

VIDA Y PENSAMIENTO DE MEXICO

DONT
WORRY
I'M
CASPER




SICO^{MR}
sico@iserve.net.mx

p e r c a s

Por favor lea cuidadosamente

Número 1

Junio, 1998



Con la naturalización de la violencia
nada es violento.
Pies, cabeza, manos:
si algo te golpea es accidental.

~~QUIERO~~ Quiero que quede CLARO lo que les voy a decir: quiero ser crítico (y además autocrítico). quiero ser honesto pero no molesto. quiero ser sencillo pero no sincero. quiero ser ameno para ser amable. quiero ser amable para poder lograr mis objetivos. quiero ir sumando puntos pero no ser descarado (esta es la mejor forma). quiero escribir mi propia historia aunque no me correspondan. quiero ser famoso aunque nadie lo sepa. quiero pasar a la historia pero no mancharme las manos (es de mal gusto). quiero du-

dar pero asegurándome que a cambio hay algo. quiero hacer algo pero espero que al hacerlo sea recompensado. quiero que esto no suene a consignas. quiero ser irresponsable pero no de mis actos. quiero creer que esto es un manifiesto. quiero estar vigente pero sé que tengo fecha de caducidad. quiero entrar en contacto aunque no sepa lo que es un SWITCH. quiero trascender pero me doy cuenta que para eso se necesita saber inglés. quiero seguir el camino. quiero ir. quiero llegar. quiero estar. quiero lograrlo (let's go). *

Quiero, además ser su amigo (me conviene). quiero asombrarlos con mi inteligencia. quiero semiotizarlos sin llegar a idiotizarlos. quiero decirles algo que ya han escuchado: estoy cansado y aburrido. quiero demostrar mis aptitudes para confundir a la gente. quiero ser mordaz pero cuando sé morder. quiero aprender pero no de las revistas extranjeras. quiero ser intelectual pero no por ganar la medalla de oro en el salto de altura. quiero que sepan que estoy bien informado y además tengo la virtud de asociar tres jitomates con tres cebollas. quiero ser escéptico pero creer en Dios.

Quiero ser marginal pero no por ~~convicción~~ convicción sino por resentimientos. quiero guardar silencio para que no sepa lo que estoy pensando. quiero tener éxito sin llegar a ser exitoso. quiero llegar a la luna (por que es de queso). quiero ser simpático pero no chistoso. quiero ser irónico sin ser hiriente. quiero tener buen sentido del humor pero que no sea mal interpretado. quiero ser útil pero sobre todo que ustedes me sean útiles. quiero tener buenas intenciones aunque parezca todo lo contrario.

Quiero ser único aunque ya haya muchos como yo. quiero aparentar ser inteligente sin ser racional. quiero ser cada vez más irracional pero mi corazón no me lo permite. quiero ser reconocido por la gente (no por toda, solo por cierta gente). quiero que mi ego sea grande pero no gigante. quiero ser humilde sin ser humillado. quiero ser coherente pero lo único que logro es contradecirme. quiero ser plural aunque solo sepa contar hasta uno (1). quiero ser correcto pero no hacer lo correcto. quiero lanzar una botella al mar pero no tengo energías para hacerlo. quiero que me escuchen aunque existe un pequeño problema: ustedes y yo somos sordomudos. quiero ser cortez pero no valiente. quiero ser rebelde pero con causa.

quiero sutil pero francamente no puedo. quiero informarles (seguramente ya lo saben) que el mundo de hoy es un mundo chazal. quiero estar consciente aunque sea inconsciente. quiero decirles que los quiero mucho, que nunca cambien, que valen mil y piensan padre. quiero, a toda costa, NO

llegar a ser como ustedes. quiero, por último, recordarles una cosa: **QUERER ES PODER.**

suscripción

Si desea usted recibir mensualmente Casper, suscribase enviando un cheque u orden de pago a nombre de Gabriel Kuri o Luis Felipe Ortega. Para recibir seis números, envíe \$90.pesos, ó \$180.pesos para doce.

numeros atrasados

Solicite sus números atrasados a la dirección adjunta por \$ 20. pesos cada uno.

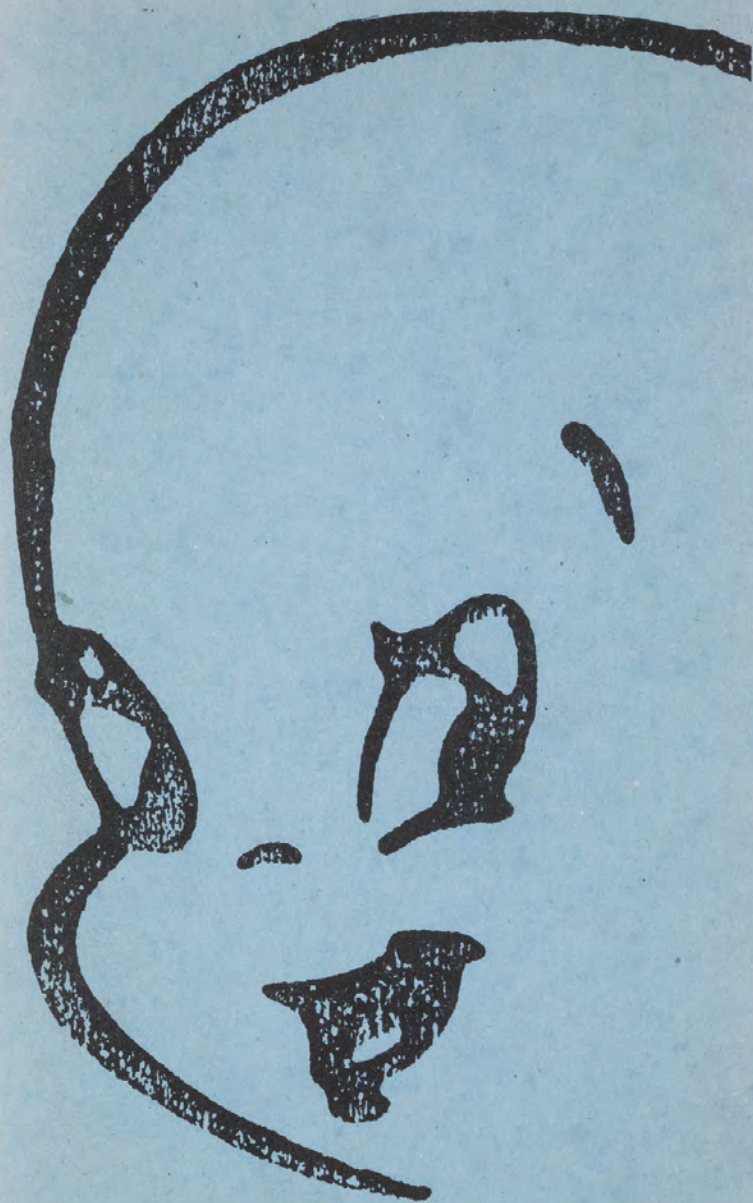
ediciones CASPER

Adquiera usted playeras estampadas en serigrafía de edición limitada. Las hay disponibles en unitalla con las estampas de los sobres que contienen cada número de Casper. Su costo es de \$60. pesos.



casper

Apartado Postal 18-1090
México D.F. 11801
MEXICO.
Tel/fax (525) 740 3989
email romulo@mexred.net.mx



Casper surge como un proyecto de proyectos; revista taller de publicación mensual, edición en fotocopias de plagios, ensayos, proyectos, convocatorias, carteles y calcomanías.

Mes con mes durante un año, encontrarán un sobre amarillo con la revista *Casper*. Adentro, un plano con la geografía que hemos pretendido, un plano de frustraciones que la topografía nos impone, un subterfugio para hacer lo imposible, un canal para invitar a la gente a trabajar, un mapa de posibilidades, la cartografía de este momento.

Casper nos dará un panorama de qué proyectos se han planteado, cómo se han concretado, con qué recursos y por qué. Su publicación implica darle prioridad al discurso y a las condiciones en que se manifiesta. El proyecto, sin duda, será sano para el intercambio de ideas y para definir el panorama cultural que lamentamos.

Casper es una revista hecha exclusivamente por gente dedicada al arte y cada revista será un original. Su modesto tiraje será de difusión y producción manual, para bien o para mal será una revista de consumo inferno, para el mundillo del arte. Por fortuna o por carencia, el principio es sujetarse a la realidad. El tiraje lo determinará la cantidad de personas que lo requieran, probablemente sólo sean amigos.

Un naufrago lanza una botella al mar con un mensaje y lo acusan de artista.

Casper es el fantasma amigable y padece de la cultura "concursera" que vivimos, hemos dejado de ser colegas para ser competidores. Otorgamos autoridad a un jurado que permanece anónimo para no ser acosado. Un jurado que parte de la penosa idea de elegir a los "mejores" para darles un cubito de azúcar en el hocico, nunca para armar un conjunto coherente, lanzar un enunciado o una propuesta colectiva. Esta será una de las intenciones de *Casper*. Esta cultura de concursos ha determinado los tiempos y formas de producción, así como la proliferación de obras chatarra, efecistas, tan grandilocuentes como estériles (en el mejor formato burocrático). Esta situación ha también ayudado a normalizar a los creadores y a homologarlos con las compañías que concursan en las licitaciones convocadas por el gobierno, que se baten en duelo estadístico-nepotista por ver quién ofrece el mejor mobiliario de oficina al precio más atractivo, o qué compañía limpia mejor y más barato las estaciones del Metro.

Casper no es un champú para la caspa. *Casper* lamenta las revistas de arte donde la crítica es más elemental que mover las bolas de billar (de bolsillo, por supuesto). *Casper* lamenta los espacios donde la crítica es el vehículo para hacerse de un podercito mazquino y son el medio para auto ergirse como una autoridad o como un experto autonombrao y así dedicar sus páginas a la autopromoción en todos los sentidos.

Casper fungirá como un fermento permanente que impulse a la acción. Sería iluso y baquetón pensar que no exista una línea editorial que intente conducirse hacia algún lado. La postura será similar a la de una curaduría donde el curador define y da coherencia al conjunto, procurando hacer un enunciado colectivo. Cuando uno visita una exposición colectiva puede ver en cada obra una propuesta específica, un texto cifrado y al mismo tiempo se puede leer un subtexto del por qué el curador la incluyó en el conjunto.

Existe un panorama plagado de autorreferencias y autocontemplaciones, esperamos que *Casper* no persiga su propia cola, dando vueltas en el mismo círculo. A fin de cuentas nuestro principio es correr el riesgo y con lo único que contamos es con nuestra buena fe y sus colaboraciones.

Daniel Guzmán, Gabriel Kuri, Damián Ortega, Luis Felipe Ortega. México 13 V 1998.

Este texto fué leído en la presentación del número piloto de *casper* en un evento organizado por Casa de Agua en el piso 40 de la Torre Latinoamericana, en la ciudad de México.

casper

Como lo dice la editorial (...del número piloto...), hablar de nosotros mismos, o que nuestra revista de cuentas de su propio contenido, resulta redundante, inapropiado y un poco incómodo. Así es que si la revista, logra hablar de nosotros, ya tenemos una parte de la tarea resuelta. Pero en el caso de los hacedores, hablar de algo que apenas ayer estábamos empacando, nos parece de una retrospectión un poco prematura.

Esta ocasión también nos recuerda a lo que nos anuncia una peculiar experiencia, o nos pronostica una emoción muy en concreto, y de cierto modo también limitada, consumada y por tanto prescindible. Nos referimos, por ejemplo, a las citas textuales de los críticos de cine, en los anuncios de películas que no han sido aún vistas por el público. Estas frases, además de ser una herramienta de prejuicio, con frecuencia también son un previo desglose emocional de lo que cada individuo del público va a sentir, experimentar, o a pensar. Como quien dice, se facilita así la ya fácil tarea de ser espectadores. Esta también es una manera tramposa de adelantarse a escribir la Historia, pero como sabemos, la justicia secretamente nos aconseja y siempre recuerda, que el que la escribe primero, lleva una gran ventaja.

Por estar aquí ante ustedes tenemos una oportunidad similar, la de anunciarles que después de adquirir y leer *casper*, van ustedes a resultar seres humanos más plenos, equilibrados, entretenidos, fuertes, bondadosos y felices. Van también a reír, llorar, por momentos ser confundidos -con y sin nuestra intención-, a recibir emociones fuertes, sentir la lucidez del descubrimiento, el vacío de la indiferencia, y -la promesa más teñida de demagogia- a juzgar por ustedes mismos.

Los hacedores de *casper*, algo tenemos en común con los ejecutivos de las grandes emporios productores de cultura (y esto no es la equidad de los presupuestos), y es que nos interesa -por los medios que sean necesarios- divulgar y vender nuestra revista.

La nuestra cuesta \$15 pesos, y no les prometemos nada. Y con esto queremos decir, nada en cuanto a lo abstracto, a lo vivencial, a aquello que no se toca. Aquello que viaja en otras dimensiones, como los fantasmas amigables. Ustedes nos dan \$15 pesos, y gustosos les entregamos un fajo de papeles engrapados, con el valor agregado de calcomanías, carteles y algún otro tiliche. En esto sí nos comprometemos solemnemente; en lo concreto, en lo blanco y negro, lo que se puede pesar y enviar por correo.

