



Máquinas desobedientes. Consideraciones respecto al diseño tecnológico de ciertas piezas artísticas contemporáneas



Máquinas desobedientes. Consideraciones respecto al diseño tecnológico de ciertas piezas artísticas contemporáneas

María Paz Amaro¹

Resumen Se aborda el papel de la pieza artística como expresión contemporánea que confronta, a la vez que provee de oportunidades para establecer un marco crítico frente a la atomización de recursos. En los casos referidos, los realizadores cuestionan la efectividad de su obra, en aras de evidenciar el acto creativo como un lugar político que contribuye a resignificar el alcance de la producción artística. La exposición concluye con una reflexión acerca del impacto que este fenómeno tiene para la economía creativa.

Palabras clave Arte contemporáneo, diseño político, tecnología, economía creativa.

Abstract The paper describes the role of artistic piece as a contemporary expression which confronts and provide opportunities to establish a critical framework against the atomization of resources. In the aforementioned cases, the authors reflects about the effectiveness of their work, in order to demonstrate the creative act as a political place, which contributes to fill with new meanings the scope of artistic production. The work concludes with a consideration on the impact that this phenomenon has to the creative economy.

Keywords Contemporary art, political design, technology, creative economy.

Más allá de las tantas polémicas que ha desatado, el arte contemporáneo establece como parte de su sino, la representación del estado de la crítica frente a los aspectos negativos de nuestra amplia realidad como sociedad.

Es sabido que lo anterior encuentra su origen en los sustratos decimonónicos que fueron la gran vuelta de tuerca respecto al arte oficial y propagandístico elaborado por encargo durante milenios a través de múltiples mecenas —la religión, la monarquía, el Estado—, y que inauguró así un nuevo parteaguas en el arte para la protesta. A partir del salón des refusés romántico y la serie de cuestionamientos que el realismo y el impresionismo se hicieron al interior de sus premisas de carácter formal y contenido narrativo, aunados a la versión de la realidad europea que los artistas postimpresionistas plasmaron en posteriores obras, estas vertientes derivaron en la mayúscula revolución que las vanguardias de principios del siglo XX postularon para los siguientes paradigmas del arte. Entre estos, parte importante de

estas vanguardias llegaron, como se sabe, a considerar al artista en los mismos términos que el obrero o el intelectual y su fuerza político-laboral. A partir de ello es que se constituyen como un potencial agente de cambio rumbo a la consecución de los postulados de las vanguardias soviéticas, o bien, de la vanguardia surrealista en Europa y su objetivo de desalinear las masas de individuos cu-

1 Doctora en arte contemporáneo por la UNAM, creadora del diccionario virtual de arte emergente Ars-tesauro.

2 Aun cuando resulta obvio para algunos, me permito incluir al diseño y sus distintas gamas —gráfico, industrial, textil, etc.—, dentro del amplio espectro actual de las artes. Para ello, retomo los postulados generales de William Morris y del movimiento que presidió en la segunda mitad del siglo XIX —Arts & Crafts—, a partir de los que el diseño deja de ser considerado como un arte menor en términos de su factura artesanal. Esto dio como resultado en las décadas siguientes, los fenómenos ya conocidos dentro del campo del diseño, deviniendo en la consideración de ciertos objetos cotidianos de firmas como Lalique y Tiffany's de fines del siglo XIX, entre otros, hasta los creados por Philip Starck o los Hermanos Bouroullec, en piezas con gran valor artístico. Para muestra un botón: los precios que alcanzan éstas, equiparables a los de las obras de arte; su registro dentro de una disciplina cada vez más rigurosa, como lo son los estudios alrededor de la cultura visual o la historia del diseño y, finalmente, su exhibición en museos, sean especializados o no, por sólo mencionar algunos fenómenos del presente.



Gabinetes de control de la Cámara *Lambda*

yas conciencias prevalecían inmersas en el sistema económico capitalista.

Hoy en día, el arte contemporáneo se muestra autocrítico en más de un sentido. Para los fines de este texto, me interesa retomar las piezas artísticas o de diseño² que tienen como efecto intrínseco, el de cuestionar su verdadera efectividad en términos de su recepción; de las condiciones de producción, atendiendo lo que Carl DiSalvo examina como las posibilidades de un “diseño político”, respaldado por el argumento teórico de Chantal Mouffe, en tanto señala a la política como una condición de existencia social que, siendo entendida y manejada apropiadamente, tiene el potencial de mejorar más que amenazar la gobernanza de las estructuras democráticas.

Bajo esta argumentación, ¿cabe preguntarse si parte del diseño y la producción artística actuales contribuyen a la politización saludable de la vida dentro de la democracia? Quizá la propuesta más básica de esta clase de producción artística es abrir espacios de confrontación a la par de proveer de recursos y oportunidades para otros de participar en la impugnación de sus instituciones no sólo sociales, empresariales, políticas sino también históricas (Di Salvo, 2012).

