



Ar+eNueyo
Interactiva'05
Bienal Internacional Mérida_MX
www.cartodigital.org/interactiva

Un encuentro bienal internacional de las Nuevas Artes
y
Laboratorio Experimental Interdisciplinario
www.cartodigital.org/interactiva

Curador Ejecutivo
Raúl Moarquech Ferrera-Balanquet

El futuro posttecnológico de arte actual comenzó ayer

Rául Moarquench Ferrera-Balanquet

*Estoy parada en el filo donde la tierra toca el océano
donde los dos coinciden
un acercamiento gentil
en otros tiempos y lugares,
un violento encuentro.
Gloria Anzaldúa (Borderland La Frontera:
The New Mestiza)*

Según el "libro de Profecías" incluido en el Chilam Balam de Chumayel, la profecía del sacerdote Napuc Tun anuncia:

Arderá la tierra y habrá círculos blancos en el cielo¹. Chorrará la amargura, mientras la abundancia se sume. Arderá la tierra y arderá la guerra de opresión. La época se hundirá entre graves trabajos. Cómo será, ya será visto. Será en tiempo del dolor, del llanto y la miseria. Es lo que está por venir².

En el pensamiento y filosofía maya el futuro se encuentra a nuestras espaldas y, en espiral, emerge pogractivamente hacia adelante, hacia el infinito cósmico creando la memoria que regresará con el devenir de los años³. A pesar de las convergencias históricas que han creado identidades híbridas, en este territorio fluye, transversa, emigra y entreteje el conocimiento de los antiguos pobladores del Mayab con el presente disparatado informático. Desde estas coordenadas fluyen las identidades en múltiples direcciones hacia dentro y fuera de locaciones virtuales, acosadas por aparatos de vigilancia que conectan celulares con cámaras, geoposicionadores, redes y bases de datos con el cuerpo. En este marasma, o panopticon como lo bautizó Foucault⁴, imaginamos un futuro post tecnológico que podría arrojar respuestas interesantes al cuestionamiento existencial que experimentamos, a la sobrevivencia de nuestro ecosistema y a las

posibilidades de crear una sustentabilidad que recicle los desperdicios de las industrias y elimine los efectos transgénicos en la biodiversidad.

Fredric Jameson nos alerta frente a cómo descalificamos el acto reflexivo que nos lleva a categorizar las fantasías narrativas que fluyen a través de nuestra memoria colectiva y proyecciones del futuro: " < < meramente > > míticas, arquetípicas y proyectivas, en contraposición a < < conceptos > > como progreso o retorno cíclico, que podrían de algún modo ser probados a partir de su validez objetiva o incluso científica"⁵. La creciente clase virtual como afirma Kroker and Weinstein⁶, pretende obtener control a través de aparatos mediáticos que reducen la experiencia social a efectos protostéticos donde el cuerpo es un archivo pasivo, entretenido por la seducción que ofrecen las puertas a la virtualidad. La inteligencia humana es reducida a lidiar con la información que circula en las redes y por ende, como implica el control de la data sobre el cuerpo pasivo, la subjetividad queda aniquilada para así obtener "la fantasía totalitaria de poder telemático" que, como sugirió Walter Benjamin, puede convertirse en un fetichismo tecnológico convertido ahora en tecnofacismo⁷.

¹ Nótese la espiral en el logo de Arte Nuevo InteractivA 05 que junto al ojo (homenaje a Luis Buñuel) crea la identidad gráfica del proyecto.

² *El libro de Chilam Balam de Chumayel*, traducción Antonio Mediz Bolio, Maldonados Editores, Mérida, Yucatán, México, 1996

³ De la Garza, Mercedes. *Rostros de lo sagrado en el mundo maya*, Editorial Paidós Mexicana y Facultad de Filosofía y Letras, UNAM, 1998.

⁴ Foucault, Michael. *Vigilar y Castigar: nacimiento de la prisión*, Siglo Veintiuno Editores, 1984.

⁵ Jameson, Fredric. *Progreso versus utopía; o ¿Podemos imaginar el futuro?* Arte después de la modernidad, Editor Brian Wallis, Akal Ediciones, Madrid, 2001.

⁶ Kroker, Arthur y Weinstein, Michael, *The theory of the Virtual Class*, Electronic Media and Technoculture, ed. John Thorton Caldwell, Rutgers University Press, New Brunswick, 2002.

⁷ Benjamin Walter. *The Work of Art in the Age of the Mechanical Reproduction*, Illuminations. Editor Hanna Arendt. Traducido por Harry Zohn. New York: Schocken Books, 1969.

Si Verne imaginó los submarinos y Orwell al "big brother", ¿quién nos impide descentralizarnos de la tecnoutopía para mediar nuestra curaduría en relación al desbalance económico y los aparatos de control implementados por la tecnología de la información? ¿Quién nos va impedir que nuestra narrativa, empleando el inconsciente político social que alimenta la memoria colectiva, y las proyecciones al futuro que abundan en nuestros territorios, nos permita visualizar un 'postecno retrofuturo' donde después de las crisis ecológicas, las guerras y pestes que se nos avecinan, resurja el proceso creativo como resistencia implícita del subconsciente político-social?

Nadie niega la gloria de la tecnoutopía de la clase virtual y su fantasía colonial de 'consolidación política', donde nuestros cuerpos desaparecen entre cables y redes para convertirse en la descomposición nanofractal de informaciones binarias, cuerpos mutilados por el síndrome de repetición muscular y desechos la *data trash* y materiales no biodegradables que indudablemente intentarán almacenar en el llamado "tercer mundo". Podría ser un futuro poblado de individuos exorcisados por la red, deambulando por las calles mientras un grupo de monstruos/humanos los manejan desde ciudades satélites que sondan la periferia atmosférica. Todos tenemos derecho a imaginarnos el futuro que deseamos.

