

BAZAAR

Harper's

ART

EN ESPAÑOL



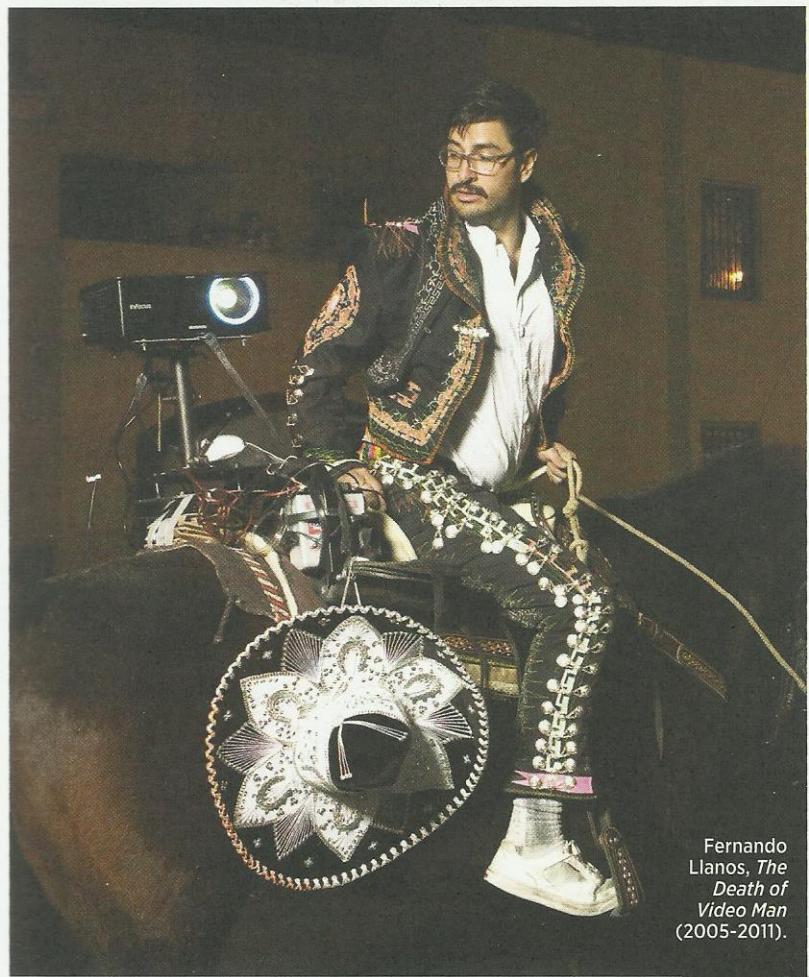
\$ 79.00



JORGE MÉNDEZ BLAKE
PARA HARPER'S BAZAAR ART

ELECTRÓNICO, DIGITAL Y MEXICANO

La herencia tecno de las vanguardias artísticas nacionales.
Por Roberta Bosco



Fernando Llanos, *The Death of Video Man* (2005-2011).

interactividad y participación como arquetipos de la nueva escena artística contemporánea.

Creador ubicuo, omnipresente en las grandes citas internacionales, desde las bienales consagradas (en 2007 se le encargó el primer pabellón de México en la Bienal de Venecia) a los eventos más alternativos, Lozano-Hemmer es uno de los artistas de la escena electrónica que ha sabido lidiar con el mercado y fomentar el interés de los coleccionistas hacia el arte interactivo. Este año, hasta finales de octubre, Fundación Telefónica de Madrid le dedica una gran retrospectiva: *Abstracción Biométrica*, cuyas obras se generan en tiempo real gracias a las diferentes huellas vitales que dejan los visitantes, convertidos en parte esencial del proceso creativo. Es el caso de la inquietante *Vicious Circular Breathing*, una hermética y claustrofóbica cámara de plexiglás, donde se puede respirar únicamente el aire enrarecido de los precedentes visitantes. “Ahora son las obras las que te sienten, te miran y te escuchan, y necesitan que el público las complete”, asegura el artista, formulando el paradigma primordial del arte interactivo: la obra no está acabada sin la intervención de la audiencia.

