

Carmen Cuenta y Michael Krichman

Antes que nada, queremos agradecer a los organizadores de SITAC la invitación a este simposio para compartir nuestras experiencias en la organización del proyecto inSITE en San Diego y Tijuana. Fotos como éste son de gran importancia, pero aún más para proyectos como el nuestro, que está basado en gran medida en el desarrollo de proyectos de artistas dentro de comunidades que con mucha frecuencia son invisibles en términos de un producto final que pueda ser expuesto. A fin de cuentas, estos procesos son el aspecto más importante de lo que hacemos. Ni Carmen ni yo somos curadores y tampoco somos teóricos, por lo que nos pareció que la mejor manera de presentar nuestra ponencia el día de hoy sería basándonos en ejemplos muy específicos de nuestra experiencia en la organización de inSITE en lo general y más específicamente en algunos proyectos de artistas en lo individual, tal y como se han desarrollado en nuestra región binacional.

Hoy nos referiremos principalmente a la versión más reciente de inSITE, inSITE2000, pero a manera de introducción, les vamos a presentar brevemente los antecedentes de inSITE y su evolución a lo largo de diez años.

El proyecto se lleva a cabo en San Diego, California y en Tijuana, Baja California. Operamos a través de una singular colaboración entre una organización no lucrativa de San Diego y el Instituto Nacional de Bellas Artes en la ciudad de México. Dado que la nuestra es una organización que ha logrado existir bajo dos sistemas de institución cultural muy diferentes, constantemente estamos buscando nuevos mecanismos que fomenten la colaboración binacional dentro del contexto de un proyecto cuyo objetivo es invitar a artistas de avanzada a lo largo de las Américas a realizar obra en y sobre el espacio público en las dos ciudades.

InSITE empezó en 1992 y, al igual que en las versiones que se efectuaron en 1994 y 1997, el proyecto estaba principalmente interesado en patrocinar instalaciones y proyectos *in situ*, tal y como esos términos se entienden tradicionalmente. Aunque los proyectos de inSITE ciertamente tomaron formas y se presentaron en espacios no convencionales, hasta 1997 las obras generalmente podían verse dentro del contexto de visitas guiadas a los espacios en los que estaban situados, en forma parecida a lo que sucede en proyectos como el *Sculpture Project Munster*, en *Places with a Past* de Mary Jane y otros. Quizá el aspecto significativo más consistente del proyecto a lo largo de los años, haya sido el partir de un proceso de residencias artísticas. Nos hemos dado cuenta que hay una correlación innegable entre la cantidad de tiempo y recursos para la investigación que podemos poner a la disposición de los artistas y el impacto público de sus obras. A partir de 1997,

nuestra perspectiva curatorial ha sido trabajar con equipos de curadores que no simplemente seleccionan artistas, sino que se involucran en el concepto general de cada versión de inSITE. Nuestra estrategia ha consistido no sólo en llevar a cabo una evaluación total de cada versión inSITE, sino que además hemos permitido que el proyecto se reinvente de emisión a emisión.

En otoño de 1998 se llevó a cabo la primera reunión del equipo curatorial seleccionado para inSITE2000, conformado por Ivo Mesquita de Brasil y Sally Yard de San Diego, miembros del equipo por segunda ocasión, junto con Osvaldo Sánchez de México Susan Buck-Morss, una teórica de la política de Cornell University en Nueva York. Durante los primeros seis meses de discusión entre los curadores, el perfil del proyecto inSITE que se había visto en nuestras experiencias previas, se transformó radicalmente. Esto marcó una nueva dirección para nuestra organización. Los curadores se propusieron romper con la tradición de inSITE como escaparate para obras temporales y se concentraron en pensar en formas ajenas a la noción tradicional de exposición. En efecto, lo que los curadores tenían en mente era lo que llegamos a conceptualizar como la “instalación de una práctica cultural en la región”. Una vez que nosotros como organizadores aceptamos este concepto, la naturaleza de lo que estábamos haciendo se transformó dramáticamente, pero más que eso, ampliamos el rango de manifestaciones culturales que podíamos promover. Y con esto me refiero a que nos permitió trascender las nociones convencionales de la obra *in situ*, al salir de los foros y formas tradicionales de arte público y plantear formas en las que la práctica artística pudiera conjuntar varios sectores de estas dos comunidades. Al hacer esto, también nos fue posible romper con el parámetro tradicional de las artes visuales y abrirnos a artistas dedicados a la música, el cine, la tecnología, la literatura y muchas otras disciplinas. Con ello no quiero implicar que esto en sí mismo fue una ruptura propuesta por inSITE, sino más bien que se trata de una reflexión sobre la tendencia que existe entre los artistas de trabajar en una gran variedad de disciplinas, medios, etc.

