

Programa Bancomer-MACG. Arte Actual
Segunda generación (2010-2012)

Fundación BBVA Bancomer
Museo de Arte Carrillo Gil

Arte actual
Programa
Bancomer
MACG



Programa Bancomer/MACG Arte Actual 2ª Edición (2010-2012)

El programa Bancomer/MACG Arte Actual es un apoyo integral centrado en la educación continua, la investigación y la producción en torno al desarrollo de proyectos de artistas noveles.

El Programa tiene como objetivos: abrir campos de reflexión y crítica dentro de las prácticas artísticas y fomentar la profesionalización de las jóvenes generaciones. Busca, además, promover procesos de negociación, diálogo e intercambio entre los artistas y los diversos agentes sociales; poniendo especial interés en la manera en que dichos procesos se materializan en obras artísticas capaces, a su vez, de desencadenar nuevas formas de interacción con el público.

La Segunda Edición (2010-2012) está dirigida a proyectos basados en la **transdisciplina**, es decir, aquellos en que los artistas desarrollen una investigación que involucre y recurra a interlocutores de diversas áreas más allá de las artes visuales, tocando e incluso cruzando fronteras con otras disciplinas como la música, literatura, cine; las ciencias naturales como física, biología; las ciencias sociales como etnografía, antropología, sociología e historia y otras áreas como ingeniería y psicoanálisis, por mencionar sólo algunas.

Los artistas que forman parte de esta segunda generación y que actualmente son apoyados por el programa Arte Actual son:

Begoña Morales
Diana María González
Fritzia Irizar
Gilberto Esparza
Idaid Rodríguez
Isaac Torres
Jaime Ruiz Otis
José Jiménez Ortiz
Naomi Rincón-Gallardo
Óscar Cueto

BEGOÑA MORALES (Lima, 1977) explora la arquitectura (como una entidad fija, arraigada a un territorio), la escultura (como cuerpo en el espacio temporalmente arraigado a un sitio, pero también potencialmente móvil y cambiante) y los lindes entre ambas.

Esta artista entiende la arquitectura como un contenedor que se ve desbordado por los acontecimientos y experiencias de sus habitantes. Una parte importante de su investigación se ha enfocado a la arquitectura de las casas modulares, como espacio habitacional, lugar y equivalente arquitectónico del sujeto-individuo.

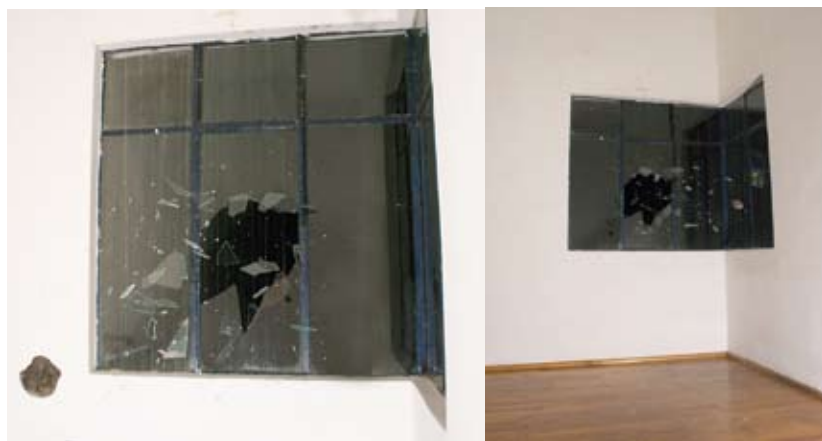
Para Morales la casa es un lugar que se “esculpe” progresivamente; los deseos, temores y condiciones materiales determinan sus formas específicas. La casa-vivienda es configuradora y configuración de la subjetividad. El tropo hace de la casa (modelo escultórico a escala) arquitectura, escenario y habitante por igual, cuyo afecto o estado emocional es trasladado a un fenómeno espacial, donde la solidez del receptáculo arquitectónico es vulnerada. La relación entre límites y elementos interiores se ve rebasada.

Proyecto: (SIN TÍTULO)

Diseñar, edificar y materializar un espacio estructurado que aloje al individuo moderno de clase media, y favorezca la realización de sus prácticas cotidianas en relación con la ciudad donde habita, es un proyecto que ha sido reemplazado por otro, que consiste en ofrecer la ilusión de propiedad y espacio privados a voluminosos grupos demográficos. El Estado no dota —ni supervisa la dotación— del supuesto derecho a la vivienda, y en cambio un conjunto de desarrolladoras explotan las aspiraciones de movilidad social para comercializar viviendas de mala calidad situadas en terrenos sin urbanizar, que carecen de servicios y que implican horas de traslado hacia los centros laborales. Además la clase media, por lo menos en México, es cada vez menor, lo mismo que los empleados asalariados.

Capitalizar por un lado la necesidad de una vivienda, pero especialmente el deseo de casa y estatus social —no olvidemos que gran parte de estas viviendas se venden como proyectos antes de construirse— es el cometido de las campañas publicitarias hechas para estas desarrolladoras, que a partir frases yuxtapuestas o superimpuestas a montajes de imágenes, maquetas y otras virtualidades, implantan imaginarios específicos.