La curaduría, la museología y una serie de prácticas contemporáneas dedicadas a difundir la reciente historia de las artes y el diseño, han sido demarcadas también por un giro drástico. A la par del cubo blanco de Alfred H. Barr, instituido como noción espacial nuclear para los museos modernos tras la inauguración del MoMA de Nueva York, uno de los análisis obligados actuales en este campo específico de las humanidades, es la clara agenda histórica y geopolítica que se ha circunscrito como modelo referencial del arte contemporáneo. Lo anterior es motivo no solo de una serie de coyunturas que definen ahora la producción de ciertos artistas sino, incluso, de modelos curatoriales que son el eco de lo que Luis Camnitzer ubicara en su texto *Dialéctica de la liberación* (2009), como una evolución específica del arte conceptual latinoamericano, los cuales derivan, por razones históricas, en determinadas estrategias políticas. Las revisiones que en años recientes se han hecho respecto del arte nacional de la segunda mitad del siglo xx y de los primeros años de este siglo en las exposiciones *La era de la discrepancia* (2007), *Los sueños residuales de una nación, Fetiches Críticos y Desafíos a la estabilidad* (2012) entre otros, no deben de señalarse como una mera expresión más al margen de lo que en términos curatoriales ha ocupado la atención de museos internacionales como el Victoria and Albert Museum y su última exposición *Disobedient objects* (2014), que confrontan modos tradicionales

de exhibición en aras de mantener el valor de las piezas, desmantelando así la noción de fetiche al interior de un mercado especulativo del arte, entre tantos otros fenómenos a señalar. En esta última exposición, distintas piezas que en un primer momento no fueron concebidas como piezas artísticas, forman parte del acervo. Varios de ellos son objetos de diseño cuyo fin primero radicó en la obtención de modelos de circulación masiva y panfletaria. Lo anterior me sirve tan sólo para discernir un momento específico en la descripción de las siguientes obras artísticas y la crítica que, por medio de su factura, hacen respecto del reciclamiento de tecnología considerada arcaica y a su postura frente a la atomización de recursos que la desmesurada tecnología de punta produce con miras a sostener un nicho de mercado en demanda constante del último *gadget*.

Dispositivos de resistencia

Conciérne explicar la génesis de las piezas que a continuación enuncio y sus intenciones a la luz de lo anteriormente establecido, en términos del “truco” más como artilugio tecnológico que posibilita una experiencia humana de comparación así como una crítica del actual marco socioeconómico global imperante, y dejar en suspenso la posibilidad última de un reencantamiento efectivo que promueva o no a una transformación radical de conciencias encaminado a generar un cambio social radical. Cabría preguntarse si la tecnología, en este caso, es susceptible de articularse como un dispositivo mágico y cuáles son los móviles discursivos detrás de estas piezas, las cuales, reflejan determinadas condiciones de la praxis contemporánea dentro del arte de los nuevos medios y las nuevas tecnologías.

Uno de estos artistas es el mexicano Ariel Guzik, en cuyo común denominador de producción y



Gabinetes de control de la Cámara Cordiox

diseño de sus piezas artísticas sigue una línea retro deliberada. Lo anterior apela tanto a recuerdos autobiográficos del artista como a emprender el viaje hacia el pasado histórico en el que esta clase de fenómenos sorprendían al hombre a pesar de su sencillez. Reconoce también el momento iluminista en el que se genera un conocimiento articulado sobre la electricidad, el electromagnetismo y otros comportamientos encontrados en la naturaleza que más adelante se categorizarán dentro de los fundamentos de la electrónica clásica. Es, tal cual se lee, un rescate nostálgico de uno de tantos momentos originarios en la historia de la humanidad. Esta reconstrucción se acerca menos a la espera de un cambio unificado y progresivo en quienes la visitan que a una apreciación



La TV del más allá

pesimista de la realidad conllevada a un proceso de fascinación y de ensoñación como uno de los escasos reductos desde la óptica del artista, que existen en la actualidad a manera de mecanismo de supervivencia.

La inclusión de una tecnología ahora considerada arcaica pero que, en su momento, resultó innovadora, forma parte de la premisa artística. A diferencia del común de las piezas artísticas electrónicas contemporáneas, nada del entramado de sus piezas, se programa de manera digital. La gran mayoría son piezas sonoras de alto calibre y sensibilidad cuya resonancia se basa en la interacción entre materiales nobles y un conglomerado de cables ordenados de forma análoga a través de un sistema básico sustentado en los principios de la electrónica clásica, dejando fuera cualquier indicio de programación digital. El homenaje a la ordenación de la estructura funcional de forma

analógica es común denominador entre todas las máquinas sonoras y piezas artísticas fabricadas en el laboratorio de Ariel Guzik. Aún cuando se antoja naive la intención de incurrir en dispositivos analógicos dentro de una sociedad caracterizada por la innovación digital, esto podría develarse como una postura detractora en toda su contradicción, equiparable también a la tensión crítica que en la vanguardia estridentista despertaba el levantamiento de una urbe presuntamente moderna durante el México posrevolucionario.

En un mundo descrito por características como la racionalidad, la tecnologización y el consumo, la articulación social en la que piezas como la *TV del más allá* (2008), la *Cámara Lambdoma* o *Cordiox* se inscriben, va en función de recuperar un momento histórico primero, aquel que se perdió desde el advenimiento del capitalismo industrial. La manera en que Guzik apela a una nueva utopía

es, sin más, lanzarse a la proyección de un nuevo orden de reintegración en el que cabe simular, mediante el diseño de un gabinete de controles a veces art decó, otras retrofuturista, una relación entre el hombre y el universo sustentada por una convivencia más equilibrada, y no a partir de una naturaleza dominada y sometida. En este caso, me interesa puntualizar el gesto poético encarnado en la factura y funcionamiento de gran parte de sus piezas, un gesto sí, preñado de nostalgia.

