

Dinámicas de interactividad en el arte contemporáneo de una Isla que se llama Cuba
Dannys Montes de Oca Moreda

Puesto que cada contexto artístico supone una cadena de interrelaciones con nuestro pasado y presente locales y un régimen de operaciones que interpelen a la contemporaneidad, las actuales expresiones del arte cubano en la Isla expresan diferentes niveles de interactividad e interconectividad a tono con los requerimientos de esas alianzas estratégicas que hoy suponen las relaciones entre lo local, lo regional y lo global. ¿Dónde están y como se definen las variantes de un arte que en la Isla suponen hoy una mirada diferente, o al menos renovadora respecto al pasado artístico más inmediato? ¿Cuáles son, o cuales serían, aquellas instancias en las que el arte del siglo XXI cubano logra anticipar o renovar sus estrategias de participación e interconectividad? ¿Cuáles son sus requerimientos locales y como se asientan en la dinámica contemporánea del arte internacional?

Estas prácticas locales deberán sortear en primer término la cuestión de una contemporaneidad artística “internacional” vinculada al desarrollo tecnológico digital que apunta - cada vez con mayor énfasis- a la creación de un potencial estético alternativo, y a garantías de participación artística no tradicionales. Entre ellos el ordenador si bien predetermina el uso de ciertas metodologías y programas, no es en todos los casos un eslabón determinante de la poética individual, puesto que ésta puede moverse desde metodologías artísticas muy disímiles produciéndose regresiones y paralelismos de modalidades. De igual modo el modelo de interconectividad digital o informática no es predominante en su socialización. Si bien constituye una herramienta altamente valorada y socorrida en términos de producción artística individual más bien se perfila y se utiliza, a partir de su disponibilidad formal y conceptual pero manteniendo la obra “autónoma”, físicamente existente, como eslabón fundamental de interconectividad obra de arte–espectador.

Es por ello que nos referiremos a una cultura artística híbrida que valida tanto el camino de la obra digital impresa, o incluso dentro del modelo del video en la línea audiovisual, como aquellas otras que entrecruzan la práctica de los nuevos medios tecnológicos con experiencias que están más allá de la performances tradicional, o que expanden los límites de las instalaciones, del arte conceptual, la fotografía digital, los videos, las animaciones digitales, las multimedia, etc. Todas ellas introducen en la Isla una novedosa configuración de comportamientos estéticos potenciados como valor o dimensión axiológica de nuevo tipo. En este sentido podemos nombrar y reconocer modelos o prácticas interactivas como INTERACTIVIDAD CONCEPTUAL, INTERACTIVIDAD NARRATIVA, INTERACTIVIDAD INTERTEXTUAL, INTERACTIVIDAD PERFORMÁTICA e, INTERACTIVIDAD MEDIÁTICA, las que se reconocen a sí mismas tanto desde el punto de vista de sus estructuras de enunciación como de sus niveles de interconectividad social.

Pertenecer a un contexto tecnológico poco desarrollado impone la búsqueda de soluciones que permitan por un lado responder a las necesidades originarias, situaciones y problemas artísticos y tradiciones en los que se produce la obra y a las cuales se debe en la búsqueda de una efectiva interactividad con su medio y, por el otro, interactuar en mayor o menor medida a tono y en correspondencia con una cultura artística internacional siempre en proceso de transformación.

Quiero comenzar este inventario de propuestas comentando los presupuestos iniciales de un artista como Ángel Alonso quien reflexionara –primero desde la pintura y luego desde los nuevos medios- acerca del impacto de la tecnología en nuestras vidas. Su preocupación se