Tanto a los curadores como a nosotros nos interesaba canalizar recursos a obras que desde su concepción desarrollaran procesos en los que el público estuviera involucrado desde el inicio del proyecto. Y, en este sentido, los curadores fueron bastante específicos con los artistas invitados a participar, ya que más que buscar la realización de obras terminadas que pudieran ser exhibidas o mostradas al público en el contexto de un festival de arte o una exposición al aire libre, lo que querían era facilitar procesos. Y aquí me parece que vale la pena citar brevemente parte del texto curatorial de inSITE2000:

En los proyectos artísticos que se repiten globalmente, lo radical se ha convertido en lo predecible. La ciudad se ha convertido en una galería a gran escala, en un escenario sobre el cual exhibir objetos y/o intervenciones artísticas. InSITE2000 pretende romper los límites de este modelo e instalar procesos artísticos *in situ* en el área de San Diego/Tijuana para replantear el concepto de la práctica cultural en los espacios públicos. Al tomar a la ciudad como laboratorio, inSITE2000 cuestionará los conceptos que han orientado las versiones anteriores de

inSITE, así como exposiciones internacionales similares, entre ellos lo que es una obra *in situ*, la interacción con la comunidad, la práctica artística y el espacio público.

En el modelo de laboratorio, lo importante es el proceso, no el objeto. El papel del público cambia de ser espectador a convertirse en un co-investigador. Las instituciones, que dejan de ser simples espacios para exposición, también se convierten en co-laboratorios. Más que simplemente ingresar al espacio urbano, las obras de los artistas lo transforman.

¿Sí las ciudades son laboratorios, sí los artistas son laboratoristas, y sí el público le infunde energía a los nuevos significados culturales, cómo le darán visibilidad estas imaginaciones al paisaje urbano? ¿Cómo será transformado el conocimiento de la ciudad?

En función de estos planteamientos, a principios del verano de 1999, los curadores invitaron aproximadamente a treinta artistas o, en algunos casos, equipos de artistas a San Diego y Tijuana para participar en una residencia grupal. El objetivo de la residencia era promover el diálogo entre los artistas participantes en el proyecto, así como con diversas personas de la región que los curadores consideraban podían ser fuentes interesantes para los artistas. Los curadores también estaban muy interesados en romper el formato tradicional en el que primero se organiza una exposición y después se plantea un componente académico independiente en el que se invita a investigadores, críticos y curadores después del evento a discutir algún tipo de práctica o a comentar específicamente algunas de las obras realizadas. En este caso, los curadores sentían que sería importante iniciar un diálogo desde el principio con personas que consideraban podrían ser importantes para el proyecto más adelante. En función de esto, los artistas fueron convocados a participar en la residencia inicial junto con invitados de una variedad de disciplinas que posteriormente se convirtieron en ejes centrales de “Conversations”, una serie de foros públicos y en la publicación que documenta inSITE2000 que saldrá esta primavera.

Después de la residencia inicial, cada artista tuvo la oportunidad de regresar a la región. El presupuesto de cada proyecto contemplaba cinco viajes diferentes y el promedio de estancia de cada artista en la región fue de aproximadamente 100 días. En el otoño de 1999, cuando empezaron a llegar las propuestas de proyectos a nuestras oficinas, nos dimos cuenta de que en inSITE2000 sería imposible hacer nuestros recorridos tradicionales de las obras *in situ*, ya que para la mayoría de los proyectos el espacio de exhibición era algo secundario o irrelevante. Muchas obras serían eventos, performances o espectáculos visibles sólo en determinados momentos y posteriormente nada más como documentación. Otros existirían sólo como documentación, puesto que la esencia del trabajo consistiría en un proceso profundamente arraigado en colaboraciones con colonias o grupos específicos que no serían expuestas en su totalidad al público en general. Resultaba evidente que, aun cuando las propuestas estaban ancladas a espacios específicos, una excursión rápida no permitiría suficiente tiempo para poder apreciarlas.