Hay una clase virtual emergente en Latinoamérica que intenta igualar las condiciones de poder a través del empleo de tecnología de punta. Monsiváis recalca las intenciones de esta clase "de renovarse según los ritmos y demandas estructurales de la globalización"⁸. La emergente élite, en la cual me debo incluir a pesar de mi desacuerdo con el empleo de las tecnologías de la información, vive obsesionada con una automatización de labores donde parece ser que la máquina promete vivir anclada en un video juego eterno donde no hay espacio para otro futuro, más que la de ser un retroniño alimentado de placeres pubertarios codificados en masas donde el individuo y la subjetividad pierden terreno.

La palabra escrita se transforma en ondas sonoras, -voz ancestral transmigando los tiempos, instigando la memoria tribal para que ésta, a pesar de la tecno autodestrucción ecológica, surja en el roce constante de respuestas sensoriales, en el río presente, *sacbe* celestial que nos une con el ombligo del cielo -*cuxam*- a las complejidades del territorio híbrido donde acude el viento a elevar el sonido diáfano de la palabra, bordeando el Caribe, cruzando la arena: roja, blanca, negra que invade la ciénega camino a Ich Caan Sihó, nacida en la puerta del cielo, donde hoy, en variable geometría que instiga la historia, emerge Arte Nuevo InteractivA 05

Que la palabra escrita se haga voz, pero recuerden, guerrilleros informáticos, lo que se escribe hoy en el papel, en las redes electrónicas, en tu diario personal puede ser usado en tu contra por el aparato de vigilancia inherente en el nacimiento de las redes digitales que proclaman una falsa democratización de las comunicaciones. El silencio se escucha en el *border*, en la inminente frontera donde nuestro hermanos, en busca de un sueño maquiavélico, son víctimas de balas de 'pimienta' que acribillan en la otra orilla del Río Grande el derecho nómada inscrito en la condición humana.

A finales de 1920, José Vasconcelos, entonces secretario de educación de México, convocó a un gran número de artistas para integrarse a su proyecto educativo, en el cual, el desarrollo del proceso de la creatividad fue la base de una práctica pedagógica donde se buscaba un acercamiento de las masas populares hacia el arte⁹. La etapa de Vasconcelos bautizada como el "Período de la Reforma Educativa" continúa su influencia en el proceso educacional de la nación que aún, a pesar de los choques ideológicos partidarios, incorpora a las artes

⁸ Monsiváis, Carlos, *Del Rancho al Internet*, Colección Biblioteca des ISSSTE, México DF, 1999.

⁹ Díaz Arellano, Guillermo. *El arte público como expresión cultural y del equipamiento urbano*, Anuario de Estudios de Arquitectura, Ed. Universidad Autónoma Metropolitana, México, D.F., 2002.

en la producción de conocimientos. El Programa de Salas de Lecturas instalado por la dirección del Literatura y Promoción Editorial del Instituto de Cultura de Yucatán en el estado y la creación de talleres literarios en la Biblioteca José Martí de la ciudad de Mérida son, sin duda, ecos del proceso vasconceliano.

Cuando en la década de los 60 se estableció el uso de las tecnologías de la comunicación en la educación en las escuelas, la Secretaría de Educación Pública de México (SEP) fundó el programa TELESECUNDARIA, donde a través de la educación a larga distancia, artistas del calibre de María Rojas performancearon el rol de maestros televisivos¹⁰.

Hoy, el empleo de tecnologías en la educación en México incluye la Internet, satélites, televisión, radio y el uso de la telefonía celular. Escuelas localizadas en remotas áreas rurales, ahora conectadas al vasto sistema de redes globales, crean un proceso educacional ambivalente, en el cual la falta de análisis crítico sobre el efecto de estas tecnologías, convive junto al disparate económico que afecta al campo mexicano, y la desigualdad de acceso a la electricidad, el agua, la falta de recursos sustentables, el alcoholismo y la violencia familiar. El contorno urbano, a pesar de los efectos globales, vive el disparate tecnológico atado a un arcaico sistema educacional racionalista donde la memorización sigue siendo más importante que emplear la inteligencia sensorial para la producción de conocimiento, el desarrollo sustentable y la solución de problemas sociales a partir del entendimiento del territorio habitado y su relación ecológica.

En un espacio de pluralidad diversa donde se intenta valorar la subjetividad debemos reclamar, como parte de la producción de conocimientos sustentables, las múltiples realidades que conforman el *kalidoscopio* experiencial humano. Hay que respetar la variedad de formas en que sentimos, actuamos, escribimos, migramos, intercambiamos y mediamos los diversos conceptos de "realidad". Manuel Castell enfatiza que el

espacio de las locaciones urbanas, insertado en las vastas redes comunicacionales, no debe olvidar que las actividades tecnológicas son construidas alrededor del espacio de flujo, las experiencias y la interacción social que continúan organizándose en torno a la locación¹¹.


En el territorio donde habitamos coexisten individuos y comunidades que, a pesar de la inminente invasión tecnológica, no están interesados en el flujo electrónico digital y viven desconectados de la infraestructura informática, lejos del estrés, los miedos, los mecanismos de vigilancia, las dinámicas de poder, la esclavizante ansiedad de renovación tecnológica, la producción de basura no degradable, el uso de satélites que rompen el movimiento natural del viento, la ergonomía, los problemas musculares que produce la acción repetitiva y, por supuesto, lejos de los conocimientos y la interacción social que otros hemos adquirido a través del uso de estas tecnologías.

La vida de estas personas abre un umbral para imaginarnos un mundo posttecnológico -La Habana, con sus edificios derruidos junto a la reconstrucción histórica de edificios fantasma que recrean el pasado colonial puede ser una metáfora viable-, donde son la interacción social y las redes humanas las que conducen al conocimiento y la sustentabilidad. Este "posttecnofuturo" no debe ser visto como una regresión al arcaísmo, sino como un gesto que reclama la variable geometría de la temporalidad del pensamiento híbrido mestizo, donde la sabiduría maya se inscribe hacia adelante para preparar a las nuevas generaciones en el entendimiento de la espiral progresiva que da continuidad al presente histórico.

