

# (READY) MEDIA

Texto para la muestra en LABoral  
Abril de 2015, Gijón, España.

por Gustavo Romano

A diez años de haber surgido el Laboratorio Arte Alameda, un espacio centrado en la exhibición, producción e investigación sobre arte, medios y tecnología, surgió la idea de hacer una revisión crítica de lo actuado, tomando como base el material recolectado en su mediateca, el Centro de Documentación Priamo Lozada, llamado así en memoria al comisario y fundador del LAA, uno de los primeros especialistas en la relación arte y nuevos medios en México. Como resultado de esto es que nació (ready) Media: un primer acercamiento para la investigación arqueológica de los medios que no solo busca abarcar el siglo XX, sino llegar a cuestionar la relación arte-técnica desde el imaginario novohispano hasta la época contemporánea. En esta primera entrega participaron como investigadores David Wood, Jesse Lerner, Juan Pablo Anaya, Gabriela Méndez, Grace Quintanilla, Erandy Vergara, Liliana Quintero, Manuel Rocha Iturbide, Israel Martínez, Bruno Varela y las propias directoras del proyecto, Karla Jasso y Tania Aedo. El resultado ha sido un rico y variado espectro de estéticas y tendencias en el que se ve representado el vigoroso universo audiovisual mexicano.

Teniendo en cuenta esta decisión de convocar a un gran número de comisarios, resulta claro que (r)M no pretende marcar líneas definitivas de interpretación del arte electrónico o tecnológico en México, ni mucho menos genealogías que se presenten como "la historia" del mismo. Hemos dejado atrás el tiempo en el que la historia del arte se hilvanaba como una narración que generaba vanguardias y retaguardias, héroes y villanos. Hoy son todas "historias del arte" potenciales y "a la carta", simultáneas y singulares tal como lo es el armado singular de cada página en Facebook. La revolución digital ha contribuido a erosionar la idea de canon. El código -en el sentido de semiótica asignificante que le da Guattari- actúa desterritorializando las jerarquías del arte de un modo similar en el que la información que circula a través de la horizontalidad de las redes acaba con la

"verdad" y la "autoridad" que se arrogaban los medios tradicionales de comunicación.

Veremos entonces en esta selección una multiplicidad de voces y muy diferentes acercamientos a la tecnología. Desde la casi simbiótica actividad de Ximena Cuevas con su cámara, para quien la realidad debe ser leída como material de ficción en la que incluso ella misma es un personaje, hasta la percepción alterada por lo onírico-digital que envuelve los multiversos artísticos de Arcángel Constantini. Desde el "travestismo" de humano en "máquina de proyección ambulante" a la manera no tanto de superhéroe como de enmascarado de lucha libre que personifica Fernando Llanos, hasta la épica de la confrontación entre aparato y hombre, hierro y músculo, sociedad maquina y sujeto, que plantea Enrique Jezik mediante la escenificación de luchas entre excavadoras o grúas dentro de espacios expositivos. Si bien en estos casos, tomados sólo a modo de ejemplo dentro de un conjunto de alrededor de doscientos artistas, el nivel de relación o dependencia con lo tecnológico es muy variable, así como lo es el entorno de interpretación que proponen, en prácticamente toda la selección de obras lo que encontraremos como denominador común es un altísimo nivel de intensidad, de vértigo o de exaltación.

Desde el punto de vista temporal, la selección incluye obras desde principios de los ochentas hasta nuestra contemporaneidad postinternet. En cada caso, podemos identificar relaciones, temáticas o estrategias comunes que se repiten en el tiempo pero que, más que entenderlas a partir de una genealogía, deberíamos pensarlas bajo el concepto de *ritornello* -como devenir de la repetición-. Uno de los puntos que vimos aparecer a principio de la era del vídeo, allá a fines de los años 70, y que reaparecerá en la actualidad, es la cuestión de la portabilidad. Desde sus orígenes, más allá de la posibilidad de desplazarse, lo que brindaba era una inédita sensación de libertad, en tanto se hacía posible salirse de una compleja y costosa estructura de producción para encarar una experiencia independiente y, en ocasiones, solitaria. La misma que nos permitió el libro impreso, liberándonos de la lectura de rollos o códices en bibliotecas, la de la pintura de caballete, que inauguró la era del artista caminante y la que nos ofrecen hoy los dispositivos móviles, teléfonos y tabletas. En (r)M encontraremos ejemplos de esas primeras producciones de vídeo que lograban escapar de los laberintos del cine y a la vez poner en discusión a la propia televisión, mientras que también encontraremos trabajos recientes realizados con teléfonos móviles, en los que la portabilidad se ha llevado casi al límite de la ubicuidad y el canal de exhibición se ha transformado en la propia red de Internet. Es decir, aquellos trabajos que abrevaban en las ideas de McLuhan entendiendo a la cámara como una extensión del ojo humano, y estos otros que apoyándose en Kittler, se desentienden de lo humano y se centran en el dispositivo óptico -las cámaras de vigilancia, la visión artificial- remplazando, anulando o evitando el error de los sentidos.