También les avisamos que en los siguientes números habrá colaboraciones de destacadas personalidades del mundo del arte contemporáneo, tanto nacional, como internacional. Y esto no es palabrería, lo ponemos por escrito.

atte. el Consejo Editorial

Daniel Guzmán, Gabriel Kuri, Damián Ortega, Luis Felipe Ortega.

México D.F. a 13 de mayo de 1998.

LATINOAMERICANISMOS Y POSTURAS INDIFERENCIADAS.

Por lo que he interpretado de algunos análisis, recientemente publicados en medios impresos o expuestos en conferencias que he tenido oportunidad de escuchar, los parámetros mejor dispuestos para comentar los signos y las imágenes del arte visual latinoamericano contemporáneo no serían los que representan a los perfiles inmediatos de las críticas realidades de nuestro complejo entorno. Según parece ni a teóricos, ni a críticos de arte, ni a curadores, ni tampoco a una notable población de artistas (al menos los que han llegado a las galerías de prestigio, a las escasas muestras en marcos cosmopolitas o a las páginas de las mínimas publicaciones especializadas) prefieren darle la vuelta a condiciones socio-históricas regionales y evitar comentarios sobre el peso de estructuras educativas fundadas en la diferenciación de clases sociales, por ejemplo, o en relación a los niveles de violencia, corrupción y pobreza que circundan al panoramacotidiano de esas tierras.

No se si valga anunciar que la imaginación y el diseño que se generan hoy en día en una enorme porción del continente americano, tienden a demostrarque actualmente no existen diferencias ni particularidades en la articulación de referentes; que, por supuesto, no deben, ni pueden -para evitar discursos irrelevantes- considerar atributos exclusivos del aquí-ahora y transitar -ya definitivamente- a otros paisajes, incluso hacia aquellos donde los estereotipos de una modernidad flagelante declaran la conveniencia de la evasión y

el mutismo o, de plano, la simpatía para cualquier nueva manifestación de colonialismo.

Ni siquiera las distintas peculiaridades del lenguaje común, las del español distribuido por sabe Dios cuántos climas y prosapias, representaría un canal adecuado para confrontar lo que queda del caduco espíritu bolivariano. La ansiedad por mantener una conversación "internacional" (o más allá de lo internacional que ofrece lo iberoamericano, para ser exactos) está por encima de un dinámico proceso de recomposición donde -parece ser- los únicos que realmente hablan son quienes han conseguido unos segundos de televisión o aquellos que conservan la disciplina de la conferencia por la red y aquellos que aseguran la publicación de sus crónicas de interés universal en anexos en inglés.

Estas y otras marcas sugieren -me sugieren a mí al menos- que las organizaciones que actualmente legitiman al arte visual (el de cualquier lado, obvio) proyectan sus valores en una tendencia de abstracciones y notas, de moderno "ruido blanco" que no vulnera particularmente la honda composición de la cultura global. Tendencia que encuentra sustento en definiciones neutrales, alópatas, sobre identidad, cancelando sus índices de representación (de cualidad estética) para concentrarse -argumentan- en temas de orden estructural.

Personalmente no logro entender como resuelve ese modelo el divorcio del reconocimiento de ese nivel estructural de las representaciones -o los íconos- de la identidad (regional, nacional, genérica, etc.), especialmente cuando la tarea de un artista o un curador o un comentarista de manifestaciones

plásticas se construye en una asociación de caracteres habituales y no únicamente por la nomenclatura de la historia del arte oficial o de aquellos datos que se importan del norte.

Por otro lado, no puedo quitarme de la vista que el signo que prevalece en las estrategias culturales del globalismo es este: \$, el del dinero. Con esa visión enfrente es claro que no habrá una relación más válida entre el arte visual (el de cualquier época, como de cualquier lugar) y la existencia diaria, que la impuesta por el capitalismo neoliberal y ésa sólo puede ser suntuaria, de acomodo decorativo y consecuente a las correcciones políticas que favorezcan al esquema económico.

Convocados por el tema "sobre el nuevo discurso crítico en Latinoamérica", nueve especialistas en labores editoriales, la investigación académica, la organización de eventos, la administración en centros para la exhibición regular y la promoción de los perfiles contemporáneos del arte visual, todos nacidos en alguna ciudad del norte o sur de esta parte del tercer mundo pero de los cuales cinco viven y trabajan actualmente en sus países de origen, reiterarían en esa ocasión qué tan inexacta, inadecuada e impráctica resulta la condición compartida del latinoamericanismo, para proclamar -categóricamente- el ímpetu del individualismo en el estado de diáspora, el más conveniente al proyecto de ubicación circunstancial o de influencia en los centros del dominio cultural.

Como si fuera un acontecimiento imprescindible en la trama actual, el conferencista de Brasil, director de la próxima bienal de Sao Paulo, compartió

largamente el marco teórico de su próxima cita que redundaba en la antropofagia, metafóricamente conceptualizada como la práctica frecuente de asimilación y/o plagio en la larga carrera del movimiento moderno y como la certificación de agentes y pautas que prefirieron, en algún momento de esa historia del occidentalismo, un ánimo internacional a la -probablemente- limitada relación de constantes locales. Alguien dirá qué oportuno.

Con los conceptos antes anotados podría ser que con la pregunta "¿Cuáles son los intereses, las ansiedades y los referentes del arte contemporáneo de Latinoamérica?" expresada en el texto promocional de estas mesas, cabrían reglas como las que siguen:

- salir y permanecer fuera de ahí,
- demostrar niveles de información competitivos y consecuentes a la velocidad del avance tecnológico,
- establecer vínculos redituables con el discurso estético predominantemente, de preferencia sin acotaciones sobre identidad,
- manifestar por medio de una lógica irrefutable o de preferencia con sustento científico invulnerable, los modelos procedentes en la estructura de un arte visual indiferente y asocial.

GUILLERMO SANTAMARINA

ROUND DE SOMBRA

Por Abraham Cruzvillegas.

Balo, un amigo muy cercano, no solo querido, admirado y respetado, sino también temido por ser practicante de varias artes marciales, nos invitó (a Sofi, al *Tasajo* y a mí) a un torneo de *boxeo* tailandés y *full-contact*, que tuvo como escenario una discoteque de perfil *clase* mediero llamada *La Boom*, al norte de esta ciudad, inaugurada a mediados de los noventa por la menudita actriz Verónica Castro (quien tuvo un hijo con el actor Manuel *El Loco* Valdez en los años setenta).

El lugar en sí no tiene nada que ver con el *boxeo* ni con las disciplinas orientales, a pesar de que su nombre recuerda al potentísimo italo-americano Ray *Boom-Boom* Mancini, gloria mundial del arte de *fistiana* cuando era yo un muchacho. Habían colocado al centro del *tugurio* un ring reglamentario elaborado por los profesionales de la casa *Cleto Reyes*, de seis por seis, con luces en las esquinas neutrales, cuatro cuerdas y ombligonas entre *round* y *round*. El *referee* era el entrenador de Balo y algunos de los peleadores emergentes del programa, entrenan con él. Incluso había dos campeonatos nacionales en disputa.

Se anunció e inició la primera pelea, en la que hubo sangre, patadas y cosas extrañas. Contrariamente al *boxeo* ortodoxo, ese deporte *-full-contact-* tiene reglas muy relajadas y poco asequibles en un sentido *deportivo* y también como espectáculo. ¿Cómo decide el *referee* cuándo detener la pelea, cuándo una caída es legal, cuándo hacer conteos de protección, cuándo llamar la atención o descontar puntos? ¿Cómo gana el ganador si no es contundentemente o por *knock-out*? Nadie supo.

De los seis combates, sólo el segundo fue ganado por *KO* efectivo. Yo aprendí que en el *boxeo* Thai no se usan botines, que en ambas formas de pelea se pueden usar todos los lados del guante y que tener lios con cualquiera de estos atletas es, literalmente, ponerse con Sansón a las patadas. Posteriormente le comenté a Balo que no me habían disgustado las peleas, pero que estaba un poco confundido en relación con las reglas y el riesgo. Él opinó que regularmente, cuando un deporte tiene pocas o no tiene reglas, se vuelve muy aburrido para el que lo contempla. Sin embargo el riesgo lo sigue corriendo el que lo practica.

En este caso no fue para tanto, nos entretuvimos y lo pasamos bomba. Como espectáculo en el que se pone en riesgo la vida de alguien, el empresario es responsable de lo que suceda, sin embargo, el trabajo y el esfuerzo, o la propia vida de un deportista pueden desaparecer de un solo golpe. Todo lo periférico (entrenadores, apoderados, managers, aguadores, productores, empresarios, asistentes, *sparrings*, *compadres*) de esta actividad sigue adelante, lamentándose, olvidándose, pero sigue. *The show must go on*.

Pensé que, de manera similar, mucho del arte actual, en su aparente y dispareja falta de reglas, se vuelve aburrido para un buen número de personas, no divierte. Puede detectarse en un sector aficionado al arte, un socarrón guiño de ojo experto, para el que sólo hay dos tipos de arte contemporáneo: el feo y el nauseabundo. Más allá de este falso problema, el asunto de la reglamentación en el arte es francamente un absurdo y ni modo, se seguirán aburriendo.

Cada artista pone y construye sus propias metodologías, reglas, leyes y órdenes; mismas que, muy probablemente, en una buena cantidad de ejemplos, están, han estado y seguirán estando basadas en un conjunto indescifrable por subjetivo, de contradicciones, llamadas éstas últimas por algunos *praxis*. Precisamente, en estas contradicciones y rupturas está la riqueza de sus obras: en el riesgo.

La idea del estilo tal vez sea más agradable o fácil de entender, pero creo que aquí también hay patadas, y las más fuertes son las que se da el artista a sí mismo. Cuando un artista corre riesgos está quitando maleza, está explorando y a veces hace caminos que no conducen hacia ningún lado, a veces construye laberintos de los que nunca saldrá. *Frentazo* tras *frentazo*. *Full-contact*.

También aquí hay toda una estructura, tal vez más grande, compleja e indescifrable que el arte contemporáneo mismo: sus sistemas de distribución. Sin embargo quiero hablar tan sólo de un micro-aspecto de este macro-enredo: la curaduría.

Sinceramente, creo que como artista, resulta muy difícil afirmar un discurso personal, mantenerlo, refrendarlo frecuentemente con obras frescas, personales y además arriesgar. Hay quienes lo logran con elegancia y dignidad, claro que no son muchos; abundan, al contrario los artistas con *estilo*. Hay que saber diferenciar entre *estilistas* y *fajadores*.

También creo que, actualmente no es tan dificultoso el camino para quien quiera proclamarse como curador. Entre los que conozco, que creo que hay más que artistas, respeto a menos de los que me imagino. Subrepticamente el paisaje se invadió de curadores.

Dijo Raúl *El Raton* Macías: "Todo se lo debo a mi manager". No conozco a ningún artista que haya afirmado "Todo se lo debo a mi curador", tampoco conozco a alguno que diga abiertamente lo mismo pero en sentido negativo.

¿Qué es un curador? ¿Para qué sirve? ¿De dónde procede? ¿Cómo se reproduce? Tal vez la primera vez que escuché ese término fue calificando al excéntrico Guillermo Santamarina (a quien había visto actuar en el papel de *punk*, en la serie televisiva de los ochenta *Cachún-Cachún Ra-Ra*, producida por Luis de Llano Macedo, hermano de la cantante Julissa). Fue invitado a evaluar, de acuerdo a su experiencia como curador, una exposición en la que participé en el año 1987. Hizo algunas recomendaciones, compuso unas cosas, hizo personales aportaciones a otras, rehizo la muestra, originalmente armada por una señora que tenía más entusiasmo que conocimiento.

De ahí en adelante, la imagen de un curador correspondía con la del *Tin-Larin* (mote que ha hecho célebre a Santamarina). Poco a poco, de manera práctica, colaborando de diversas formas en distintos proyectos del *Tin*, entendí que el trabajo de un curador es también arte. Entendí que la curaduría es una plataforma de ideas sobre la que operan fenómenos tales como una exposición, una conferencia, un libro, un catálogo de obra, el diseño de *museografía*, la ejecución de una obra, o todo junto, en forma de sistema de conocimiento. Entendí también que (para suerte o desgracia de artistas y curadores) regularmente el aspecto comercial de un proyecto no es medular, pero tampoco ajeno a la curaduría. Hay elementos paralelos a este asunto que escapan, por ahora de mi interés, pero que no son menos importantes, como la actividad conocida como *fund-raising*, el

patrocinio, la subasta, las galerías, el coleccionismo, las fundaciones y la compra-venta de obras. Muchas veces, sin estos elementos la curaduría no puede funcionar.

Como he entendido, la curaduría tampoco consiste en escoger obras y reunir las a propósito de un pretexto o tema. Tampoco es tomar un tema y solicitar la realización de obras sobre él. Es un trabajo mucho más arduo, que implica visitas regulares a los centros de trabajo de los artistas (lo que antes se conocía, de manera romántica, como *la visita al estudio*), conocer sus ideas, conocer su obra en el largo plazo. El curador sabe cuándo los artistas corren riesgos y cuándo activar procesos de diálogo con ellos y con otros artistas.

El curador no es necesariamente un promotor. Regularmente los promotores van a la segura, organizan y son buenos administradores, pero su mirada casi nunca ve los procesos, va a los productos. Los promotores son buenos difusores. Un matrimonio ideal es el de un curador con un promotor.

