacío es también abordada por el artista mexicano, quien frente a un cuadro blanco en cuyo centro simplemente aparece el texto: nothing (nada), señala: "La pieza es lo que es, no hay nada más, por eso el nothing es muy fuerte, porque te enfrenta a un vacío perfecto y no hay nada más que decir".

El artista reconoce el vacío de actividad, los momentos de "ocio y aburrimiento" como detonadores de la creación artística, aunque advierte que dicho vacío no se plantea como en la perspectiva serena del Zen, sino surge de una fuente "neurótica" de imágenes, trazos y escritos "rápidos".