

Aceleracionismo sincero

Guillermo Vanegas

Categoría 1: texto largo

Este texto está conformado por algunos artículos originalmente publicados en la plataforma Reemplaz0 que se complementaron para consolidar una mejor reflexión sobre la obra de los artistas Juan Obando, Ana María Millán y Juan Peláez. En todos ellos se coincide en la premisa de que sus más recientes exhibiciones han terminado por configurar –sin haberse puesto originalmente de acuerdo–, una plataforma autónoma de producción sobre la cultura actual, bastante extraña y por lo mismo necesarísima, dentro del panorama reciente del arte contemporáneo colombiano. Cada una de las propuestas que se comentará aquí se ha producido por fuera del clima creativo autóctono, tan apegado a la rapiña por la obtención de la exclusividad en la representación de la violencia endémica (por parte de todos los artistas del *post-acuerdo*), o a del activismo blando (por parte de todos los artistas interesados en hacer arte socialmente comprometido sin-proyecto-político), o del encandilamiento con un mercado que nunca existió y que cuando lo hizo siempre se mantuvo constreñido (por parte de todos los artistas-emprendedores).

Al contrario, desde perspectivas diferentes, este grupo de artistas ha decidido enfrentar asuntos tan delicados como la muerte del idealismo político –por confusión–, la astenia de la esperanza social –por sobreexcitación–, la proliferación de relatos ideológicos hiper-radicalizados –por inmadurez dialéctica–, la financiarización del contacto afectivo –por depreciación de los encuentros sociales– o la multiplicación de dispositivos digitales de manipulación social –por gusto.

Así mismo, iteran alrededor de la necesidad de comprender el perfil de la sociedad presente como resultado de un descalabro económico que se ha sostenido desde la recesión de la década de 1970, para evaluar el desecamiento de las fuentes de la utopía y su progresivo reemplazo con tendencias hacia la movilización asesina (donde sólo importa la eliminación

física del contendiente) o el hedonismo ultraconectado (donde sólo importa la explotación física del amante). Todo esto, enmarcado por un reforzamiento del viejo –pero mal leído y peor comprendido– cuestionamiento postmoderno de los metarrelatos, para poner en su lugar nuevos mitos. Obando, Millán y Peláez, quieren definir los nuevos perfiles que ha adquirido la participación ciudadana en las democracias occidentales a la luz azul de las pantallas de sus celulares –los de la ciudadanía (y los suyos también).

*

En el caso de Juan Obando, se tratará de observar la urdimbre de hilos conceptuales que tejó alrededor de un enfoque aceleracionista del desarrollo corporativo, *fake news*, estupidez autoinducida, pasamontañas y emojis. Bienvenidos:

Al musitar “aceleracionismo” en público la gente se crispa: los optimistas construyen argumentos para conjurar la crisis, los cínicos se hacen los sordos, los activistas acusan de criptofascismo. Hay que aceptarlo, hasta que el principio de realidad nos haga caer en cuenta que la noción de futuro es el ideal más devaluado en la actualidad, quizá entendamos que ya es tiempo de reelaborarlo. Pero, eso sí, sin los argumentos utopistas del siglo XVII, los arrebatos anarcorevolucionarios del XIX, ni los relatos de autoayuda estúpida del XX. Es tiempo de volver al realismo. Y ser realista duele.



Por eso, en países criados a punta de trauma, como Colombia, pareciera que el término jamás medrará. Y menos en su arte contemporáneo. Basta observar cómo, cuando una artista nativa habla sobre nuestra guerra civil de 53 años, por más buenas intenciones que demuestre –o quizá, a consecuencia de ello– no podrá deshacerse de un paternalismo acosador hacia las víctimas, una ansiedad por participar políticamente con su emocionalidad como única basa ideológica, y una resignación confundida al entender que con su arte nunca-va-a-hacer-nada-de-verdad-por-nadie.

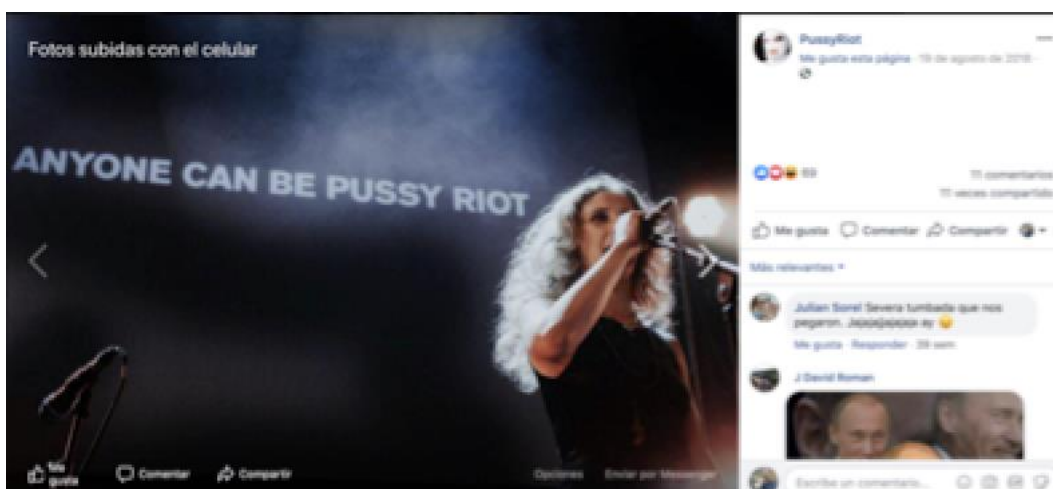
El calendario de exposiciones comenzó con propiedad en la ciudad de Bogotá sólo hasta mediados de abril de 2019. Sucedió con *Pro Revolution*¹, exposición de Juan Obando, que toma su nombre de una de las dos obras que componen el proyecto. En un recorrido de cuatro plantas, la propuesta reflexiona sobre las condiciones materiales de la participación política contemporánea. Según su autor, resulta de vital importancia analizar las dinámicas del activismo actual más popular y entender por qué a sus promotores/usuarios les encanta crearse/creerse cualquier mito reivindicatorio fabricado en clave de gesta disneylandiana o, por qué hacen gala de unos niveles de desinformación que parecen tan intencionales como los de cualquier pobre colombiano de ultraderechas.