Begoña Morales busca el tipo de subjetividad a las que estas representaciones y enunciaciones intentan aproximarse y, desde este punto de partida, explora posibles traducciones formales y materiales, confrontadas con las imágenes mentales detonadas por el efecto publicitario y con las dimensiones modulares fácticas de estas viviendas contemporáneas.



Pendiente horizontal, 2008
Impresión cromógena
20.3 x 25.4cm

Punto de fuga, 2010
Vidrio, cinta adhesiva, hilo de nylon
130 x 300 x 70cm

Fragmento y azotea, 2009
Tabla-roca, vidrio, herrería, aluminio,
concreto
300 x 450 x 120cm

DIANA MARÍA GONZÁLEZ COLMENERO (México, 1975) lleva a cabo proyectos archivísticos a partir de la apropiación de material visual e información

pre-existente –como fotogramas de filmes, imágenes, clips de video, textos, citas, etc.— que fragmenta, clasifica y re-organiza en el espacio expositivo en forma de instalaciones, o en otro tipo de espacios en el formato de recorridos o conferencias diseñados bajo una agenda específica.

Su práctica proviene de un cuestionamiento sobre el potencial que el cine ha conquistado en la configuración de la percepción y el entendimiento de lo real, así como el dominio de las imágenes en la construcción de experiencias, miradas, zonas oscurecidas, jerarquías y sistemas de valores y, en ese sentido, de formas de subjetividad. La labor de esta artista se ramifica: entre ser una espectadora ávida de imágenes y referencias –que encuentra coincidencias y motivos recurrentes en materiales de muy variadas procedencias y momentos históricos— que recopila acumula y sistematiza; una traductora entre distintos medios y formas de producción de imágenes; y un agente que a partir de la repetición, encuadra y enfatiza un cierto modo de ver subjetivo, que deriva en un modo de valoración social, por ejemplo en relación con lo fantástico, el futuro, el temor, etc.

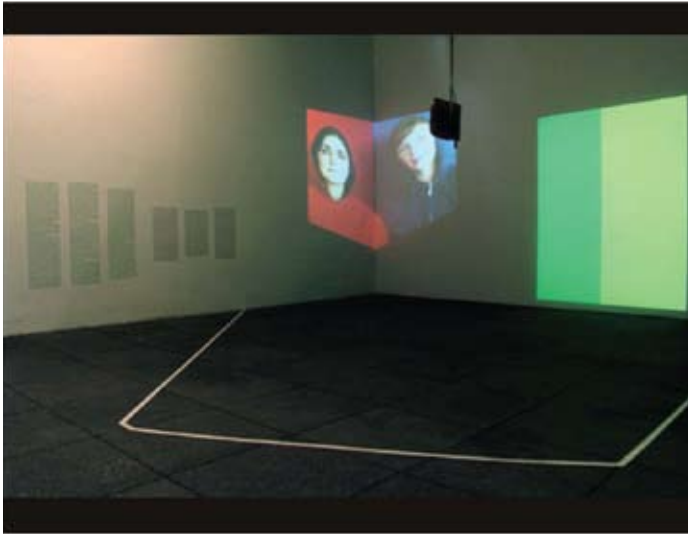
En varias de sus obras, Diana González oblitera la narrativa cinematográfica y deconstruye (a partir de la extracción de cuadros o fragmentos de cinta) distintos gestos corporales, ademanes, posiciones y expresiones de los personajes, dejando entrever cómo estas representaciones han repercutido en las relaciones entre sujetos, en su experiencia y en sus prácticas cotidianas.

Proyecto: SINFONÍA DE OPUESTOS

A partir de veintisiete cintas mexicanas realizadas entre 1919 y 2005,¹ cuya trama se desarrolla en la Ciudad de México e inclusive involucra la relación de los personajes con ella, esta artista desarrollará una crónica de la ciudad a partir de la representación cinematográfica. De estas cintas extraerá secuencias protagonizadas por la imagen de la ciudad (eliminando el eje de la historia) y estas mismas secuencias, planos, perspectivas y atmósferas serán reconstruidos en video, regresando a los lugares donde fueron originalmente filmadas, retratando las condiciones presentes de dichas locaciones.

Con este material, Diana María realizará un video-ensayo en el que analizará la transformación de la urbe, las modificaciones en el paisaje y el transporte, la industrialización y desindustrialización, los usos, tránsitos, gregarismos y tipos de grupos humanos en el espacio público, entre otros aspectos. El audio directo de las filmaciones reconstruidas se mezclará con una voz en *off* que narre los encuentros, re-encuentros y desencuentros suscitados en el proceso de re-creación de las imágenes.

¹ Algunos ejemplos de películas fuente a partir de las que se llevará a cabo el video-ensayo son: *Los olvidados* (1950) de Luis Buñuel, *Rojo amanecer* (1989) de Jorge Fons, *Amores perros* (2000) de Alejandro González Iñárritu.