Ahora quisiéramos hablar sobre cuatro proyectos, hechos para inSITE2000. No los hemos seleccionado por cuestiones de calidad, sino porque, en nuestra opinión, ejemplifican las distintas estrategias utilizadas por los artistas el enfrentar el difícil reto de crear obras que resonaran en el contexto de la región, el marco curatorial y su propia obra.

Empecemos con un proyecto del artista Krzyszto Wodiczko. Durante mucho tiempo Wodiczko ha estado interesado en los monumentos públicos y sacar a la luz pública la problemática de grupos que comúnmente no son escuchados, o en encontrar canales para que sus demandas sean escuchadas. Durante su primera residencia, a Wodiczko le interesó la industria maquiladora, a la cual en gran medida se debe el tremendo crecimiento de la ciudad de Tijuana, que en día es una de las ciudades en América Latina de crecimiento más rápido. Él se interesó en las maquiladoras y en sus trabajadores, pero particularmente en las mujeres que laboran en la maquila. Su investigación partió de entrevistas con sociólogos del Colegio de la Frontera Norte que lo llevaron a Factor X, un grupo de activistas. Factor X es un grupo que ha trabajado para proteger los derechos de las mujeres que laboran en las maquilas y Wodiczko logró convencer a los organizadores de Factor X que colaborarán con él en el desarrollo de su proyecto. El meollo del proyecto fue una serie de talleres a lo largo del año que Wodiczko realizó con trabajadoras de maquilas integrantes de Factor X. Al final de éstos, doce mujeres aceptaron participar en su proyecto. Los talleres se convirtieron en sesiones de todo el día, algunas documentadas y otras no, en las que las mujeres exploraban las historias que querían contar, no sólo en torno a sus trabajos, sino, en muchos casos, sobre sus antecedentes familiares, sus historias de abuso y sus historias sobre las condiciones de trabajo. Wodiczko también quería identificar un importante monumento público en la ciudad. Al final optó por trabajar con La Bola, como se conoce a la fachada del teatro Imax, situado en un importante eje que va de la ciudad a la frontera. Asimismo, La Bola también se ha convertido en una suerte de símbolo de la “nueva Tijuana”, que se imagina a sí misma como una ciudad moderna destinada a convertirse en un centro económico fundamental del Siglo XXI.

En el pasado, Wodiczko había utilizado las proyecciones públicas, proyecciones de video y de imagen fija en su obra. Para inSITE2000 por primera vez propuso proyecciones de video en vivo. Su idea era desarrollar, junto con sus estudiantes en MIT, la tecnología necesaria para que los rostros de estas mujeres y sus voces se proyectaran en tiempo real sobre la fachada de La Bola y por toda la plaza del Centro Cultural Tijuana. Al final desarrolló un aparato como casco, que verán en el video que ahora les mostraremos, que les permitió a estas mujeres moverse libremente a través de la explanada y contar sus historias mientras su imagen se proyectaba, como verán, en una escala muy pública por toda la ciudad. Por un lado, este proyecto tiene algunos aspectos de espectacularidad tecnológica, pero, para nosotros, insistimos, el meollo de la obra es el proceso que Wodiczko alteró para siempre la imagen de este monumento público que tenían todos los que vieron las proyecciones. También, en cierto sentido, transformó las vidas de las participantes e inició un diálogo permanente en la ciudad. Incluso tiene

resonancia internacional. Su proyecto actualmente se está presentando en forma de video en diversos foros internacionales desde la Bienal de Yokohama o el Museo de Arte Moderno de París, Francia, hasta la galería de Wodiczko en Nueva York.