Para hacerlo, comenzó con *PR*, obra basada-en-hechos-de-la-vida-real, pero ubicados entre la diplomacia cultural y la política-ficción: la “presentación” del grupo musical de Juanas de Arco de ahora (*Pussy Riot*) en el desvaído festival de rock para pobres patrocinado por la derechista Alcaldía Mayor de Bogotá actual. En un principio, ese *hecho* nunca *sucedió*. Valga decir, las *Pussy Riot* jamás vinieron a este barrizal porque, al mismo tiempo, algún *descuidado community manager* suyo *cometió* el *error* de postear fotos *de ellas presentándose* en Edimburgo al mismo tiempo. Ante la suspicacia del público rolo, la curaduría del evento sólo acertó a forjar un trabalenguas semiológico. Sin ambages declaró:

¹ Juan Obando, *Pro Revolution*, Espacio Odeón, 30 de abril - 14 de junio, Bogotá.

"*Pussy Riot* es un colectivo formado por varias personas. Tanto Nadya como Maria son dos de las fundadoras del movimiento *Pussy Riot*, si bien la actuación de Edimburgo es más teatral que musical y Maria forma parte de ella”.

Es decir que vinieron, pero no vinieron. O sea, lo hicieron en modo franquicia. Sí, activista y punk y cubierta con balaclavas y enojada por la persecución contra las defensoras del derecho al aborto; pero franquicia al fin y al cabo. Es decir, simulación activista para escenificar protesta. Y esto es, de por sí, una putada. Sobre todo con quienes de verdad se movilizan contra el embate antiderechos reproductivos, al poner en ridículo su causa creando el argumento favorito de los movimientos promueve de derechas a nivel mundial: la oposición política es un show temporal (y nada más).



Basándose en la parafernalia de la *presentación* del grupo en Europa, Obando repitió la fórmula en un escenario menos triste. El 10 de abril de este año, volvió a organizar un evento *con la misma* agrupación, lo promocionó con retórica visual copiada de sus campañas, no dejó de insistir en que se trataba de un evento gratuito (“regalado, hasta un puño”) y dispuso en escena un conjunto de jóvenes ataviados con vestidos cortos de colores, balaclavas a tono, instrumentos, computador y una pantalla que proyectaba encima de ellos las letras de las canciones. Éstas aparecían en la misma fuente del show

edimburgués, pero, extrañamente, rezumaban política local: se hablaba del *eternal president*, de su coime Duque, de robos continuados, de extractivismo, del Departamento de Estado gringo y el arte, del simulacionismo revolucionario... de nuestras cositas.

¿El público? ¡Feliz! Entre los tres grupos fácilmente identificables (fans ataviados con gorros de lana reciente –y chambonamente– tuneados, punks vieja escuela + herederos, y jóvenes de prendas neutrales dispuestos a aprender), se notaba la alegría desaforada por “¡al fin!” ver a “¡semejante agrupación!” en un espacio tan íntimo, una tristeza indisimulada por lo corto de la presentación y una que otra duda sobre su autenticidad (“¿vieron que una de ellas era man?”, “¿sabían que mañana tocan en Lima?”, “¿esas sí eran sus canciones?”).

Aquí es donde la cosa se pone aceleracionista: como vivimos inmerses en universo iluminado a punta de pantallas donde consumimos noticias como adictes, nuestro panorama de participación ciudadane ha terminado por revelársenos estrecho e inútil. Nos enojamos/entristecemos y volvemos a nuestros *feeds*. Leemos sobre otra estupidez del combo del *eternal president*, por ejemplo. Y retomamos el ciclo.

Para Obando, el problema de esta anomalía psicológica no es que nos enojemos con la actuación de los líderes colombianos elegidos por mayoría –o que la mayoría en Colombia adore el olor a sangre fresca de líder social masacrado, por ejemplo–; más bien, el asunto gira alrededor de la manera como nos relacionamos con esa información: nuestros celulares caritos, nuestros queridos grilletes, son tan apreciados por nosotres que nos sirven hasta para hacernos creer que son los mejores vehículos para la intervención cívica: intermediación tecnológica como paliativo/descadenante de la participación real en el mundo real, así como del malestar de nuestra cultura.

En este sentido, *PR* se relacionaba con una pequeña obra montada en el primer piso del lugar. Además de hacer alusión directa a la anterior exposición bogotana del artista², la caja de luz-svástica compuesta con el emoji del brazo que porta un celular, permitía enlazar las

² Juan Obando, *Collabs*, MIAMI Prácticas Contemporáneas, Bogotá, 2017.

implicaciones políticas del ciberactivismo de *likes* con la aparición de emojis de distintos tonos de piel que Obando trabajara antes. Con ello incrementó la fuerza de su señalamiento al indicar que lo suyo era ponernos ante una mentira que ya nos sabíamos, y que lo iba a hacer ofreciéndonos la actuación de un grupo musical reconocido, sobre todo, por su orientación ideológica.

Es decir, que cuando fuimos al concierto “de” *Pussy Riot* en Odeón, no fuimos a un encuentro gratuito, sino que con nuestra atención y presencia hicimos lo mismo que cuando navegamos en las redes de espionaje y jugamos con emojis: a punta de scroleo, vistas y *likes*, pagamos con lo único que tenemos: tiempo. Y eso nos sale caro. Por ejemplo, nos estupidiza progresivamente. Hasta no poder distinguir entre realidad y ficción, por ejemplo.