orientaba a comparar la unicidad de la relación tradicional entre artista y medio artístico en las circunstancias de las actuales tecnologías de la información usadas como medio y soporte en el arte. Se cuestionaba la real capacidad crítica y de interactividad del arte tecnológico cuando veía que si bien por un lado el hombre renunciaba a una parte física, biológica, inherente a sí mismo, por el otro, el discurso de ese nuevo arte no debía ser la negación de la tecnología sino más bien su aceptación. Lo que quedaba en entredicho más allá de la relación expresiva hombre-medio artístico, era la unicidad dialógica de un método de aprendizaje enfáticamente conceptual que durante la década del 80 y más, marcaran nuestra enseñanza (y producción) artística. Este método, afirmativo y lineal respecto a la relación forma/contenido, muy a pesar de su perspectiva crítica sobre la historicidad del arte y según el cual el contenido que emana del medio en cuestión es parte del contenido de la obra, estaba siendo transformado, o al menos ampliado por la era digital hacia una mediación e interconectividad mucho más visible y paródica entre los diferentes recursos expresivos. En particular, el pincel electrónico, la obra digital impresa y la animación digital, le abrían un camino para la obtención de un nuevo tipo de narrativa que antes había limitado a la cuestión de la serialidad¹. Animaciones digitales suyas como *Mondrián, La velocidad del siglo XX*, (ambas del 2003) ó *Entre California y Bagdad*, y *El hogar... sus fantasías* (realizadas en el 2004), tematizaban muchas de esas problemáticas y contenidos para ampliar el universo referencial que nacía de su condición como pintor y usarlo en una superposición de referentes icónicos, de efectos visuales, de música y de movimiento en una atmósfera notablemente mixta.

Otro modelo de análisis temprano de relación con la tecnología y su interactividad contextual, fueron las obras del artista Raúl Cordero. Una pieza como *Déjame contarte un video* (1997-2001), instalación fotográfica donde aparecía el artista, en la pantalla de un televisor contándonos la historia de un video que hubiera querido realizar pero que por razones tecnológicas obvias no nos podía mostrar, invierte el sentido mismo de la producción del original en video al presentarnos no la filmación previamente realizada de sí mismo hablándonos a través de la conexión entre su televisor y la cámara de aficionado, sino la parodia de esta acción a través de secuencias fotográficas tomadas de la imagen suya en el televisor. No se trata ya de una nueva conciencia de lo fotográfico, sino de una “conciencia mediática” que supera el valor de lo “reproducibile”. Alude a la transferibilidad de enunciados como metodologías propias de un arte que se mueve en los márgenes de sus propios límites, buscando soluciones y potenciando alternativas originales a su propia devenir histórico.

Posteriormente Raúl hace uso de esa interconectividad que va desde la transferibilidad de medios hasta la conectividad física, real y participativa. Es el caso de su pieza *Mujer Perfecta. La experiencia de Salamanca*, 2002. Una instalación de 7 monitores que contenían la descripción (de dos horas de duración) que 7 sujetos diferentes realizaran al artista sobre su idea de “la mujer perfecta”, a ello se añaden 7 dibujos basados en esta descripción y realizados según la técnica del retrato hablado por la policía científica de Madrid; o la instalación *La Cámara. Lesson No 1* donde hace uso de las imágenes provenientes de una cámara de vigilancia que yuxtapone a textos tomados de la guía de instrucciones de uso de una cámara de video doméstico. El artista se cuestiona no sólo el uso comercial de la tecnología sino nuestra tendencia a ser cómplices como consumidores de las mismas arbitrariedades y violaciones de las que hacen uso otras instancias.

Volviendo al uso de la imagen digital impresa encontraremos asimismo diferentes grados de inter- conectividad relativos tanto a procedimientos tecnológicos como a referentes lingüísticos en

¹ Ángel Alonso. “Otra energía en el pincel digital” y “Posibilidades de una animación doméstica”. Conferencias impartidas en el Museo de Arte de San Salvador y publicadas por: Portal CLIC, Fundación CLIC *Arte y Nuevas Tecnologías*, junio 21-julio 21, 2004.

la tradición, hecho que propicia una mayor conciencia de transferibilidad y maleabilidad entre los medios. El joven artista Carlos Enrique Prado en su exposición *Otra forma más de mirar lo mismo*, 2005 hacía un recuento de las disímiles opciones que desde la perspectiva de un escultor -como era el caso suyo-, podían derivarse como variantes digitales del urinario de Duchamp. Realizó entonces imágenes digitales que redimensionaban la cuestión no sólo del ready-made sino también de la representación digital tridimensional a la manera de proyectos o esculturas en 3D. Desde aparatos para parques infantiles hasta parodias de obras como la espiral de Tatlin, iban postulando toda una serialidad *at infinitum* la cual enriquecía el gesto original del maestro en la selección de su urinario.

