

Antecedentes de las Nuevas Artes en Yucatán

Pudiera sorprender que Mérida, una capital de provincia en el sureste de México, sea anfitriona de Arte Nuevo InteractivA'05, una bienal y laboratorio interdisciplinario de arte actual que marca un territorio múltiple de convergencias y flujos en el arte actual latinoamericano y en la cartografía de una historia del arte post global que, debido a el disparatado consumo de las tecnologías de la información, ofrece un cuestionamiento en torno al futuro de los proceso creativos y su funcionalidad social. En 1998, durante el Diplomado Diseño y Programación de las Nuevas Artes en el Bay Area Video Coalition en San Francisco, California, Raúl Moarquech Ferrera-Balanquet invitó a los artistas yucatecos Elizabeth Matú, Alfredo Lugo, Agustín Chong Amaya y Enrique Cascante para que participaran en PD¿?Digital, la primera galería de arte virtual en Yucatán.

Al año siguiente, la comunidad electrónica de escritores trAce, localizada en Nottingham, Inglaterra, comisionó a los artistas y escritores, miembros del Centro Yucateco de Escritores A.C., Raúl Moarquech Ferrera-Balanquet, Jorge Lara Rivera, Reyna Echeverría y Roger Metri a que participaran en "My Millenium" organizado por Christy Sheffield Sanford, y el cual planteaba como eje curatorial las diversas dimensiones temporales que existen en el mundo actual. Los artistas de Yucatán elaboraron una obra de arte en red, Presente Continuo, que tuvo como estructura interactiva los veinte días del mes maya. A principios del 2003, el historiador alemán de artes mediáticas, Dr. Reinhold Grether, catalogó a Presente Continuo como una de las obras más importante de arte en red¹.

En mayo de 2000, Ferrera-Balanquet viajó desde

¹ Grether, Reinhold, Travel en Net Art Links, <http://www.netzwissenschaft.de/kuenst.htm>

Mérida, Yucatán, a Brisbane, Australia para asistir a Alchemy, un taller/encuentro de las Artes Mediáticas organizado por el Australian Network of Art and Technology (ANAT). En el encuentro estableció vínculos de trabajo con varios creadores y a su regreso a Mérida, comenzó a planear InteractivA'01 como obra de arte conceptual, que tomó como referencia a varias prácticas artísticas en las cuales los creadores, transformados en curadores, utilizaron obras de las colecciones de museos para crear un diálogo alternativo al colocar obras de diferentes periodos o diferentes culturas en relación directa².

Al obtener el apoyo de Silvia Madrid, coordinadora operativa del MACAY, Ferrera-Balanquet procedió organizar la bienal alrededor de la problemática de acceso disparatado a las tecnologías de la información que enfrenta Latinoamérica. Por varios meses estableció una comunicación directa con los artistas y sus obras - práctica que hasta hoy se mantiene en la bienal porque hace de la comunicación social entre los curadores y los artistas un mecanismo que opera a muchos niveles. Hacer el click comunicacional con los artistas y la obra sigue siendo la energía clave que fluye en el proceso curatorial. Es necesario que los artistas entiendan la complejidad, variantes y dificultades del proyecto. La situación económica de la bienal es inestable. El equipo de trabajo ha desarrollado un sistema de trabajo en la obtención de apoyo que ha cambiado la idea de adquirir fondos por la de 'adquirir e intercambiar recursos'. Arte Nuevo InteractivA no es una bienal que simula las estrategias del mercado del arte y el hecho de no tener recursos para pagar honorarios aleja a muchos. Sin embargo, los que aceptan la invitación al proyecto desde el principio están concientes de las dificultades económicas y contribuyen al proceso personalmente o procuran que las instituciones culturales de sus regiones o países auspicien su participación en la bienal. Dentro del proyecto la comunicación horizontal permite que los

² Wilson Fred, Mining the Museum, the Baltimore Historical Society, 1992.

artistas conozcan los pro y contras del proceso; hacia afuera se ve otra realidad, pero cuando los involucrados reconocen la necesidad de crear una comunicación desde y hacia ellos, se ventilan muchos de los pormenores de la organización, de las dificultades en la vida de los artistas, de las preocupaciones estéticas y económicas. Siempre hay apoyo mutuo, mucha solidaridad, energía que hace que florezca Arte Nuevo InteractivA.