De otra parte, Obando no duda en señalar al grupo de *punk* como integrante activo de una agenda dedicada a introducir malestar político en entornos considerados hostiles para los planes de grupos de interés estadounidenses:

“*Pussy Riot* ha recibido financiación y apoyo de ONG’s que son patrocinadas por el Departamento de Estado de Estados Unidos y reciben recursos a través del *National Endowment for Democracy*; estas organizaciones buscan insertar desorden en la economía y política de otros países, de la misma manera que se ha hecho con infiltraciones militares y operaciones encubiertas. En esa medida *Pussy Riot* podría ser una manifestación directa del neo-liberalismo y de la intervención cultural de Estados Unidos y sus sistemas de control.”

Es más, lo increíblemente patético de todo esto es que la cuestión no termina ahí. Obando reitera el efecto constatable de ese tipo de iniciativas como tendencia político-cultural de largo aliento. A partir de la calculada organización de eventos situacionistas, *performances* “antisistémicos”, apariciones estratégicas en medios, resulta que todes-amamos-a-*Pussy-Riot*, sin importarnos de dónde haya salido el dinero para tenerlas tanto tiempo en escena. Así como antes ha sucedido con otros artistas-diplomáticos tipo Bono, Carlos Vives, Miguel Bosé, Juanes, etc. Como se ve, no es sólo un problema del punk, por ejemplo.



En el contexto de esta muestra, *Pro Revolution* es un término que cubre diversas capas de sentido. Por una parte, y yendo en contra de lo que afirmé anteriormente, alude no tanto a una de las obras presentes en el proyecto (*Pro Revolution Soccer 2019*), como al hecho de que, en su configuración, la partícula “pro” invoca el estar a favor de algo. En este caso, la aprobación de Obando hacia la manera en que el Ejército Zapatista de Liberación Nacional configuró un modelo de actuación a medida que incorporaba un aprendizaje del funcionamiento de la política económica de su tiempo. O hacia su especial comprensión del paisaje mediático que anunciaba la ya creciente adaptación del mundo a la lógica de internet. De este modo, el artista subraya el interjuego establecido por el EZLN con las redes digitales al entenderlas como el nuevo ecosistema de la comunicación global. Con ello, adaptaron las estrategias de visibilización tradicional de la retórica propagandística de movimientos guerrilleros anteriores. En breve, el EZLN entendió que a una acción exitosa en terreno debía sumarse una campaña de construcción de semblante público, con recursos eminentemente simbólicos y *sexappeal high tech*, o, por lo menos, con la capacidad de generar *hype*. O sea, un plan de medios.

Sin embargo, Obando enfatiza que, si se deja de lado la romantización bobalicona que se elaboró incluso a despecho de la agrupación, durante los años noventa del siglo pasado, es

posible notar que en un experimento social de corta duración, en un contexto alejado de los núcleos de poder, fue posible organizar una alternativa al modelo neoliberal que destruyó todo y nos dejó un chiquero con el cual ahora no queremos lidiar.

De otro lado, “Pro revolution” también se refiere al uso de la partícula “pro” para definir a quien desempeña una labor profesional. Es decir, a quien le pagan por lo que genera. Lo que aquí implica constatar que las *Pussy Riot*, por ejemplo, *ensayan la revolución global* mediante una gestión estandarizada de la movilización hacia fines distintos a los que sus reivindicaciones dicen promover. En este sentido, vendrían a ser unas profesionales del espectáculo a quienes se les permite, además, *ser contestatarias*. La estetización del empuje.

Finalmente, hay que entender que en el título, al unir las letras “P” y “R”, conforman la sigla del estadounidense *public relations*, eufemismo para quienes hacen propaganda de lo que sea. La estetización de la mala fe.



Pero, se debe aclarar, que esta condición no es exclusiva de la-gente-mala-que-se-aprovechó-de-tu-ingenuidad. Mejor dicho: todes hacemos propaganda. Siempre. Y quienes trabajamos en la industria cultural, más. Con un único fin: vender. Con esto, Obando se desmarca del simplismo basado en la idealización del Subcomandante Marcos apoyándose en una anécdota real, pero ubicada entre la diplomacia cultural y la política-ficción.

En una jugada donde uno no sabe muy bien quién manoseó a quién, el jugador de fútbol argentino Javier Zanetti, inició un acercamiento con el EZLN en 2004. Mejor dicho, su jefe viajó al territorio zapatista, con camisetas y, obvio, dinero. Entre las primeras, destacaba la del futbolista y un mensaje suyo:

“Creemos en un mundo mejor, un mundo sin globalización, enriquecido por las diferencias culturales y costumbres de todos los pueblos. Por esto es que queremos ayudarles en su lucha por mantener sus raíces e ideales.”

Hasta ahí, todo muy bien. ¿Se imagina que los diez jugadores de fútbol mejor pagados del mundo no se dedicaran a robar al fisco y donaran el 0.1% de su riqueza? De hecho, la relación continuó hasta llegar al punto en que Inter y EZLN acordaron jugar un partido. ¿Se imagina a la selección Colombia dejándose ganar como siempre, de un equipo de exguerrilleros de las FARC?

Por su parte, Obando, aprovechó la ambigüedad del hecho y recordó que en su temprana juventud visitaba los Sanandresitos para comprar mercancía importada. Dentro de ella, videojuegos. Lo extraño de esto es que en las versiones de *Pro Evolution Soccer* que encontraba, se incluían equipos locales. Es decir que junto a corporaciones como el PSV Eindhoven o el FC Schalke 04, estaban el Junior de Barranquilla, el Atlético Huila o cualquier lavadero similar. Y que los jugadores de aquí poseían rasgos propios, no el marrón genérico que nos identifica a nivel mundial. Es decir, habían sido modelados digitalmente con ternura. Pequeñas obritas de arte que eran en sí guiños a nuestra etnicidad.