La reconocida artista Sandra Ramos, aprovecha asimismo procedimientos y técnicas que originariamente usara en el grabado para hacer coincidir contextos tecnológicos y procedimientos tradicionales y contemporáneos. En su serie *Lecciones oscuras*, 2005, se apropia de imágenes provenientes de antiguos grabados y revistas ilustradas los cuales inserta en escenarios o realidades digitalmente fotografiadas o creadas. El resultado es un encuentro de superficies, una homologación de las tensiones existentes entre aspectos diacrónicos de una misma realidad, recurso que también podemos apreciar en su instalación *Marcha*, 2005-2006 en la que, luego de hacer un video digital, en tiempo real, de una de las manifestaciones de la religiosidad cubana más arraigada, la procesión del día de San Lázaro hasta el santuario de el Rincón, lo exhibe junto al tratamiento escultórico de la imaginería católica del santo. Esta misma procesión previamente había dado lugar a la realización de fotografías digitales expuestas como cajas de luces que se exhibieron precisamente un 17 de diciembre del 2003 en los muros del Sanatorio del SIDA que en la carretera del Rincón sirve de senda a dicha procesión.

De igual modo Glenda León manifiesta en su uso de la fotografía digital, la instalación y el video, un ejercicio de simulaciones, extrapolaciones y mimesis constantes de un medio a otro. Hay en su obra digital el uso del encuadre fotográfico, los modelos de representación histriónicos propios de la performatividad y el video, el simulacro de representación de una pintura a través del video, de una fotografía como pintura o de un performance como video..., todos ellos cruzados. Lo que los unifica es una metodología que tiende al detalle, a la sublimación de lo intrascendente y del valor de la belleza cotidiana.

Por el camino de la impresión digital y de la refuncionalización del arte un artista como Eduardo Ponjuán se cuestionaba con sus exposiciones *Limbo* (Galería Habana, 2003) y *Lo tengo en la punta de la lengua* (MNBA², 2004) el punto de vista sobre las relaciones entre arte y representación relativas a las cuestiones de identidad nacional y realidad social, discurso sobre el arte, lenguajes nacionales y la búsqueda de una conexión y comprensión cada vez más global, Ponjuán es más que nada lo que el crítico y curador francés Nicolás Bourriaud llama un artista relacional, vinculado tanto a aspectos cognoscitivos y tradicionales -Historia, Literatura, Ciencia, Política-, como vivenciales, y que traduce en la integración conceptual y crítica de múltiples referentes. Su más reciente instalación *Ópera Rex* (Bienal de La Habana, 2006) lo presenta como un poeta -que no exaltador- de los más complejos problemas de la globalidad, y con ello como un artista profundamente contextual. El forro protector de unos ómnibus chinos -llegados a la Isla- fue trasladado por el artista a la salas de exposición y colocado a la manera de una carpa a la cual entrábamos para disfrutar de la tenue luz de unas lámparas tradicionales chinas de papel. Una metáfora de lo nacional "iluminada" y "protegida" por la era de lo global. Un mundo de negocios, corporaciones, e imágenes empresariales que se alternan y conviven junto íconos e historias tradicionales.

² El uso de las siglas MNBA hacen referencia al Museo Nacional de Bellas Artes.

Pero esta intertextualidad sometida a un juego tautológico, dibujo sobre dibujo, copia sobre copia, realidad sobre realidad, es mucho más obvia en términos de reconstrucción de una fuerza de trabajo o procedimiento tecnológico en la obra de Abel Barroso. Desde hace unos años este artista se ha interesado en el impacto que tienen sobre los hombres temas como los de la tecnología, con un énfasis en la función mediadora de la máquina. Ha realizado computadoras, robots, automóviles y juegos programados de madera bajo la firma empresarial *Mango Tech*. Las instalaciones y acciones interactivas *Café Internet del Tercer Mundo* (Bienal de La Habana, 2001), *Robot tercermundista*, 2003 (el cual tuvo la oportunidad de dialogar con el robot Asimo en Japón), y el show room *Automóviles del Tercer Mundo, también del 2003*, retoman la norma de entender lo tecnológico como prolongación que reproduce y preserva las facultades humanas por lo que sus recursos y procedimientos son totalmente ecológicos y profundizan en las estructuras tradicionales de participación entre el público y la obra de arte.