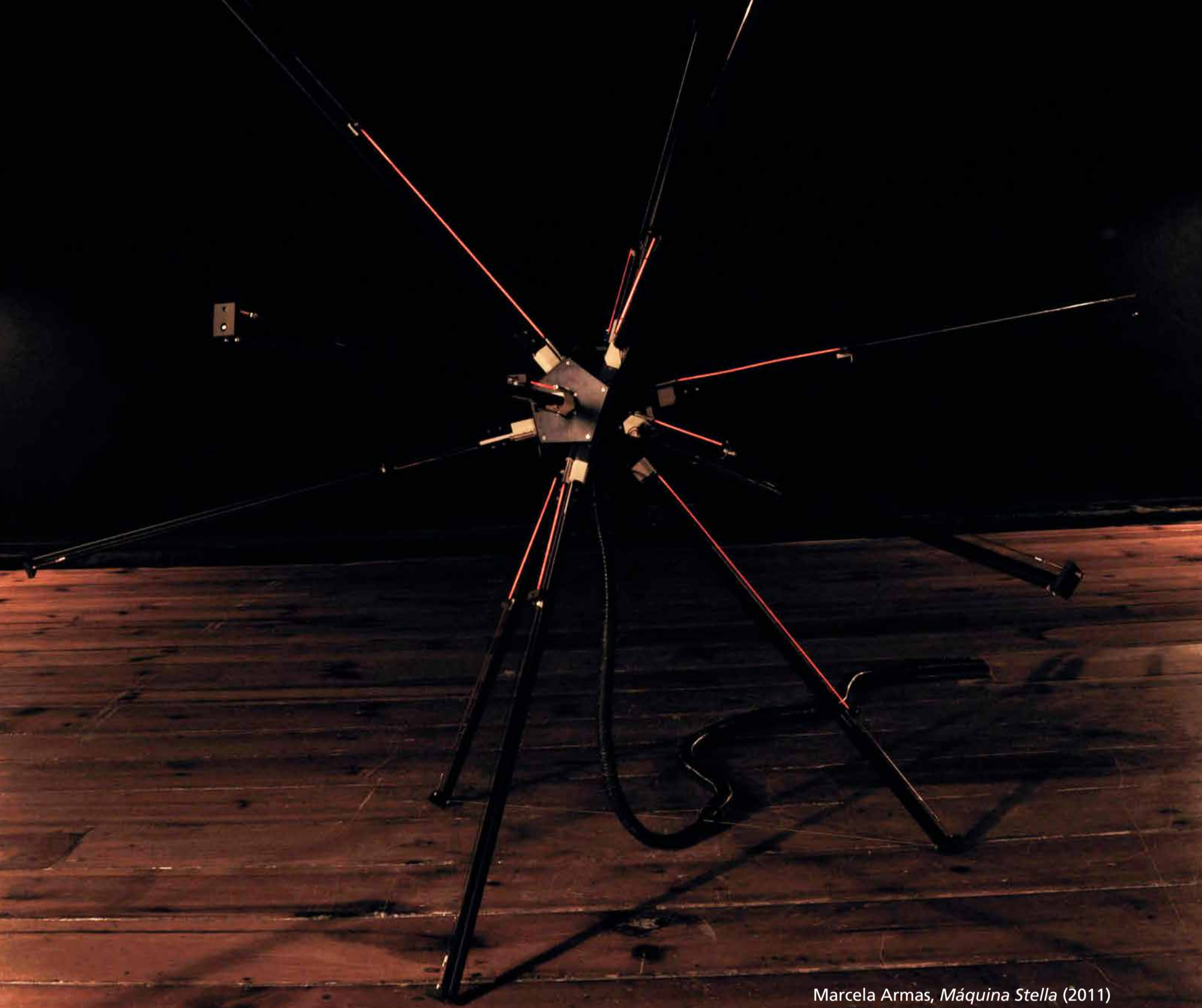
en la superficie exterior por medio de un juego de indicadores y controles que son visibles y que fueron distribuidos intencionalmente de forma gráfica. Los espectadores pueden ver reflejada en el tablero la forma en que los instrumentos operan y el efecto que tienen en ellos, en el caso de la *Cámara Lambda*, las señales meteorológicas y en el caso de *Cordiox*, la frecuencia y el efecto vibrátil de la energía circundante en el sensible conjunto de cuerdas. En el primer caso



www.revistacodigo.com. Ariel Guzik, *Cordiox* (2013). Vista de instalación.

El gabinete de control de la *Cámara Lambda*, como también el de *Cordiox*, pieza última que nos representó durante la 55ª Bienal de Venecia, constituyen piezas importantes en la instalación espacial del conjunto de ambas máquinas sonoras. Contienen el ordenamiento de los circuitos que revelan su articulación y comportamiento

—la *Cámara Lambda*—, el rombo ubicado en la parte superior del gabinete está proyectado como la figura de la *lambda* misma y todos los íconos representativos están referidos a ciertas partes del funcionamiento del sistema. El tablero de control de *Cordiox* es similar en dichos términos, pues en su exterior presenta una serie



Marcela Armas, *Máquina Stella* (2011)

de indicadores, números y piezas de cuarzo que aluden al sector de cuerdas en el que se manifiesta la vibración. En ambos casos, leyendo el comportamiento de ellos es que el público aprecia la interrelación de los elementos mencionados en el instrumento, además de detectar cuál de estos corresponde a cada sonido.