Para esta ocasión, el artista decidió contactar a las comunidades de hackers que se dedican a tan loable actividad y les pidió alterar la arquitectura del *Pro Evolution* más reciente, desarrollando un equipo rigurosamente construido pero conformado por miembros del EZLN. Quería hacer realidad la realidad (virtual). Entonces, se dedicó a levantar fuentes que detallaran los pormenores del movimiento: el rol nuclear de la mujer en lucha armada y convivencia, su particular urbanismo, sus medios de financiación, su sistema de valores, su cosmovisión, su modo de entender asuntos vitales como el amor o el manejo de desechos. Un modelo de sociedad nuevo de verdad. Incluso, llegó a notar cómo, la cuestión tenía que ver con la altísima probabilidad que tuvo esa organización para establecerse por fuera del aparato económico. En breve, allí no existirían atracaderos como el Fondo Monetario Internacional o el ICETEX.

Al contrario del pesimismo disfrazado de socarronería tartamuda de Slavoj Zizek, el artista considera entonces que es probable evidenciar que, aun a pesar de su continuidad, la sociedad zapatista sí es una alternativa al realismo capitalista. Incluso, que ya ha sido capaz, gracias a su continuidad, de gestar la primera generación humana al margen del capitalismo. ¿Se imagina que no hubiera necesidad de dinero para hacerlo todo? Yo no, Obando sí.

*



La más reciente muestra de obras de la artista Ana María Millán en un museo de arte moderno de Bogotá³ es la itinerancia de una investigación que viene realizando desde hace varios años en Ciudad de México y que presentó originalmente en Europa⁴. Es decir que en vez de una curaduría de lo que se trata aquí es de un proyecto afianzando en la actualización para el público bogotano de los principios creativos que esta autora ha venido perfeccionando a lo largo de su carrera y que ha mostrado con mayor asiduidad en otras ciudades del país.

Básicamente, se trata de una serie de estrategias que ella suele poner en juego con grupos de interés, generalmente conformados por personas jóvenes, ojalá profesionales, ojalá relacionadas con producción visual y ojalá especializadas en el consumo erudito de derivados de la industria cultural. Con base en esto, introduce una puesta en tensión a sus pautas de comportamiento social, aunque sin apuntar tanto a la psicología (“date cuenta de lo que te gusta, para que sepas qué te esclaviza”), como a la construcción de una teoría activa (“¡piensa!”). Valga decir, a provocar reflexiones eficaces que lleven a sus colaboradores-postproductores a adquirir conciencia de su propia performatividad y de la cantidad de estratos de representación que incorporan en cada una de sus decisiones de gusto, apariencia física, atuendo, comportamiento y léxico. Una deconstrucción de la educación sentimental sin dolor.

En este sentido, es posible notar también la equivalencia formal de esta exposición con otros procesos suyos. Como por ejemplo, cuando se dedicaba a la cuidadosa recopilación de parafernalia de diseño gráfico *amateur* para difundir conciertos de punk caleño, que ahora ha transformado en la observación participante de grupos de *gamers* chilangos o colombianos. Lo que ahora equivale también a utilizar los resultados del trabajo que adelantara con una pequeña comunidad de consumidores especializados, como un acopio

³ Ana María Millán, Elevación, Museo de Arte Moderno, 15 de junio - 1 de septiembre, Bogotá.

⁴ Ana María Millán, *a solo exhibition*, Witte de With, 9 de septiembre, 2018 –13 de enero, 2019, amsterdam. Curaduría Sofía Hernández Chong Cuy, Rosa de Graaf

de imágenes con las cuales desinstalar varios relatos de la historia reciente de Colombia, oficializados mediante difusión acrítica por los canales del periodismo generalista.

Para lograr esto, se acercó a la misma metodología que empleara Juan Obando en *Pro Revolution*, y así realizar una propuesta de trabajo previa a la muestra acudiendo a participantes externos. Sólo que en esta oportunidad, Millán sí declaró de entrada sus expectativas y jugó de otra manera con las de sus colaboradores: desarrolló una serie de encuentros a partir de los cuales habrían de materializarse las obras exhibidas en las salas del museo (doce acuarelas de los participantes y sus avatares, dos videos monocal que las flanqueaban y una tela impresa con el logotipo de una bebida para *afterparties*), en un taller al que llamó significativamente *Humano no humano*, donde invitó a –y aquí es donde empieza la obra–, “jugadores, *amateurs*, personas con avatares o amigos imaginarios, gente interesada en culturas digitales y subculturas musicales varias.”

Valga decir, sujetos vinculados a nichos de consumo atentos casi hasta la paranoia a cualquier detalle derivado de sus objetos de obsesión de procedencia industrial, con quienes sabía que toda intermediación, diálogo, interacción o desacuerdo, habrían de redundar en la creación de capas de sentido que jugarían, nunca mejor dicho, a favor de la obra. Y quienes, a diferencia de lo que sucedió en *Wanderlust*, el video que Millán produjo con apoyo de InSite y Casa Gallina en México, habrían de verse resueltos en las animaciones gracias a la renderización de sus encuentros. Que aquí cabría definir como contactos calculados donde se conversaba mientras se jugaba y se aprendía o se construían personajes o se desarrollaban narraciones que ponían constantemente en baza los estatutos de ficción-realidad, en una trama similar a la de causa-consecuencia, implícita en otros procesos vitales. Lo que, al traducirse al mundo real podría configurar una historia inicialmente enigmática pero, tras varias repeticiones, elocuente.