Por el contrario, aunque en una misma dirección, la obra de Ernesto Leal *La vida como una película*, 2003 permitía un grado de participación del público y una toma de conciencia del hecho de ser observado en el momento que éste se descubre a sí mismo vigilado. La tecnología se convierte así en enemigo al introducirse subrepticamente en la habitación privada de un hotel, con la salvedad de que el artista produce un distanciamiento al coquetear con una realidad trastocada en sus apariencias y con un sujeto vigilado que se reconoce como actor de una escena desconocida. Su obra *Marte: terrenos gratis*, 2005-2006, nos enfrenta asimismo a la paradoja de una pieza realizada para ambiente web pero en formato de video. Leal compró al propietario de un sitio web que vende terrenos de Marte un acre de tierra de este planeta y le ha producido una publicidad centrada en la idea de que en estos terrenos no se pueden crear países o naciones: "Terrenos gratis...se prohíbe la creación de patrias", anuncia el slogan publicitario. Puesto que la obra tendrá segundas y terceras partes como la donación de su propiedad de una acre de tierra en Marte al Cementerio de Colón de Ciudad de La Habana, y la creación de un sitio web demandando al especulador tecnológico de las tierras de Marte, no solo parece evidenciar el uso arbitrario de un medio como Internet, sino también el modo en que éste contempla espacio para la reconfiguración de los límites físicos de los nuevos contextos globales.

Ese mismo nivel de interconectividad conceptual es la que encontramos en las obras de Luis Gómez cuando por ejemplo a partir de la imagen en video de un diamante con sus múltiples y refractables aristas colocado en la red hace alusión tanto al infinito mar de Internet como al sonido infinito del silencio. El título *Nadie escucha* habla de una red universal, pretendidamente democrática, antes bien, programada y concebida selectivamente, según potencialidades prácticas y capacidades tecnológicas exclusivas a las que la mayoría de los ciudadanos del mundo no pueden acceder. Es por ello que la pieza fue concebida para funcionar simultáneamente en la Galería y en la web, como metáfora de "vínculos", "buscadores", "cuentas", "publicidad", etc, una perla o diamante en bruto perdido en su propio mar de información.

Un libro abierto por dentro y por fuera... Where is Luis Gómez?, 2005, hace un comentario sobre las relaciones entre realidad y representación a través de Internet y de ésta como espacio virtual de encuentros e intercambios. El artista invitaba a un grupo de amigos alrededor del mundo a conectarse en la web colocando sus cámaras hacia sus ambientes exteriores o interiores. Estas imágenes serían transmitidas a través del servidor de Internet de la galería al tiempo que los "internautas" amigos podían consultar desde sus casas una cadena de traducciones del concepto "Ballena" que Luis hizo transitar de un idioma y a otro a través de los software de Windows o McIntoch, provocando la pérdida del sentido original de la palabra. En la galería se proyectaban tres pantallas que, en tiempo real, reproducían imágenes del entorno de cada participante,

mientras que una cuarta y última reproducía la pantalla de un monitor donde podían leerse las traducciones referidas. Se trataba de una video conferencia, o una reproducción del espacio *on line* donde según la lógica narrativa -y dramática- el único que nunca pudo aparecer conectado fue Luis Gómez, cuyo gesto –metafórico- funcionaba como imagen de la pérdida de integridad y la exclusión.