Un proyecto de índole muy distinta fue el que realizó Gustavo Artigas, artista de la Ciudad de México. Durante la residencia inicial él se interesó en el juego, por así llamarlo, entre ambas ciudades y, para no poner palabras en su boca, en lo terriblemente absurdo de la situación fronteriza que existe entre San Diego y Tijuana: la contienda entre dos países, una situación bastante fantástica, en la que existen dos sistemas culturales, políticos, económicos y sociales completamente diferentes, que, en las buenas y en las malas, están obligados a operar en un espacio común. Y, finalmente, lo que Gustavo proponía era desarrollar un nuevo evento deportivo. Nos pidió que encontráramos dos equipos de baloncesto a nivel bachillerato de Estados Unidos y dos equipos de futbol deportivo. Nos pidió que encontráramos dos equipos de baloncesto a nivel bachillerato de Estados Unidos y dos equipos de futbol de México de la misma edad. A lo largo de año y medio, Gustavo también trabajó, no tanto con los jugadores, sino con sus entrenadores para desarrollar su proyecto llamado Las Reglas del Juego, que consistió en un evento deportivo en el que los dos equipos de baloncesto compitieron uno contra el otro y los dos equipos de futbol jugaron un partido, todos en la misma cancha, al mismo tiempo.

Para mí, lo fantástico del proyecto de Gustavo, aparte de su espléndido sentido de espectacularidad, fue la participación de estos grupos de adolescentes en el proyecto, el trabajo con sus entrenadores, con sus padres, con el animoso público de estudiantes de bachillerato, ninguno de los cuales interesado o incluso consciente en lo absoluto de que estaban participando o presenciando algo que había sido concebido para un evento supuestamente de arte internacional. Y, sin embargo, este proyecto también funcionó como una metáfora muy contundente sobre la frontera, tal y como la vivimos, con todas sus complejidades con todo su peligro, con todo su absurdo, e incluso con sus rasgos cómicos. Y, para mí es interesante, por cómo es percibido, ya que es un proyecto que ha logrado bastante atención por parte de la crítica puesto que fue presentado en forma de video en la Bienal de Venecia. ¿Qué significó para el público en Venecia? ¿Qué diablos podría significar? Y a nosotros nos plantea un problema que fue discutido a fondo durante las residencias de los artistas: ¿Cómo documentas proyectos como éste? ¿Cuál es el mecanismo? Se tiene un catálogo, pero no es posible mostrar por medio de fotografías la experiencia de estar en un partido y menos aún el proceso que lo antecedió, que es el meollo del proyecto. Y, en vista de esto, ¿cómo salen estos proyectos al mundo bajo distintos formatos y se presentan ante públicos que no necesariamente se pretendía alcanzar? Entre los aproximadamente 1500 espectadores que presenciaron el partido de Gustavo Artigas, quizá 200 de ellos pertenecían al público del “mundo del arte”. Este proyecto tuvo resonancia en un grupo diferente de personas a las que tienen el recuerdo y la experiencia de participar en el proyecto.

La última pieza que queremos mostrar es una obra que, entre todas las de inSITE2000, quizá sea en la que hubo menor participación de la comunidad. Es la obra de Iñigo Manglano – Ovalle, artista de Chicago. Lo que le llamó la atención a Iñigo de la región cuando la visitó por

primera vez fue la noción de los “aliens” (término que significa tanto extraterrestre como inmigrante ilegal), y la retórica en torno a las leyes fronterizas: encontrar y detener a los ilegales. También le llamó la atención la plaza de toros en el lado mexicano de la frontera en el Océano Pacífico. Es una plaza de toros que fue construida en los años sesenta y es la tercera en tamaño más grande del mundo, con una capacidad para 25,000 personas. A Iñigo le llamó la atención la forma y el lugar de la estructura y nos pidió que averiguáramos cómo podíamos pedir prestada la plaza para que la pudiera transformar temporalmente en el radio telescopio más grande del mundo para buscar extraterrestres. Finalmente logramos convencer al torero que es propietario de la plaza que nos la prestara por un par de meses, mientras Iñigo trabajaba con productores de velas para hacer el plato, definido por la circunferencia de la base de la plaza de toros. Suspendida de las esquinas en la parte de arriba de la plaza de toros se colocó una antena de metal receptora. Afuera, en la entrada de la plaza antes de ingresar a la arena misma, Iñigo colocó una cabina llena de equipo electrónico. El equipo básicamente tomaba el ruido que captaba la antena, lo manipulaba y lo retransmitía a la plaza. De tal suerte que, cuando uno entraba a la plaza inmediatamente notaba un ruido fuerte, modulante y zumbador.