Como sucede en *Este viento, amor*, animación donde las situaciones son casi tan ridículas como las de la vida real o, por lo menos, como las de la vida real del conflicto colombiano: la obra reconstruye la historia de unos personajes que van en busca de un narcotraficante

que se mueve por las selvas colombianas, y mientras lo hacen les acompaña una mujer delgada que no para de bailar. En realidad se trata de la holandesa Tania Niejmeier, combatiente irregular elevada a la categoría de estrella mediática en el país por el simple hecho de ser extranjera (europea blanca, para ponerlo en claro) y dejarse grabar bailando en un campamento guerrillero durante el uribato: Causa (eres mujer, europea y te unes a una guerrilla idealizada)-Consecuencia (sales en medios, terminas siendo utilizada como instrumento de propaganda a favor y en contra de tu lucha). La delicia de vivir en este erial.



El video *Elevación* es una apuesta mucho más cercana a la retórica de las gestas políticas colombianas: magnicidios en plaza pública, pueblos destruidos, campesinos blandiendo machetes, derrumbes, *blackhawks*, sapos. De nuevo, se ve aparecer aquí a la naturaleza como elemento principal de una historia donde varios personajes salen de un pueblo que ha sido puesto de cabeza por, adivinen ustedes, ¡la violencia! Se dirigen hacia zonas rurales para atravesar una cueva y salir a un bosque húmedo tropical a, adivinen ustedes, ¡bailar! Mientras uno con dos cabezas de toro se adentra en un páramo hasta el que llegan, adivinen ustedes, ¡militares colombianos y mercenarios estadounidenses montados en un helicóptero de penúltima generación!

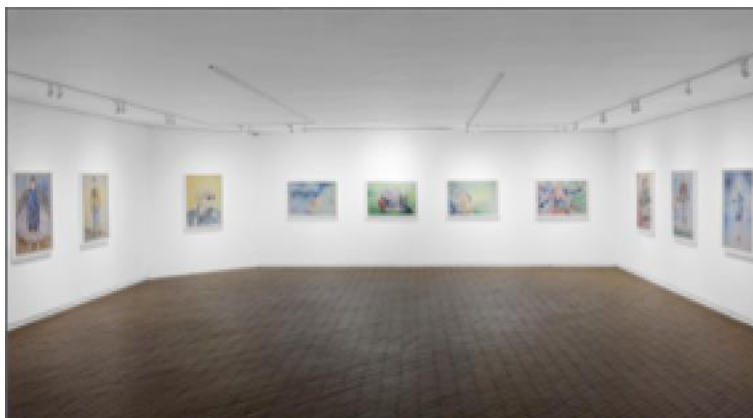
Aunque aquí las referencias son mucho más veladas que en *Este viento, amor*, resulta interesante ver el modo como Millán decide hablar de un asunto tan complejo como el de la

lucha irregular en una guerra civil que el país no ha dejado de experimentar, en medio de una sociedad cada vez más proclive a hacer exigencias de respeto irrenunciable por las ideas propias, así sean torpes o estúpidas, o torpes y estúpidas. Y se destaca también el que lo hiciera sin incluir enjuiciamientos de ninguna índole, desmarcándose de la descarada manipulación a que quisieron conducir al público del mismo museo la artista Teresa Margolles y el curador Eugenio Viola, cuando quisieron acercarse con la ingenuidad propia de cualquier periodista-opinador colombiano de programa matutino de radio-mierda, a ver las consecuencias demográficas derivadas del descalabro económico de la dictadura de Nicolás Maduro en Venezuela y la migración desencadenada de miles de sus connacionales hacia Colombia.

Todo esto se complementa con un recurso poco grandilocuente, que Millán utilizó para subrayar que otra de sus preocupaciones en esta exposición iba por la vía del examen de la estructura económica del país. En una bandera de fondo blanco hizo imprimir la M del isotipo de la bebida *Monster*, cambiando su tortuosa tipografía por una todavía más inquietante, elaborada a partir de la acumulación de esmeraldas. Como le sucede a todos aquellos –países o individuos– que caen presa del delirio extractivista, la artista decidió reimaginar el mito de El Dorado y representar una improbable acumulación de piedras preciosas convertidas en símbolo de orgullo patrio, y cuyos recursos han terminado, como siempre, invertidos en bancas extranjeras o, más recientemente, en paraísos fiscales donde campan evasores de impuestos nacionales y extranjeros. Con ese pequeño gesto, la artista recuperó el significante que se suele dejar de lado cuando se examinan las causas de la guerra local: el desastre provocado por el traspaso de tierras de muchas manos a pocas, la concentración de la explotación de recursos en prácticas semisalvajes/semiasesinas, la completa dependencia del criterio extractivo local a los vaivenes de mercados internacionales desregulados y la malsana adicción de las finanzas colombianas a los bienes del subsuelo.

Uniendo esto al más amplio arco argumental de su muestra, Millán logró redondear una historia de final triste, que seguramente se está repitiendo en estos momentos en múltiples

comarcas del país y ante la cual poco podemos hacer como miembros de una democracia corporativa (pero miserable).



No se puede dejar de profundizar en el procedimiento técnico que utilizara Ana Millán en la elaboración de los videos que presentó en esta exposición, si se tiene en cuenta que como elección formal revela una serie de consecuencias que ella misma ha venido investigando respecto a la educación política de los ciudadanos más jóvenes del presente contexto cultural.