Igualmente conectados con la experiencia de los ciberjuegos, pero desde un proceder previamente canalizado en la confrontación, la participación y el intercambio personalizado, los hermanos Carlos y Omar Estrada han cuestionado en diferentes las relaciones tradicionales que se establecen entre arte y ciencia tanto desde el punto de vista de las producciones artísticas como desde el punto de vista de las diferentes disciplinas del conocimiento científico. Ciencia y tecnología por un lado, y arte y eticidad por el otro, se confabulaban desde las regiones mitopoeíticas y para-científicas en que pueden cruzarse. Como obras, éstas no tratan de modificar la percepción de lo científico para mostrar la cualidad estética de sus procesos sino, y sobre todo, llegar a un punto donde el proceso creativo fuera generado como parte de un procedimiento “científico” y “artístico” a la vez convergiendo siempre en una nueva metáfora de lo humano bajo el título genérico de *Delito del cuerpo*.

La pieza *Tetragrama*, 2003 una obra interactiva y performática concebida tanto para galería como para la web seleccionaba el fragmento bíblico que da inicio al Evangelio según San Juan para proyectarse en un sistema interactivo mediante el cual el público podía seleccionar del texto cuatro letras resaltadas y repetidas -A T-C-G-, las cuales remiten a los pares de base de la cadena de ADN. El modelo científico que derivaba de la selección y combinación por parte del público de las cuatro letras coincidía en un porcentaje alto con el mapeo genético de diferentes especies incluidas la humana y convidaba a la consulta de la información sobre el genoma humano que se ofrecía al respecto. Igualmente *Puzzle*, 2003 constituía un “porta-muestras” a la manera de los laboratorios que, contenía un rompecabezas compuesto por dados con imágenes abstractas referentes a partes y procesos del cuerpo humano. Se suponía que estábamos frente a un juego para armar pero de cuyo ejercicio nada resultaba. La pieza incluía asimismo un manual de instrucciones con abundante información sobre errores y arbitrariedades cometidas por el hombre en el campo de la investigación y la experimentación científicas.

Lázaro Saavedra ha sido pionero en Cuba en el uso de la animación digital, el video performances, los experimentos con la cámara de video y las instalaciones interactivas. Un artista enraizado en la hibridación de procesos de la más diversa índole, y que atraviesan el dibujo, la pintura, la instalación, la performance, el video y la tecnología digital. Más allá de sus incursiones performáticas, su labor como miembro activo de grupos como Puré (1986-1987) y Enema (2002-2003) y como profesor de Nuevos Medios en el Instituto Superior de Arte de La Habana, Lázaro ha realizado obras para la web e instalaciones digitales de gran formato, complejidad y amplio alcance tecnológico. Sus primeras incursiones dentro Internet se limitaron a experimentaciones con la fotografía digital y las relaciones o contradicciones entre realidad y representación mientras que recientemente y siguiendo una práctica ya habitual de reciclar y transferir a un nuevo medio antiguas ideas (realizadas o no) creó el proyecto *Galería e-mail* a través del cual hacía circular dibujos suyos ya conocidos u otros trabajos realizados para la ocasión. El proyecto no solo fue recibido con particular agrado sino que se internó en una red de debates on line que ha tenido lugar en fecha bien reciente sobre la realidad cultural y social cubana.

Antecedentes de este tipo de prácticas de Arte-correo lo fueron el *Proyecto CIPE* (Correo para el Intercambio de Pequeñas Estampas) organizado en la forma de evento y concurso por el artista

Ángel Ramírez durante la década del 80. Participaban artistas de diferentes países a fin de conectarse e intercambiar ideas. Eran obras que viajaban por correo postal de todas partes del mundo creando una inmensa red de comunicación, trabajo, y amistad. Asimismo desde el 2004 el proyecto *Galería Postal* dirigido por Alexis de la O comenzó a circular a través de la red postal., bajo la forma de “apuntes sueltos”, constituyéndose en una forma alternativa y des-prejuiciada de hacer públicas las obras de un grupo de artistas “menores” o ajenos a la corrientes principales de producción del arte³, con lo cual sus acciones se validaban como estrategias dirigidas a cuestionar la Institución Arte y sus mecanismos de legitimación.