No importa lo atractivo que resulten la tecnología y las artes mediáticas, las variables

¹⁰ Farfán Góngora, Amelia. *Las tecnologías de la comunicación en la educación rural en la Península de Yucatán* (inédito).

¹¹ Castells, Manuel, *Grassrooting the Space of Flow*, Cities in the Telecommunication Age, ed. Wheeler, Aoyama and Warf, Routledge, Nueva York & Londres, 2000.



geométricas de nuestra cultural híbrida conducen a un sistema de interacción mucho más antiguo que la revolución industrial, que la trata de esclavos en el Atlántico y la invasión eurocéntrica del planeta. Éstas abren un sistema de conocimiento y sabiduría, *data knowledge*, que no puede ser capturado por las redes digitales de información que maneja el 'poder colonial'. Como hijos de culturas híbridas navegando en el amplio territorio de flujos diversos, en cada intersección, en cada encrucijada, abrimos -con la ayuda de nuestro inconsciente político y la memoria tribal- múltiples senderos hacia el desmantelamiento de la opresión. Como el dragón que ilumina los cielos, como personas multilingües que transgreden los códigos lingüísticos y se expresan en la lengua impuesta por los colonizadores de Castilla que intentaron eliminar con castigos brutales la práctica y conservación del conocimiento de los pobladores de estos territorios, yo, el sujeto que no puede ser colonizado por la palabra escrita que nunca será tan sagrada como la experiencia humana; las marcas del cuerpo que activan la inteligencia sensorial y abren los umbrales de geografías inminentes donde la investigación, el crecimiento, la sabiduría, la creatividad y la tecnología forjan conexiones con el universo, energía que provoca la transformación de la vida diaria donde se establecen redes humanas para las cuales la tecnología digital nunca tendrá el centro de sus existencias.

Quando hablo de los ancestros, quiero implicar que nuestra identidad es un sistema de flujo que navega en muchas direcciones y que si se estanca en un tiempo específico o en una cronología lineal, el sentido 'multiétnico' y/o 'híbrido' pierde el contacto con el conocimiento heredado de nuestros abuelos y con las proyecciones que nos da del futuro. Anclarse en un determinado tiempo es un arma de doble filo. Me considero 100% mestizo, pero esa unidad es una fragmentación mutante que lleva a mi herencia árabe, mi herencia africana, la canaria, la herencia catalana, la haitiana; mezclándose en la identidad cubano caribeña migrando en el exilio, mi expresiones sexuales y todas

con conexiones históricas que informan a mi pensamiento crítico, la producción de conocimiento y creatividad para que dentro de este disparate tecnológico que vivimos en los primeros años del siglo XXI, pueda encontrar soluciones alternativas de supervivencia.

Arte Nuevo Interactiva 05 es la continuidad expresiva de las desigualdades que experimentan muchos artistas en diferentes partes del mundo, donde la confrontación con las tecnologías mediáticas se ha convertido en elemento crucial de la producción creativa. Lo que para algunos es visto como 'subdesarrollo', para otros se ha convertido en una fuente de inspiración que ha desmantelado la falsa idea de 'primitivo y exótico' que promueve el anclaje histórico con la civilización occidental. He aquí una relación estratégica en el entendimiento de la historia del arte en Las Américas: nuestra realidad subjetiva informa las respuestas sensoriales, la producción de conocimiento y la creatividad con múltiples sistemas de sabiduría que transversan los siglos para emanar de locaciones diversas nutriendo la práctica creativa dentro de una reorganización histórica, que fluye separada de las dinámicas capitalistas hacia la construcción de redes sociales que alientan la formación de un proceso cooperativo, el *kaos rizoma*, energizando el proceso curatorial de Arte Nuevo Inteactiva 05.

Empleando técnicas de curaduría junto a prácticas pedagógicas interdisciplinarias y de organización social horizontales, el proyecto bienal crea un diálogo intercultural, la producción de conocimiento y la interacción artista/territorio/artistas/obra/audiencia para resaltar las condiciones históricas, las ideas, desafíos y problemáticas que los creadores y las audiencias en la diáspora Latino [Luso] Americana Caribeña experimentan en los contextos del arte actual, bautizado como 'era postglobal/colonial de la información'.

Cuatro ejes curatoriales transversan el proyecto: 1) una cobertura internacional de los proyectos realizados por artistas de las regiones de Iberoamérica, Mesoamérica, el Caribe, Luso-Brasileñas y US/Latinos; 2) una cobertura de artistas cuyas obras han sido creadas en contextos culturales fuera del axis Europa-Estados Unidos; 3) una cobertura de artistas internacionales cuyas obras se alejan del tecnoformalismo dominante para explorar la combinación de contenido y forma dentro de estas artes; 4) una mirada, breve, al arte actual producido en la Península de Yucatán.

La organización estructural de la bienal y el laboratorio interdisciplinario crean una historiografía variable, recordemos que existen múltiples historias del arte y éste es un intento por reflejar la experiencia de los artistas incluidos en el proyecto y de ninguna manera puede ser vista como una historia absoluta de arte actual de esta diáspora. Al enfatizar el diálogo e intercambio *crosscultural* con otras regiones del mundo, Arte Nuevo InteractivA'05 reensambla la vida y obra de los artistas - la data-, para imaginar el futuro de un proceso conceptual sociológico organizativo que produce un tercer significado que no es ni las obras, ni el artista, ni la audiencia, ni la intención de los curadores, sino una información que surge, naturalmente, del proceso y/o mecanismo que como curadores hemos establecido para nuestra práctica creativa.