Ahora bien, muchos curadores activos actualmente no corresponden a mi personal y subjetiva idea de lo que es un curador y tal vez mi idea sea errónea u obsoleta, pero creo que en su indefinición se permiten muchas irregularidades que llevan a un aburrimiento que si puede considerarse candidato de una buena patada de box Thai.

Muchos curadores encuentran en la falta de reglas del arte y de su trabajo campo óptimo para confundir y hacer pasables las caídas ilegales como buenas. Hay que darles cuenta de protección o pararles la pelea. Asumen demasiadas actividades al mismo tiempo, cosa que conduce a un descontrol de la totalidad y un descuido de las partes. Ha habido algunos que después de manejar obras de arte después de un período equis, llegan a tener la ilusión de un día amanecer y ser artistas.

Bajo el pretexto de que muchos artistas escriben sobre arte, porque no los críticos (que al mismo tiempo son curadores, promotores, comerciantes, apoderados o aguadores) van a darse el gusto picaron e irónico de mostrar sus obras y autocelebrarse.

El otro falso problema referente a la crítica o la ausencia de ella, ha sido rebasado de manera ejemplar simplemente haciendo crítica. Solamente hay que ver quién la hace y cómo, sin descontar a los *negritos del arroz*. A este respecto, vale la pena decir que casi puedo tomar como única regla universal para los curadores el requisito indispensable de no saber escribir. Son confusos, ilegibles, a veces ignorantes y muchas veces analfabetas funcionales. La otra regla tal vez sea ser muy sensible.

Nos encontramos ante un espectro que gira alrededor del arte y que casi nada tiene que ver con él. El riesgo siempre lo sigue poniendo el artista. Cuando lo ha corrido con un curador se vuelve algo notable, que suele trascender tanto al arte, como a la curaduría. Es algo verdaderamente notorio por extraordinario. Como en el box sin reglas, el promotor o el manager no llevan casi nunca un rasguño a casa, el curador diletante, asumido como mosca que gira alrededor del hematoma, tampoco.

Hace poco tiempo ni siquiera existía el término *curador*, había conservadores, había coordinadores de exposiciones, comisarios, encargados, directores de eventos, ahora, en muchas partes del mundo hay carrera universitaria de

Curaduría, pero tal vez no haya mucha concordancia entre el *curriculum* de una institución y otra; como para estudiar arte, una buena parte se aprende en una escuela, pero es mínima en proporción con lo que se aprende a lo largo del desarrollo profesional, como en cualquier campo.

Fernando Benítez, el periodista que comió hongos sagrados con María Sabina, dijo en un curso que tomé en la Universidad Nacional: "El periodismo es un oficio que no se aprende en ninguna facultad; el periodismo es un oficio de nalgas, no porque haya que darlas, sino porque hay que pasar horas sentado frente a la máquina, escribiendo". Esta idea sobre la educación aplica para cualquier campo; también para la curaduría, porque hay que abordar los problemas específicos de este quehacer sobre la solución de proyectos específicos y aprender a trabajar siempre en un caso distinto, pues siempre habrá obras y artistas distintos, en momentos y espacios distintos.

Por desgracia, abunda actualmente un tipo de curador que además de no hacer investigación, no genera proyectos interesantes, no saber qué sucede en el arte, ni proponer plataforma conceptual ni formal alguna, usa como estandarte el hecho de ser amigo de los artistas, abusa, busca protagonizar y no asume ninguna responsabilidad sobre las obras, sobre los proyectos y además de todo se autoerige como crítico y artista en sus ratos libres.

Claro que en la sobrepoblación de curadores, el panorama se hace aburrido. Ya no llama la atención la ausencia de reglas, ya no asustan los diletantes ni los burócratas metamorfoseados en mariposas curatoriales, nos hemos hecho tolerantes. Nos hemos crecido al castigo.

Vale la pena poner sobre la mesa de discusión el papel de los curadores, qué ideas tienen ellos sobre sí mismos, cómo es que se ha conformado su campo, qué necesidades dan cuerpo a su disciplina; no tanto la existencia o ausencia de reglas, que, finalmente, debería ponerse cada quien, consigo mismo como sparring, dentro de su propia pelea de sombra.

PROMEDOX PRESENTA BOX

ARENA COLISEO



Peru 77, Col. Centro Historico DF

ARTE&IDEA

Exhibiciones internacionales Publicaciones Proyectos especiales

INVITA

Evidencias Subinformáticas

Iniciativas estrafalarias en la creatividad plástica de los años noventa

Tres mesas redondas en donde se estimulará el diálogo y la reflexión en torno al arte contemporáneo en México en los años 90. Un foro abierto a aportaciones discursivas en el cual participarán, además del público, algunos de los personajes más activos como productores, críticos o curadores en el difuso campo de lo que a veces se llama arte conceptual, a veces arte post-conceptual y a veces arte alternativo.

Martes 9 de junio, 7:30 p.m.

Fin del delirio pictórico neomexicano, caldo primigenio

Francis Alys
Thomas Glassford
Silvia Gruner
J. Miguel González Casanova
Melanie Smith

Moderador/participante Guillermo Santamarina

Miércoles 17 de junio, 7:30 p.m.

Iniciativas promocionales, infusiones de paja

Eduardo Abaroa
Abraham Cruzvillegas
Verena Grimm
Diego Gutiérrez
Laureana Toledo

Moderador/participante Francisco Reyes Palma

Miércoles 24 de junio, 7:30 p.m.

Degeneración espontánea

Gabriel Kuri
Yoshua Okon
Edgar Orlaineta
Rubén Ortiz
Pedro Reyes

Moderador/participante Jonathan Hernández

Este ciclo de mesas redondas estará abierto al público interesado y es gratuito, sin embargo el cupo es limitado por lo que habrá que registrarse con anterioridad al teléfono 277-4730 con Jonathan Hernández entre 10:00 a.m. y 12:00 p.m.

Flora 9, 2º piso, Roma 06700 México, D.F.
Tel. 596-8869, 514-6782 Fax. 596-4993
e-mail: havdeer@spin.com.mx

Este evento es posible gracias al apoyo desinteresado de la
GALERIA ARTE CONTEMPORANEO

PROYECTO EN LA TORRE DE LOS VIENTOS

MAURICIO ROCHA

LA CIMBRA ES UNA MASA MOLDEABLE



La torre en construcción, 1968.

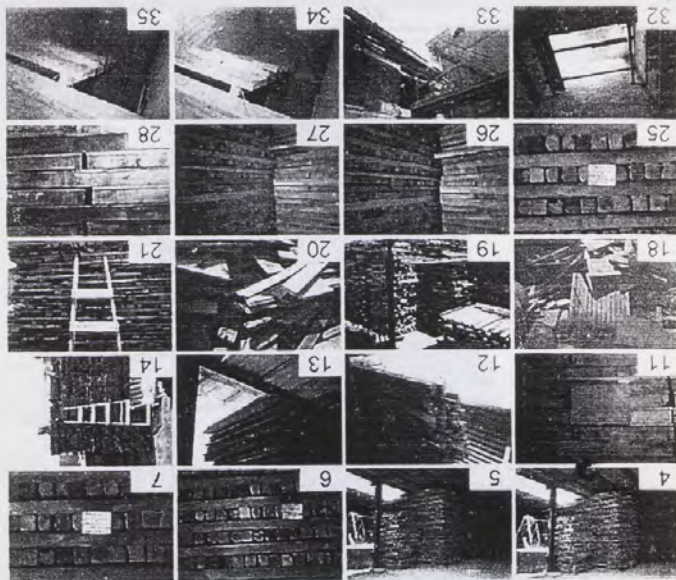
ESTRUCTURAS COMPLEJAS
MUTABLES
QUE RETAN UN ESPACIO PREVIAMENTE
DISEÑADO.

LA VIDA DE LA CIMBRA



CONSTRUCCION - BODEGA - CONSTRUCCION - BODEGA -

CADA CONSTRUCCION UTILIZA APROXIMADAMENTE 5 DISTINTAS POSICIONES



FUNCION DE UN TENDIDO :
 FACILITAR EL PASO DE LOS OBREROS POR MEDIO DE
 RAMPAS QUE SUSTITUYEN ESCALERAS AUN SIN CONSTRUIR
 O QUE RESUMEN, VIOLANDO UN ESPACIO PREVIAMENTE
 CONCEBIDO, EL TRANSITO AL DESTINO DESEADO.

CONSTRUCCION MANIPULABLE, DEBE REALIZARSE EN MENOS DE 5 DIAS.



CONSTRUCCION - BODEGA - CONSTRUCCION - BODEGA - CONSTRUCCION

5 VIDAS X 5 DISTINTAS POSICIONES = 25 + 4 VECES EN BODEGA



= 29

DISTINTAS FORMAS
 QUE TUVO LA CIMBRA
 EN SU VIDA.

NOTA:
 HACER SEGUIMIENTO
 - DOCUMENTAR -
 LAS 29 VIDAS
 DE UNA CIMBRA



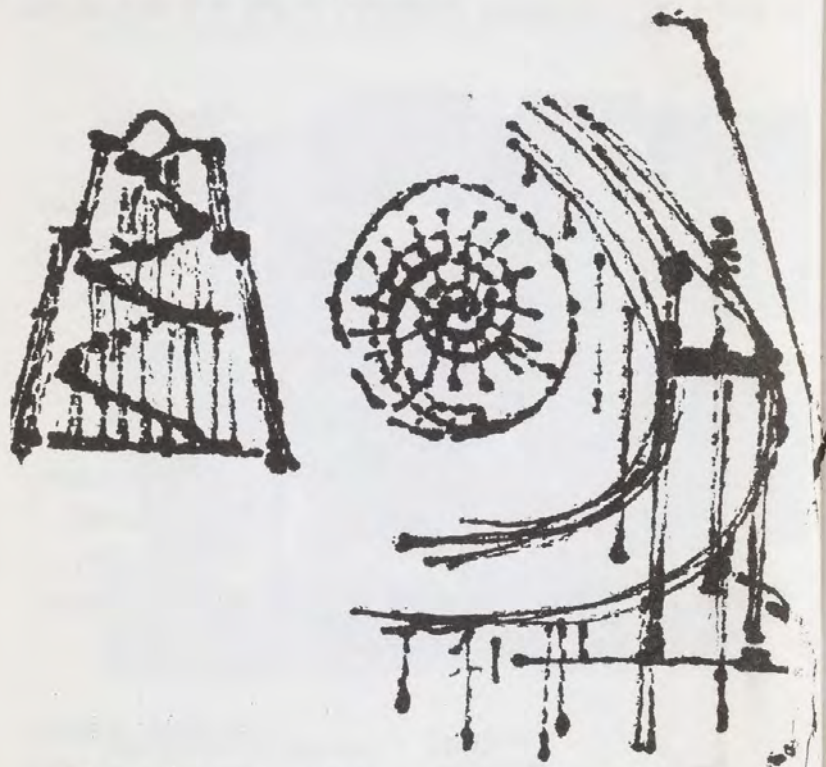
AHORRAR ENERGIA
 RAPIDEZ ACCION
 FLUIR

PRINCIPIO
 RESISTENCIA.

NECESIDADES

MAESTRO CARPINTERO DE OBRA }
AYUDANTE } 5 DIAS DE SUELDO
HERRAMIENTA - PROPIEDAD DE LOS OBREROS -

2 CAJAS DE CLAVO DEL 4 (50 KI)
1/2 CAJA DE CLAVO DE 2 1/2 (12 KI)



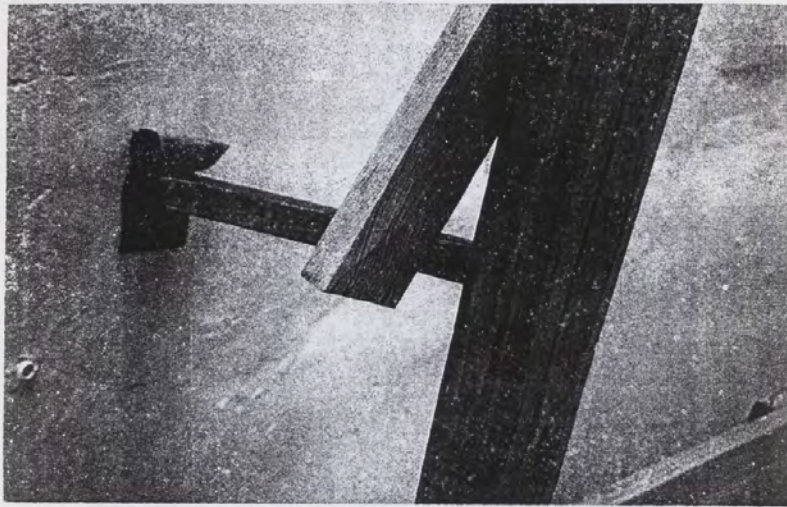
72 TARIMAS 122 X 61 cm }
180 BARROTES 244 cm }
150 BARROTES INCOMPLETOS - VARIABLE } PRESTAMO CONSTRUCCION
100 POLINES 244 cm }
100 POLINES INCOMPLETOS - VARIABLE }
GASOLINA 6 VIAJES CAMIONETA