Actos de Voluntad, 2007
Exposición *La puta de nuestras conciencias*
(en colaboración con Maj Britt Jensen)
Vista de la instalación en la Sala de Arte Público Siqueiros

Viddy Well!, 2008
Archivo de fotogramas de películas de ciencia ficción
Dimensiones variables (400 x 300cm aproximadamente)

Film noir, 2008
Piezografía sobre papel de algodón
150 x 60cm cada tira

FRITZIA IRÍZAR (Culiacán, 1977) genera situaciones en las que pone de manifiesto cómo la especulación derivada de un acontecimiento posible, azaroso o arbitrario se convierte en valor agregado.

Una de sus estrategias consiste en aplicar rigurosos procedimientos científicos de muestreo así como técnicas criptográficas —llevados a cabo por expertos en su disciplina— con la incierta expectativa de que la eficacia del dispositivo de análisis revele características y patrones físicos ligados a fenómenos asumidos inicialmente como intangibles pero significativos.

También aprovecha la dualidad de ciertos materiales-signo de riqueza —por ejemplo el oro o los diamantes, altamente connotados pero a la vez mínimos en tanto presencias físicas— para configurar procesos donde el género escultórico, su relación con el tiempo y el cuerpo, y la transformación real del material son activados mediante gestos simples pero contundentes.

Fritzia busca deshebrar los mecanismos bajo los que el valor se instaura, se codifica, se vuelve implícito y, así, incuestionable, al revertir el proceso —escrutando la posibilidad de cifrar un mensaje sin que haya voluntad de significado de por medio, sino la evidencia “pura” del deseo.

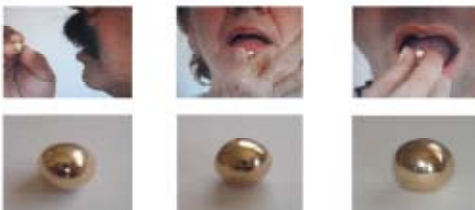
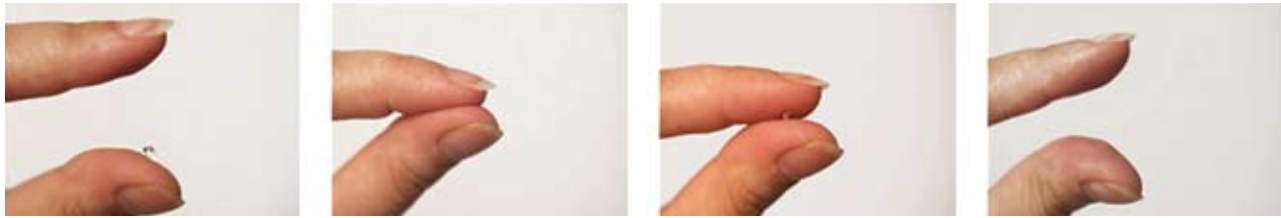
Proyecto: FE DE AZAR

El proyecto consiste en conformar un banco de amuletos e información en torno a ellos, que en un segundo momento serán puestos en circulación nuevamente.

Mediante una serie de anuncios distribuidos en Culiacán (Sinaloa), la artista ofrecerá comprar talismanes a un costo que será acordado por ambas partes, previo envío electrónico de una imagen y relato de sus facultades. Lo que se propone es recabar un conjunto de anécdotas, pero especialmente un glosario de nociones en torno al temor, la suerte y la fortuna. Por otro lado busca registrar los procesos de negociación con los propietarios de los objetos, a través de los cuales el valor del objeto queda tasado en términos monetarios.

Los objetos que sean adquiridos, serán sometidos a un análisis desde sus características tangibles y los relatos a ellos asociados serán la fuente para un diagnóstico a cargo de un psicoanalista.

Toda esta información asociada a los objetos-amuleto conformará una suerte de catálogo de potenciales preventivos del daño y procuradores del bienestar, alternos a los sistemas organizados de fe, como son las religiones.



Sin título (4.81mm x 2.9mm, 43ct, VS2, G), 2008

Impresión digital a color

Serie de 4 fotografías de 105 x 157cm cada una

Sin título (ilusión y decepción), 2008-2009

Impresión digital en blanco y negro, audifonos, audio
Dimensiones variables (200 x 400cm aproximadamente)

Sin título (S, I, N), 2007

Vista de la instalación y stills de video
Dimensiones variables (300 x 200 x 200cm aproximadamente)

GILBERTO ESPARZA (Aguascalientes, 1975) lleva a cabo proyectos donde analiza las relaciones y desbalances provocados por el desarrollo tecnológico y urbano en las sociedades modernas. Los síntomas de la transformación urbana, reflejados en los hábitos sociales y en los usos —y desusos— del entorno, son la materia prima desde la que este artista configura sus piezas.

Sus proyectos involucran colaboraciones (no sólo en términos prácticos sino también conceptuales) con diseñadores, arquitectos, ingenieros electrónicos, programadores, activistas e investigadores, que trabajan sobre iniciativas alternas a las de los grandes poderes e intereses económicos, para la recuperación, generación y aprovechamiento de la energía. Así su trabajo es también una reflexión sobre los flujos energéticos, pero también económicos y los principios que activan, mueven y ponen en funcionamiento a la urbe.