Actualmente, las grandes corporaciones y los gobiernos luchan por capitalizar la información y la mano de obra. Los países llamados 'en desarrollo' maquilan la información de las grandes corporaciones por un octavo de lo que se cobra en los países del 'primer mundo'. Shilpa Gulpta (India), con su obra *Diamonds and You.com* presentó en la primera bienal una alusión a esta nueva forma de explotación laboral que, utilizando la red transporta paquetes de información que luego son clasificados, archivados y almacenados en el 'tercer mundo' como parte de esta nueva economía global.

Megan Rainey-Ali Graham (Australia), Ricardo Loría (México), Guto Nóbrega (Brasil), Juan José Díaz Infante (México), Tim Plaisted (Australia), Art Miller (USA), Brain Mackern (Uruguay) con sus obras de arte en red y los artistas que presentaron CD-ROM en InteractivA'01 acentuaron la influencia de la programación en el diseño y el arte interactivo. La obra de Rafael Lozano-Helmer, de la cual se pudo disfrutar a través de la red durante su presentación la madrugada del primero de enero del 2000 en la Ciudad de México, abrió la puerta a una nueva teatralidad, separada totalmente de los condicionamientos griegos y nos acercó más a la obra de Maiakovski, Bertold Brecht y los conciertos de rock, vía una gran matriz de luces que pueden ser ejecutadas desde los ordenadores.

Jo Low (Australia/Hong Kong) con su complejo diseño criticó la situación del medio ambiente en las ciudades contemporáneas. Hartanto (Indonesia) mostró que la vida no debe tomarse tan en serio y que el arte y la dieta

alimenticia deja mucho que decir de los artistas interactivos. Las reflexiones autobiográficas de Guto Nobrego (Brasil), Jenny Fraser (Australia), Dálida María Befield (US/Latina), Francisco Córdoba (Costa Rica/Italia) y Moriah Uliska (Asiática Americana de ascendencia Filipina) demostraron, una vez más, que las historias inscritas en las experiencias del cuerpo crean un movimiento temporal que ahora, con el uso de la interactividad, puede ser expresado en el Net Art. Pablo Helguera (México/USA) creando una base de datos poética rindió homenaje a la vida del cantante yucateco Guty Cárdenas, destacado compositor de la trova local, quien falleciera muy joven en la Ciudad de México.

Maris Bustamante y Juan José Díaz Infante (México) argumentaron dentro del contexto de InteractivA'01 que la tecnología ha invadido nuestras casas y nuestros cuerpos, creando un espacio de alerta donde una cámara web vigilaba la interacción de dos individuos cuyas cabezas transplantadas eran monitores de video. Indirectamente, la obra de los artistas comentaba la necesidad de vigilar el flujo de datos y de asegurarnos de que nuestra información no sea interceptada por otros.

Las diversas temáticas inherente en los vídeos digitales conllevó a un análisis histórico de la actualidad. Fran Ilich (México) documentó la experiencia de una Alemana actual, que aunque distante de su nacionalidad mexicana, le devuelve el pasado migratorio de su familia. Virgil Wong (Asia/USA) empleó material de archivo para criticar el uso de la tecnología en la industria bioquímica. Agustín Chong Amaya (México) criticaba, a través de su instalación *Transpatio*, los obstáculos que encuentran los artistas en las provincias mexicanas frente a un centralismo que impide desarrollarse en su medio. Ferrera-Balanquet (USA/Cuba/México) en una instalación interactiva recalcó los efectos de las migraciones en el cuerpo y la memoria colectiva de nuestro continente.