La incursión pictórica ha sido también escenario o basamento para la promulgación de conexiones que están tanto en el espacio de la mente y lo virtual como de lo participativo. La obra de José Ángel Toirac se ha ocupado en develar mecanismos comunicativos que “presentan” los hechos de forma aparentemente realista, objetiva y neutral. Al desconstruir técnicas de representación de lo real interconectándolas con otras realidades o representaciones devenidas mitológicas, realizó en el 2001 y 2002 las exposiciones pictóricas *Mediaciones I y II* sobre la vida, obra y trascendencia de la figura real y mítica del Che. De ahí y usando tanto el material informativo como el pictórico conformó una obra interactiva en formato multimedia. Esta reconstrucción queda exenta del más elemental carácter crítico hacia la figura histórica tratada, cargándose de la misma solemnidad que las técnicas y recursos citados. Sin embargo la relación que existe entre su obra y el contexto en el cual se produce ha dado como resultado un fuerte componente ético y marcados elementos políticos y sociales.

También desde lo pictórico y en el contexto de la más reciente Bienal de La Habana, aunque como parte de las exposiciones colaterales, el artista Flavio Garcíandía realizaba la obra *Auge y decadencia del arte cubano*, una instalación pictórica interactiva en la cual Garcíandía invitaba a 31 artistas cubanos radicados en la Isla y en el exterior a pintar un segmento longitudinal de un lienzo de 1,5 x 20 metros. La obra era realizada *in situ* y el público asistía al proceso. El artista además de delimitar el grado y tipo de participación en términos de diseño museográfico general, propiciaba la realización de aquellos fragmentos de quienes no pudiendo llegar a la cita enviaron sus instrucciones por correo electrónico. La obra entroniza así las paradojas de un contexto cultural complejo, y prácticas artísticas que se vinculan hoy a la interactividad post-post-modernas al desligarse del aura de la obra de arte tradicional inserta por demás en las escrupulosas salas del Museo Nacional.

Pero otro nivel de interacción es el que han propiciado en los últimos años aquellas obras que se proyectan como parte de una dinámica urbana sin renunciar a las implicaciones del performance clásico aún cuando lo enriquecen. Me refiero a obras del grupo Galería DUPP dirigido por el artista y profesor René Francisco Rodríguez como el *I y II Festival de Performances* celebrados en los Jardines de la UNEAC y el Pabellón Cuba, en el 1997 y 1998, la intervención en la tienda La Época, en el 1999, y la instalación *1,2,3...Probando*, en la VII Bienal de La Habana, 2000. Todas estas acciones siguieron la trayectoria iniciada por este artista en los tempranos años 90 con su proyecto la *Casa Nacional*, 1991 y posteriormente la *Casa de Nin*, 2003. Asimismo el Colectivo ENEMA, un grupo de estudiantes del Instituto Superior de Arte en La Habana dirigidos por Lázaro Saavedra orientaron su acción a desmitificar la actividad creadora como producto del genio individual y el arte como una acción y un resultados auráticos. El uso de la parodia y de las citas pone en crisis la idea de autenticidad e intransferibilidad de una acción, es por ello que

³ El proyecto reunía a un grupo de creadores jóvenes egresados de la Escuela de Arte de San Alejandro entre ellos Anyelmaidelín Calzadilla, Ángel Madruga, Pável Piteira, Carlos Wolf, Harold Rensoli, Alexis de la O y Samuel Riera. Ver: Omara Ruiz Urquiza. *Presentando la Galería Postal*. Noticias de Art cubano, No.2, Año 5, febrero, 2004.

performances ya clásicos como los de Linda Montano, Marina Abramovic o Dennis Oppenheim fueron re-editados en función de una experiencia colectiva.

En esta misma dirección las acciones realizadas por el Dpto. de Intervenciones Públicas (DIPP) entre el 2001 y el 2003 funcionaron como ejercicios experimentales sobre la realidad social, el espacio público, los comportamientos del hombre en situación, los escenarios de conducta y la vida cotidiana.

Los proyectos *Circo* (2003) y *Box* (2005) dirigidos por el artista Juan Rivero (ex-miembro del Grupo DUPP), y concebidos como eventos internacionales de performances y audiovisuales, constituyen un verdadero síntoma de cómo la cultura visual no solo se ha expandido en términos de frontera sino que ha ido configurándose a partir de una plataforma mucho más dinámica, abierta e interactiva permitiendo aglutinar o presentarla eventualmente en espacios o espectáculos de participación y disfrute de amplios sectores populares en los barrios habaneros de Alamar y La Habana Vieja. Una carpa de circo o un cuadrilátero de boxeo, son “territorios” con cierto grado de nomadismo y ambulante pero al mismo tiempo generan un espacio híbrido y experimental en el que pueden confluír música, teatro, artes plásticas y propuestas audiovisuales.

