

ARTÍCULO

ARS-TESAURO. UN PROYECTO DE ARTE EMERGENTE EN LA RED

Ma. Paz Amaro Cavada

Ars-Tesouro. Un proyecto de arte emergente en la red

Con el apoyo del Programa de Fomento y Coinversiones del Fomento Nacional para la Cultura y las Artes, en su edición 2009, *Ars-tesouro* (<http://www.ars-tesouro.com.mx/>) se configuró como un diccionario en red de artistas emergentes mexicanos cuyo objetivo principal fue difundir la información recopilada a todo aquel que lo requiriera, llenando así un vacío en los ámbitos culturales, artísticos y educativos. Hasta la fecha de su lanzamiento, no existía un producto con información fehaciente y compendiada ni en línea ni impreso, en el que el público y los investigadores tuvieran acceso de forma inmediata y por medio de una búsqueda rápida, a los datos precisos de quienes son y serán los forjadores del arte contemporáneo nacional.

Su esencia pretendía ser la de una base de datos disponible al público en general, en idioma español, con información de calidad desarrollada de forma asequible para todos aquellos que visitaran el sitio, entre cuyos propósitos estaría el de abrir puertas a los artistas emergentes del país para poder trascender a otras instituciones y hacer circular su obra.

En las palabras de Jon McCormack y Alan Dorin, artistas e investigadores en el terreno del arte de los nuevos medios, el término emergente se refiere a revelar, aparecer o “hacer visible” un evento, un objeto o el resultado de un proceso. En un contexto artístico, emergencia también se identifica con alusiones como novedad, sorpresa, espontaneidad, apropiación o creatividad.

Dicho término tiene sus orígenes en los adelantos obtenidos en los campos de la física, la química y la biología durante el siglo XIX, en los que respectivamente describe “la llegada de lo nuevo”, esto es, la emergencia definida como la generación de nuevas propiedades. En aquel siglo, el Emergentismo llegó a ser una filosofía sobre la naturaleza del universo y la manera en que los elementos se combinaban para elaborar estructuras de complejidad creciente. Cuando la complejidad de la configuración material alcanza cierto nivel, nuevas propiedades que no habían sido demostradas antes “emergen” y, por ende, no podían haber sido predichas ni vaticinadas. En términos de la química molecular, cuando dos elementos químicos con propiedades determinadas se unen, su resultado no es una mezcla aditiva de los dos sino un nuevo compuesto.

De acuerdo con el Centro de Arte y Creación Industrial LABoral con sede en Gijón, España, un comportamiento emergente es más que la suma de sus partes. Este tipo de discurso proviene de las ciencias y, en particular, de los estudios sobre complejidad. También podemos utilizar este concepto desde una perspectiva sociocultural cuando nos referimos a un nuevo conocimiento que irrumpe en nuestro contexto. Aun cuando el término *emergente* aparece con mayor frecuencia para denominar aquellas piezas artísticas que utilizan soportes tecnológicos, *Ars-tesouro* abarca también todas aquellas disciplinas artísticas llamadas tradicionales así como sus híbridos. *Emergencia* entonces, se refiere aquí a toda propuesta

artística que irrumpe en el actual horizonte artístico del país a partir tanto de la consistencia discursiva de la obra de cada artista incluido, como de la originalidad de su capacidad creativa.

En lo que respecta al arte emergente nacional y, a diferencia de lo que sucede con fenómenos similares en otros países en los que son reconocidas diversas formas de arte – el llamado público o urbano como ejemplo más evidente– capaces de servir de plataforma para que un artista talentoso emigre a espacios institucionales así como a canales de venta más propicios, dicha categorización en México lo hacía hasta hace no mucho, un arte marginal o de segunda casi en automático, razón por la que resultaba difícil acceder a instituciones y medios que divulgaran el talento que lo caracteriza, y los artistas que lo integran pudieran así, difundir y amortizar su producción de manera justa.