Así mismo, no hay que dejar de insistir en que su estrategia inicial en esta exhibición fue la de deconstruir la historia reciente colombiana, pero apelando no tanto a la animación de varias de las actuaciones de las personas con quienes trabajó en la mesa *Humano no humano*, como a su renderización. Y con ello pasó a reforzar la crítica ideológica que ha venido ejerciendo desde su obra, intentando acotar las implicaciones propagandísticas de la participación/presencia de los agentes civiles en la esfera pública digital contemporánea cuando se definen a partir de: 1. la confección de un avatar, 2. juegan en línea, 3. Interactúan mediante opiniones en foros, 4. hacen memes o 5. elaboran complejos procesos de radicalización política sin participar ni una sola vez en foros persona a persona.

El investigador Luis Campos⁵ subraya la diferencia que hay entre animación y modelado 3D en la aproximación que ha hecho a los cambios introducidos por las tecnologías digitales de producción de imagen en el modo de representación institucional del cine hollywoodense. Básicamente, señala que de ese hecho se desprendió un conjunto de serias consecuencias, cuya extensión puede notarse en la posibilidad de alterar la relación con la muerte por parte de quienes vemos cine o videojuegos.

Según el autor, al convertirnos en espectadores de *canvas* vectoriales hiperrealistas, aún a pesar de que la narrativa sea completamente fantástica, entenderemos cómo

“el nuevo Hollywood digital no acepta cuerpos ni víctimas: ya no se *interpreta* ni hay teatralidad en morir. Tan sólo se *muere* dejando de estar en movimiento –o *animado*– mediante una coreografía montada en un escenario virtual. Hay una diferencia tecnológico-expresiva esencial: ya no se anima, se modela.”

Lo que vendría a significar aquí que personas moviéndose ante una cámara que va a captar sus acciones para convertirlas en código realizan menos un drama que un *performance* para un repositorio de datos que las mira sin verlas pues sólo recupera unos y ceros. O, en otros términos, que si nos reprimimos de usar plataformas digitales para actuar en sociedad rápidamente nos daremos cuenta que, simplemente, no nos movemos, no existimos, no seremos –o seremos menos– productivos.

El mismo Campos va más allá y nos recuerda que el diseño ayudado por computador se ha convertido en la matriz para idear todo tipo de objeto, espacio virtual o experiencia visual de avanzada y que su ontología es casi, casi tan mística como la explicación del origen de la especie humana en modo religioso tipo génesis judeo-cristiano: cuando se observan los procesos de creación de imagen digital en movimiento, dice el autor, “es inevitable pensar en Adán modelado por Dios en arcilla y renderizado a través del aliento de la vida.” Qué

⁵ Luis Campos, *Una aproximación a la narrativa y los usos de pantalla del mainstream cinematográfico hollywoodense en la era digital*. Disponible en: <http://campostrilnick.org/wp-content/uploads/2012/04/Una-aproximaci%C3%B3n-a-la-narrativa-y-los-usos-de-pantalla-del-Mainstream-Cinematogr%C3%A1fico-Hollywoodense-en-la-era-digital.S.pdf>

miedo de metáfora. Sobre todo porque Dios no existe, pero hay quienes creen que sí y matan por ello. En fin.

Pero, más pánico provoca el hecho de que los efectos más extendidos de esa forma de producción virtual sean los derivados del cine más taquillero y los videojuegos. Básicamente, porque reúnen una serie de decisiones ideológicas no solo apegadas a una narrativa (malos contra buenos), sino a la utilización de recursos técnicos (digital contra análogo), y que son permanentemente activadas en pantallas públicas y privadas depositadas en casi cualquier parte (¿recuerda el último video que vio mientras hacía lo suyo en el baño de un centro-comercial-bogotano-donde-ponen-bombas?). Es decir, imágenes en movimiento que pasaron por el video, se convirtieron a cine, donde los guiones siguen contando historias con muertos, pero que, por la retórica de la producción, terminaron adquiriendo “la lógica *try again* [de los videojuegos, llevando a que] la historia pueda cambiar [porque] hemos adquirido experiencia y saberes”, al decir de Campos.

La misma Millán reconoce esta situación en un video⁶ elaborado como apoyo para la exposición, donde cuenta que tras crear junto con el artista Andrés Sandoval un estudio de edición en Cali, sus primeros clientes fueron cuentas asociadas a la industria farmacéutica. Sin embargo, aunque sabía que lo suyo era pura labor alimenticia no dejó de producir experimentos visuales en provecho propio. Trabajaba para Satán (que tampoco existe, pero es un tropo eficaz), y para sí. Con lo que fue pasando de una indagación ingenua sobre los procedimientos de construcción de animación a una mirada cada vez más concentrada en las implicaciones filosóficas, económicas y políticas de ese hecho. Mejor dicho, empezó a comportarse como una Susan Buck-Morss del render y se hizo varias preguntas. Entre ellas la de “¿qué significa animar?” Luego de esto, pasó a la reactuación de archivos relacionados con la historia del país, empezando a tejer relaciones cada vez más complejas con el resultado visual.

⁶ Camila Camacho, “Elevación, Ana María Millán”. Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=HO_mdEr-m3U

Ahora bien, todos tenemos un exámito que se puso a ver videos dedicados a un solo tema a través de la hermana menor de las empresas de espionaje en red, que se preocupaba vehementemente por cualquiera de las emocionantes crisis que aparecían con periodicidad de cálculo económico en el *feed* de noticias de la red social que prefiriera, que criticaba a los intelectuales pero en sí mismo había asumido las taras más jartas de esa clase académica –sobre todo la de no oír a los demás–, que no podía discutir sobre nada sin exaltarse, que se creía *hyp* cada vez que hablaba sobre un tema del que suponía nadie más sabía. Un Quijote de hoy, enloquecido de consumo cultural.