Esparza extrae componentes electrónicos y mecánicos de dispositivos desechados, y los emplea para ensamblar pequeños robots que se activan ante distintos fenómenos físicos ocurriendo en su entorno. Ejemplo de este trabajo es su serie *Parásitos Urbanos* donde una especie de araña electrónica empuja sutilmente escombros o un robot sostenido del cableado eléctrico que aprovecha la corriente de esos mismos cables para alimentarse y desplazarse.

Proyecto: PLANTAS NÓMADAS

Esparza ha desarrollado en colaboración con biólogos e ingenieros, un prototipo de organismo múltiple que se alimenta de aguas residuales del Río Santiago (localizado en El Salto, Jalisco en el poniente de México), a su vez alimenta a una especie vegetal y desprende oxígeno. Este río es el destino final de los canales de desagüe de desechos industriales altamente tóxicos emitidos por empresas privadas y refinerías del centro del país. “La Planta Nómada es un organismo vivo constituido por un sistema robótico, una especie vegetal orgánica, un conjunto de celdas microbianas y fotovoltáicas”.²

En esta siguiente fase del proyecto, el artista se propone desarrollar un modelo específico del robot programado con un sistema de inteligencia artificial que le permita registrar y repetir rutas para buscar su alimento. Esta *Planta Nómada* se insertará en la cuenca del Río Lerma, el más grande río del interior de la República Mexicana, además de una importante fuente de agua y energía eléctrica. Históricamente este río ha sido determinante en actividades agrícolas y pesqueras, pero actualmente recoge importantes cantidades de desechos industriales a su paso, lo cual ha derivado en un profundo deterioro del hábitat de numerosas especies de peces, así como una severa transformación de las actividades de los pobladores de las regiones que atraviesa.

La generación de un pequeño organismo simbiótico múltiple que trata las aguas en micro-escala, señala un vacío político frente a los macro-programas de industrialización desarrollados en esta región.

² Texto de Gilberto Esparza de presentación del proyecto.



Luminarias (De la serie *Cáncer de urbe*), 2006
Instalación de 11 luminarias (intervención)

ppndr-s (Del proyecto *Parásitos urbanos*), 2007
Motores de juguetes, alambre galvanizado y
basura tecnológica
Dimensiones variables

dblt (Del proyecto *Parásitos urbanos*), 2007
Motor y piezas recicladas, servomotor, acrílico,
aluminio, microprocesadores, sensores
45 x 30 x 10cm

DAID RODRÍGUEZ (Ciudad de México, 1975) toma como punto de partida los recuerdos y las narraciones orales de distintas personas que forman parte de una comunidad para, a través del dibujo, llevar a cabo reconstrucciones de espacios, lugares y atmósferas que han desaparecido y que subsisten como fantasmagorías de una época en particular.

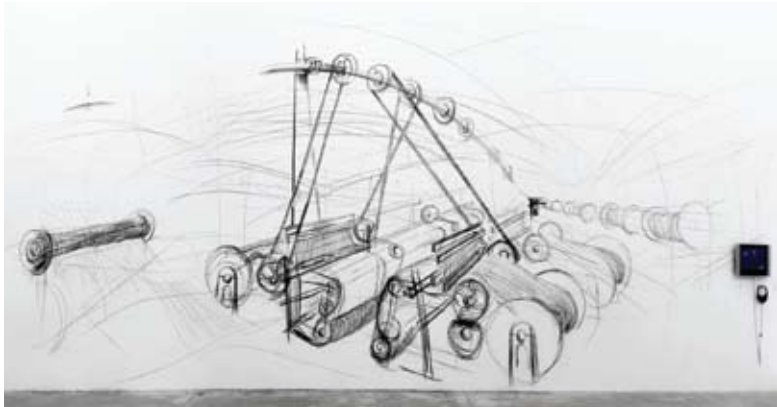
El proyecto *La Fama Perdida* se desarrolla en torno al barrio de La Fama Montañesa al sur de la ciudad de México, donde Rodríguez nació y creció. Esta colonia se formó a raíz del establecimiento de la fábrica de textiles del mismo nombre a principios del siglo XIX. Alrededor de ésta se asentaron los obreros y trabajadores de la fábrica y, progresivamente, sus descendientes aún cuando la industria cesó la producción, cerrando finalmente en 1998. Los colonos de esta localidad se asumen como una comunidad con una historia compartida, aunque en torno a una ausencia que se mantiene como un inmueble inaccesible y nunca visto por sus más jóvenes pobladores, pero que continúa propiciando innumerables relatos.

La producción de Daid Rodríguez constituye una suerte de documento ulterior en proceso, que va configurándose a partir de la recopilación de fragmentos narrativos que convierte en imágenes que se refutan, corrigen y rearticulan. Una parte fundamental de este proceso reconstructivo consiste en propiciar que los “actantes” —como el propio artista denomina a los sujetos participantes, que son colaboradores y público al mismo tiempo— hurguen en todas las fuentes que propician que un recuerdo quede fijado (o sea recreado) y así configuran la memoria: sonidos, temperaturas, tránsitos, experiencia del tiempo a partir de ciertas rutinas, códigos, etc.