La base de datos de *Ars-tesouro* englobó en su génesis a los artistas contenidos en las llamadas artes plásticas o visuales, las electrónicas y de nuevas tecnologías, las manifestaciones de arte conceptual, instalación y *performance*, el arte sonoro, las artes gráficas y las distintas modalidades del diseño, abarcando el textil, industrial o de producto, el gráfico y el web. Así, este diccionario en línea se dedica a aquellas manifestaciones que lindan en las fronteras entre lo artístico y lo artesanal, abogando también por la propagación de una nueva cultura del diseño en la que dicha disciplina sea considerada como una rama artística añadida, tal y como ya se le considera en muchos países.

Ars-tesouro buscó generar un interés masivo y servir de instrumento de difusión de todos los artistas presentes en él que conforman esta esfera. De manera secundaria, presentó proyectos contenidos por el quehacer artístico contemporáneo como las exposiciones, los eventos y las premiaciones más relevantes. *Ars-tesouro* también ha ofrecido hasta ahora un glosario interactivo que define términos habituales en el arte emergente.

Hasta ahora el proyecto contiene una primera muestra de setenta y dos artistas involucrados de manera individual o colectiva. La convocatoria se mantuvo abierta durante el año que gozó del estímulo del fomento otorgado por el FONCA. De esa manera, los nuevos artistas enviaron sus propuestas las cuales fueron revisadas de acuerdo a ciertos requisitos por un comité consultivo que avaló la consecución del proyecto.

Nunca antes se han celebrado tantas exposiciones, inaugurado tantos museos o concedido tantas becas y premios como en la era actual. Sin embargo, esto no ha producido, por el contrario, una concreción equivalente en términos de promoción y difusión entre los coleccionistas públicos o privados ni respecto al público interesado en estas cuestiones.

Los objetivos principales del proyecto comprendían el constituirse un recurso de difusión habilitado para diversos tipos de público. La información que de *Ars-tesouro* se desprendiera, sería importante como un lugar de recopilación de información en el presente y para futuras investigaciones. *Ars-tesouro* buscaba generar un interés masivo en este ámbito particular y servir

de instrumento de difusión de todos los artistas que conforman esta esfera, volviéndose así, un sitio de promoción indirecta de otros agentes implicados en el panorama del arte contemporáneo.

En una segunda etapa, *Ars-tesauro* tendría la capacidad de llegar a ser un portal con cabida a la información de los mismos artistas e instituciones emparentadas por medio de banners y links. De igual forma, este primer esbozo apuntaba a la producción de un diccionario-directorio impreso en una etapa posterior, una vez que se hubieran cumplido los objetivos de alcance generales, con miras a ser actualizado en periodos de tres años, gracias a la ayuda de otros fomentos y patrocinios.

Ars-tesauro pretendía constituirse como un proyecto sustentable ya que tener una página de internet es mucho más económico que otros medios. De él esperábamos que provocara el ruido suficiente para tener los patrocinios necesarios a nivel institucional en los años subsecuentes. Una característica positiva para las posibles instituciones involucradas sería la base de datos que la página generara al solicitar como único requisito a todos los interesados en conocer *Ars-Tesauro*, su nombre y correo electrónico. Es así que se generó un directorio constantemente utilizado para presentar información relacionada con el ámbito que nos interesaba fortalecer y que las instituciones académicas, culturales y artísticas también procuraran. El dinamismo de la página permitiría establecer una serie de redes cruzadas de información a partir de las que se verían beneficiados no sólo los artistas sino también el público que visitara la página y las instituciones que nos patrocinaran.

Las repercusiones de este proyecto han sido muy variadas. *Ars-tesauro* fue tomado en cuenta por un proyecto académico de investigación llamado "*Estrategias creativas y redes culturales de los jóvenes*" coordinado por el Dr. Néstor García Canclini y la Dra. Maritza Urteaga de la Universidad Autónoma Metropolitana/Iztapalapa, y financiado por la Fundación Telefónica, la Fundación Carolina y la Organización de Estados Iberoamericanos. El mencionado proyecto tiene entre sus propósitos, cito: "el conocer algunos procesos sociales y culturales que están modificando el papel de los jóvenes en las sociedades contemporáneas, identificando las principales estrategias que éstos despliegan para insertarse en nichos de creatividad y sociabilidad así como también indagar en las nuevas competencias que los jóvenes deben adquirir para desenvolverse en los campos de la cultura, adoptando una perspectiva amplia capaz de abarcar en su diversidad las formas de creación y producción artística joven." Pero lo que en mi muy particular punto de vista, ha sido el logro más acertado de *Ars-tesauro*, es haber apostado y acertado por la carrera en ciernes de muchos artistas emergentes que ha visto crecer en su corta edad. Tales son los casos de Amor Muñoz, quien hace unos meses exhibió uno de sus proyectos artísticos recientes de forma individual en el Laboratorio Arte Alameda. Otros casos similares han sido los de Fabiola Torres Alzaga y Santiago Itzcoatl, presentes en la actual exposición del mencionado museo que lleva por nombre *Machina, Medium, Apparatus*, curado por Karla Jasso, y la exhibición del inusitado proyecto *SEFT-1* exhibido actualmente en la exposición ***Sueños de la nación. Un años después***