Otro encuadre que vemos repetirse pero de un modo diferente -y con distintos agenciamientos- es en lo referente a la calidad de los dispositivos utilizados. Tal vez en respuesta al auge del cine comercial mexicano y su fuerte y estructurada industria, se desarrolló en los últimos años en forma independiente lo que Jesse Lerner -uno de los comisarios de la selección- denominó Cine Povera. Una serie de producciones realizadas en 16mm y que lejos de pretender sumir al espectador en un estado ficcional - apelando a la "suspensión voluntaria de la incredulidad" - y de convertir la pantalla de proyección en una ventana a la realidad ficcionalizada, escapan de la representación y del engaño situando al espectador frente a la simple experimentación visual de la propuesta artística. En un giro similar encontramos a quienes trabajan con estrategias como el *circuit bending*, el *hardware-hacking* o recurren exclusivamente a elementos tecnológicos LowTech. Tal vez en sus orígenes esta corriente haya surgido más por carencia de recursos que por saturación del consumo de tecnologías HiTech, pero lo cierto es que son muchos los artistas que han apelado a la ingeniería inversa para desmontar no sólo las piezas de los dispositivos, sino su función, su razón de ser, tratando muchas veces de poner en evidencia la ideología oculta detrás de los aparatos. De la misma forma en que lo hacía el Cine Povera, aquí veremos cómo se abandona la representación -su funcionalidad- para dejar a la vista la propuesta desnuda dentro de un aparato desarticulado.

Desde la aparición de los medios electrónicos, la velocidad de "mutación" de los dispositivos técnicos se ha disparado. En producciones de arte y tecnología lo que hoy es *state of the art* mañana mismo será *vintage*. Nada envejece tan rápido. Pero ¿cómo se da esa evolución? ¿Alguien la controla? Lo que podemos ver es que hay quienes tienen la ilusión del control -las corporaciones que la producen- pero también que los dispositivos parecen seguir su propio derrotero "teleonómico". Después de todo, es el hombre el que se adapta a los aparatos, no al revés: la producción serial de productos lleva a la producción serial de individuos -que se adaptan a los aparatos-.

De allí que en respuesta o como resistencia a este escenario, vemos en la producción mexicana una doble refutación: el rescate de lo obsoleto, de lo mecánico, de lo discontinuado por los mercados, y por otro, la recuperación del ruido, no como error, sino como resistencia -a la comunicación de un mensaje de propaganda o de reafirmación del sistema. En ambos casos, se recurre a una voladura de la inviolable la caja negra, a una reapropiación de lo tecnológico como artilugio puro del ingenio humano, desplazándolo de su rol como objeto táctico dentro de un proceso de sujeción social.

La linealidad del vídeo conviene a la función de guía que tienen los archivos. Todo el material de (r)M ha sido enmarcado en ese formato. Pero si bien buena parte de los trabajos han sido originalmente realizados para vídeo, otra gran parte representa una trasposición, una ventana a numerosas producciones que se abren

de lo lineal. Lo performático, lo interactivo, lo participativo, las intervenciones urbanas, han dejado una profunda huella en la producción mexicana reciente y han quedado representadas en esta selección. Podemos pensar a México como un constructo formado por numerosas capas o estratos de distintas culturas que conviven y evolucionan a veces en diálogo y otras en solitario, a veces formando hibridaciones y a veces como puntos de fuga tanto hacia ecos prehispánicos como a utopías "post-occidentales". De un modo similar vemos acomodarse entre sí a las diferentes disciplinas artísticas, los diferentes discursos, los diferentes medios y prácticas y sus respectivos canales de visibilización. Utilizando al mismo tiempo los últimos avances de la tecnología de punta como recurriendo a tecnologías ancestrales, elementos que siempre serán detectables como partes diferenciadas, conformando una máquina que puede desarmarse y volverse a armar, cada vez en forma diferente produciendo resultados diferentes en respuesta a diferentes realidades contemporáneas. Acorde a esto, la propuesta de (r)M es que el público pueda utilizarla también como una máquina que cada cual ensamble a su manera, y que a partir de las sucesivas y simultáneas lecturas fragmentadas del material expuesto, recree su propia imagen de la compleja producción artística mexicana.