En el caso de la *Cámara Lambda*, hay además una serie de fluoritas alambradas a los sensores de la torre, por lo que cierta luz proveniente de

dos cinescopios soviéticos antiguos se mueve de acuerdo a la posición de las nubes. Es en esa zona del gabinete de control donde se aprecian las relaciones entre los sonidos armónicos y los subarmónicos del resto de la pieza: un conjunto de pipas situados uno frente al otro que, en el tablero, se representan por medio de ondas de Lissajous, las cuales, son encuentros de ejes matemáticos visibles, donde las frecuencias se ven en relación a ellas, apreciando su movimiento desde un valor estético. Al interior de este gabinete de control

se encuentran tres bulbos antiguos llamados ojos mágicos de la década de los cincuenta. Estos bulbos se utilizaban en los sintonizadores de radio ya que generaban un abanico de luz de fósforo que se movía con la energía total del sistema. Dichos complementos representan un homenaje a cierta tecnología considerada arcaica que data de las postrimerías de la Segunda Guerra Mundial. En muchas de sus obras, entre la que también se circunscribe la TV del más allá, están contenidos los bulbos soviéticos que Guzik ha recolectado por años para su posterior reciclaje. Éstos llevaban al menos medio siglo guardados en cajas de cartón, como si estuvieran estacionados en el tiempo, varados en un vacío a la espera de ser utilizados. Su bodega de bulbos, como su laboratorio, constituyen su más preciado tesoro. Llegaron a sus manos con instructivos escritos en alfabeto cirílico que hubo que descifrar. Para Guzik, constituyen una forma de preservación de una visión utópica de la tecnología. Tal pareciera que Guzik monta un miniespectáculo donde las luces brincan y se mueven acompañando al sonido que emana de un conjunto de pipas o de un grupo de cuerdas; la escena de máquinas en acción leídas, vistas o recordadas en libros o películas de ciencia fic-

En estos términos es que tanto las piezas señaladas de Guzik como las de la artista mexicana Marcela Armas, analizadas a continuación, dejan en claro que cualquier tecnología, no importa si novel o arcaica, tiene una inercia al tiempo que una velocidad propia que parecen separarnos más de lo que nos unen. Pensar en una pieza sobre el mundo celeste, en el caso de Marcela Armas, es llevar las nociones de consumo, gasto y desperdicio de energía a una visión macro. Es provocar preguntas y vínculos alrededor de la energía que proviene del Sol y cómo ésta es distribuida en el crecimiento de los organismos, se recicla, regenera y se convierte en otro tipo de energías adaptadas a múltiples fines; es reflexionar en qué momento la

energía se gasta o se compensa, está más cerca de tornarse en derroche o en ahorro.

*Máquina Stella*³ intenta ser una máquina falible, imperfecta, al borde del colapso como espejo reflejante de las características que son emblema de los distintos sistemas —el político, el económico, el energético pero también el social y el cultural— que constituyen nuestra vida. Si *Máquina Stella* posee una virtud crítica es su alto grado de vulnerabilidad. Nos vincula y nos constriñe en un universo común aunque etéreo, nos hace capaces de dimensionar las variadas formas de energía no sólo en el planeta sino también en el cosmos del cual formamos parte. A diferencia de lo que aspiramos en relación con las máquinas y los sistemas tecnológicos que nos rodean pero, a la vez, en sintonía con los sistemas de energía que nos sustentan, *Máquina Stella* también es imperfecta. Se trata de una máquina meditativa y observante. Alude a lo que la velocidad como atributo representa en nuestra sociedad, a la que el teórico Paul Virilio refiere: “La velocidad es una violencia que carece de sanción. (...) ... al que inventara una máquina para reducir la velocidad se lo consideraría un hombre absurdo. ‘La velocidad es la vejez del mundo.’ (Virilio en Gianetti, 1995, 80-81). La obra aludida también hace referencia a un sistema ordenado como un organismo, una sociedad o un planeta que funciona en virtud de esta lógica de disposición de la energía contenida en la materia o aparentemente dispersa en el vacío. Dentro del sistema social conformado y generalizado en la actualidad, a Armas le interesó particularmente la cuestión del gasto y el derroche de energía vertida en la energía eléctrica que es transformada en calor, deviniendo así, en un canal de desbordamiento de la energía; un sistema de derroche pero también, de fuga controlada. Dentro de ese

³ Con esta pieza, Marcela Armas ganó el premio ARCOMADRID/BEEP de arte electrónico durante la XXXI edición de la Feria Internacional de Arte Contemporáneo de Madrid, en el año 2012.