ACCION QUE CONTEMPLA UNA LOGICA DE ECONOMIA
RAPIDO-RESISTENTE-PRACTICO-REUSABLE-ACUMULABLE



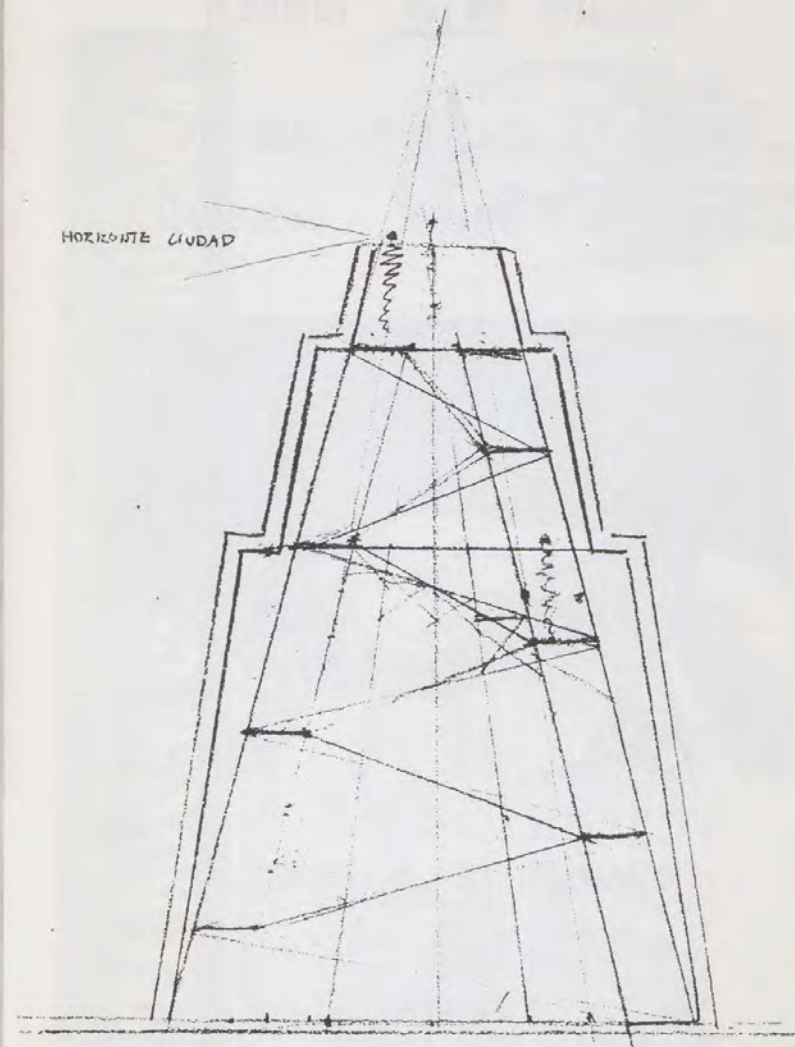
NO CORTAR, LA CIMBRA PIERDE VALOR
HONESTIDAD CONSTRUCTIVA
ORGANICO - CAOTICO - LOGICO

- EL MAESTRO CARPINTERO DE OBRA RESUELVE LAS SOLUCIONES CONSTRUCTIVAS.
- LOS ELEMENTOS DEL ORGANISMO SIEMPRE TRABAJAN.
- RESULTADO FORMAL ADELUADO A ESTA LOGICA.
- LA ESTRUCTURA ES SU PROPIO ANDAMIO.



DESCONTEXTUALIZAR

- GEOMETRIZACION DEL ESPACIO EXISTENTE
- CONO VIRTUAL EN INTERIOR DE ESCULTURA
- SE RE DEFINE LA ESCALA HUMANA



TRANSITO EN LA CIMBRA

PENETRAR- RECORRER - HABITAR

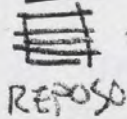
ENTENDER - SENTIR - OBSERVAR



TRANSITO DE LA CIMBRA



MOLDE (EXTERIOR)



REPOSO



MUEBLE (INTERIOR)

Julio César Chávez:

"El boxeo es una cochinita"

"Es una ratita muy grande", "Don King es un negro ratero, pero no le deseo que veja a la cárcel", "Tiene que pagarme lo que me debe".

EN una parte de la larga conferencia de prensa que ofreció ayer Julio César Chávez, habló de sus problemas con Don King, admitió que Bob Arum también le ha fallado, y en un momento de desahogo dijo en un tono de voz más elevado:

"El boxeo es una cochinita. Es una gran mata, es algo muy sucio. Pero al boxeador no le queda otra más que entrarle, porque está solo, y así no puede hacer".

Y sobre el juicio que se ventila en Nueva York se le contra de Don King al ser de la acusa de aseguradora "Lloyds". "Yo soy el testigo del gobierno americano (que es quien acusa)", afirmó.

"King mueve muchos millones de dólares, pero creo que si pudo quedarse con esos 350 mil dólares, porque es avaro. Ya les

dije que me prometió para la pelea ayer José Miguel Ángel González un sueldo de 3 millones de dólares, y solo me pagó uno. Y el cheque lo puede cobrar semana y media después. Me debe dos millones, por eso lo demandé en Miami, ítem que pagarme lo que me debe. En el juicio me preguntaron que si era verdad que con King gané alrededor de 45 millones de dólares, y les dije que sí, pero él a mi cosa ha ganado más de 300 millones".

Le dijeron que las agencias de noticias reportan que el juicio se había suspendido hasta el martes próximo, a causa de JC, porque tenía que hacer cosas en México. Me vio ganar ante Miguel Ángel, Bueno, se suspendió porque se enfermó de sus abogados. Yo tengo que pagar el próximo martes a Chávez diez mil dólares más por unas declaraciones que hizo

vigente con Don King, y buscan cancelarlo. Ese contrato de inmigración me va a interferir con la pelea de Julio contra De la Hoya. Definitivamente se puede nulificar. Dicho contrato dice que Julio Don King y yo permitimos al boxeador Oscar De la Hoya para competir en el campeonato mundial. Es posible que se vaya en ningún país, la esclavitud no existe. Legalmente estamos trabajando para nulificarlo.

El ex campeón mundial aceptó que en la primera pelea que sostuvo contra Oscar De la Hoya, Arum le falló, pero fue por una mala interpretación del contrato. Se dijo que JC ganaría el 50 por

cientos de los ingresos de derechos de televisión, por transmisión en cable en territorio mexicano, y se pasó a 650 mil dólares. En el contrato se redactó "650 mil suscripciones", no personas, y ahí Julio dejó de percibir 4.50 dólares por cada cliente.

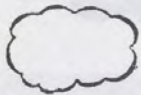
"Nunca se hubiera podido obtener 650 mil suscripciones", señaló Ochoa.

Para este nuevo pleito, Julio tiene un sueldo base de 7.5 millones de dólares, más derechos de transmisión. JC recibirá 4.50 dólares por cada persona que vea la pelea, si pasa de los 650 mil



El abogado Salvador Ochoa trecio para informar que Julio César tiene contrato

LOS QUEHACERES HUMANOS O LA INUTIL BÚSQUEDA DE LA TRASCENDENCIA



El mundo con su tráfigo parece exigirnos, cobramos la "gracia" de pertenecer a algo y en el devenir, nos hemos formado esa fijación.



Nacemos y crecemos a preñando para trascender y para servir, en consecuencia, buscamos la actividad idónea para esos fines (y de pasada obtener un "status"). Pero, ¿se consigue en realidad la meta?, ¿la consiguen todos?, o ¿es la obra y no el hombre lo que debe trascender? Porque de millones de artistas, artesanos, campesinos, religiosos, obreros, etc., que inician un quehacer a caso trasciendan dos y sólo temporalmente, los demás se pierden en la noche de los tiempos o pensemos: ¿Conoce alguien el nombre del descubridor del uso de la rueda, el del martillo, el del café con leche, el del hilo negro, el de la catapulta, el del arado?, ¿verdad que no?. Entonces a que buscar la trascendencia.



Proponíamos trascender y/o servir:

A decir verdad, el concepto de servicio es más sencillo de abordarlo y agotarlo, por que casi nadie sirve para nada.

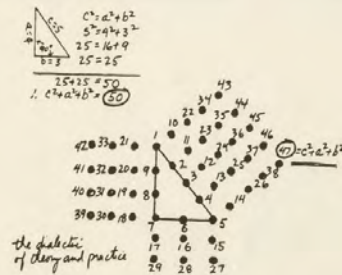


Javier Rodríguez Núñez
Francisco X López

MEDITATION ON THE THEOREM OF PYTHAGORAS:

I was in Bari, Italy in 1972, staying with some friends. They told me that in a town called Metaponte, there was a Pythagorean temple. Pythagoras was a forerunner of Plato, possibly his teacher. He believed that all of reality was based on numbers and their relationships... So I went to visit this site which was a ruined Doric temple. It was a very hot day. There was no one there. It was in the middle of a field. And it was a really Haunting place. I thought I'd like to something there, a little homage to Pythagoras. To his "spirit". I thought that the obvious thing was to do the Theorem of Pythagoras... $c = a + b \dots 5 = 4 + 3$ or $25 = 9 + 16$. So I picked up 50 pebbles and laid them down and had 3 left over... Suddenly it dawned on me what was happening. On the one hand you have theoretical space where points are defined as having no dimensions. And on the other hand you have a real space where the three corner-points overlap. So, of course it only took 47 stones. It was a kind of epiphany for me... Because it was my realization that sculpture exist in the space where the mental and the physical overlap.

Mel Bochner



Study for Theorem of Pythagoras 1972
pen and ink on paper 5½ x 6½

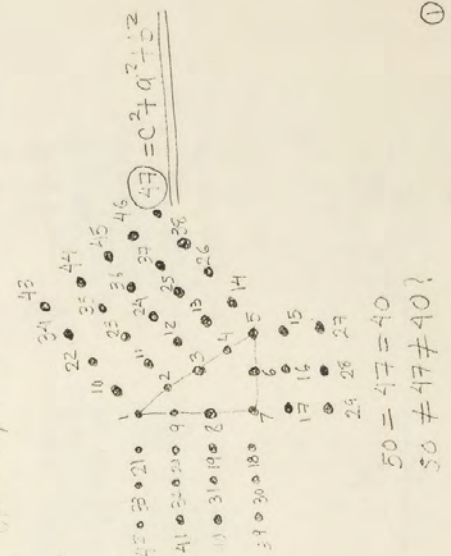
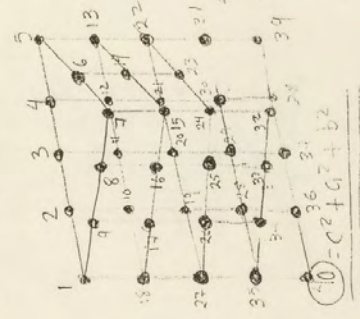
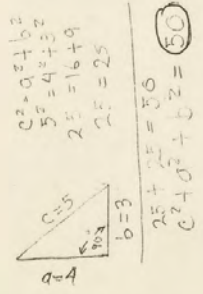
E. piph.a.ny n. the feast (Jan. 6) celebrating the manifestation of Christ's divinity to the Gentiles, represented by the Magi **e.piph.a.ny** pl. **e.piph.a.nies** a similar manifestation of a divine or superhuman person, e.g. of Vishnu. (O.F. epiphane fr. L. fr. Gk. fr. epi, upon + phainein, to show).

in.tu.i.tion n. (philos.) a perception or view// immediate apprehension of truth, or supposed truth, in the absence of conscious rational processes **in.tu.i.tio.nal** adj. (F).

di.a.lec.tic 1. n. the art of examining the truth or validity of a theory or opinion, esp. (SOCRATES, PLATO) by question and answer // formal rhetorical argument or disputation // (his.) logic // (Kantian philos.) criticism concerned with metaphysical when scientific reasoning is applied to objects beyond experience (e.g. the soul, God) // (Hegelian philos.) logical subjective development in thought, from a thesis through an antithesis to a synthesis, or logical objective development in history by a continuous unification of opposites 2. adj. proper to the art of reasoning **di.a.lec.ti.cal** adj. skilled in or relating to logical disputation // dialectal [O.F. dialectique]

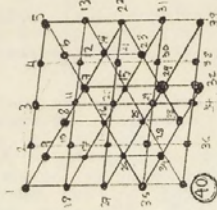
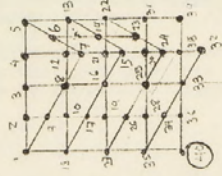
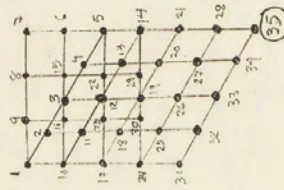
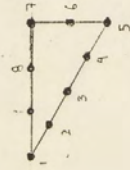
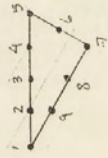
dialectical materialism the Marxist theory, based on Hegelian dialectic, affirming that matter exists independently of thought, and that it develops by successive oppositions or negations.