2011, curada por José Luis Barrios y Daniel Garza Usabiaga en el Museo Nacional de Arte, realizado por Iván Puig y Andrés Padilla Domene, este último, miembro de nuestro diccionario. *Ars-tesouro* ha tenido también el honor de incluir dentro de su directorio a jóvenes artistas premiados como son Adrián Santuario y Ariadna Franco quienes obtuvieron la mención honorífica y el primer lugar respectivamente, en *Arte Shock*, programa interactivo sobre los procesos de creación en las artes visuales de TV UNAM; Rodrigo Da Silva, primer lugar en la categoría de Diseño de Mobiliario en los *D&AD Student Awards 2010* del Reino Unido, y el Colectivo Tlama, Premio Vitra en el marco de la Vigésimosegunda Bienal de Diseño Interior 2010, organizada en la Ciudad de Kortrijk en Bélgica, por el Museo de Diseño Vitra en colaboración con el Centro Pompidou, entre otros.

El hecho de escribir esta ponencia algunas veces en pretérito o pospretérito es porque, al día de hoy, este proyecto no ha sido capaz de actualizarse sin la ayuda de fomentos o patrocinios. *Ars-tesouro* ha sido víctima del estado en el que se encuentra la situación cultural del país. Una víctima histórica de la crisis, por llamarlo de otra manera, que redundará por desgracia en los sectores más urgentes de inyección económica: el educativo, el artístico y el cultural.

Ars-tesouro cumplió con los objetivos comprometidos en su primera etapa. Sin embargo, para poder apuntar una segunda, la cual incluye crecer el número de artistas, complejizar las búsquedas cruzadas, servir de agenda de eventos, tener la capacidad de actualizar la información de los artistas de manera automática y conformar una segunda sección de acervo a la vez que generar concursos así como exposiciones, y culminar además en una edición impresa, entre otras, requiere de un equipo humano mayor y de un presupuesto más generoso que el que gozó gracias al apoyo del FONCA. Un proyecto de este tipo no puede subsistir gracias al intercambio de *banners* y anuncios. De hecho, los museos del INBA y del INAH no cuentan ni con la capacidad presupuestal real ni con los recursos para sustentar a sitios web de esta especie. *Ars-tesouro* subsistió y fue promovido por los mismos, lo cual agradece infinitamente.

El problema se torna más grave cuando analizamos tanto el micro como el macroambiente en el que esta índole de proyectos es albergada. La situación es tan difícil como apostar por un país con mayor conciencia social, civil y ¿por qué no? cultural y artística también. Pero la crisis ha llegado a todos los sectores. En términos del mercado global, el campo editorial nacional no paga lo que debiera a los autores, fotógrafos ni a los diseñadores, tampoco las instituciones museales mayores pagan lo que corresponde a los artistas menores o de mediana carrera pero mucho menos aún, las agencias de publicidad a sus *copys*, diseñadores web, ilustradores y a sus creativos en ciernes.

Se requiere de una sociedad más consciente y de mayor empuje y coraje civil al tiempo que organizada, capaz de erigir un frente común con los directivos de las instituciones en cuestión, conscientes y sensibles de esta problemática para gestar proyectos que superen la difícil etapa de la génesis y sean consecuentes en su proyección tanto nacional

como mundial. El talento, a mi modo de ver, no es aquí el problema pero sí la canalización efectiva de los recursos necesarios para hacer crecer proyectos de esta naturaleza.