Lozano-Hemmer encabeza una generación de creadores mexicanos que han plasmado una escena plural, cuyo interés y originalidad le ha granjeado una importante repercusión internacional. En Europa y Estados Unidos, la investigación en este ámbito se ha estancado alrededor de

Rafael Lozano-Hemmer, *Alzado Vectorial* (2010).

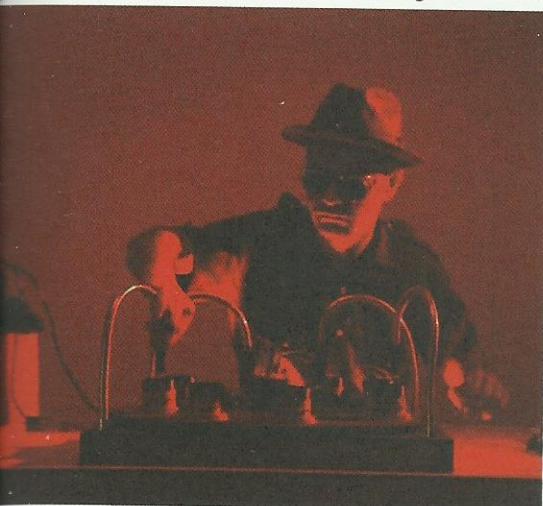
El 31 de diciembre de 1999, cuando Rafael Lozano-Hemmer celebró el nuevo milenio iluminando las noches de la Ciudad de México con unos cañones de luz robóticos, fue claro que algo estaba cambiando. El *Alzado Vectorial*, una revolucionaria instalación lumínica interactiva, ubicada en el Zócalo, no marcaba sólo el inicio de milenio, sino que también reivindicaba de forma contundente el papel de cualquier espectador en la génesis de una obra de arte. Durante dos semanas, a través de un intuitivo programa *online*, el público de todo el mundo pudo controlar, desde su casa, 18 cañones de luz y dibujar en el cielo de México unas asombrosas arquitecturas luminosas, visibles hasta más de 15 kilómetros a la redonda. Aquel cambio de siglo no fue sólo una efeméride más; además, marcó un punto de no retorno en los paradigmas de





Ariel Guzik, *Cordiox* en la Bienal de Venecia (2013).

Arcángel Constantini



Iván Puig, *Sonda de Exploración Ferroviaria Tripulada* en colaboración con Andrés Padilla Bomene (2006-2011).

un sinfín de premisas que amenazan con ahogar la creatividad. Los artistas digitales del “viejo mundo” a menudo consideran la creación como la última etapa de un tour burocrático, que pasa por la búsqueda de financiación, las becas o el apadrinamiento de su idea por un *medialab*, un centro de arte o, más recientemente, una campaña de *crowdfunding*. De ese modo, el acto creativo se convierte cada vez más en una operación racional, de la que surgen obras permeadas de perfección de laboratorio que las acerca al diseño, hasta el punto de que proyectos gestados en el marco del *new media art* se han convertido en elementos de campañas de *marketing*.

Ta realidad latinoamericana es muy distinta, así como la actitud de sus artistas. Estos disponen de *medialabs* y apoyos institucionales, además de que, regularmente, están más interesados en la creación electrónica que los europeos. Sin embargo, el desarrollo de la creatividad no resulta supeditado a los dictámenes de la financiación. Los artistas son creadores antes y más allá de todo, lo cual se refleja en obras, que aún poética y concepto, tecnologías de última generación y saberes tradicionales. De su investigación han salido obras rupturistas, capaces de poner de manifiesto idiosincrasias cotidianas y problemáticas sociales, y ofrecer alternativas creativas a las realidades incómodas que nos rodean.