Asimismo el trabajo del grupo OMNI ZONA FRANCA como proyecto comunitario de más de 10 años de existencia trabaja con el potencial estético y humano de la comunidad de Alamar zona o barrio multipoblacional del este de la Habana. En su condición de grupo sus integrantes funcionan como un taller creativo que no tiene asidero estético preestablecido sino que por el contrario lo asimila todo. Ello significa valerse de los más arbitrarios -y aparentemente insulsos- signos que contaminan nuestra existencia ciudadana, y transformarlos significativamente sin alterar por ello su naturaleza originaria. Su interactividad y performatividad se orientan desde la óptica de la “poesía total” como espacio para la utopía estética callejera, espacio asistido por un conocimiento, y una práctica oportunas de la música, el teatro, la danza, la oralidad, el diseño, la moda, etc. Esa inserción/confrontación de la norma artística y la norma estética urbana o rural, son controlada por un sentido de participación nunca alejado de la calle, como para no comprometer sus esencias populares, ni dejarse atrapar por tradiciones instituidas. Por otro lado, capaz de reconocerse a sí misma dentro del discurso de las prácticas culturales contemporáneas y su historicidad, el grupo OMNI no es ajeno a prácticas culturales precedentes como Arte Calle, Situacionismo, Estética-práctica y Arte de Conducta y que remiten a grupos y artistas como Puré, Arte Calle, Arturo Cuenca, o Tania Bruguera, por no mencionar otros nexos que les nutren provenientes de la escena artística latinoamericana o internacional.

Valdría la pena mencionar hechos aislados y proyectos vinculados a los Salones de Arte Contemporáneo, por ejemplo la artista Ismary González y su obra *Máquina para contar historias cíclicas*, 2004, una pieza concebida como “moviola artesanal” con dibujos sobre una historia relativa a las cuestiones de género y los roles sociales –tradicionales- de la mujer. La instalación propició sin embargo niveles amplios de participación posiblemente mayores que muchos de los discursos sobre género que le precedieron y mayor también que lo que alcanzaría su posterior animación digital. Asimismo de los talleres y exposiciones de artistas pertenecientes a la Cátedra Arte de Conducta dirigidos por la performer Tania Bruguera derivan acciones como *La lucha* de Luis ó Miguel (así denominados por ellos mismos teniendo en cuenta que pueden trabajar juntos o por separados, siempre a nombre del dúo, o de uno de los dos, sin importar esta distinción), consistente en una acción e instalación sonora donde ellos llamaban a diferentes personas por teléfono y le preguntaban: “¿Ud está en la lucha?”, una frase que se ha hecho muy común en la Isla para cualificar acciones diferentes, todas referidas a la sobrevivencia cotidiana. Por otra parte el Proyecto Batíscafo proyecto de intercambio entre artistas cubanos y extranjeros fundado por Triangle Art Trust y con una experiencia de más de 5 años invitando artistas de Cuba Brasil,

Venezuela, Nicaragua, El Salvador, Argentina, México, Bolivia y el Reino Unido, ha propiciado diversos niveles de interacciones entre artistas y entre estos y el público.

Estas serían algunas de las posibles respuestas generadas por las relaciones o la dinámica interna/externa de un arte cuyos desafíos más inmediatos enfrentan cuestiones tales como la adversidad económica, el déficit tecnológico, la demanda de un mercado de nuevo tipo respecto a “lo cubano” desde el exterior, y las amenazas homogenizadoras de la globalización. Adoptando las ya no tan nuevas metodologías de la performances, el arte conceptual, el arte público o el video art, estos artistas intentan asimismo homologar o participar de la dinámica actual de los nuevos medios, el arte digital y el net art.

La Habana, febrero-marzo, 2007