325W Stay Green/Flying Garden/Air-Port-City78, Tomás Saraceno

estado de contemplación, la pieza nunca permanece estática aunque en apariencia así lo simule, siempre hay algo cambiante, en gestión y en gestación bajo una lógica de tensión continua entre sus partes. De la tensión devienen sus puntos críticos. Hay momentos en que brilla más intensamente con lo cual llega a un momento más vulnerable porque, finalmente, la resistencia es un metal al rojo vivo que en cualquier momento se puede fundir. Hay otros momentos de enfriamiento —como una estrella— en referencia directa a la analogía del pensamiento de ahorro o gasto energético que ocurre en las sociedades humanas prototípicas de la actualidad, y que se distribuye al nivel de los sujetos y de las colectividades. En esa disyunción se encierra el carácter de la pieza, rebatible respecto a las nociones actuales del uso del tiempo y de la energía, entre otros. Su propia noción temporal y energética le permite



4 El conglomerado de piezas del artista Tomás Saraceno se puede recuperar de <http://arttattler.com/archivetomassaraceno.html>



<http://arttattler.com/archivetomassaraceno.html>

establecerse como una obra sui generis en cuyo sistema de distribución y de compensación de la energía se dan o no las condiciones para perpetrar un régimen de equilibrio dinámico o, a la inversa, se sobrecaliente llevando al propio sistema al paroxismo. Marcela Armas piensa en sus máquinas como “máquinas en agonía.” Pueden funcionar ahora o por diez años pero, tarde o temprano, para una máquina que se mueve con petróleo u otro tipo de energía común en la actualidad, el día en que esta energía se agote, dicha máquina se volverá un cadáver. En ese rasgo particular —la obsolescencia— es que Armas ve inserto el espíritu de la pieza.

Máquina Stella, la pieza artística de Armas, entraña mas bien un principio de insostenibilidad dado por su incapacidad para perpetuar su movimiento porque su condición parte de una visión de mundo lineal a razón de imitar el comportamiento de las sociedades en cuestión. La actual pieza configuró su propio discurso a partir de la imposibilidad de la máquina bajo el argumento de su propio desgaste. Por su sentido de finitud, una de las primeras conclusiones que surgieron fue que, en este caso, no se hablaba de un sistema estable, condición que se traduce en la interrupción de su continuidad, de forma tal que los desgastes colapsan el sistema. Por lo tanto, por su condición, la implicación de esta máquina, es que no puede operar sin un continuo mantenimiento. Alejada del ser humano y su civilización, es una máquina inerte.

La referencia energética de Armas es también comparable con la pieza de *325W Stay Green/Flying Garden/Air-Port-City78* del artista argentino Tomás Saraceno (1973). Paneles solares externos fueron colocados a lo largo de toda la exhibición de Saraceno en el Walker Arts Center (2009) realimentando y proveyendo así de electricidad para activar un elaborado invernadero autosustentable

equipado con sistemas de irrigación que regaban un racimo de esferas inflables para que creciera pasto verde en su superficie. Este modelo de jardín volátil encaja con los diseños de Saraceno para Air-Port-City.⁴ Teóricamente, los habitantes de una ciudad contenida en un globo flotante —en alusión directa al globo celeste suspendido en el universo que es también nuestro planeta—, podrían recoger su propio sustento de este jardín en el cielo aliviando de esa manera, la necesidad de “descender” a la Tierra física y metafóricamente. Parte del trabajo de Saraceno ha involucrado el concebir entornos que anticipen nuevas plataformas socio-culturales a ser experimentadas e interactuar con ellas en nuestros hábitats. Saraceno intenta trabajar el espacio de una galería como si fuera una biósfera. Al seguir la tradición de arquitectos y teóricos como R. Buckminster Fuller, Peter Cook, Yona Friedman, estudios como Archigram, Superstudio y el colectivo Ant Farm, Saraceno busca los principios científicos y las innovaciones tecnológicas para desarrollar ideas que posibiliten nuevos modelos de interacción social y comunidades sostenibles. Inspirado también por el físico Fritjof Capra, quien argumenta que a través del mundo vivo encontramos sistemas que anidan en otros sistemas y que pueden ser sistemas sociales —una familia, una escuela, una población— o ecosistemas, Saraceno elabora estos sistemas flotantes que apelan a sistemas autocontenidos dentro del mundo natural sin tener que interactuar necesariamente con ellos de forma directa.