Proyecto: LA ÚLTIMA JORNADA

Para este proyecto Daid Rodríguez se propone reconstruir el día en que cerró el Manicomio General “La Castañeda” en la Ciudad de México. Este hospital psiquiátrico se estableció en 1910 bajo la iniciativa de Porfirio Díaz, como parte de su proyecto conmemorativo del centenario de la Independencia de México, dentro de su plan de modernización y fue la institución más importante en su tipo durante todo el siglo XX. En 1968, el gobierno de Manuel Díaz Ordaz decidió cerrarlo y enviar a los pacientes psiquiátricos a distintos albergues no especializados ubicados fuera de la ciudad, como parte de su programa de “limpieza”, ya que ésta sería sede de los Juegos Olímpicos.

A partir de un proceso de entrevistas a dos ex-internos de La Castañeda en paralelo con una investigación sobre la institución, este artista fungirá como un *médium* con el propósito de documentar el trance, desmantelamiento y desalojo de este sitio y la experiencia de re-descubrimiento de la transformada ciudad, por parte de los pacientes.



Estiradores, 2007
Técnica mixta sobre papel
208 x 57cm

Salón de telares, 2009
Carboncillo sobre muro
Vista de la instalación en el Museo
Universitario Arte Contemporáneo
Fotografía: Brenda Ortiz

Diccionario, 2008
Video
15'

El trabajo de **ISAAC TORRES** (Ciudad de México, 1982) tiene como núcleo los procesos de urbanización de la ciudad de México, posteriores a la Revolución de 1910 y en especial desde la segunda mitad del siglo XX. Este artista toma la ciudad como modelo desde el cuál observar la caída de un proyecto modernizador nacional que vivió su mayor auge entre los años treinta y cincuenta; durante este periodo de institucionalización del Estado y desarrollo de infraestructura, la estética urbana y el impulso a la arquitectura dejaban ver una Nación boyante. Pero hacia la mitad del siglo la centralización del proyecto condujo al progresivo desmantelamiento de la producción agrícola y desencadenó un fenómeno incontenible de migración hacia el centro que devino en un desordenado y, eufemísticamente llamado, “orgánico” crecimiento de la ciudad.

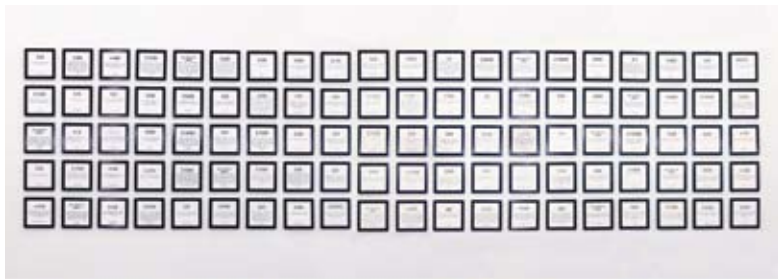
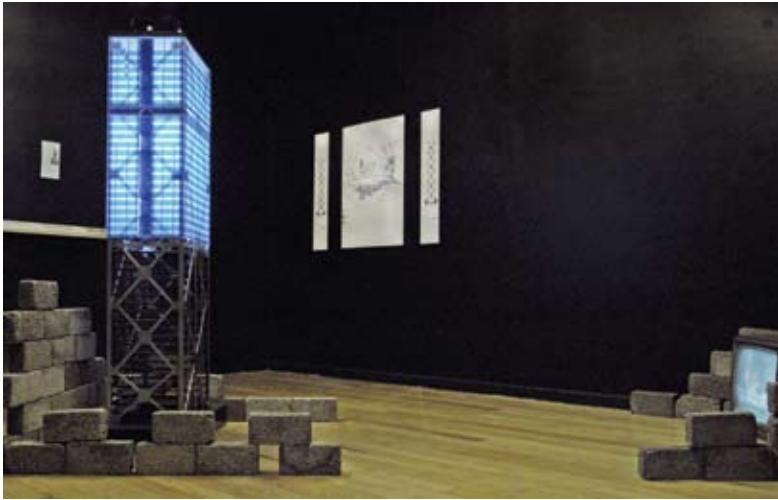
Torres construye alegorías a partir de signos asociados con las economías operando en este contexto y en relación con la economía global y sus secuelas. La improvisación de medidas que suplantán el papel de las políticas públicas, es también un fenómeno que este artista observa y sintetiza en sus instalaciones, por ejemplo al seguir la saga de acontecimientos y prácticas posteriores a catástrofes como la explosión de gaseoductos en 1984 o el sismo de 1985.

Un elemento más que Torres integra en su producción es la iconografía derivada de los procesos de modernización, urbanización y crecimiento de la ciudad, que las generaciones asimilan en forma de imaginario heredado que se asienta y propaga en la identidad de sus habitantes.

Proyecto: PLUSVALÍAS DEL SUELO

Este es un proyecto documental y cartográfico que parte de la premisa de que la Ciudad de México es un conjunto de parches que han adoptado una forma de manera aleatoria y contingente. Los conflictos por la vivienda han caracterizado a esta ciudad; agrupaciones cohesionadas de habitantes comparten una cierta historia e identidad específica, vinculada directamente con procesos de adjudicación de espacios donde vivir y de complicadas —a veces violentas— “negociaciones con las autoridades”.