E.piph.a.ny (epifania) n. the feast (Jan. 6) celebrating the manifestation of Christ's divinity to the Gentiles, represented by the Magi **e.piph.a.ny** or **e.piph.a.nies** a similar manifestation of a divine or superhuman person e.g. of Vishnu [O.F. epiphane fr. L. fr. Gk. fr. epi, upon + phainein, to show]



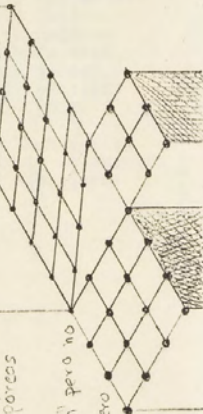
The dialectic of theory and practice

ISOMERICS



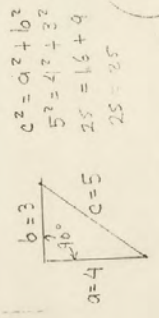
31 ≠ 35 ≠ 40 = 40 ≠ 47 ≠ 50
 ¿40 = 40?

"Las cosas que son incorpóreas
 no están en un lugar"
 "Las cosas incorpóreas "son pero no
 "estar", lo incorpóreo "es pero
 no "esta."
 Boecio *



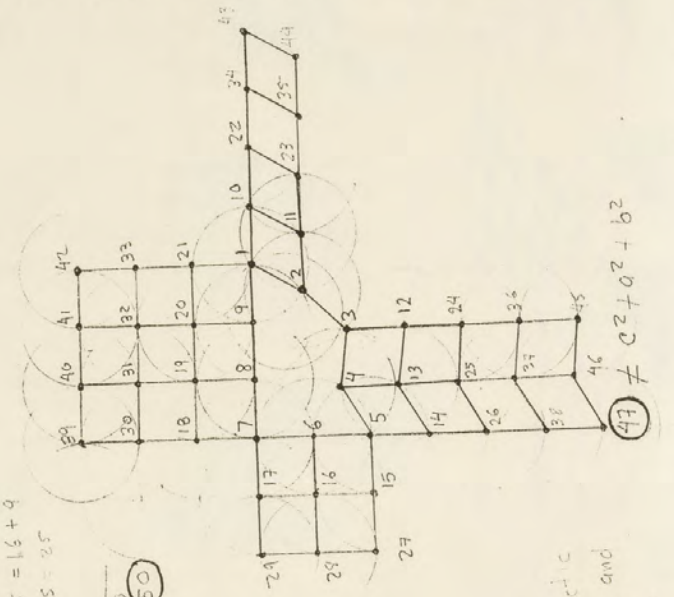
"Si de dos cosas iguales
 quitas dos cosas iguales,
 lo que queda seguirá
 siendo igual!"

* Boecio "De cómo las substancias son bien en cuanto que son,
 pero no son bienes substanciales"
 Tratados Teológicos y la consolación por la Filosofía, Boecio.



$c^2 = a^2 + b^2$
 $5^2 = 4^2 + 3^2$
 $25 = 16 + 9$
 $25 = 25$

$25 + 25 = 50$
 $c^2 + a^2 + b^2 = 50$



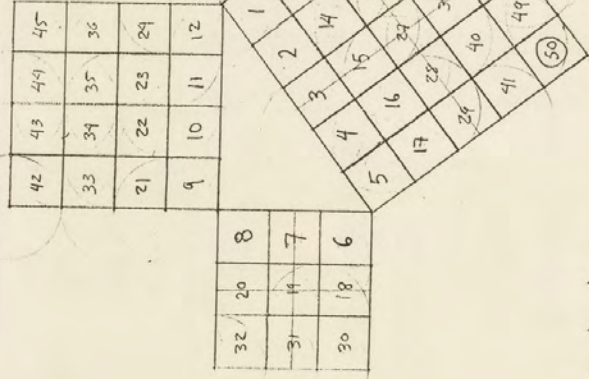
The dialectic
 of theory and
 practice.

$47 \neq a^2 + a^2 + b^2$

fet-ish (fé-ti-s, fí-ti-s) n.
 an object believed by certain
 primitive peoples to embody
 a spirit and exert magical
 powers, e.g. to protect its
 owner, cure diseases etc. ||
 an idea, practice etc. re-
 garded with excessive or
 irrational reverence, she
 makes a fetish of punctual-
 ity **fet-ish-ism** n. the
 worship of fetishes || ex-
 cessive or irrational reve-
 rence for some idea, prac-
 tice etc. || (psychol.) the ear-
 fering of strange social
 relations in objects (e.g.
 shoes or furs) or parts of
 the body, not naturally
 associated with such
 emotion
fet-ish-ist, **fet-ish-**
ish-ist adj. [F. fétiche
 fr. Port. feitiço, charm]

③

"Thus the opposition between Idealism and "naturalism"
 that ruled the philosophy of art until the end of the
 nineteenth century and under multifarious disguises -
 Expressionism and Impressionism, Abstraction and Emphathy-
 retained its place in the twentieth, must in the final
 analysis appear as a "dialectical antinomy". But just from
 this point of view we can understand how this
 opposition could affect arttheoretical thought for
 such a long time and force it again and again
 to search for new, more contradictory solutions. To
 recognize the diversity of these solutions and to understand
 their historical presuppositions is worthwhile for
 history's sake, even though philosophy has come to
 realize that the problem underlying them is by its
 very nature insoluble." E. Panofsky, Idea, A Concept in Art Theory
 p. 126



the dialectic
of theory and
practice.

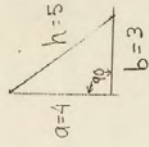
$$50 = c^2 + a^2 + b^2$$

$$h^2 = a^2 + b^2$$

$$5^2 = 4^2 + 3^2$$

$$25 = 16 + 9$$

$$25 = 25$$



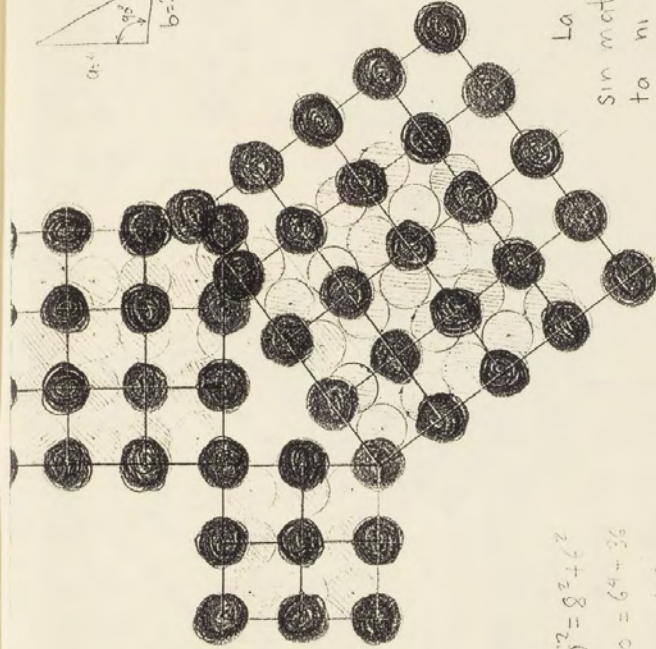
$$25 + 25 = 50$$

$$h^2 + a^2 + b^2 = 50$$

"De cómo las substancias
son bienes en cuanto que
son, pero no son bienes
substanciales"

Boecio.

④



$$10^2 = 8^2 + 6^2$$

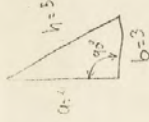
$$100 = 64 + 36$$

$$100 = 100$$

$$h^2 = a^2 + b^2$$

$$5^2 = 4^2 + 3^2$$

$$25 = 16 + 9$$



$$25 = 25$$

$$4^2 \neq 3^2 + 2^2$$

$$16 \neq 9 + 4$$

$$16 \neq 12$$

$$9 \neq 12$$

$$10^2 = 8^2 + 6^2$$

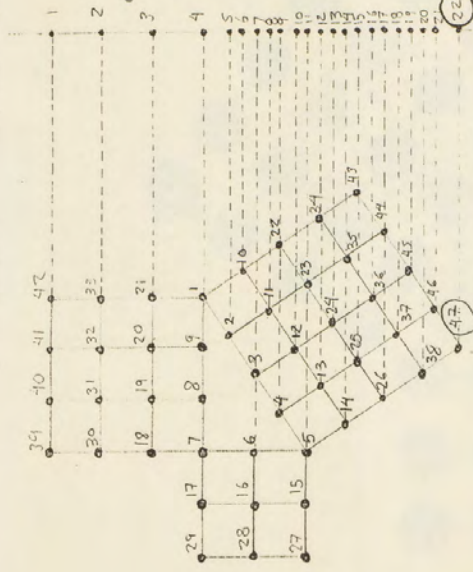
$$100 = 64 + 36$$

$$100 = 100$$

La forma verdadera, la que es
sin materia, no podría estar suje-
ta ni contenida por la materia,
pues no sería forma, sino
imagen.

Boecio, la Trinidad es un Dios,
no tres dioses.

⑤

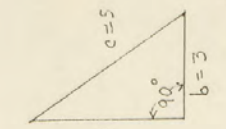


$$c^2 = a^2 + b^2$$

$$5^2 = 4^2 + 3^2$$

$$25 = 16 + 9$$

$$25 = 25$$



$$25 + 25 = 50$$

$$c^2 + a^2 + b^2 = 50$$

" Aquel que verdaderamente es lo que es, no lo es por esto y aquello, sino solo porque es él; y es el más bello y el más odioso, porque en ninguna otra cosa se copia. Lo cual es verdaderamente uno, y en él no hay número ni ninguna otra cosa, excepto lo que es. Tampoco se le puede sujetar, así que es forma y la sujeción de la forma es imposible.

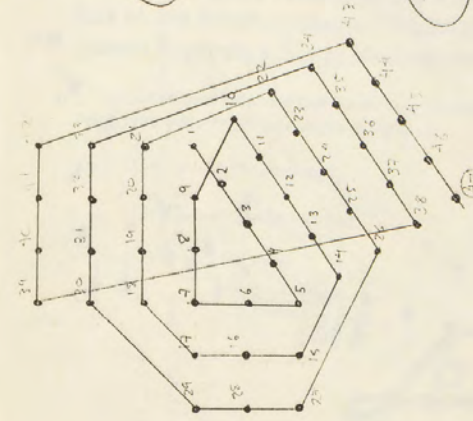
$$\textcircled{22} = h^2 + a^2 + b^2$$

$$\textcircled{47} = h^2 + a^2 + b^2$$

the dialectic of theory and practice.

Study for Theorem of Pythagoras 1972
Pen and ink on paper, 5 1/2 X 6 1/2

Boecio "La Trinidad es un Dios que no reciben los accidentes por lo que son ellas mismas, sino por la materia."



$$h^2 = a^2 + b^2$$

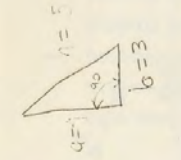
$$5^2 = 4^2 + 3^2$$

$$25 = 16 + 9$$

$$25 = 25$$

$$25 + 25 = 50$$

$$h^2 + a^2 + b^2 = 50$$



The dialectic of theory and practice.

⑦



20-May-98 03:40P

En busca del territorio no conquistado.

Ensayo colectivo sobre la actividad del explorador en los límites del siglo, en la crisis del método científico positivista y en la contradicción de los modelos capitalistas de integración histórica. Exposición que definiría cuadros comparativos sobre el ímpetu de la exploración y la conquista de nuevos horizontes que fundamentara buena parte del avance del Modernismo en los últimos 200 años y de la cultura urbana occidental en el siglo que pronto finalizará. Particularizada por insistentes signos de paradoja que laten en la noción colectiva (en las conciencias y los miedos de los contemporáneos de la guerra fría y en la ampliación de los territorios virtuales que la tecnología digital designa) y por la energía del individualismo que se impone a compromisos comunitarios y a los conceptos estereotipados de progreso.

Lamentando el retraso inevitable del desarrollo del mismo, aprovecho para presentar a los lectores de CASPER tres proyectos de obra dirigidos a este ensayo por sus autores: Luz María Sánchez (desde Guadalajara), Alejandro Carrasco (desde Londres) y Diego Medina (desde Nueva York).

Gracias a todos los que enviaron propuestas. Por favor no se desesperen (con seguridad para antes que acabe el siglo...).

Con un saludo afectuoso,

Guillermo Santamarina.

tin
Larín

A la atención de Guillermo Santamarina

Estimado Guillermo:

Me da mucho gusto haber recibido tu invitación para participar en lo que podría ser ese proyecto de exposición colectiva.

En primer lugar, comentarte que quizás fui informada algo tarde de la llegada del fax, por lo que este comunicado raya en el límite que estipulaste; va una disculpa.

En segundo lugar, comentarte que a partir de esto he pensado en la adaptación tanto de una pieza que venía trabajando, como en una segunda que también me pareció puede cuadrar con esta invitación que planteas -esto en caso de que te interese alguna de las dos, podamos hablar más a fondo al respecto-.

Las dos piezas de las que te hablaré son "objetos terminados" y pueden ser trasladadas y armadas sin problemas (quizás una más fácilmente que la otra pero ninguna es complicada en su montaje ni en su traslado).

Se trata de dos piezas cuyo material básico es el audio (el sonido en ambas, pero la primera producto de todo un proceso de trabajo y manipulación; y la segunda producto de elementos que forman parte de nuestra cotidianidad) y ambas ubicadas -tanto por sus materiales como por su elaboración- en los extremos del trabajo sonoro.

Esperando que estés bien me despido, a tu disposición para cualquier comentario
Luz Maria Sánchez.