Es el caso de Arcángel Constantini, punta de un iceberg de artistas activos en diferentes ámbitos de la creatividad contemporánea: desde el *net.art* más rigurosamente inmaterial, hasta las instalaciones interactivas, pasando por la robótica, la tecnobiología y el arte sonoro. Constantini

lleva dos décadas entremezclando arte e investigación científica en obras que plasman inéditas aproximaciones a la naturaleza de los dispositivos electrónicos y los medios de comunicación. Una aproximación casi antropológica, que emerge en obras como *Surcos de Campo*, producida para el Museo Universitario del Chopo, o *Caja de Ritmo Toques*, estrenada en la última Bienal de La Habana. La primera plantea un diálogo entre dos soportes de diferentes épocas, el tocadiscos y los reproductores MP3, a partir del proceso físico de la propagación sonora que el público más atrevido puede experimentar no sólo de manera convencional, sino también por conducción ósea, mordiendo con los dientes una oblea de acrílico. En

Los artistas son creadores antes y más allá de todo.

cambio, con *Caja de Ritmo Toques*, incluso los más tímidos pueden lanzarse a bailar *bossa nova*, chachá, tango, *swing* y *rock & roll*. “El público, situado sobre una plataforma, percibe en las piernas descargas eléctricas audiorítmicas que les provoca movimientos involuntarios”, explica Constantini, cuyos trabajos se caracterizan por una aproximación artesanal a las nuevas tecnologías.

Entre sus proyectos destaca el sugestivo *Ulises I*, una iniciativa en desarrollo concebida por Juan José Díaz Infante, fundador del Colectivo Espacial Mexicano, algo así como el *dream team* del arte electrónico azteca, que cuenta también con Iván Puig, Hugo Solís, Marcela Armas, Gilberto Esparza y Ariel Guzik. Entre realidad y ficción, el CEM quiere lanzar al espacio desde el Puerto Espacial de Tonga, en el Pacífico Sur, el primer satélite artístico que sobre-»



Gilberto Esparza, *Plantas Nómadas* (2008-2013).

vuela la Tierra, emitiendo una selección de piezas sonoras, las cuales se podrán escuchar por la radio en la banda ciudadana, la frecuencia destinada a la libre comunicación.

Se trata de composiciones musicales que enlazan con obras atípicas, como los *Magnetófonos* de Iván Puig, una serie de instrumentos de exploración sonora, artefactos *low-tech*, tallados en madera y fabricados con componentes electrónicos rescatados de viejos estudios de grabación. El reciclaje creativo y la obsolescencia programada se juntan en piezas musicales surgidas de la recuperación de sonidos desechados, los cuales indagan en los procesos cognitivos sonoros y su permanencia en la memoria.

Además de pertenecer al Colectivo Espacial Mexicano, Iván Puig es conocido como el feronauta que construyó con Andrés Padilla Domene, SEFT-1, la primera Sonda de Exploración Ferroviaria Tripulada conocida. Con este vehículo, entre coche y cápsula espacial, Puig realizó un sorprendente viaje por las vías en desuso del ferrocarril mexicano. Ideado como un proyecto de arte transdisciplinario y, a la vez, un dispositivo de investigación antropológica y recopilación de datos, SEFT-1 tiene un dormitorio para dos tripulantes, un observatorio astronómico, un tanque de agua potable, un sistema de navegación GPS, una brújula, conexión a Internet 3G y una computadora para monitoreo de mapas.

Las investigaciones sonoras y los instrumentos de manufactura artesanal caracterizan también la trayectoria de Leslie García, conocida por piezas como *ÜberSonic*, una serie de esculturas sonoras

capaces de comunicarse en red, utilizando imperceptibles señales residuales de radiofrecuencia para producir inéditos procesos de síntesis de sonido.

Las cajas de madera y los instrumentos de García revelan la lección del padre de la investigación sonora mexicana, Ariel Guzik, artista multidisciplinar, inventor y herbolario, cuyas obras dan voz a la naturaleza a partir de la investigación de los fenómenos físicos, mecánicos, magnéticos y eléctricos. Representante de México en la Bienal de Venecia 2013 con *Cordiox*, un instrumento monumental formado por 180 cuerdas tensas y un asombroso cilindro en cuarzo fundido de casi dos metros, Guzik crea máquinas extraordinarias, que ocultan un sabio manejo de las tecnologías más sofisticadas detrás de una estética *low-tech* y

Amor Muñoz, *Maquila Región 4 (MR4)*.



un tratamiento inéditos de elementos biológicos, humanos, animales y vegetales.