Este artista llevará a cabo como estudios de caso, a partir de recopilación de anécdotas, el registro de las historias de adquisición y ocupación detrás de algunas construcciones específicas y de sus residentes, en puntos específicos de la ciudad, con el propósito de abarcar toda la mancha urbana. En un momento posterior llevará a cabo un mapeo y diagramación de los procesos que han conducido a la formación de los distintos asentamientos, así como sus transformaciones y particularmente su densificación, además del impacto y cambios que todo esto ha provocado en los residentes en tanto sujetos.



1984/Derroche y explosión, 2008-2009
Maqueta, caja de luz, video, monitor, ladrillos,
documentos, serigrafías
Vista de la instalación

100 actos, 2006
Serie de 100 serigrafías
17 x 17cm cada una

Democracia, 2006
Serigrafía sobre camisetas
Registro de acción

JAIME RUIZ OTIS (Mexicali, Baja California, 1976) investiga la noción vigente de paisaje, como aquél lugar o espacio donde el ser humano, sujeto o individuo se sitúa, se desenvuelve y se reconoce a sí mismo. Su trabajo está directamente vinculado con la industrialización en México a partir de la firma del Tratado de Libre Comercio de Norteamérica. Este acontecimiento político significó una drástica transformación de las ciudades del norte, de sus pobladores y de sus actividades.

Las industrias asentadas en esta región, por ejemplo Tijuana (ciudad donde trabaja este artista) se dedican principalmente a la producción de equipo electrónico, un campo donde la innovación es un valor preponderante que opera sobre la base del desafío a la percepción (el dispositivo debe ser exponencialmente más sensible o más preciso que los propios órganos de la percepción humana). Estos dispositivos están fabricados para funcionar por un periodo corto de tiempo, de tal manera que los usuarios asimilen el reemplazo en sus hábitos de consumo. Sostener un sistema de producción tal requiere procesos de optimización implementados bajo una lógica de la aceleración, donde la participación humana se traduce en actividades mecánicas, condicionadas por las máquinas, en las que además el derroche de material está cuantificado como parte de las exigencias de competitividad.

Ruiz Otis excava en los residuos como rastro de la labor de sujetos que se vuelven anónimos y en el trabajo como una forma de experiencia invisible y prescindible, pero igualmente específica. En su obra emplea el universo de desechos obtenidos en los contenedores de desperdicios de las plantas maquiladoras como materia prima, generando composiciones —a veces aleatorias— en el plano pictórico o en el espacio que confrontan el carácter serial y modular de estos elementos. Ejemplo de su obra son las instalaciones donde emplea etiquetas adhesivas colocadas en los aparatos electrónicos para señalar modos específicos en su uso, advertencias de seguridad o certificaciones de la calidad del producto. También utiliza circuitos electrónicos, retacería de plásticos o componentes que no cumplieron con las normas de calidad, para ensamblar esculturas que destacan la añoranza por una naturaleza extraviada.

Proyecto: SINFONÍA DE TRÁNSITO

Los procesos de urbanización, el crecimiento demográfico y las transformaciones en las actividades de una urbe, pueden verse retratados en los flujos y desplazamientos que habitarla demanda. Si bien las metrópolis son grandes concentradores de actividad, riqueza, servicios, productos, innovación, información, agentes asociados todos con el proyecto modernizador, el progreso y la civilización —entidades que además ocupan un lugar fundamental en el *ethos* contemporáneo—, sostener su funcionamiento y asumir su continua expansión y densificación representa, para los sujetos, destinar grandes cantidades de tiempo en actividades involuntarias, pasivas e “improductivas”. Representa, de hecho, una afectación en el concepto mismo de tiempo.

Jaime Ruiz Otis toma el automóvil y su ciclo de producción, uso y reemplazo como metáfora de la vida mecanizada. Paralelamente investiga las políticas —históricas y vigentes— y los intereses económicos implicados en estos ciclos productivos y de consumo, para mostrar cómo han afectado las dinámicas urbanas y sociales, a la vez que el automóvil —y por extensión el paisaje— es adaptado a prácticas y necesidades culturales específicas, subjetivas que no parecen responder a ningún programa evidente.



Trade Marks, 2008
Calcomanías industriales desechadas, sobre muro
Dimensiones variables (superficie 250 m² aproximadamente)
Vista de la instalación en el Centro Cultural Tijuana

Jardín, 2007
Plástico de monitores triturado,
tapas de monitores y madera
900 x 700cm
Vista de la instalación en el Laboratorio Arte Alameda

Introphotosensiprojecta, 2005
Lentes de televisores de plasma, sensores, luz
Dimensiones variables (800 x 700 x 600 cm aproximadamente)
Vista de la instalación en el
Museo de Arte Contemporáneo de San Diego

JOSÉ JIMÉNEZ ORTIZ (Torreón, Coahuila, 1980) opera como un espía o *voyeur* cibernético que se apropia y utiliza la información que es olvidada en los discos duros de los cibercafés para construir historias e instigar relaciones. Este artista escruta la información privada, pero convertida en dominio público al dejarse almacenada en este tipo de negocios.