La primera es una pieza de audio, producto de la manipulación del sonido a través de la alta tecnología, y reproducida "pobremente" también por aparatos de audio de vigencia actual. Esta pieza es cuadrafónica, y en ella, el sonido es producto del trabajo en estudios profesionales, y donde median todos los avances

tecnológicos de procesamiento de audio con los que se cuenta actualmente. En ésta el sonido que se escucha es, por una parte, producto de la manipulación -situación posible gracias a la tecnología en la materia-, pero es también producto de una reproducción deficiente, ya que en los distintos estadios de la tecnología en audio, el sistema de reproducción del ciudadano X no es ni medianamente cercano a las posibilidades de calidad de audio que ofrecen los estudios profesionales. Una pieza procesada y con sistemas de calidad de excelencia que sin embargo pierde todo este "acabado" en el último estadio, el de la reproducción.

La reproducción es realizada a través de aparatos que no son de ninguna manera compatibles con las altas tecnologías pero que por cuestiones que

están relacionadas con el poder adquisitivo y la cultura misma, siguen vigentes y son a los que tiene acceso la mayoría. (De hecho, en los estudios profesionales de las radiodifusoras, se cuenta con una pequeña bocina y un compresor, para que el productor sepa cómo es que finalmente va a escuchar ese trabajo -artístico o no- que le ha tomado tanto tiempo realizar. Esto implica un reconocimiento implícito de la heterogeneidad del posible escucha de su trabajo. Es una minoría aquellas personas que prestan atención a la dirección en que se emite el sonido y la manera en que las bocinas deberán acomodarse, por ejemplo). Esta pieza de audio ha sido trabajada en estudio, y con una duración aproximada de 3 minutos, digital en todo su proceso -grabación y montaje, no así reproducción-, y especialmente diseñada para 4 canales (información sonora distinta en cada uno de éstos). Sin embargo -y a diferencia de Radio 1 -, este trabajo digital, elaborado a través de procesos de tecnología avanzada en audio, será reproducido por aparatos de baja calidad de reproducción sonora (por la calidad de sus componentes, hablamos de esos mini-reproductores chafas tipo Mickey Mouse). En la reproducción de la pieza, se respetaría la cuadrafonía, a través de una serie de mini-reproductores especialmente adaptados para esta función. Estos 4 mini-reproductores (con su propio sistema de amplificación incluido) son de fácil traslado y montaje.

Requerimiento único: :

1. Alimentación eléctrica.

La segunda es una pieza básicamente sonora. El sonido es producido por una bomba de agua (vieja, 1/4 de caballo), a la que se le adapta un sistema corto de tubería con un tinaco pequeño (construido ex profeso). El sonido de la pieza lo constituye tanto el agua que es bombeada como el motor, por lo que y no media ningún proceso tecnológico de tratamiento de audio. Es por esto que el sonido no es producto de ningún tipo de manipulación, y sin embargo constituye uno de los sonidos característicos de nuestro universo sonoro (¿quién no ha escuchado el sonido de una bomba que empieza a bombear agua hacia el tinaco?). Este sonido (inexistente antes de la descubrimiento de la energía eléctrica) es ya un sonido característico de nuestra cultura y especialmente de nuestra cultura urbana (existen, por supuesto, las motobombas, a base de diesel), y por otra parte, el sonido del agua bombeada nos remite a nuestra situación actual, donde, producto del histórico desperdicio de agua -la cultura del desperdicio, de la despreocupación- situación que ahora nos orilla a esquemas de dotación tipo tandeos en las grandes ciudades (sin hablar de casos como Chapala).

Requerimientos:

1. Alimentación eléctrica (voltajes a 110 y/o 220).
2. Espacio para que se instale el mini- tinaco.

N.Y.C. 28 01 1998

Querido Guillermo:

Me da gusto oír de tí y de este nuevo proyecto. Suena bien. La exploración como principio humano, según Bachelard "El sol llamado a vivir en el exterior, fuera de los albergues del Inconciente a entrar en las aventuras de la vida, a salir de sí" o a encontrar la exploración es avance, introversión o extroversión. El hombre explorándolo todo, tratando de conocer y definir el cosmos, la vida el mundo.

La obra que me gustaría realizar es sobre el proyecto -Voyager- que los gringos lanzaron el 1977 como una señal terrestre a posibles formas de vida extraterrestre.

La misión primera de la nave era proporcionar datos sobre Júpiter, pasando ese punto la nave seguiría una trayectoria indefinida, hasta encontrar "alguien" receptor del mensaje, tal mensaje estaba grabado en un disco de metal, dentro de una caja con las instrucciones para utilizarlo y sus datos de procedencia. Entre las grabaciones hay saludos en 80 idiomas, música, cantos de ballenas, los sonidos de músculos, impulsos eléctricos, torrente sanguíneo de un ser humano haciendo no se qué. El equipo creador consideró representativos de la especie humana, es decir, tales grabaciones podrían hablar y definir al ser humano (paradoja, un explorador que habla pero que es incapaz de hablar de sus descubrimientos).

La pregunta que surgía entonces era si los posibles oyentes sabrían utilizar primero, interpretar una vez captado el mensaje como tal, como un intento de acercamiento, exploración de una de las especies habitantes de la tierra.

Mi obra (tentativamente) sería revisar el disco y el proyecto -Voyager- en general. No sé si hacer una copia pirata del disco y presentar el objeto y la información como datos concretos, que los espectadores vean el avance y cambio de la exploración humana en un proyecto que apenas tiene 20 años. Me fascina la idea de que hayan mandado un objeto al espacio, la paradoja de que el objeto material contenga sonidos, los cuales podrían viajar por el espacio más rápido y más lejos que el objeto que los contiene.

Encontré ideas similares entre el proyecto -Voyager- y -En Busca del Territorio no Conquistado-, sólo que tu exposición y sus mensajes a través de las obras son para los mismos seres humanos, no salen de la tierra. La pregunta también es parecida: ¿Llegará el mensaje, íntegro, sin distorsión? ¿Sabrán Interpretarlo los posibles receptores? Sólo que aquí la respuesta se da en parte por el reto que representa la exposición: el arte como lenguaje universal, al menos terrestre, global entonces. El arte que representa, que habla sobre la vida, la vida humana.

Que estés bien.

DIEGO MEDINA.

Estimado Guillermo :

Dadas las características itinerantes de la exposición y pensando los lugares en los cuales se llegaría a presentar, decidí esta pieza, ya que parte de un trabajo terminado (una fotografía), proceso que empecé en México, la cual esta muy ligada al trabajo que estoy desarrollando actualmente.

La pieza consiste en una fotografía de una computadora tipo Lap-Top abierta sobre una mesa blanca, en el teclado tiene un waffle y en la pantalla esta escrito las palabras PRESIÓN CALOR MANTECA. (me parece habértela enseñado alguna vez). La fotografía se exhibiría de manera convencional, a un costado se colocaría sobre una mesa blanca una computadora (similar o igual) reproduciendo la imagen, colocando un waffle y en la pantalla las palabras PRESIÓN CALOR Y MANTECA pero en el idioma local. Posteriormente se tomaría una fotografía documental de la reproducción tridimensional, no importando el formato y cualidades, sin embargo imitando en lo mas posible a la fotografía original. En la exposición siguiente se colocaría la fotografía original y la documentación de la reproducción previa y a un costado la mesa con la computadora el waffle y el texto en el idioma local. Así en la siguiente se colocarían las tres fotografías y de nuevo su reproducción tridimensional. El proceso se repetiría conforme la itinerancia de la exposición. Resultando una reproducción constante de la misma imagen. La disposición museografica quedaría a criterio y problemática de los lugares donde se vaya presentado.

Desde luego me interesaría de sobre manera que se utilizara la tipografía original de la lengua (kan yi para Japonés).

Alejandro Carrasco.
Londres.

¡¡Santa Anna, cuánta falta nos haces!!!

→→→ Jesús Cruzvillegas

I
Preocupado por la cada vez más compleja relación con los Estados Unidos, y también, pero en menor medida, con la Unión Europea, me pregunto si realmente nuestros hombres de Estado están haciendo lo correcto; desde luego no se dan las condiciones (de ninguna índole) para resistir la deliciosa intervención extranjera en los asuntos nacionales, o para resolver de la mejor manera conflictos diplomáticos, como expulsar extranjeros que en algún momento pongan en peligro la soberanía.

No, nuestros hombres de Estado no hacen lo correcto, ¿pero qué les queda? Ni siquiera pueden hacer el ridículo de manera honrosa. Allá ellos, sin embargo los mexicanos promedio no hacemos nada al respecto, nada realmente efectivo, tampoco podemos, y al final todo se queda en "pues si hay una guerra con Estados Unidos, no la ganamos, pero los mexicanos somos cabrones", o de plano, existe gente cuyo sueño dorado es ser anexada al país vecino.

Del entreguismo al Masiosare sólo hay un paso, pero ambos se quedan chatos. El patriotismo se reduce a iconos instantáneos que se ahogan en una cotidianidad, no cosmopolita, sino satélite (para no decir colonial).

Por eso las páginas de la historia nos revelan el ejemplo de Don Antonio López de Santa Anna, oh sí, él sí hacía el ridículo pero en grande, era patrioterista a más no poder y entregó (bueno, perdió) la mitad del territorio mexicano.

II

Marx en El 18 Brumario de Luis Bonaparte, indica: "Hegel dice en alguna parte que todos los grandes hechos y personajes de la historia universal se producen, como si dijéramos, dos veces. Pero se olvidó de agregar: una vez como tragedia y otra vez como farsa."¹

¹ Marx, El 18 Brumario de Luis Bonaparte, Pekín, 1978, p. 8.

Como por ejemplo, Cuauhtémoc Cárdenas, el hijo del Tata, exgobernador michoacano y ahora Jefe de Gobierno del DF, cuyas fallas han sido exaltadas por los medios masivos hasta la náusea (¿será porque no usa sarape?); o su amigo de la infancia Miguel Alemán Velasco, que ni siquiera se parece a Walt Disney como su padre; o del socio de éste, Emilio Azcárraga Jean, que no se pinta rallitos a la Tongolele.

Ojalá Zedillo fuera parodia de Santa Anna, pero ni siquiera es parodia de Carlos Salinas; su excelencia serenísima se transeaba lo poco que existía de erario y lo jugaba en los palenques apostándole a los gallos, quien por cierto tenía un gallo llamado Panchito que lo quería como a un hijo. Actualmente se transean los pocos recursos del erario para resolverle los problemas a los banqueros.

Agustín Yáñez decía que Santa Anna era el reflejo de su sociedad. Pues nuestra sociedad es reflejo de Santa Anna. Señoras y señores, no hace falta que ondee la bandera norteamericana en el Zócalo, para declararnos invadidos. Si alguien está en contra, que siga el ejemplo de Santa Anna; si alguien está a favor, también.

Si, cada lunes en escuela cantamos el himno nacional mexicano, escrito por Nunó y Bocanegra, quienes fueron convocados por Santa Anna, y al cual le dedicaron la melodía, y exaltan en unos párrafos:

Del guerrero inmortal de Zempoala
Te defiende la espada terrible
Y sostiene tu brazo invencible
Tu sagrado pendón tricolor.

El será del feliz mexicano
En la paz y en la guerra del caudillo
Porque él supo sus armas de brillo
Circundar en los campos de honor.

Pero eso no es todo, además citan textualmente parte de un discurso de Santa Anna:

Mas si osare un extraño enemigo
Profanar con sus plantas tu suelo

Piensa ¡oh patria querida! Que el cielo
Un soldado en cada hijo te dio.

Estas palabras balbucearán Claudio Suárez, Duilio Davino o Pavel Pardo frente a las cámaras de TV en el próximo mundial, así como millones (??) de mexicanos que por televisión, sentirán lo mismo que sintió el guerrero inmortal de Zempoala: ir a una guerra perdida de antemano.

Pero a pesar de eso, lograba lo que ningún político lograría actualmente; sin dinero, sin recursos, y a pesar de derrotas anteriores, conglomeraba ejércitos de la noche a la mañana, lo seguían por extensas distancias, a la derrota. Nadie tan carismático como él.

Santa Anna perdió una pierna en la Guerra de los pasteles. Después de esta guerra, México obtuvo una deuda con Francia, que quizá aún no la pagamos. Por eso viene madame Miterrand a cobrarla.

En fin, el hecho de ser puro corazón bastó para perder Texas, Nuevo México, California, Arizona, parte de Nevada, y hasta la Mesilla (devuelta posteriormente). Santa Anna se quedó dormido en San Jacinto, su captura significó el primer paso del glorioso camino americano de adueñarse del hemisferio completo.

A amigos proamericanos (imposible decirles gringos a los americanos), paciencia, falta poquito para llevar a cabo el canal de Tehuantepec. Luego, no sólo serán de EU las políticas estatales, las series de televisión, el capital financiero, las conciencias, sino también todo el territorio.



. s . p . a . c . e .

. i . n . v . a . d . e . r . s .

Actualmente la investigación en las ciencias sociales incorpora principios de auto-organización, teoría de sistemas complejos, planeación de escenarios, algoritmos genéticos, simulación y síntesis, vida artificial, etc. Los ejercicios que se presentan a continuación emulan, de forma totalmente elemental, algunos de los principios recurrentes en las disciplinas arriba señaladas. La temática central de estos ejercicios es el balance entre Poder Formal y Poder Informal, analizando sus efectos en el terreno de acción específico de los asentamientos irregulares en megalópolis como la Ciudad de México. Por Poder Formal, básicamente me refiero a aquello que obedece a una reglamentación o ley, a un poder regulador superior, lo que está hecho 'by the book'. En el caso del desarrollo urbano esto está representado por los departamentos gubernamentales que planean el desarrollo de la ciudad, encomiendan obras, otorgan permisos, observan el seguimiento de los reglamentos, etc.