Así pues, todos tenemos de exámito a ese personaje porque, básicamente, vimos que comenzó a convertirse en un ser incapaz del menor humor y que, si pudiera, estaría dispuesto a vengar la burla más inofensiva con un asesinato. Pues bien, de esos hay millones en los países desarrollados (lo que no significa que aquí no los haya, sino que su acceso a armas de alto calibre es, hasta ahora, un poquín más difícil): personas, generalmente hombres, que creen lo que sea que les diga la red, asumen que nadie más en el mundo puede llevarles la contraria, para confirmarlo salen felices a destroz ar vidas y luego se matan.



Ana Millán maneja la hipótesis de que lo que jodió a esos sujetos fue, sobre todo, la decisión de no someter sus creencias a procesos de validación mediante el ejercicio de la razón. En breve, a vivir encantados en sus *echo chambers*. Más en breve, a no hablar. Y por eso propone la interacción como dispositivo para desenvolver la estrategia del diseño técnico-narrativo aparentemente irrefutable de videojuegos, películas y *feeds*. Sobre todo porque intenta también que ese sujeto entienda varios de los condicionantes de clase que lo tienen donde está y mediante los que se quiere que piense en lo que piensa: que generalmente se trata de una persona educada, pero sin trabajo; que generalmente se trata de un sujeto hipersensible, pero intolerante a la frustración; que generalmente se trata de alguien fastidiadísimo con la idea de interactuar con seres vivos parlantes, pero ansía precisamente eso, la interacción.

Así, vuelve a acercarse a Luis Campos y su reiteración de que uno de los mayores logros de la tecnología de producción audiovisual actual es su capacidad de producir efectos de transparencia para que nosotres, su público, seamos incapaces de reconocer el artificio. Ante lo cual, casi nos conmina para hacer el esfuerzo de denotar los propios límites del dispositivo, so pena de quedarnos entontecidos en sus frutos: “o se explicitan los mecanismos de la producción cinematográfica, y entonces tiene lugar un conocimiento, o se esconden, y por tanto, generan una plusvalía ideológica...”

De igual manera, que nos demos cuenta de que nuestra realidad depende más de las escogencias hechas por ingenieros que por ideólogos. O mejor, de ingenieros ideologizados expertos en hacerse los que no transmiten su ideología a los desarrollos que adelantan. (¿Recuerda el experimento de la inteligencia artificial TAY⁷, que comenzó a opinar en una red de espionaje y terminó defendiendo argumentaciones fascistas de todo tipo? Pues eso.) Porque se saben encargados de fabricar una realidad virtual de alto consumo y aprovechan para jugar a trascender, siempre felices de difundir sus amigables creencias de destrucción masiva. ¿Qué, *Play* o miedo?

⁷ Peter Lee, “Learning from Tay’s introduction”. Disponible en: <https://blogs.microsoft.com/blog/2016/03/25/learning-tays-introduction/>

*

“Hay veces en las que la realidad se vuelve demasiado compleja para la comunicación oral . Pero la leyenda le da una forma por la cual se difunde por todo el mundo.”

Alpha 60, en *Alphaville*



El proyecto que estrenó Juan Peláez en Nuevo MIAMI el 18 de mayo del presente integra una investigación que el artista ha versionado en diferentes momentos y escenarios, cuyo núcleo se ubica alrededor de los procesos de configuración identitaria y ejercicio del poder en América, pero trasvasados a un contexto delimitado/definido por la interacción digital humano-humano, máquina-humano y máquina-máquina y sus interfaces visuales⁸. Sin embargo, más que enamorarse y/o vituperar del cambio tecnológico, da un giro extraño dentro de la lógica de producción de los miembros aún artísticamente activos de su grupo etario y opta por marcar, a partir de este proceso, una serie de cruces genealógicos con

⁸ Juan Sebastián Peláez, *Quid in Americae, Restat Americae*, Nuevo MIAMI, 18 de mayo – 14 de agosto, Bogotá.

algunos de los fenómenos que determinaron el futuro de este continente tras el imprevisto encuentro de Cristóbal Colón con sus costas.

En *Quid in Americae, Restat Americae*, Peláez afinó la relectura histórica que iniciara en la postcolonial *Refurbished*⁹, subrayando aquello que los seguidores menos atentos de esta escuela suelen pasar por alto: 1.- que la globalización no comenzó en la década de 1990 con el auge de internet (o, para el caso colombiano, con la apertura económica del neoliberal César Gaviria Trujillo), sino que lo hizo cinco siglos atrás, tras el choque entre las culturas de Abya Yala y europea; y, 2.- que *la riqueza de las naciones* (occidentales)¹⁰ es resultado del proceso de extracción inaugurado con el hecho comentado, habría sido imposible sin la explotación de mano de obra africana y muy al final, vino a racionalizarse bajo algunos modelos de planificación noreuropea.

Además, sabiendo que esta reflexión aparecería en el tiempo presente, Peláez también se alineó con artistas como Juan Obando y Ana Millán, para revisar la economía psíquica subyacente al agotamiento de los relatos utópicos, elaborando un estudio pragmático del éxito del nihilismo contemporáneo y definir su modelo operativo. De ahí que apropiando modelos de estudio de las ciencias políticas haya reunido teorías de mercado, análisis de mecanismos de construcción de poder, estudios sobre propaganda e hipótesis relacionadas con la conformación de los imperios, para producir obras que pusieran en un mismo nivel de complejidad tanto desarrollo de estrategias visuales, como revisionismo histórico o recreación de pautas de diseño gráfico e industrial.

También comenzó a observar cómo, por ejemplo, la generación post-Cambridge Analytica decidió reclamar *mayores* niveles de verosimilitud en plataformas dedicadas al tráfico de imágenes. Tras identificar en ese comportamiento un retorno desesperado al mandato platónico de la búsqueda de la verdad, Peláez encuentra que no sólo se ha querido renovar el *set* de obviedades que es instagram, sino que varios usuarios se han convertido a esta

⁹ Juan Sebastián Peláez, *Refurbished*, MIAMI, 5 de septiembre, 2014, Bogotá.