La experiencia como artista, curador y académico en la primera década del siglo XXI permite reconocer, al igual que Gita Hashemi¹², ocho rupturas e innovaciones en el arte actual: 1) Interactividad: no necesariamente conectada a las redes tecnológicas, sino a los espacios de flujo organizados en torno a la interacción humana y el ecosistema; 2) Conectividad: es una falacia creer que las nuevas tecnologías de comunicación, el *digital divide*,

¹² Hashemi, Gita y Ferrera-Balanquet Raul Moarquench, *Interdisciplinary Dialogues, Digital Poetics and Politics: The Work of the Local in the Age of Globalization*, Universidad de Queens, Kingston, Canadá, 2004.

crea la única red central; redes sociales, arte correo, performances de interactividad social, rituales y procesos sustentables comunitarios conectan a la personas, ideas, emociones y las respuestas químicas sensoriales con la energía cósmica; 3) Interdisciplinaridad: la diversidad subjetiva, al mismo tiempo que la complejidad del conocimiento, ha demostrado que la relación entre varias disciplinas, campos de investigación y prácticas creativas ofrece la oportunidad de realizar una obra más profunda y de múltiples geometrías variables donde cada vez más nos alejamos del racionalismo científico y la geometría cartesiana que ha dominado al arte desde el Renacimiento hacia un entendimiento del *kaos*, el desorden, el rizoma y la entropía; 4) Conceptualización: los creadores trabajan a partir de conceptos, ideas y problemas que afectan las realidades psicológicas, sociales, culturales, políticas, históricas y ecológicas; 5) Nomadismo: esta vertiente ofrece dos alternativas: a- los movimientos masivos de población que, junto a las nuevas tecnologías de la información y los sistemas de transportación, han *mapeado* los amplios territorios donde se mueve el arte actual para expresar las transferencias culturales producidas por las migraciones en diferentes regiones del mundo, y b- el entendimiento de la subjetividad y el conocimiento interno, que han ofrecido la apertura a espacios subconscientes donde al efectuarse los procesos de transformación, el arte deja de ser un proceso de crisis y/o neurosis, para convertirse en un proceso placentero, vital y comprometido, dejando atrás la idea romántica del artista alienado; 6) Espiritualidad: a medida que nos acercamos al entendimiento del cuerpo, la naturaleza y el ecosistema como espacios sagrados, se desmoronan las religiones verticales y el arte resurge como una crítica consciente a la autodestrucción planetaria y se retoma la espiritualidad horizontal que caracteriza a las mitologías cósmicas (la griega, de los aborígenes australianos, egipcia, asiria, hindú, yoruba y maya, sólo para mencionar algunas); 7) Pluralidad: existen múltiples realidades, subjetividades, sistemas de vida, religiones, culturas, por ende las prácticas estéticas actuales y la

poética, respetando la diversidad, establecen un diálogo *crosscultural* que atraviesa diversos territorios sin apropiarse o colonizar otras culturas, 8) Transformativa: la creatividad cambia como la naturaleza, no importa cuál sea la dimensión transformativa, la interacción humana provee catalizadores para los cambios personales y comunitarios.

Estas rupturas e innovaciones en el arte actual informan a las geometrías narrativas que actúan en la selección de obras y artistas, el diseño e implementación de la bienal y el laboratorio interdisciplinario, al mismo tiempo que los textos críticos que transversan esta publicación. Aunque muchas de las obras y artistas incluidos en la bienal trabajan en múltiples niveles, se procuró crear senderos narrativos para dar una coherencia a la práctica curatorial: 1) Inminentes Geografías: Presencia en el umbral de La Frontera; 2) Conciencia Planetaria: Espectadores de Nuestra Propia Destrucción; 3) Narrativas Experimentales e Inteligentes; 4) Historiografía de las Mujeres/Tecnología; 5) Territorios Transmigratorios: La Ciudad/Arquitectura/Fronteras/Cuerpo/Espacio Virtual; 6) Vigilancia-Seguridad y Contra Información; 7) Performance de Interactividad Social; 8) Expresiones Sonoras/Acústicas y 9) Acciones en Vivo.

Entendiendo la necesidad de poseer un acercamiento interdisciplinario al proceso creativo, el pensamiento crítico, la producción de información y las habilidades organizativas del siglo XXI, el laboratorio experimental interdisciplinario Arte Nuevo InteractivA'05 combina el empleo de tecnologías de la Internet, clases, conferencias, talleres y presentaciones de arte en varios espacios públicos de la ciudad de Mérida.

Los cambios drásticos que han alterado la forma de vida del siglo XX, entre ellos la revolución digital, plantean la necesidad de que el siglo XXI sea una era donde el arte, la ciencia, las humanidades y las dinámicas sociales confluyan en la creación de un pensamiento crítico interdisciplinario que permita el entendimiento de las nuevas realidades sociales, culturales, políticas y económicas que ya se están viviendo.

Aquí el aprendizaje no es lineal, sino un espacio de flujo donde conviven múltiples procesos que intersectan, convergen, viven paralelamente, interactúan, alternan y se diversifican, creando un nuevo orden de adquisición de conocimientos que sólo satisface a la dinámica de este laboratorio. Esta propuesta generada en el estado de Yucatán emplea la interdisciplinariedad y las tecnologías de la comunicación para enfocar el desarrollo de la destreza comunicativa tanto de individuos como de comunidades. Los participantes, al mismo tiempo que desarrollan habilidades para una comunicación hacia el exterior, también, con el proceso de aprendizaje, abren un sendero hacia el interior del individuo donde se manifiesta la autoreflexión, el autoconocimiento: físico, psicológico, histórico, tribal y sensorial.

El laboratorio intenta reforzar este proceso de conocimiento interno para desarrollar la inteligencia sensorial que es una capacidad básica en los seres humanos, pero que está ausente en los procesos de aprendizaje tradicional.