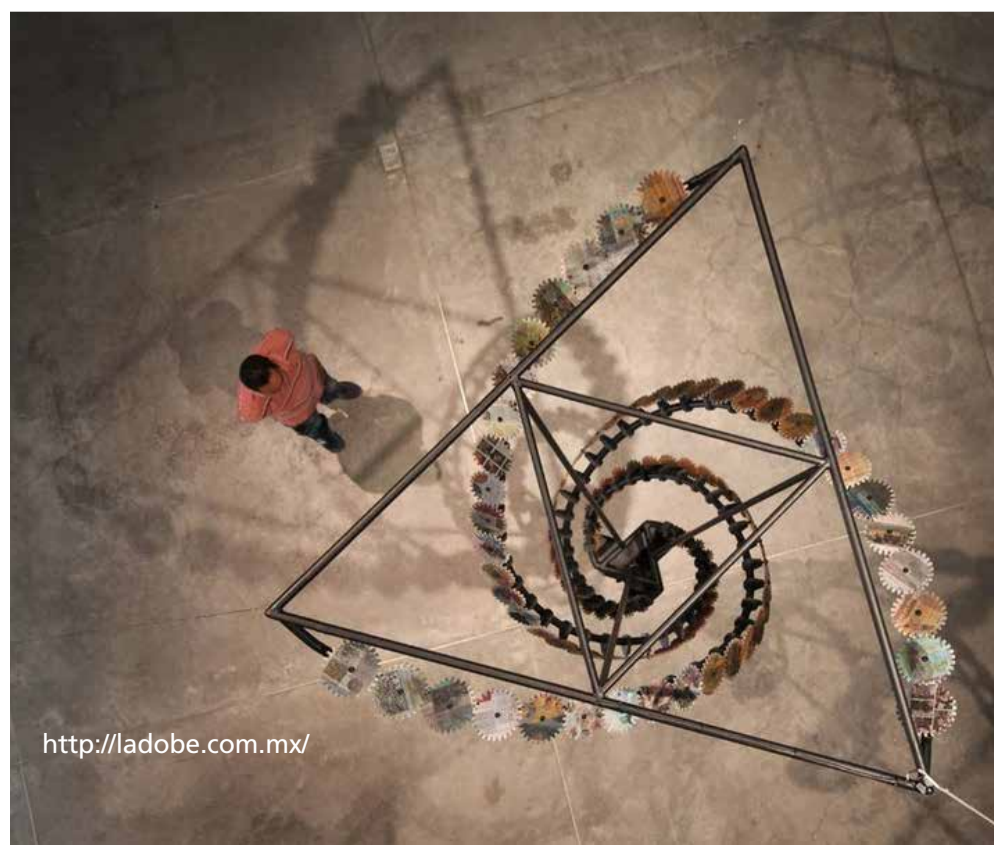
Una de las últimas piezas de Marcela Armas —*Vortex* (Vórtice) 2014— alude también al comportamiento básico de una máquina industrial y de sus procesos, por medio un mecanismo en la forma de una triple espiral áurea, cuya estructura asemeja un vórtice. No se trata solamente del sentido poético de una palabra que alude el torrente energético desencadenado en el centro de un remolino, un torbellino o un ciclón. En uno de los videos que explican el proyecto de esta pieza, es patente no sólo el derroche de recursos naturales



<http://muac.unam.mx>



<http://laordendeasimov.blogspot.mx>



<http://ladobe.com.mx/>

e intelectuales invertidos en los libros oficiales de la Secretaría de Educación Pública, pues en éste es apreciable identificar las distintas etapas así como la fuente del papel que se recicla, cuyos orígenes son archivos obsoletos provenientes de las Secretarías y de distintos departamentos del gobierno. Se trata también, de una revisión del orden industrial que define la naturaleza de estas publicaciones: ciento cincuenta libros de las distintas épocas del libro oficial fueron comprimidos hoja por hoja y convertidos en bloques para ser cortados en engranes. Cada engranaje, revela a manera de palimpsesto las transformaciones del pensamiento y la construcción social de la memoria y la historia, desde los años sesenta hasta la fecha. Al mismo tiempo, al denotar una factura que emula la del orden industrial, detrás de ella es que se devela el intrincado mecanismo, similar al de una máquina, en el que la transformación de los libros en partes mecánicas constituyen una metáfora de la maquinaria del sistema educativo público (Armas, 2013).

Hacia una arqueología de las prácticas del contra-poder

Es oportuno preguntarse qué clase de piezas son todas las referidas respecto al uso de energía que detentan. Si las piezas pueden llegar a ser consideradas como energético-económicas, debemos también detenernos a profundizar si dicha clase de inversión produce articulaciones de comunidad o no y si encuentra ecos a nivel subjetivo en los espacios de la galería y el museo. Si en virtud de la energía que implementan para su funcionamiento, de las energías a las que aluden, de la crítica que, en teoría, enarbolan ¿qué clase de noción de gasto refieren?, ¿es exceso, es ahorro o son reflejo de ambos fenómenos? Y, en ese tenor, ¿se trata de una práctica realmen-

te emancipatoria? Las anteriores “máquinas desobedientes” podrían circunscribirse, o bien, tener ciertas similitudes con aquellos objetos ubicados en la historia por su naturaleza de lucha o de crítica social, como elementos del “contra-poder”. Podemos encontrar un denominador común entre las piezas anteriormente descritas y las exhibidas en Londres: el potencial de los objetos expuestos en la ya mencionada exposición que da lugar en el Victoria & Albert Museum hasta febrero del 2015, reside en el diseño, la imaginación y la creatividad que ha jugado un rol clave dentro de movimientos sociales y que, asimismo, ha permeado los campos de las prácticas artísticas como de la historia cultural material reciente. Formarán parte, igualmente, de lo que Yvonne Marshall llama, una arqueología de la resistencia: “Es en la yuxtaposición del objeto, el lugar y la historia, que el significado reside –cada uno hace al otro revelador y evocativo. Si los objetos [y las obras artísticas] son separados de su contexto, perdiendo así sus historias, devienen en cualquier otra pieza de plástico, metal o concreto.” (Marshall, 2014).