¹⁰ Adam Smith, *Investigación sobre la naturaleza y causas de la riqueza de las naciones*. México: Fondo de Cultura Económica, 1958.

tendencia publicando imágenes mal encuadradas, borrosas, sin composición, y, por supuesto, sin *photoshop*, en un intento por traducir a axioma del ecosistema digital la vieja fórmula del romanticismo: “feo = sincero = más real”. En este sentido, el propio artista entendió que el destino de las obras que presentó en esta oportunidad sería la red de fotos, por lo que terminó concibiéndolas como la pre-producción de un trabajo que *obligatoriamente* habría de terminar en las redes de sus seguidores (no en colecciones, ni en eventos de beneficencia o, mucho menos, en reseñas o textos analíticos). Conciencia del destino.

Lo otro que hizo fue apoyarse en el interesante esguince estético que siempre ha implicado preguntarse por la definición de algo o alguien como “feo”, para hacer un experimento social: la obra que menos gustó entre quienes fuimos al evento de apertura fue la escultura postrenderizada de la iguana que aparece en el logotipo de Ecopetrol, principal empresa del Estado colombiano que durante el segundo período del uribato salió al mercado bursátil haciendo que miles de ciudadanos embolataran su dinero en ella. Junto con esa jugada, propia del populismo liberal que tanto gusta en esta república, la marca de la empresa que administra (ba parte de) la explotación petrolera en el país fue modificada, pasando a convertirse en esa mezcla de nombre y animal que Peláez usó a su favor para resolver parte de las lecturas que había hecho sobre la obra de un cronista español. Gonzalo Fernández de Oviedo fue un militar que vino a América durante la conquista, colaboró en el sometimiento de las poblaciones en los territorios a que había sido asignado, se peleó con Bartolomé de las Casas por el trato que les dio y, lo que más interesa aquí, por fuerza de las circunstancias terminó narrando sus actos e inventariando lo que venía conociendo mediante el uso de un dibujo precario, según pautas renacentistas.

A partir de esto, Peláez decidió tomar uno de los libros de Fernández, *Historia general de las Indias*, para buscar imágenes a partir de las cuales elaboraría los objetos y ensamblajes que terminaría exponiendo. Su hipótesis era la de que, antes de que apareciera el “espacio exterior” como la máxima frontera a alcanzar por parte de la especie humana, el continente americano fue el último lugar donde se forjaron mitos para darle imagen a lo desconocido.

Valga decir, a lo que ignoraba la mirada imperial –o, mejor (para ella)–, a lo que debía ajustar de cualquier manera a sus expectativas políticas. Por lo tanto, según el artista, cuando Fernández encontró y trató de darle representación a un animal como la iguana, quiso demostrar que era un dragón. Con lo cual convertiría a la imagen en la garantía de que en este territorio existían seres casi *copiados* de historias sobrenaturales previamente conocidas (por él), con lo que se convertiría en un contexto inhóspito y, por lo mismo, pendiente de ser dominado por manos europeas. Dibujar para controlar.

Luego, el artista decidió estudiar la configuración del logotipo de la empresa colombiana para aplicarle modificaciones digitales a partir de los comandos que le ofrecen los programas de manipulación de imagen con que cuenta. Con esto, quería ajustarla a la descripción que hiciera el español logrando que, efectivamente, el resultado gustara poco. Pero también, que se convirtiera en la portadora de una amplia serie de salvedades: en la obra *final*, se terminaría trastornando la apariencia que hemos asumido como *objetiva* del animal (es decir, como *lo vemos en realidad* a partir de una concepción científica), para *ajustarla* a la *traducción* que de ella se hizo durante los siglos XV y XVI (es decir, enfrentándonos a nuestros propios criterios visuales, a partir de los cuales afirmamos que una iguana *no es así en realidad*).



Por el contrario, la obra que más gustó fue la de la *canoas*: una bañera montada sobre dos soportes de madera de pino, que contenía un motor fuera de borda, una caña de pescar y un chaleco salvavidas. Además de seguir los mismos principios constructivos que en la *iguana* (menos su proyección en objeto a construir), Peláez planeó que en su configuración el ensamblaje reuniera varios productos globales, según una definición que el artista propuso aplicar sobre ellos: que fueran obligatoriamente importados y carecieran de trazas de intervención humana. Valga decir, alejarlos de *lo nuestro*. Cuestión que no dejó de subrayar al dejarles todas las etiquetas que los identificaban.

De otra parte, su apuesta obtuvo un resultado adicional. A partir de la respuesta favorable por este objeto, confirmó una subcrítica que quería lanzar sobre ciertas modalidades de producción que se han instalado en nuestro campo artístico. Al lograr que una mayoría de quienes vimos su trabajo decidiéramos que la obra realizada de manera más arbitraria fuera la de nuestros mayores afectos, identificó la debilidad de nuestro afán por argumentar de

modo coherente los propósitos de un proyecto artístico. Sobre todo por haber sido educados, o educar, bajo la retórica de la producción/consumo de arte en entornos contruidos de la mano de apoyos gubernamentales, cuyas convocatorias poseen –como no podía ser menos, pues se trata de dineros públicos– un condicionamiento por la lógica. Lo cual, también podría constreñir la aleatoriedad de la experimentación sin objetivo.

Con lo cual, esta exposición abrió un interesante debate. Justo ahora, que tras la apertura de espacios como la Galería Santa Fe o la Cinemateca Distrital en sedes verdaderamente dignas, se inicie el reencuentro de una generación de artistas criados trabajando arrumados en sofás de dimensiones sanfelipezcas con retos infraestructurales que, simplemente, sus patrocinadores privados, jamás les dejaron imaginar.