El Poder Informal es aquello que la necesidad misma desborda fuera de los marcos legales, y que desarrolla un sistema propio de auto-organización basado en el máximo beneficio que permiten los huecos e ineficiencias propias del sistema. En el caso urbano esto abarca un amplio espectro que va del líder que organiza a los grupos de invasores, al empresario que obtiene un permiso para construir un centro comercial donde en una avenida cuya capacidad de flujo es insuficiente. A diferencia de otros países en los que la corrupción se maneja a niveles muy altos o muy bajos, en México la corrupción es una práctica recurrente a todos los niveles ya que su función PLÁSTICA es a un tiempo como lubricante y pegamento: Aquel que quiera obtener algo siguiendo los procedimientos al pie de la letra perderá energía, ya que existe un factor de desgaste o fricción inducido por la propia maquinaria, que está acostumbrada a que le den su aceite ('mordida', 'entre', etc.). Así mismo en la mayoría de los grandes negocios está implícito un beneficio mutuo 'por debajo de la mesa' en el que la complicidad es el cemento que une a las partes, en términos reales aunque no legales. Volviendo al problema urbano, el desarrollo 'Formal' de una ciudad debería estar regulado desde arriba [top-down] en una sucesión lógica y analítica los siguientes pasos:

- 1] Plan maestro de desarrollo urbano
- 2] Construcción de infraestructura subterránea (agua, drenaje, luz, teléfono, etc.)
- 3] Construcción de vialidades (avenidas, calles, estacionamientos, etc.)
- 4] Construcción de centros de servicio y comerciales.
- 5] Construcción de complejos habitacionales.
- 6] Arribo de la población al nuevo sector de la ciudad

La Ciudad de México muestra de forma ejemplar como hacer este proceso de forma completamente inversa:

- 1] Primero llega la gente
- 2] construyen sus casas con lo que encuentran
- 3] Antes de tener servicios se pavimentan las calles para satisfacer las necesidades de transporte. (de las vialidades improvisadas se crea una traza urbana ineficiente)
- 4] Después hay que romper el pavimento para introducir la infraestructura subterránea.
- 5] Se crean servicios y áreas comerciales sobre vialidades que no cuentan con capacidad de flujo suficiente.
- 6] Las áreas habitacionales crecen por sistema de autoconstrucción.
- 7] Y al final se hace el plan maestro para ver donde quedó cada cosa.

Los asentamientos irregulares son por naturaleza algo que emerge desde abajo [bottom-up] en donde los sistemas de auto-organización prueban tener una eficiencia a corto plazo, pero inevitablemente generan fricción al lidiar con el Poder Formal, que como puede apreciarse en México, tiene muy poco de formal.

El sentido de estos ejercicios es simular algunas de estas problemáticas, proporcionando material para acciones colectivas que diviertan y generen discusión. Probablemente no parezcan obras de arte, por lo mismo vienen acompañadas de un micro-manifiesto: "que no sea arte, que sea otra cosa y además (espero) sea arte".

Existen simuladores computarizados (cuya versión popular es 'Sim-City') que emulan los procesos de desarrollo urbano. Los simuladores aquí presentados son la versión 'unplugged' de procesos que suelen ser sintetizados en un ambiente digital. La razón de no trabajar con computadoras, además de que no me gusta hacer horas-nalga, es ofrecer una interfase alterna a la monogamia mano-mouse. Tentativamente podrían llamarseles 'computadoras ergonómicas, por lo pronto la intención básica es devolverle al pensamiento una parte de la plasticidad espacial perdida en el uso de las prótesis digitales como las que usamos todos los días. De esta forma, además de involucrar de forma activa al cuerpo en proceso de formación de las ideas, se pueden mencionar otras buenas intenciones como:

- A] hacer una maqueta no como representación del diseño, sino como herramienta de diseño. Un diseño mutable, irrepetible.
- B] hacer del diseño un proceso colectivo. Cuando existe un 'autor' del diseño se inhibe la posibilidad de observar el comportamiento propio del sistema (emergent behavior)
- D] Hacer una obra que pueda ser reproducida a bajo costo y planteada de diferentes formas, libre de derechos de autor y que pueda insertarse también en contextos educativos.
- E] cotejar el fenómeno real con el fenómeno simulado. Generar discusión a nivel teórico, lúdico, político, comunitario, etc.

[. p . a . r . a . c . a . i . d . i . s . t . a . s .]

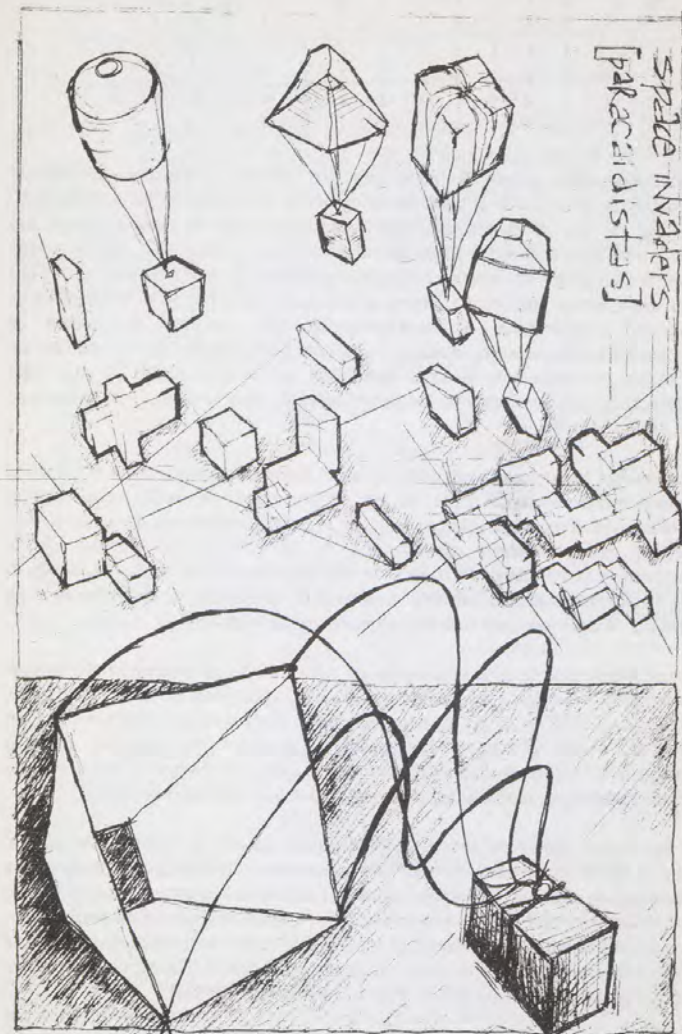
La expansión acelerada de los asentamientos irregulares en la Ciudad de México es producto de invasiones a zonas ejidales, áreas ecológicas, lotes baldíos, etc. Estos invasores, mejor conocidos como 'paracaidistas', deben su nombre a su capacidad para crear de la noche a la mañana un barrio en lo que unas horas antes era un territorio desierto. Este proceso se realiza con rapidez, ya que la permanencia de los paracaidistas en el sitio depende del grado avance y firmeza de sus construcciones. Los días siguientes a su 'caída' los paracaidistas trabajan como escarabajos peloteros recolectando a su alrededor materiales baratos o cualquier otro desperdicio para construir su refugio. Todo empieza con pequeñas habitaciones hechas de cartón asfáltico, lamina o madera, después entra el tabicón y finalmente las losas y las cimentaciones de concreto. El proceso de sedimentación es irregular, por lo que es fácil encontrar grupos de habitaciones conectadas con diferentes grados de firmeza.

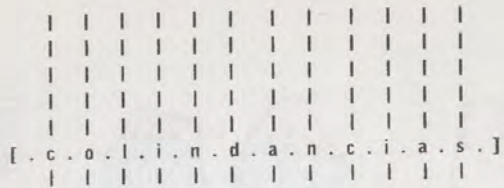
sedimentación progresiva

En este ejercicio se trabajará con piezas o módulos-habitaciones que reproducen a escala 1:20 las medidas más frecuentes de los espacios habitables de las colonias populares. Medidas y proporciones determinadas por limitaciones técnicas propias de la autoconstrucción, tales como 2 x 2 x 2 mts, 2 x 3 x 4 mts, 2 x 2 x 4 mts, etc.

Se convoca a un grupo de participantes en un área abierta con un piso liso y uniforme. El área abierta deberá estar cerca de un edificio de cinco pisos de altura como mínimo. Cada pieza de madera será lanzada desde lo alto del edificio sujeta de un paracaídas de papel o de tela que frene su caída. La instrucción inicial es "construir un barrio" o "construir una ciudad", así, los participantes elegirán libremente como acomodar las piezas. El sistema de auto-organización emergerá de forma espontánea. Las piezas pueden ser dispuestas de diferentes formas: en manzanas, vecindades, como una medina, formando conjuntos habitacionales, etc.

Al ejercicio pueden agregarse ciertas reglas que simulen configuraciones urbanas específicas, por ejemplo, el no poder construir grupos de mas de tres niveles de altura (limitación constructiva), tener que dejar calles (limitación de flujo), o dejar espacios abiertos que funcionen como patios, estacionamientos, jardines, etc. La caída de las piezas es constante y una vez elegida la posición de la pieza, se le retira el paracaídas y del lugar elegido esta no podrá ser removida. La duración del ejercicio puede prolongarse varias horas, y este puede repetirse programando diferentes condiciones.





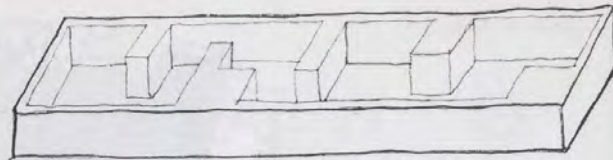
La configuración urbana de 'plato roto' con caminos sinuosos y callejones es inconcebible actualmente si tomamos en cuenta la omnipresencia del automóvil. Es por eso que aún en los asentamientos irregulares emerge de manera natural una traza urbana casi siempre rectilínea, a menos que la topografía determine una distinta. Así surgen los bloques o manzanas, divididos a su vez en lotes en los que vive una o varias familias. Es natural pensar que a cada lote le correspondería un proyecto arquitectónico de casa-habitación. Sin embargo el proceso de autoconstrucción rara vez obedece a una idea preconcebida, por lo que casi sin excepción, el crecimiento de cada casa inicia con la construcción de una o dos habitaciones, que en medida de las posibilidades de cada familia se van conectando con nuevas cuartos.

Propiamente lo que conocemos como proyecto arquitectónico no existe, el diseño es completamente orgánico y se da en el transcurso de varios años, incluso generaciones. Este crecimiento sucede por la adición progresiva de módulos. Los módulos están, también condicionados a las limitaciones técnicas de la autoconstrucción en las que a menudo se recurre al sistema de tequio. La ventaja es una flexibilidad máxima, que solo se aprende a disfrutar si se desarrolla una ojo especial, dejando a un lado la estética arquitectónica 'culto'.

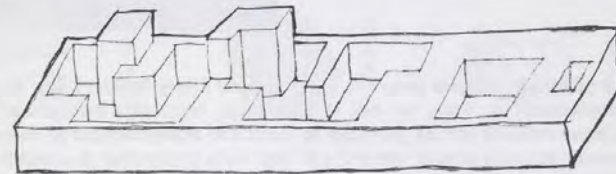
Con el mismo tipo de piezas utilizadas en 'paracaidistas' se ensayarán procesos de crecimiento por adición de habitaciones-módulo, agrupando las piezas en cajones rectangulares que harán las veces de manzanas. Cada manzana estará dividida en lotes, los cuales se obtendrán al dividir la manzana con pequeños muros o 'colindancias' hechas de madera que se insertan unas ranuras hechas en las paredes interiores del cajón, equivalentes en escala 1:20 a una separación de 50 cm.

El tamaño del lote condiciona la flexibilidad para agrupar las habitaciones-módulo. De esta forma un lote muy estrecho hará complicado el proceso para encontrar una configuración eficiente. En cambio uno amplio permitirá acomodar un mayor número de habitaciones, será flexible a la creación de espacios abiertos y dará posibilidades de crecimiento futuro. Sin embargo, el área del lote es directamente proporcional a su costo, por lo que el factor de eficiencia (como en el caso de 'telurica') está más en función de las proporciones que del área o el material disponible).

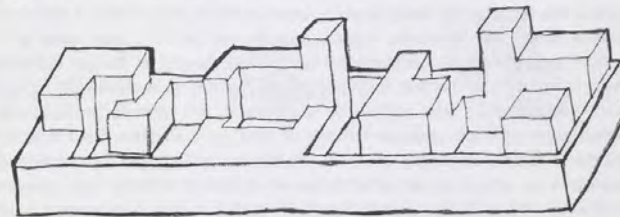
Nuevamente, la intención de crear simuladores ergonómicos, es ejercitar la eficiencia en el diseño dándole al pensamiento una condición espacial y plástica, casi como un juego de mesa, que permita además reproducir la obra a bajo costo e insertar el simulador en el contexto educativo, social y de discusión comunitaria.