En paralelo con los objetos y las máquinas desobedientes, el término Citizen Science (Debatty, 2011), es uno que empata con los artistas aquí analizados y con la sociedad específica a la que se dirigen, ya que describe el trabajo científico completado por individuos que no tienen un entrenamiento específico previo para ello, es decir, por lo general no son ingenieros o científicos de carrera, su formación ha sido totalmente autodidacta y están comprometidos en esta clase de elaboraciones a través de su propio proceso heurístico. Sus proyectos son, en gran parte, facilitados por la tecnología que se facilita por vía compartida, por redes de voluntarios en línea y colaboraciones en open source, con el propósito de contribuir a resolver problemas específicos así como el fomento de la conciencia pública. En otras instancias, el término citizen science es usado para describir estudios prácticos poco convencionales realizados por iniciativa propia, economías creativas destinadas a mover conciencias que fomenten lo necesario para un cambio social. Otros ejemplos de citizen science van orientados a la educación y la experimentación lúdica pero en todos los casos, esta metodología apela a trabajar fuera de los campos de investigación tradicionales. Dentro de esta nueva calidad, los artistas y las microinstituciones comprometen al público ya sea a través de un llamado directo a la acción, la presentación de materiales similar a la operada por el museo o un énfasis en la conexión con el público por medio de eventos abiertos y talleres. El citizen science replica ciertos modos, pide el apoyo del público, haciendo que las personas sientan que sus aportaciones afectarán la

manera en que se conduce su investigación y comprometiendo al público en una nueva relación inclusiva. Al implementar esta nueva metodología, los artistas pueden identificar caminos y vínculos de compromiso ignorados por los científicos. Al no estar sujetos a adherirse a una narrativa cultural de rigor experimental validado, los artistas pueden levantar preguntas extrañas, poco ortodoxas y a menudo apasionantes (Debatty, 2011, p 57-59).

Como menciona DiSalvo (2012), una consecuencia del mundo que está imbuido en su capacidad computacional es la afectación de las prácticas y los productos del arte y el diseño, al abrir éstos a una amplia diversidad de materialidades a manipular por medio de la tecnología. DiSalvo afirma que la noción de articulación es la que diferencia este tipo de conectividad. En este caso, dicha noción contribuye a expandir un trabajo político específico, pues compromete la formación y la expresión de "colectivos agonistas", al establecer conexiones entre objetos, personas y acciones para crear espacios abiertos, interpretativos y participativos de competencia. Como concepto general en la teoría contemporánea, esta clase de articulación describe para DiSalvo, la relación de discursos y prácticas capaces de producir expresiones híbridas de ideología e identidad. Lo que Ernesto Laclau y Chantal Mouffe declaran como "cualquier práctica que establece una relación entre elementos, de tal forma que su identidad es modificada como resultado de dicha práctica articuladora" (Laclau, E. Mouffe, C. En DiSalvo 2012).

Conclusiones

Dentro del documento que lleva por nombre Economía creativa como estrategia de desarrollo: una visión de los países en desarrollo, Ernesto Piedras (2014) advierte en la creatividad, una posible contribución al despegue económico e integral basado en una determinada actividad cultural. Como componente crucial de las llamadas industrias creativas, señala entre ellas a la publicidad, el diseño, los juegos electrónicos, algunas clases de software y la arquitectura, entre otros. Si bien no alude directamente a los nuevos campos del arte que utilizan nuevos medios y tecnología, sea ésta arcaica o de punta, establece claramente que:

(...) las Tecnologías convergentes contribuyen para la difusión de la Cultura, ya que actualmente con el progreso tecnológico y mediante la promoción y distribución masiva a través de la radio, televisión, Internet, emisión satelital, entre otros, es posible tener un impacto exponencialmente mayor al alcanzado históricamente (156).

El investigador no menciona el factor tecnológico como elemento de producción vital e inherente al desempeño y status quo de las piezas elegidas para este análisis. Su descripción se dirige más hacia detectar el rezago tecnológico de las economías latinoamericanas en términos de circulación de la cultura por otras vías sumadas a las presenciales. Sin embargo, añade que “los nuevos dispositivos que ofrecen más poder al usuario representan una nueva oleada de alternativas de transmisión y apropiación de contenidos que compiten con las opciones tradicionales.” (156). A lo anterior, me interesa extender el espectro que señala Piedras respecto a lo que sucede no sólo de manera exclusiva en el espacio de la galería y el museo, sino también en tanto leemos este documento y consultamos de forma virtual

y paralela el amplio acervo que ahora constituye internet. Es así que se abre una posibilidad de desplazamiento del tiempo, la cual permite mantener una “duración” distinta de la pieza presente en nuestras conciencias. Con esto, no pretendo elevar la experiencia vivida de forma presente a las piezas comentadas, a un estatus de competencia. Mi propósito está centrado en la cantidad de información que puede ampliarse para hacer de esta experiencia, una más redonda. Tal y como señala el citado:

Es importante, asimismo, que los artistas y gestores culturales vean la convergencia tecnológica como una herramienta de crecimiento y no como una amenaza a la producción cultural y se llegue a un nuevo consenso de cómo maximizar las oportunidades ofrecidas por la era digital. (161)