Lo que realmente le dio vida a la obra de Iñigo fue un evento que ciertamente no pudo haber previsto en el desarrollo de su obra. En un proyecto separado de Jonathan Hernández, éste había estado trabajando con Fussible, un grupo de artistas Nortec. Fussible había mostrado un interés general en los otros proyectos que se estaban desarrollando y se hicieron amigos de Iñigo. El día que Iñigo terminó su trabajo, Fussible estaba presente y preguntaron si podrían echarse un “palomazo” con la obra. A Iñigo le gustó la idea y rápidamente el asunto se transformó en todo un concierto de Nortec que se llevó a cabo la noche siguiente en el toreo. Los músicos Nortec y cientos de sus fanáticos se echaron un palomazo con las transmisiones espaciales y, sobrepasando todas nuestras expectativas, realizaron una transmisión simultánea por internet. Este acto fue lo que realmente convirtió a éste pieza en una obra de arte público de otra índole y, en cierto sentido, la transformó en algo más que la escultura más grande del mundo.

Lo último a lo que queremos referirnos es a nuestra experiencia con el público de inSITE2000. Lo que resultó aparente es que público conformado por los participantes mismos era mucho mayor que cualquier expectativa de cantidad de público que hubiésemos tenido antes. En otras palabras, el público constituido por las personas dentro de las dos comunidades que participaron de una u otra manera en el desarrollo de estos proyectos, ya sea en sus etapas de investigación, desarrollo o ejecución. Lo que también es cierto, es que el interés del “mundo del arte” fue bastante menor al que demostraron por versiones anteriores de inSITE. Y creo que eso es algo sobre lo que tenemos que reflexionar como organización. Entre otros factores, me parece que esto se debe a la expectativa que se ha creado a través del sistema de bienales, ferias de arte e incluso exposiciones de museo, de que se puede llegar, ver, entenderse e irse. Y eso simplemente no era el caso aquí. Ahora bien, quizá no funcionó por la manera en la que tratamos de definirlo. Quizá no funcionó por los proyectos mismos, aunque lo dudo.

Creo que esto tuvo más que ver con el hecho de que no se estaba satisfaciendo una necesidad del “mundo del arte”. Y, de la misma manera, parece que estos proyectos resultaron mucho más significativos dentro de las comunidades. Pero no logramos ahuyentar una sensación de incomodidad. Era incómodo “ver inSITE2000”. Era incómodo porque no se estaba familiarizado con el contexto. Uno estaba en un gimnasio de un bachillerato en Tijuana, o en el auditorio municipal de Tijuana, observando un encuentro de lucha libre, o se estaba en una plaza de toros abandonada, o parado fuera helándose viendo la difícil narrativa de Wodiczko. Traducir esas experiencias a un formato tradicional es algo sobre lo que creo que tenemos que reflexionar. Quizá es una falla, pero quizá sea uno de los verdaderos éxitos de inSITE.

RAZÓN

SOCIAL

Magali Arriola

En 1967, Marcel Broodthaers, tras decidir dejar la poesía por el arte, se preguntaba “si no podría vender algo y tener éxito en la vida (...) finalmente atravesó por mi mente la idea de inventar algo insincero y me puse inmediatamente a la obra”. Un año más tarde, crearía su Musée d’Art Moderne Département des Aigles, en sus palabras “ficción, mentira y refugio”; éste le permitiría lanzar una serie de cuestionamientos en torno a la institución artística que Birgit Pelzer, en un ensayo titulado “Los indicios del intercambio”, ha resumido de la siguiente manera: “Las actividades del museo abordarán la toma de la palabra (desde donde habla el hablante), la dirección (a quien se dirige), la producción utilizada como medio (la ficción) y su alcance (las condiciones de verdad).”

Para llevar a cabo una evaluación y diagnóstico de la funcionalidad de las instituciones artísticas y de las contradicciones que sus distintas transformaciones han generado, habría que detenerse a analizar la institución arte como tal, es decir, cada uno de los elementos que conforman el complejo circuito artístico: esto es: vínculo del artista con la obra, sus formas de presentación, sus modos de circulación y por último su recepción por parte del espectador.