Jiménez elabora un ejercicio hermenéutico y detectivesco a partir de cartas, currículos, documentos oficiales e identificaciones digitalizadas, fotografías y conversaciones de *chat*. Algunas veces se convierte en un agente que se infiltra en los procesos de los individuos implicados en los datos que recolecta; en algunas otras ocasiones estos elementos funcionan como materia prima para un ejercicio de reconstrucción ficticia de una historia hipotética.

Paralela a su investigación sobre la información convertida en configuración y depósito de la identidad individual, sus formas de circulación como formas de socialización, su inmaterialidad y sus efectos en la realidad, Jiménez analiza la imagen desde la pantalla como marco compositivo, ventana, interfaz y signo, empleando técnicas pictóricas y gráficas tradicionales que en algún momento tuvieron la prerrogativa de representar la realidad, confrontando así ambos sistemas y ambas eras.

Proyecto: LA ETERNIDAD ES POSIBLE

Ante el replanteamiento sobre la noción de esfera pública que las redes sociales en internet exigen, José Jiménez propone instituir una empresa que, filantrópicamente, ofrezca administrar la actividad póstuma en dichas redes a los jóvenes usuarios.

La socialización en espacios públicos se ha visto severamente alterada por la violencia que el cruce de operaciones de distintos cárteles en México, su expansión y la proliferación de intermediarios han provocado. El entretenimiento, la vida nocturna y las prácticas gregarias son ahora sinónimo de riesgo, por lo que las relaciones desde la virtualidad y a través de los medios electrónicos son una forma de experiencia que ha cobrado preeminencia.

José Jiménez se propone analizar cómo la espectacularización del yo ha reemplazado las relaciones privadas. Por otro lado observa las particularidades del Norte del país, donde el crecimiento de probabilidades de morir en un acontecimiento imprevisto, inserta de manera drástica la anticipación dentro de la cotidianidad: la necesidad de generar dispositivos para producir excepcionalidad —y experiencia— en medio de esa cotidianidad trastocada se vuelve imperativo.



La aventura bibliográfica de Escarlet Casillas, 2009
Diapositivas de 35mm transferidas a DVD,
televisor y mueble con libros
Dimensiones variables, video 2'

Outsourcing, 2009
Diapositivas de 35mm transferidas a DVD y
archivero con 200 currículos
Dimensiones variables, video 3' 32''

Neo Laconism, 2009
Óleo sobre madera
130 x 68cm

Una parte central de la práctica de **NAOMI RINCÓN- GALLARDO SHIMADA** (Carolina del Norte, E.U.A., 1979) son los procesos colaborativos, en ocasiones con otros artistas (individuos), con colectivos establecidos como tales (asociaciones de jóvenes migrantes indo-americanos radicados en el Reino Unido), o con grupos de individuos vinculados por un contexto determinado (estudiantes de arte, estudiantes de educación, reos). Estos procesos son ejercicios catárticos donde ciertos discursos sobre el cuerpo y los cuerpos son revelados, mediante la literalidad y “encarnación voluntaria” de un conjunto de reglas, como un instrumento que obvia y condiciona la configuración de las identidades.

Su primera aproximación y cuestionamiento sobre las representaciones del cuerpo, y la delimitación de marcos existenciales desde esas representaciones (verbales y visuales) puede encontrarse en sus collages pictóricos donde las decisiones compositivas (cortes, repeticiones, yuxtaposiciones, saturaciones y juegos de capas) exponen modalidades de interacción y afectos.

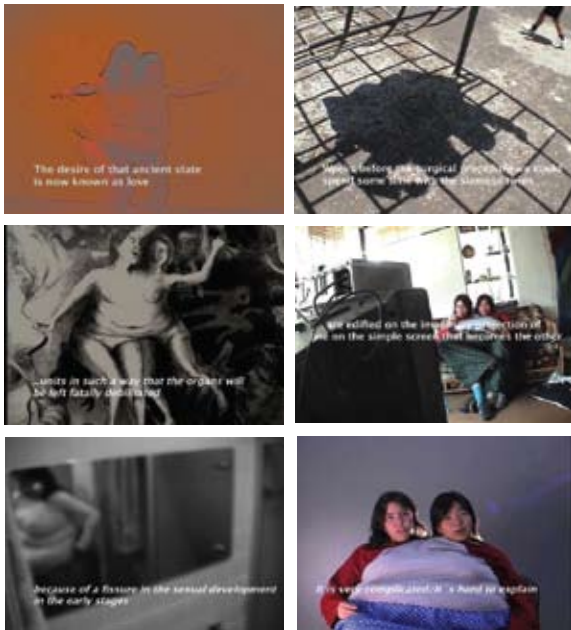
En su producción Rincón Gallardo integra su interés en la música, la literatura, ciertas metodologías del arte dramático y teatral, y su trabajo docente en el arte: entendido como una práctica amplia que surge de contagios y mezclas, y no desde categorías fijas.