Finalmente, para hacernos recordar que la vida hay que

verla con ojos positivos, Fernando Llanos(México) presentó en la primera bienal una serie de pequeños videos digitales donde el color y movimiento invocan la realidad urbana de la Ciudad de México, y Adolfo SchneideWind/Rosario Digital (Argentina) mostró un viaje interactivo en un CD-ROM donde exploraba las visiones estéticas que surgen a parte del uso de las nuevas tecnologías.

El dominio de la lengua inglesa en la tecnología de la información ha forzado a interrogar los nuevos paradigmas coloniales impuestos en las artes mediáticas por las compañías de software y de hardware. Sólo en los últimos años se ha visto la traducción de software a otros idiomas. Sin embargo, lenguajes de programación como Lingo, HTML, JavaScript y Action Script, inclusive muchos programas de fuente abierta (Open Source) continúan empleando el inglés en la creación de objetos mediáticos. Los artistas que no manejan este idioma se ven forzados a permanecer en la marginalidad lingüística de las nuevas artes. El acceso a la tecnología reedita el paradigma colonial y el estatus económico de aquellos que dominan el inglés.

No obstante, la creciente población internauta de habla castellana, portuguesa, china, e hindú ha demostrado que hay que ser más conscientes en la visión crítica que se tiene con respecto a las artes mediáticas a nivel global. Proyectos como teknokultura.rrp.upr.edu, www.e-valencia.org, www.arteonline.arq.br, y www.internet.com.uy demuestran que las crecientes comunidades virtuales y artísticas alrededor de lenguajes comunales y territorios geopolíticos, se encuentran en la búsqueda de una conectividad que va mucho más allá de las visiones tecnoformalistas que intentan dominar la producción de las artes mediáticas. Estos proyectos han cartografiado un territorio digital más cercano a la realidad cultural.

El lenguaje y los territorios geopolíticos proveyeron los códigos transculturales que motivaron la curaduría de Interactiva'03. Más allá de los reflejos equívocos que

puede causar la repetición del hipertexto, la exposición intentó establecer una conectividad global entre las diferentes versiones tecnológicas y conceptuales, propuestas por el arte actual.

En un momento crucial, cuando las bienales de arte electrónico en el Atlántico Norte experimentaban la resaca económica del desbalance financiero mundial, Interactiva'03 estuvo a punto de perecer. Dos días antes de la apertura se canceló el apoyo a los equipos y otra vez tuvo que ponerse en marcha la solidaridad y las redes alternativas de apoyo, y el día de la apertura los equipos estaban en el museo. Todos los artistas visitantes: Laura Carmona, Antonio Dominguez, Eduardo Nava, Gita Hashemi, Heidi Figueroa, Kathlen Ruiz, Arcángel Constantini, se sumaron a los 'interactivos' de Yucatán y armaron la museografía de acuerdo a los lineamientos de José Luis Rodríguez de Armas. La solidaridad había triunfado y a la hora del opening, el público yucateco rondaba el MACAY, fascinado por la variedad de obras expuesta en la bienal.

Interactiva'03 se llevó a cabo del 11 de julio al 30 de agosto de 2003 en el Expoforo del Museo de Arte Contemporáneo Ateneo de Yucatán y el servidor de Cartodigital.org. La bienal contó con la participación de más de 62 artistas y críticos de arte de México, Australia, Indonesia, Puerto Rico, El Salvador, Irán, Filipinas, Francia, Canadá, India, Venezuela, Nicaragua, Cuba, Inglaterra, Alemania, Estados Unidos, Italia, Uruguay, Brasil y Argentina, entre ellos: Mauro Celin (Italia), Antonio Mendoza (Cuba/USA), Young Hae-Chang (Corea), Agricola de Cologne (Alemania), Yucef Merhi (Venezuela), Regina Celia Pinto (Brasil), Colectivo Pinto Mi Raya (México), Tina Gonsalves (Australia), Juan Devis (Colombia/USA), Pat Binder (Argentina/Alemania), Vivan Sundaram (India), José Luis García Pérez (México), Maria Dybbro Aguirre (Chicana/USA), Jenny Fraser (Australia), Fatima Lasay (Filipinas), Brian Mackern (Uruguay) y Re:combo (Brasil).