La naturaleza de Arte Nuevo InteractivA'05 propone un profundo análisis del arte actual incluyendo a obras interactivas que no necesariamente son ejecutadas a través de la aparatosa tecnología. Los performances de interactividad social de subRosa y de Zedik Arte Joven parten de la interacción con la audiencia para significar la producción de conocimiento. Estas obras reconectan la memorable historia de la oralidad, ayudándonos a entender que los procesos de comunicación no mediados por la tecnología pueden sobrevivir en el imaginado territorio posttecnológico. En el caso de la inclusión de proyectos editoriales como *a mínima* (España), *GUESTROOM* (Inglaterra/Alemania), *bulbo pres//* (México), *Navegaciones Zur* (México), *Subversive Press* (Irán/Cánada/USA), *Tempus Fugit. El relato interactivo* (España) y *Rosa Chillante* (México), aunque emplean la tecnología en su diseño y/o elaboración, la obra de arte está centrada alrededor de la interacción humana. Deleuze y Guattari afirman: <<Un libro [publicación]

no existe más que por el exterior y en el exterior. Así pues, siendo un libro por sí mismo una pequeña máquina, cabe preguntar: ¿en qué relación, a su vez mensurable, se encuentra esta máquina literaria con una máquina de Guerra, una máquina de amor, una máquina revolucionaria, etc., y con una máquina abstracta que las arrastre? > > ¹³. Tal vez no exista el papel después de la destrucción de las selvas, pero la acción de marcar, grabar, esculpir para expresar nuestros sentimientos y comunicarnos, también sobrevivirá en el imaginado territorio posttecnológico.

El mayor problema que ha confrontado la bienal desde sus inicios es la obtención de equipos para mostrar las obras mediáticas. Como curador, es difícil imaginar la continuidad de una bienal que constantemente confronta el desbalance económico que crean las nuevas tecnologías de la comunicación y la preservación de obras de arte mediático. No se quiere fetichizar a la pobreza, ni desconectarnos de la invasión tecnológica, pero cuando se trabaja en condiciones extremas, sin salarios para el equipo de producción, sin haber tenido la suerte de ganar las loterías que implantan las fundaciones y agencias de arte, hay que crear un sistema de trabajo sustentable, donde la desigualdad económica no pueda sabotear las relaciones humanas, y hay que descentralizar la 'máquina' del proceso curatorial. Aquí 'recolectar fondos' se ha convertido en 'recolectar recursos' rompiendo con la dinámica de poder que establece el mercado del arte y reproducen las grandes bienales. Dentro del proceso organizativo de Arte Nuevo InteractivA'05 hay que reconocer el trabajo de artistas comprometidos, individuos con alto grado de conciencia social, de instituciones de arte de varias regiones del mundo, todos contribuyendo a formar estructuras alternativas de conocimiento e interacción social. Si a través del prisma 'falocolonial' soy visto como el ejecutante del evento, eso es una imagen falsa, aquí

¹³ Deleuze, Gilles y Guattari, *Rizoma: Introducción*, Ediciones Coyoacán, México D.F., 2001.

hemos trabajado muchos, muchos más, que con su compromiso con el arte actual y la cultura en Yucatán hacen posible que este proyecto bienal se lleve a cabo.

No cabe duda que un territorio imaginado posttecnológico puede parecer una absurda realidad en esta era de aparatosos sistemas de vigilancia, redes de transferencia de datos y teléfonos celulares, que aparenta una eterna hibridación entre la máquina y el humano. En mi subjetiva opinión una de las falacias producto del tecno formalismo/fetichismo es olvidarse que las redes no son necesariamente digitales y creer que la interactividad sólo se construye en la Internet. Desde la última invasión de EU a Irak, me he preguntado qué va a pasar con todo el aparato informático el día que se acabe el petróleo; ese día que, según los científicos, no está lejano. ¿Volveremos al *Dark Age*, el tiempo de la oscuridad?

Cabe aclarar que Yucatán rechazó la exploración petrolera en sus costas, aunque ese plan prosigue enmascarado con exploraciones de biología marina y proyectos geológicos en el cráter de Chicxulub, pero la gente local demuestra que aquí sí hay conciencia ecológica o interés en preservar el ecosistema. Y entonces resurgen la ciencias ecológicas, la tecnología ambiental (el juego de pelota en Chichén Itzá donde el sonido se trasmite por las ondas del aire) y me doy cuenta que es grato pensar en formas alternativas de redes y no crear una dependencia hacia la electricidad; que es grato imaginar un territorio sin fronteras materiales, de horizontes transmutantes, líquidos, áereos, que con sólo enfocar la mirada a otra coordenada podemos viajar hacia otra latitud, recrear eventos y acciones propios de la variable geometría de la locación y, allí, encontrar un mecanismo que nos permita el viaje a otros territorios sin tener que justificar los motivos en la narración migratoria.

Algunos de los creadores actuales, con los cuales mantengo conexión gracias a las redes tecnológicas, no puedo negarlo, pertenecen a un diálogo/red social

donde se cuestionan los conceptos dominantes del arte, subrayando en los múltiples discursos y en la producción, la variable geometría que instiga la re-apropiación y re-conceptualización de los conceptos territorio/locación/espacio/paisaje/cuerpo/virtualidad.

El racionalismo científico ha llegado hasta el subconsciente y los sueños para convertirse en un mecanismo de control y represión que no necesita ya de verdugos para hacer producir el castigo¹⁴. Somos nuestros propios mutiladores, represores y asesinos. Accedemos a nuestros datos personales a la vasta red digital -celulares, récords médicos, geoposicionadores, base de datos, cuentas bancarias-, permitiendo que nuestra geografía personal quede paralizada dentro del panóptico -satélites, policías, gobiernos, corporaciones-, restringiendo la fluidez que impone el orden natural del cosmo.

Las actuales geografías mutantes no sólo toman en cuenta las condiciones físicas, sino también los sistemas sociales y virtuales que crean la variable geometría en los territorios actuales -urbanos, rurales, corpóreos, virtuales, híbridos-; éstos, en constante transformación, forman campos organizados, donde concurren, transversan, chocan y revitalizan fuerzas en movimiento. Habitamos un todo nano segmentado en la infinita fractalización que, en una milésima de segundo se agrupa para formar un nuevo rizoma: viajan mariposas desde las montañas de Alberta, vuelan sobre el desierto de Arizona y chocan con la ola de indocumentados que, tras el sueño inequívoco de una mejor vida, intentan cruzar la barrera de hierro que divide al norte de México con el sur de California para reinscribir en la narrativa histórica la importancia de la fluidez migratoria.