Piedras tampoco señala, puesto que no es tal su objetivo, que el rezago tecnológico de este lado del mundo ha propiciado una perspectiva crítica distinta a la que se vive en países caracterizados por su vanguardia tecnológica. Es desde la invención del Net Art y de sus precursores como Alexei Shulgin durante la década de los noventa, que el marco de contenido crítico se ha ubicado geopolíticamente en aquellos países y regiones con una capacidad inventiva que decide reciclar los materiales que tiene a la mano, a falta de la versión última de tal o cual dispositivo. Es así que el análisis de la estructura artística configura nuevas y distintas posibilidades que enmarcan un momento de sensible importancia frente a los modelos autosustentables como opción prácticamente única frente al derroche tanto económico como ecológico de los materiales que se utilizan en la producción de nuevos artículos y que conforman, asimismo, sectores de mercado destinados a fortalecer una economía sin medir sus consecuencias a largo plazo. Tanto las piezas aquí descritas como los objetivos de una generación y comunidad ar-

tística se suman a otra serie de manifestaciones híbridas y multidisciplinarias, circunscritas en el performance, el arte público, la instalación, el video y cuantas marcaron el gran sesgo a partir de las vanguardias artísticas y durante las neovanguardias a partir de la segunda mitad del siglo XX. Todas ellas, en efecto, mantienen, a la par de situarse en un mercado especulativo del arte que, en ocasiones, acaba por regirlas, las más de las veces un estado de excepción articulado sobre las problemáticas económicas, políticas, sociales y culturales que las sustentan y que han descrito la vida desde fines del siglo pasado y el principio del nuevo milenio. Si el neoliberalismo pareciera fungir como el nuevo y único sentido común aparente, esta serie de fenómenos sociales reflejados en estas piezas artísticas y su intrincado diseño, conducen a una anhelada educación para la ciudadanía global. Emancipatorias no serán en cuanto se las considere de forma aislada, ubicadas en una colección de arte, salvaguardadas por un capelo o agotadas dentro de una bodega de bártulos tras su momento estelar. Pero si se las analiza como parte de un movimiento contracultural y emergente dedicado a entender los porqués de la historia contemporánea, a señalar la otredad, el espacio transgresivo y la transformación de la subjetividad de nosotros como individuos, en un sector de la sociedad que, como la burguesía dieciochesca y decimonónica, logró articular revoluciones, algunas de ellas terminadas y socavadas bajo el poder económico, pero otras llenando no sólo las redes sociales con hashtags sino también solidarizándose sobre las calles, reclamando así la pertinencia y el derecho por seguir en la incesante tarea de construir un mejor modelo social. Un mundo siempre posible, no importa cuán lejos se divise. Más cerca de nosotros por segundos.

Exposiciones referidas en el texto

Exposición: *Desafíos a la estabilidad. Procesos artísticos en México 1952-1967*, curaduría de Rita Eder, MUAC/UNAM, 2014.

Exposición: *Fetiches Críticos:*

Residuos de la Economía General, curaduría de Mariana Botey, Helena Chávez MacGregor y Cuauhtémoc Medina., Museo de la Ciudad de México, 2012.

Exposición: *Los sueños de una nación.*

Un año después, curaduría de José Luis Barrios, Museo Nacional de Arte, 2011.

Exposición: *La era de la discrepancia,*

curaduría por Olivier Debrouse., MUCA, 2007.

Referencias

- Armas, M. (2013). Vortex, [sitio web] Recuperado de <http://www.marcelaarmas.net/?works=vortex2013>
- Armas, M. (2012. 02. 18). Stella256kbps.mov. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=l449YjxHbpo>
- Armas, M. (2011). Entrevista con Marcela Armas, enero 2011.
- Camnitzer, L. (2009). Didáctica de la liberación: arte conceptualista latinoamericano, Murcia, España: CENDEAC, ISBN: 9788496898417.
- Debatty, R. (2011). Citizen Science. Amateur, Autodidactic, Democratization Of Science, Home Laboratories, Garage Science, Crowdsourcing, Distributed Computing. New Art / Science Affinities, Pittsburgh: Miller Gallery at Carnegie Mellon University + CMU dor Creative Inquiry Purnell Center for the Arts, (p.p. 57-59).
- Di Salvo, C. (2012). *Adversarial Design*. Massachusetts: The MIT Press.
- Fonseca Reis, A. (Comp.) (2008). Economía creativa: como estrategia de desarrollo: una vision de los países en desarrollo, Sao Paulo: Itaú Cultural. Recuperado de http://sic.conaculta.gob.mx/centrodoc_documentos/555.pdf
- Gianetti C. (1995). Dromología: la lógica de la carrera.
- Guzik, A. (2008). La TV del más allá, [instalación] Sinergia, Jasso K. (curadora) México D.F.: Laboratorio Arte Alameda.
- Laboratorio Arte Alameda, (2012. 02 . 28). Maquina Stella | MARCELA ARMAS. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=z_Oi-EMrMTg
- Laclau E. y Mouffe, C. (2012). Hegemony and Socialist Strategy. Citado en: DiSalvo, C. *Adversarial Design*. Massachusetts: The MIT Press.
- Marshall, Y. (2014). Arqueologías de resistencia. Citado en: Flood C. Y Grindon G., *Disobedient Objects*. Londres, Victoria & Albert Museum.
- Piedras, E. (2014). México, tecnología y cultura para un desarrollo integral. En: Fonseca Reis, A. (Comp.): Economía creativa como estrategia de desarrollo: una visión de los países en desarrollo. (p. 156). Recuperado de: http://sic.conaculta.gob.mx/centrodoc_documentos/555.pdf
- Saraceno, T. (2015). Recuperado de: <http://arttattler.com/archivetomassaraceno.html>
- Virilio P. en C. Gianetti (Comp.), *Media Culture*. (p.p. 80-81) [Entrevista] Barcelona: L'Angelot.