Durante la organización de Arte Nuevo Interactiva'05,

Ferrera-Balanquet intentó colocarse en un territorio posttecnológico a consecuencia del análisis histórico que ha forzado la guerra en Iraq, fundamentada en el control sobre el petróleo, la autodestrucción ecológica y las enfermedades que ofrecen un futuro poco alentador y sin redes electrónicas. A menos que se visualicen nuevas fuentes de distribución energética que sostengan el aparato digital, la destrucción y acumulación de basura tecnológica colmarán el paisaje terrenal. Por estas razones, la curaduría de la bienal ha encontrado formas diversas de entender el arte actual y de organizar eventos interdisciplinarios que contribuyan a enriquecer el patrimonio cultural y el desarrollo del conocimiento.

Arte Nuevo Interactiva'05 continúa con su objetivo original de colocar a Mérida, Yucatán y a México, en la creciente producción artística de la nuevas artes, adentrándose en el discurso cultural de la vanguardia del siglo XXI y con la creación de un forum/laboratorio donde las diversas poblaciones del sureste de México tengan acceso a los conocimientos y tecnologías empleadas en las nuevas artes, las artes mediáticas y electrónicas, por artistas regionales, nacionales y del mundo.

Bibliografía

Arte Nuevo Interactiva'05

Border Crossings / Blurring La Frontera, Emypre, Australian based global community, abril 2005
<http://www.subtle.net/emypre>.

Herrera Ferrera, Raquel. Crónica México en ARCO: La serpiente emplumada en código binario, Revista ArtNodes, España
http://www.uoc.edu/artnodes/esp/especial_arco.html

Nieto, Ignacio INTERVIEW: with Raúl Ferrera-Balanquet, Organizer and Director of InteractivA, Net Art Review, abril, 200, <http://www.netartreview.net/monthly/0305.2.html>

Interactiva'03

Transmisión en www.moonradio.com: Arte vía Internet, desde esta ciudad, Diario de Yucatán, 23 de Julio de 2003.

Arte digital llega a Mérida, Diario de Yucatán, 10 de Julio de 2003.

Figueroa, Heidi, "Lo Político de Interactiva'03", Teknokultura, <http://teknokultura.rpp.upr.edu/kontenido.htm>

Lara Rivera, Jorge. Interactiva'03; II Bienal de las Artes Mediáticas y Electrónicas en Mérida, Navegaciones Zur, No 34, Agosto 2003.

Lasay, Fatima. The Language of Light is not Code, Digital Media <http://digitalmedia.upd.edu/ph/digiteer/interactiva03/>

Navas, Eduardo. Interactiva'03 http://www.netartreview.net/logs/2003_08_03_backlog.html

Artport, Whitney Museum of American Art <http://www.whitney.org/artport/resources/netartexhibitions.shtml>

Interactiva'01

Atkins, Robert, Media Arts Editor, Memories of Underdevelopment, Media Channel.
<http://www.mediachannel.org/arts/gallery/archive/mar28.shtml>

Giovanni García-Fenech, "Interactiva '01" Brings Digital Art To Mexico, Art Foun <http://www.artforum.com/index.php?pn=news&week=200117#news96>

Mayer, Mónica, Arte Digital en México, Moda Zone http://www.modazone.com/mayer_article2.htm

Mayer, Mónica. "Interactiva '01," Artes Visuales/Columnas, El Universal, Mexico DF. Abril 7, 2001.

Rodríguez Salomé, Inaguran exposición vanguardista "Interactiva'01". Por Esto, sábado 24 de marzo de 2001, Mérida, Yucatán, México.

Sea, Nikee. Interactiva'01, Fine Arts Online http://www.cdes.qut.edu.au/Fineart_Online/Backissues/Vol_15/faf_v15_n06