Proyecto: MUSICAL SOBRE UNA REVUELTA PUNK EN EL MACDONALD’S ZONA ROSA. MEMORIAL DE LAS JUVENTUDES ANTI-AUTORITARIAS REVOLUCIONARIAS

La JAR es una agrupación *punk* formada en la Ciudad de México en 1993 simultáneamente al Movimiento Zapatista de Liberación Nacional. Sus miembros participaron solidariamente en diversas actividades en las comunidades autónomas del Estado de Chiapas y apoyaron la marcha de los 1111 zapatistas hasta Ciudad Universitaria. A raíz de una manifestación frente a un restaurante MacDonald’s (localizado en la Zona Rosa, en el centro de la Ciudad de México), inicialmente pacífica pero que derivó en la destrucción del local comercial y la intervención de la policía, los cuerpos policiacos emprendieron un sistemático acoso e inspección posterior hacia los jóvenes *punks* en la ciudad.

Este acontecimiento llevó a la consolidación como colectivo de las JAR, quienes han participado y desarrollado desde entonces diversas acciones de resistencia anti-autoritaria: han generado fanzines, radios alternativas, talleres de software libre y artes marciales, huertas comunitarias, y han producido decenas de eventos subterráneos con grupos musicales de México, España, y Estados Unidos en los clubes nocturnos que han fundado como *The Real Under* y *UTA*, aunque dejando de operar como colectivo desde hace algunos años.

A partir de una serie de entrevistas con los ex-miembros de las JAR para reconstruir los hechos del MacDonald’s y en colaboración con ellos, Naomi Rincón-Gallardo escribirá la letra de las canciones que, a manera de capítulos, se abocarán a cada una de las distintas prácticas de resistencia que los integrantes del antes colectivo continúan llevando a cabo. La musicalización de las canciones estará a cargo de uno de los grupos *punks* formados dentro de las JAR y la coreografía será desarrollada en colaboración entre una coreógrafa y los profesores del grupo de artes marciales. Todo esto conformará un video documental musical.



Lana y Leda. La doncella de la doble flor, 2004
Video
7' 02"

Ceremonia, 2009.
Papel tapiz, pinturas, collages, video-proyecciones, múltiples.
Dimensiones variables
Vista de la instalación (Uruguay 52, Ciudad de México)

Buscavidas Mix, 2010
Rockola, dibujos y CDs
Dimensiones variables

A través del dibujo y los objetos, **ÓSCAR CUETO** (Ciudad de México, 1976) elabora ejercicios de escritura de la historia, explorando la noción de sujeto y la biografía ficticia como punto de partida.

Al ensalzar la veneración que despiertan las figuras del conocimiento, como filósofos, literatos y personajes célebres, así como la mitificación de los sucesos en sus vidas, Cueto indaga en los mecanismos con que se construye la identidad, ironizando respecto a su propia subjetividad exacerbada, cargada de aspiraciones. Al mismo tiempo evidencia una ética sustentada en el culto a las personalidades al presentarse a sí mismo como persona.

Un rasgo distintivo en la producción de Cueto es la resonancia entre texto e imagen, cuando se yuxtaponen uno al otro o cuando el texto opera en tanto imagen y código (tipografía y signo) dentro de un libro. En *Mis libros favoritos*, uno de los proyectos en curso de este artista, produce aparentes re-ediciones de títulos que le son referenciales, transformados por este artista a partir de un gesto, anécdota o rasgo psicológico de alguno de los personajes (implicados en la pieza literaria) que se convierten en materializaciones literales en la forma del propio objeto-libro.

Proyecto: UN DÍA

Este proyecto consiste en producir un ejemplar de la edición de un mismo día (futuro pero cercano) en la versión de tres periódicos diferentes en sus distintas secciones. Los acontecimientos, aunque ficticios por la visión anticipatoria implicada, serán apegados a los hechos recientes.

Un día involucra configurar —pero al mismo tiempo inventar— réplicas considerando varios elementos documentales: primero, el objeto-periódico y su reproducción y distribución; segundo, la información gráfica (tablas, diagramación del tabloide y diseño del diario); tercero, las imágenes fotográficas; cuarto, los diversos tipos de textos que un periódico contiene (artículos, notas, crónicas, ensayos, editoriales, además de la información agregada como insertos pagados, anuncios clasificados y publicidad); y —finalmente— el enfoque, tono y espíritu de los tres distintos diarios y el estilo de sus colaboradores.



Había una vez, 2010
Serie de 39 dibujos
Lápiz y pastel sobre papel
Dimensiones variables

Artificios (De la serie *Mis libros favoritos*), 2010
Grafito y goma sobre papel
Dimensiones variables

Lolita y beso (De la serie *Mis libros favoritos*), 2010
Impresión digital y lámpara
Dimensiones variables

Programa Bancomer-MACG. Arte Actual

Gabriela Velásquez
Directora
Fomento Cultural Fundación BBVA Bancomer

Itala Schmelz
Directora
Museo de Arte Carrillo Gil

Carmen Cebreros Urzaiz
Coordinadora Curatorial
Programa Bancomer MACG Arte Actual
curaduriabancomer.macg@gmail.com

Andrea Paasch
Coordinadora Ejecutiva
Programa Bancomer MACG Arte Actual
programabancomer.macg@gmail.com

Elda Díaz
Coordinadora de Proyectos
Fomento Cultural Fundación BBVA Bancomer

Textos: Carmen Cebreros Urzaiz

Av. Revolución 1608 Col. San Ángel C.P. 01000 México, D.F. Tel. +52 (55) 5550-6289

Arte actual
Programa
Bancomer
MACG