Adición, Chipote, Sedimentación » Búsqueda traducción a [B].
 'Designoid' [diseñoide] Richard Dawkins, 'Climbing Mount Improbable', 1996. Trad a Dwelling, Shelter. Factor de eficiencia determinado por la proporción, no por los M². Puede obtenerse por el ángulo? angosto vs ancho \times que factor puede dar la planta? » Asentamientos irregulares gran problema = gran adaptación. [termitas] 10x1



"From Classical Models of morphogenesis to agent based models of pattern formation" [TERMITAS] Artificial Life, vol. 3 No 3 MIT. Press 1998 → "Growing Artificial Societies - Social Science from the Bottom Up" Sociodinámica: habitantes = personajes ensayar simulación de procesos de autoconstrucción. grassroots. SÍNTESIS • CAJONES - PIEZAS definiendo actividades por colores.



Pistache. [empresario familiar - taller] Muriel [vecindad] Azul [taller mecánico] Rosa Chillon [miscelánea] keep bringing the book, este texto es meramente decorativo tutti frutti [kindergarten] verde botella [reparación de bobinas] Negro [vulcanizadora] blanco [fotografía]

[.t.e.t.r.i.s.]*



Realizado en colaboración con los alumnos de arquitectura de la Universidad Iberoamericana.

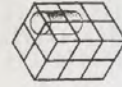
A mediados de la década de los 80's el inventor ruso Alexey Pazhitnov desarrollo el juego computacional de Tetris, del cual se tomaron las reglas para realizar este proyecto colectivo realizado por una generación de alumnos de arquitectura que ha vivido un veloz transito de juegos como el 'mecano' o el 'lego' hasta las pantallas de cristal liquido. En cierta forma el tetris puede interpresarse como la transmigración digital del constructivismo ruso, simultáneamente el ejercicio estuvo conectado con la versión latinoamericana de la vanguardia rusa promovida por el Taller de Joaquin Torres García. La Torre de los Vientos (locación del ejercicio) constituye la mayor obra arquitectónica del Universalismo Constructivo, al que perteneció Gonzalo Fonseca. Un poco en tono irónico, este ejercicio pretendia conectar el eco remoto de una vanguardia revolucionaria con una infancia compartida universalmente por los juegos de video.

El Tetris como tal, consiste en llenar con base en un módulo, las figuras resultantes de combinar un cuadrado cuatro veces: eles, cuadrados (2x2), líneas (4x1), y zetas; hileras que se van desplazando dando lugar a nuevos espacios. Al estudiar la forma en la que la ciudad crece y se acomoda, encontramos lo que podría denominarse el "fenómeno tetris", presente en los asentamientos irregulares, que por un proceso ininterrumpido de autoconstrucción va llenando los espacios intersticiales de la ciudad con bloques, cubos y paralelepípedos. Es este déficit de vivienda es tan grande, tan absurdo, que se necesitarían cientos de miles de millones de pesos para aliviarlo. Por eso imaginamos un escenario futuro, en el que el nuevo urbanicola, orillado por la carencia de espacio realizaría ya, una única actividad dentro de un espacio mínimo. Así, cansado de hacer lo mismo, este individuo se desplaza de un espacio a otro para relevar su monotonía, como una pieza intercambiable de esta maquina de habitar.

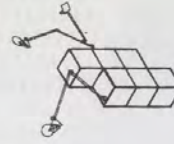
Dentro de esta distopía de espacios mínimos y actividades únicas se desarrolló el proyecto experimental escala 1:1, en el que los alumnos enfrentaron la realización de una obra arquitectónica completa: diseño conceptual, detalles constructivos, comportamiento estructural, materiales, costo, organización de la obra, etc. Utilizando un módulo cúbico de 65 cm y una sección estructural definida de 3.8 cm en madera, habia que resolver todas las actividades posibles, escogidas libremente por cada equipo de tres alumnos.

*

Coordinación del ejercicio: Pedro Reyes [Arte In Situ] y Salvador Arroyo [taller de proyectos III].



boxing box



esplá



65 x 65 x 65 cm



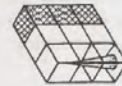
telar



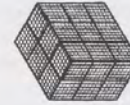
emisor-receptor



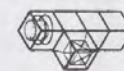
lavandería



cámara de tortura



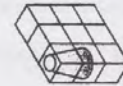
área de juego



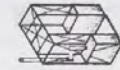
ser/grafo



remadora



taller de alfarería



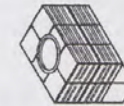
cocineta



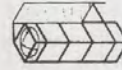
invernadero



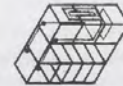
sastrea



erósfera



baño



conciliatorio



taller de pintura

[. t . e . l . u . r . i . c . a .]

simulador de catástrofes

(((((.....))))))
)))))))
 ((((((.....))))))
)))))))
 ((((((.....))))))
)))))))

'telurica' consiste en una mesa vibratoria sobre la cual se crea una figura con un conjunto de piezas [poder formal] que posteriormente son sometidas a una vibración [poder informal] para determinar la vulnerabilidad o resistencia del diseño.

piezas	configuración	poder formal	arquitectura
mesa	vibración	poder informal	sismo

La intensidad de la vibración [factor catástrofe] es uniforme y continua. Las piezas de madera se mantienen unidas gracias a la fricción y el peso acumulados [cohesión]. Siempre se usa la misma cantidad de piezas: 290, equivalentes a un metro cúbico. La figura no puede ser sometida a la vibración hasta que todas las piezas estén sobre la mesa, por lo que la único factor que varía es la configuración arquitectónica decidida por el usuario. El simulador funciona como una computadora ergonómica:

El diseño equivale a alimentar de datos al sistema.

El volumen se desintegra gradualmente o de un golpe dependiendo de la configuración arquitectónica: algunas formas de agrupar las piezas resultan ser más resistentes, seguramente formas gravitatoriamente estables y con sus partes muy juntas. Volúmenes centralizados o monolíticos tendientes a la horizontalidad como:

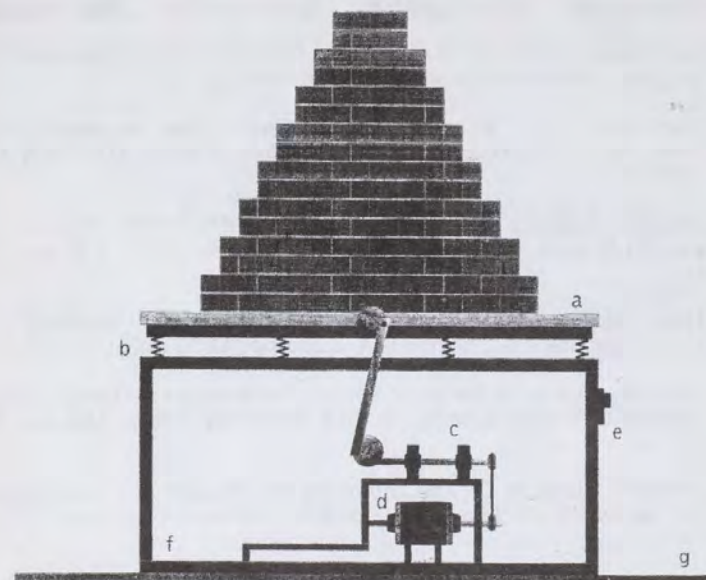
pirámides plataformas conos ziguraths

En el caso opuesto el factor 'catástrofe' se vuelve espectáculo [nadie quiere perderse la escena del derrumbe]. Así se consume el deseo de la desintegración súbita del trabajo previamente realizado, tal y como sucede en el efecto dominó, las fallas valencianas, el espectáculo de la demolición sincronizada de edificios, etc. Estas construcciones serán más frágiles, por lo tanto más porosas y esbeltas.

Ya sea en búsqueda de la firmeza o la fragilidad la construcción existe para ser destruida. El simulador de catástrofes [sin una real utilidad científica], tiene por verdadero objetivo divertir, o por lo menos alcanzar un grado aceptable de convocatoria para que el público ensaye diferentes configuraciones en el sistema.

Nota:

Este ejercicio plantea una aproximación alterna al concepto de escultura social en lo referente a los principios plásticos de dilatación y contracción. Aquí el enfoque TÉRMICO de Beuys es substituido por un enfoque TECTÓNICO, basado en los principios de estática y dinámica, de esta forma la variable:
 Frio(cristalino)-----Calor(amofro)
 es substituida por: Poder Formal(arquitectura)-----Poder Informal(sismo)



Descripción técnica:

La primer parte del simulador consiste en una mesa vibratoria de 2,00 x 2,00 metros y 90 cm. de altura compuesta de las siguientes partes:

- [a] Superficie de triplay de 16mm de 2.00 x 2.00 metros montada sobre un marco de ángulo de hierro de 1.5pulg.
- [b] 8 puntos de apoyo móviles (resortes) sobre los cuales descansa la superficie cuadrada.
- [c] Juego de chumaceras al final de cuyo eje existe un disco excéntrico. El disco cuenta con un muñón en el que gira una flecha conectada con la superficie cuadrada. Este giro produce la vibración de la mesa.
- [d] Motor eléctrico de 0.5 a 1.0 caballos de fuerza con motorreductor. El motor cuenta con una banda conectada al juego de chumaceras.
- [e] En uno de los extremos de la mesa estará un interruptor de pulso para accionar el motor.
- [f] Base de ángulo de hierro de 2.00 pulgadas, con contrapesos (dando por supuesto que no se pueda atornillar al piso).
- [g] Tapete de hule para amortiguar la caída de las piezas de madera.

La segunda parte de la instalación consiste en un grupo de 290 piezas de madera de 12 x 12 x 24 cm. Que en total suman 1 m3. Estas piezas serán resultado de recortar un diez partes un polín (12 x 12 x 24 cm.) laqueadas en color aqua o fuscia.

Bibliografía Bibliografía Bibliografía Bibliografía

- Ferguson, Ashe. *Historia de la Dianética en Hollywood*, Los Angeles, Hubbard Press Inc., 1995, 200 pp
- Barbacoa, Tal. *El papel indispensable de la ineptitud en nuestras instituciones culturales*, 1995, México DF., U.N.A.M. 185 pp.
- Blanco, Eugenio (et. al.) *Fé de erratas del Archivo Mastodonte*, vol. III México DF., Ediciones Mastodonte, 1992, 537 pp. 219 il.
- Ned, Nelson. *Correspondencia 1974-95, 1997*, México DF., Fondo de Cultura Económica, 3200 pp. 1250 il.
- Redding, Anna. *A Study of Sexual Pathologies in Young African Bonobos*, Massachusetts, Harvard University Press, 165 pp. 123 il.
- Blurton, Richard T. *The Influence of Jainism in Contemporary Art*, segunda edición 1975, London, Thames & Hudson, 287 pp. 67 il.
- Styren, Willy. *El plástico reforzado: Una guía completa para trabajadores de la salud y especialistas en terapia familiar*, 1991, México DF., Ediciones Industriales Conglomeradas, 325 pp. 48 il.
- Blanco, Eugenio (et. al.) *Fé de erratas del Archivo Mastodonte*, vol.VII, México DF., Ediciones Mastodonte, 1992, 537 pp. 219 il.
- Ahumada, María de la Concepción. *Guía sexual para católicos*, 1997, seriecolibrí. México DF., Editorial Novaro, 3 pp.
- Sánchez Walrus, Reuben. *Que no le digan ¡el micro-blandito! peligros de la cibernética*, 1995, Libros Selector, 156 pp.
- Gómez Bolaños, Roberto. *Sonetos*, 1973, México DF., Fondo de Cultura Económica, 149 pp.
- Cheese, Invisible. *The Art of Drawing with Pancake Mix*, San Diego, Bakerys Hobby Library, 34pp. 10 il.

Bibliografía que forma parte de las obras interdisciplinarias de Eduardo Abaroa.

[Manda tu colaboración para la ruta de la enemistad] (Ver las bases en el número anterior)

percas

- Portada**SERIGRAFIA DE DAMIAN ORTEGA**
- Calcomanía.....**LUIS FELIPE ORTEGA**
- Cartel**JONATHAN HERNANDEZ**
- Editoriales.....**p.2 y 3**
- Latinoamericanismos y Posturas Indiferenciadas **GUILLERMO SANTAMARINA.....P.4**
- Round de Sombra **ABRAHAM CRUVILLEGAS.....p.8**
- Proyecto en la Torre de los Vientos..... **MAURICIO ROCHA.....p.13**
- Toros y Deportes.....**p.21**
- Los Quehaceres Humanos o la Inútil Búsqueda de la Trascendencia Humana..... **FRANCISO JAVIER RODRIGUEZ NUÑEZ.....P.22**
- Proyecto.....**MARCO ARCE**
- En Busca del Territorio No Conquistado..... **proyecto curatorial de..... GUILLERMO SANTAMARINA.....P.35**
- ¡Santa Anna, Cuánta Falta Nos Haces!..... **JESUS CRUVILLEGAS.....P.40**
- Space Invaders **PEDRO REYES.....P.43**
- Bibliografía..... **EDUARDO ABAROA.....P.54**

Agradecemos a Daniel Ugalde y a Marcela Derbez por su gentil ayuda en materia de serigrafía.