Viajan los senderos del arte actual, mutando objeto/cuerpo/territorio/audiencia en combinaciones sinuosas, corrientes marinas, viento usurpador del olor de montañas, sangre fertilizando la desnudez del subconsciente, restaurando a su paso la conexión con la inteligencia sensorial/cósmica/histórica/ancestral /porvenir que al transferirse hacia múltiples espacios emana la energía/materia en la hibridación de Arte Nuevo Interactivo'05.

¹⁴ Foucault, Michael. *Vigilar y Castigar: nacimiento de la prisión*, Siglo Veintiuno Editores, 1984.

Haciendo el arte *con new media* en Italia:

Activismo y experimentación de redes,
colectivos y medios de comunicación
en la era digital

Lucrezia Cippitelli

La idea de organizar una curaduría para que participaran creadores, obras, proyectos y videos de Italia en una biennial llamada 'Arte Nuevo InteractivA'05' arrojó una serie de preguntas: ¿En qué sentido debe entenderse la 'interactividad'? ¿Se trata de todo lo que acontece en la Internet, las redes digitales, los proyectos concebidos y realizados para observadores solamente sentados frente a una pantalla? ¿Y esta interactividad se desarrolla solamente en el contexto de la relación artista/activista y los observadores? ¿No se podría, en este caso, incorporar al concepto de interactividad todo lo que acontece en la misma realización y construcción de proyectos de manera colectiva, horizontal, participativa? ¿Y qué hay al respecto a la utilización del Internet como medio que favorece la realización colectiva de obras y su difusión?

Partiendo desde estos cuestionamientos, se puede comprobar cómo los trabajos artísticos realizados con los 'nuevos medios digitales' son, por su propia naturaleza, abiertos a diferentes interpretaciones y maneras de entenderlos y de disfrutarlos.

La naturaleza misma de Arte Nuevo InteractivA'05 corresponde a esta pluralidad de lecturas: una biennial que habla de nuevos medios de comunicación, construida con estos mismos nuevos medios (el trabajo de preparación, de contacto, de imaginación, todo se desarrolló -al menos así lo parece-, enteramente por correo electrónico) y siguiendo prácticas de colaboración y de horizontalidad, las cuales caracterizan

el mundo de los colectivos de artistas/activistas más que el mundo formal y oficial del "sistema internacional del arte contemporáneo".

La primera idea trató de incorporar a Otolab, un proyecto nacido al final de los años noventas como 'colectivo de afinidad' que involucra diferentes individualidades creativas y diferentes disciplinas: música electrónica, música vanguardista (no solamente electrónica sino también música 'cult'), arquitectura, diseño, pintura, fotografía, sociología e investigación en la *psiconáutica*.

En principio, el espacio de intersección de estas diferentes disciplinas y modos de colaboración fue a través de la cultura electrónica: el trabajo de Otolab se desarrolló entonces entre *vjing* y *live set* musicales, casi siempre en los primeros meses, sobre propuestas en el ámbito de los *raves*. Desde su comienzo, el proceso fue acompañado de una investigación rigurosa sobre la visualización de los sonidos y la interrelación entre lo visual y sonoro, y entre la obra propuesta y público. Este momento histórico es muy importante cuando se define el trabajo del colectivo que ahora no sólo está especialmente orientado hacia la construcción de *vj set* donde imágenes y sonidos pre-grabados son lanzados sin una precisa construcción del evento, sino que incorpora técnicas propias del performance (el *live media*) en las que el músico toca en vivo *drum machines*, archivos *.wav*, computadoras y *mixer* y, al mismo tiempo, el video performancero construye texturas visuales utilizando medios diferentes (por ejemplo: generadores de archivos interactivos *.swf* o flujos de imágenes documentales).

La interrelación, programada como cualquier verdadero performance 'clásico', es un momento único de interactividad entre los performanceros, la obra audiovisual y los observadores. La experiencia sensorial de un *live media set* de Otolab es un desplazamiento: se viven las imágenes y la música sin darse cuenta si uno como espectador, debe fluir con los ojos o con el cuerpo,

si se está viviendo una experiencia intelectual o física. Los límites entre cultura 'alta' y cultura 'pop' son anulados.

Ogi:noknauss es otro colectivo que trabaja sobre la interrelación entre diferentes medios (la música electrónica, el video, la fotografía) para construir narraciones no-objetivas de la ciudad. La investigación sobre las realidades urbanas de Ogi:noknauss nace como momento - post/situacionista - de análisis y deconstrucción de las señales escondidas que ofrecen las realidades urbanas post-modernas: señales de la vida de los habitantes, señales de sus sentidos y de la historia que viven en el asfalto y en las grietas de los muros. Estos datos sensibles ofrecen una visión no turística y habitual de las metrópolis; las señales son documentadas para los mismos artistas del colectivo, deconstruidas y presentadas en conjunto - como una verdadera sinfonía abstracta (algo que recuerda el Ruttman de Berlín: symphonie der grösstadt), como performances audiovisuales en los que la música es un elemento fundamental, al mismo nivel expresivo de las imágenes (fotográficas, clip filmados, palabras, flash e intervenciones gráficas subliminales) que, junto a los sonidos electrónicos, reconstruyen ante los ojos de los espectadores las realidades cotidianas y universales de varias metrópolis del mundo recorridas durante años de viajes o que han sido lugar de residencia para los artistas.

3plicity es el resumen de diez años de actividad del Ogi:noknauss: una postulación interactiva en la que el observador puede construirse una experiencia propia en diferentes situaciones metropolitanas documentadas y propuestas como clips. Además, 3plicity es el primer proyecto concebido y realizado para ser presentado como verdadero producto editorial multimedia y no como performance audiovisual.