Lo demuestran el Laud Plasmaht del Museo de Ciencias Naturales, que funciona con las señales vitales de las plantas; la *Cámara Lambdoma*, que activa el espacio donde se exhibe el mural de Diego Rivera en el Bosque de Chapultepec y la *Nave Narcisa*, un submarino sonoro tripulable en el cual está trabajando. Son obras que representan una contundente respuesta a una década de instrumentos casi industriales, salidos de los laboratorios artísticos europeos, demasiado estancados en el paradigma formal del *open source*, un concepto que se está convirtiendo en un dogma. En realidad, no es ninguna novedad: el conocimiento ha sido siempre compartido; sólo en tiempos recientes, el sistema económico ha intentado privatizarlo.

Junto a las videoartistas feministas históricas, encabezadas por Sarah Minter, conocida por sus obras corales sobre las problemáticas de género, en las que otorgó protagonismo al público mucho antes de que la interactividad se convirtiera en un *must*, se está posicionando un nutrido grupo de heterogéneas creadoras. Las investigaciones robóticas de Marcela Armas han desembocado en *Máquina Stella*, ganadora en 2012 del Premio ARCOmadrid/BEEP de Arte Electrónico, una escultural metáfora del desigual reparto de la riqueza en nuestra sociedad, cuyos elementos estructurales, al no encontrar una distribución perfecta de la energía, terminan invariablemente por colapsar. Tras años investigando sobre la indumentaria textil expandida, Amor Muñoz acaba de plasmar sus reflexiones en *Maquila Región 4*, un

proyecto entre *performance* e intervención en el espacio público, que consiste en una instalación itinerante por las áreas más marginales de México, donde el trabajo manual, sobre todo de las mujeres, está muy infravalorado. Desde su chiringuito móvil, Muñoz contrata voluntarios para tejer con hilos electrónicos, al precio vigente en los Estados Unidos, siete dólares la hora, a diferencia de la oferta local, que se sitúa alrededor de 60 céntimos.

Vida artificial, dispositivos electrónicos y elementos biológicos se combinan en las obras de Gilberto Esparza. Ajenos a la robótica tradicional, sus pequeños "frankenstein" contemporáneos son tiernos y muy poéticos, como la plantita, que modifica su naturaleza y utiliza la energía solar para desplazarse y escapar de la sombra, protagonista de la instalación *Perejil buscando el sol*, una especulación sobre la supervivencia en condiciones adversas.

Los organismos robóticos vivos de Esparza aspiran a integrarse en nuestros entornos como los inolvidables *Parásitos Urbanos*, unos híbridos de desechos tecnológicos que viven colgados del tendido eléctrico y se alimentan de la energía que fluye por los cables no sólo para subsistir, sino también para almacenar sonidos de su entorno y reproducirlos según su estado de ánimo. Fascinante también *Plantas Nómadas*, una máquina ecológica formada por un sistema robótico, diversas especies vegetales y un conjunto de celdas de combustible microbianas y fotovoltaicas, que coexisten en simbiosis para limpiar aguas contaminadas y crear melodías con la energía sobrante.

Hablando de energía, no se puede obviar a Fernando Llanos, artista con una impecable trayectoria arraigada en la tradición mexicana y los excesos pioneros de su cultura, quien tiene un pasado como superhéroe hipertecnológico. Durante casi diez años con el alter ego de Videoman y bajo el lema "sé feliz: consume video", Llanos apareció en muestras y eventos de todo tipo, ataviado con una compleja indumentaria tecnológica que le permitía desplazarse proyectando videos. Actualmente activo en múltiples proyectos, Llanos ha encerrado la memoria de Videoman y sus "no autorizadas videointervenciones móviles de acupuntura urbana", en el recién publicado *Rinostalgias*, un libro del artista entre ficción y autobiografía, que se lee como un hipertexto. ■



Gilberto Esparza, *c/gd* (colgado) del proyecto *Parásitos Urbanos* (2007).

En realidad, no es ninguna novedad: el conocimiento ha sido siempre compartido; sólo en tiempos recientes el sistema económico ha intentado privatizarlo.