La última parte de la propuesta la constituye una reseña de videos -casi siempre narrativos, políticos-, realizados otra vez por grupos o colectivos de cineastas que trabajan con los medios digitales para obtener la máxima difusión de sus trabajos. Es el caso, en

particular, de Fluid Video Crew: un colectivo que representa el primer grupo de las nuevas generaciones (posterior a los artistas independientes italianos que en los años sesenta fundaron un verdadero movimiento *underground* que realizó su cinematografía con medios casi artesanales de filmación) que decidió producir, de forma totalmente independiente y autoproducida, videos y documentales. Como verdaderos hombres con la cámara de cine, los Fluid Video Crew trabajan juntos desde los primeros años de la década noventa y constituyen el primer núcleo de una investigación documental (la búsqueda del "instante que no se repite") que prosigue hasta nuestro tiempo con diferentes vertientes y un objetivo idéntico: la difusión y distribución no controlada desde el mercado de la información. Así también, puede explicarse, por ejemplo, el trabajo de Santa Maria Video, Candida TV, Sexy Shock e Indymedia Italia, colectivos que nacieron y se desarrollaron como proyectos de Web TV (Televisión por Internet), donde los videos son distribuidos y difundidos libremente (sin *copyright*) en la red.

Locating Afghanistan: A brief project history

Gita Hashemi

This project started from the 2002 trip to Afghanistan by Montreal-based photographer Babak Salari following the invasion of that country by U.S.A.-led forces in October 2001. Salari's trip, minimally funded by a Montreal-based NGO as part of their campaign to foreground their medical aid services in that country, produced over 5000 analogue and digital photographs. Beyond its initial highly selective and limited instrumentality as a promotional vehicle for this medical NGO, Salari's archive proved to be of little interest and use to the North American mass print media that were already filling their pages with propagandistic images and texts produced through embedded practices passed as reportage.

Rooted in that ambiguous genre we call documentary photography - which occupies the gray space between art and journalism - Salari's photographs seemed almost archaic in their straight-forwardly humanist approach to their subjects. Neither capitalizing on the spectacle of war and invasion nor attempting a trendy deconstruction of on-the-ground politics in Afghanistan, the photographer had a more sober and deceptively simple aim: to relay the story of that particular historical moment in the lives of "ordinary" Afghani civilians, people displaced en-masse and caught for decades in the web of wars and lies about wars.


The curatorial concept for the project started taking shape in the summer of 2002 when Salari, financially broke and broken-hearted, came to Toronto with boxes of contact sheets and CDs, the entire archive of his photographs from Afghanistan and refugee camps in Pakistan. At the time (and to this day), shamefully cliché and stereotypical "liberation" tales abounded in the North American media. National Geographic had found its 1985 cover girl and we were all supposed to feel a

sense of relief, even elation, as if the popular magazine's ability to again put her photograph on its cover was reason to approve of the war. The dominant narrative was one of a backward people, inhabitants of the third poorest country in the world, grateful for their liberation from the hands of the Taliban thugs, Muslim fanatics and international terrorists. No more questions needed to be asked.

Locating Afghanistan was conceived from the start as a photo-text project. It was important to avoid the pitfalls of decontextualized representation which would inevitably mean being re-inscribed and re-framed as part of the hegemonic discourse propagated by the Western states as well as many of the NGO apparati whose short-term goals and bureaucratic survival kept them from raising the key questions about the history and the realities of the present moment in Afghanistan. Image alone could not disrupt, not to mention unseat, the lies.

We initially exhibited the project as a series of 12-18 images accompanied by a short didactic panel, functioning as both a curatorial statement and a political contextualization and as an integral element of the exhibit. We presented the project in this format in two gallery venues and as a photo-text essay in a Canadian journal. Our encounter with one of the galleries in California well illustrated the accuracy of the curatorial/political analysis: While the gallery administrators were happy to show the photographs, they were very uncomfortable with the text and, in fact, went as far as attempting to re-write and heavily censor the text which they said was politically dangerous because it questioned the falsifications, silences and misrepresentations in the dominant narrative.

The curatorial concepts for the project were shaped through conversations with a number of artists and academics in Canada and the U.S. These conversations, sustained over a period of two years, provided the space for our deep reflection not only on the history and politics of the moment but also on the problematics of



visual representation in a culture of spectacle. Many of the people who participated in these conversations became collaborators in the current presentation of *Locating Afghanistan* as a publication-exhibition project. The experience with the gallery in California brought us to the conclusion that while it was important to pursue exhibiting the project in art venues, it was absolutely necessary to bypass the limitations of such institutional spaces in order to maintain the project's artistic and political integrity. It was at this point that we formed the ad hoc collective Subversive Press and decided to independently publish the project in the form of an art-book. Thus, the exhibition and the publication could function singularly and/or together, giving us more options for publicly presenting the project.

Having come about through highly collaborative processes, the book is animated by our desire to find an ideal relationship between content and form on the one hand and art and design on the other. Using techniques of collage (in layout) and montage (in sequencing of images), the book aims to present a narrative that is layered and far more complex and critically self-reflexive than the sensationalist narratives in the mass media. While the book presents a unity of the elements in the sense that no single element functions in total independence from the others, the juxtaposition of the diverse and fragmentary elements and the tensions among them aim to subvert the conceptualization of the readers as passive consumers and ultimately to implicate them in the processes of deconstructing and reconstructing the narrative representation.

Given the prevalence of neo-colonial war-mongering in other parts of the world, specifically in the "Middle East," and the naked fascist politics of Western states over the past few years, it is not surprising that the situation in Afghanistan has all but disappeared from the world's consciousness. In this climate, *Locating Afghanistan* functions primarily as a reminder, a pestering voice that disturbs the slumber of an international culture of forgetfulness. Here, art doubles as historical witness, for the records.

"Oyendo voces": La rareza del sujeto y su objeto móvil

Heidi J. Figueroa Sarriera

La revista *online* Teknokultura, del Departamento de Psicología de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Puerto Rico, Recinto de Río Piedras, organiza un panel sobre temas tecnoculturales desde una perspectiva crítica y transdisciplinaria para *Arte Nuevo Interactiva '05*.

Este panel pretende exponer una reflexión en torno a cómo estas tecnologías transforman la vida cotidiana y la subjetividad contemporánea. El panel estaría compuesto por tres ponencias dirigidas a tres temas de análisis: el rol de las campañas publicitarias, las representaciones de género y las formas de hibridación humano-máquina.

La relación entre humanos y máquinas revierte inevitablemente una reflexión que potencia diversos imaginarios de cuerpo. Especialmente, aquellos artefactos que llevan consigo una función de comunicación establecen relaciones complejas entre el sujeto y su objeto. En el escenario urbano la utilización de la telefonía móvil ha transformado el concepto de espacio, comunicación y transporte en las ciudades.

Heidi J. Figueroa Sarriera parte del concepto de campo discursivo de Michel Foucault para comparar algunas estrategias de construcción de estas relaciones como se manifiestan en la publicidad y la lógica de la mercadotecnia enmarcando la discusión desde una trayectoria de formas de hibridación humano-máquina. Algunas de estas estrategias son: la personificación, la estética de la transparencia y la política del *multitasking*. Por otra parte, Cynthia Maldonado, discute sobre los resultados del análisis de anuncios televisivos, los cuales coforman una muestra de las campañas publicitarias de compañías proveedoras de telefonía móvil en Puerto

Rico. Desde un nivel topológico, se identifican y discuten las metáforas y estrategias retóricas empleadas en los mismos. Además, Carmen Morales y Zully Rivera aportan datos sobre el uso específico de este aparato en los y las adolescentes, a partir de un estudio piloto realizado recientemente. En conjunto los tres trabajos buscan suscitar un foro de discusión sobre las consecuencias de estas estrategias discursivas para la reconstrucción del tejido social, la noción de agencia del sujeto, del cuerpo, del género y de la transformación de la vida cotidiana.

El trabajo artístico y los saberes disciplinarios mantienen entre sí una relación dialógica. La creación artística ha sido pionera, en múltiples sentidos, en el desarrollo de las civilizaciones. Una de estas dimensiones está asociada al rol de la investigación transdisciplinaria en la producción artística. La obra de arte transgrede la división disciplinaria moderna y establece una parámetro fluido de acción entre interpretaciones y saberes diversos en el proceso de producción artística y sus formas de recepción. Por otro lado, la obra de arte interroga y fomenta la reflexión académica, como bien lo ejemplifican pensadores tan diversos como Sigmund Freud, Walter Benjamin, Michel Foucault, y muchos otros. Arte Nuevo Interactiva'05 reconoce esta hibridación haciendo explícita esta relación dialógica a través de espacios de encuentro.

Contexto del proyecto Goobalización

Eduardo Navas

Goobalización es un cortometraje animado en video que consiste en un encuadre dividido en cuatro pantallas presentando material simultáneo. Cada parte del encuadre ofrece una serie de gráficos y fotografías adquiridas a través del proceso de *download* de la Internet. El primer encuadre presenta imágenes relacionadas con el término 'Globalización', el segundo con 'Vigilancia', el tercero con 'Resistencia' y el cuarto con 'Diferencia'. Las imágenes entran, se disuelven y desaparecen de las cuatro pantallas en diferentes intervalos dándole a la audiencia el tiempo suficiente para observar cada sección del encuadre. cada animación. El proyecto se ha titulado *Goobalización* debido a que Google es uno de los buscadores en red más populares alrededor del mundo. *Google* fue empleado en la recolección de las imágenes presentadas en el video.

Se escogieron estas cuatro categorías para exponer la complejidad que mantiene, alrededor del mundo, la relación existente entre las luchas de poder y las nociones de progreso. La globalización, como bien se sabe, consiste en actividades internacionales promovidas o ejecutadas por grandes corporaciones; el intercambio cultural ha sido posible subordinado a los imprevistos de intereses comerciales. Si bien la globalización ha llevado a lo que hoy se conoce como multiculturalismo, ha contribuido también a incrementar la desigualdad económica en muchos países del mundo.

El término *vigilancia* (*surveillance*) significa en francés 'observar desde arriba'. Esta palabra fue escogida para complementar el término *globalización* ya que, gracias a las formas de control instaladas actualmente, son

posibles las estructuras utilizadas en los intercambios internacionales. La Internet, por ejemplo, ha conducido a un mayor intercambio internacional y es monitoreado, con mucho cuidado, por gobiernos y compañías alrededor del mundo, ya sea por motivos políticos o comerciales.

El término resistencia fue escogido en concordancia con las teorías de Michel Foucault, para reflexionar sobre los conceptos 'globalización' y 'vigilancia'. La resistencia se puede considerar como una posición crítica, la cual examina a las instituciones como estructuras de poder. Tal noción no debería ser considerada en oposición con las otras, pero en relación con ellas. Resistencia, cuando se considera desde este punto de vista, puede ser un concepto constructivo, el cual puede conducir a la transferencia de poder.

Diferencia: es el cuarto y último término empleado para complementar al de 'resistencia'. Gracias a la diferencia la resistencia puede ser efectiva y, al mismo tiempo, gracias a la 'resistencia' es que la 'diferencia' puede manifestarse. Estos dos términos pueden ser considerados formas productivas/útiles para mantener la globalización y la vigilancia en jaque.

Goobalización fue desarrollado para demostrar como *Google* juega un papel importante, como herramienta/busador preferido para promover actividades globales y que al mismo tiempo puede ser usado para resistir e interrogar sobre tales actividades creando diferencias. Debido a la constante vigilancia de *Google* (revisando páginas de la Internet alrededor del mundo) fue posible descargar todas las imágenes para el video. De esta forma el cortometraje depende de los cuatro términos.

Es importante notar que la subjetividad está implicada por las decisiones del artista. O sea, las imágenes fueron descargadas y después seleccionadas con el objetivo de crear una narrativa basada en una posición crítica deconstructiva. De esta forma, *Goobalización* presenta

materiales de varios territorios del mundo, los cuales dependen de cuatro términos ideológicos categorizados de acuerdo al punto de vista de una persona.