
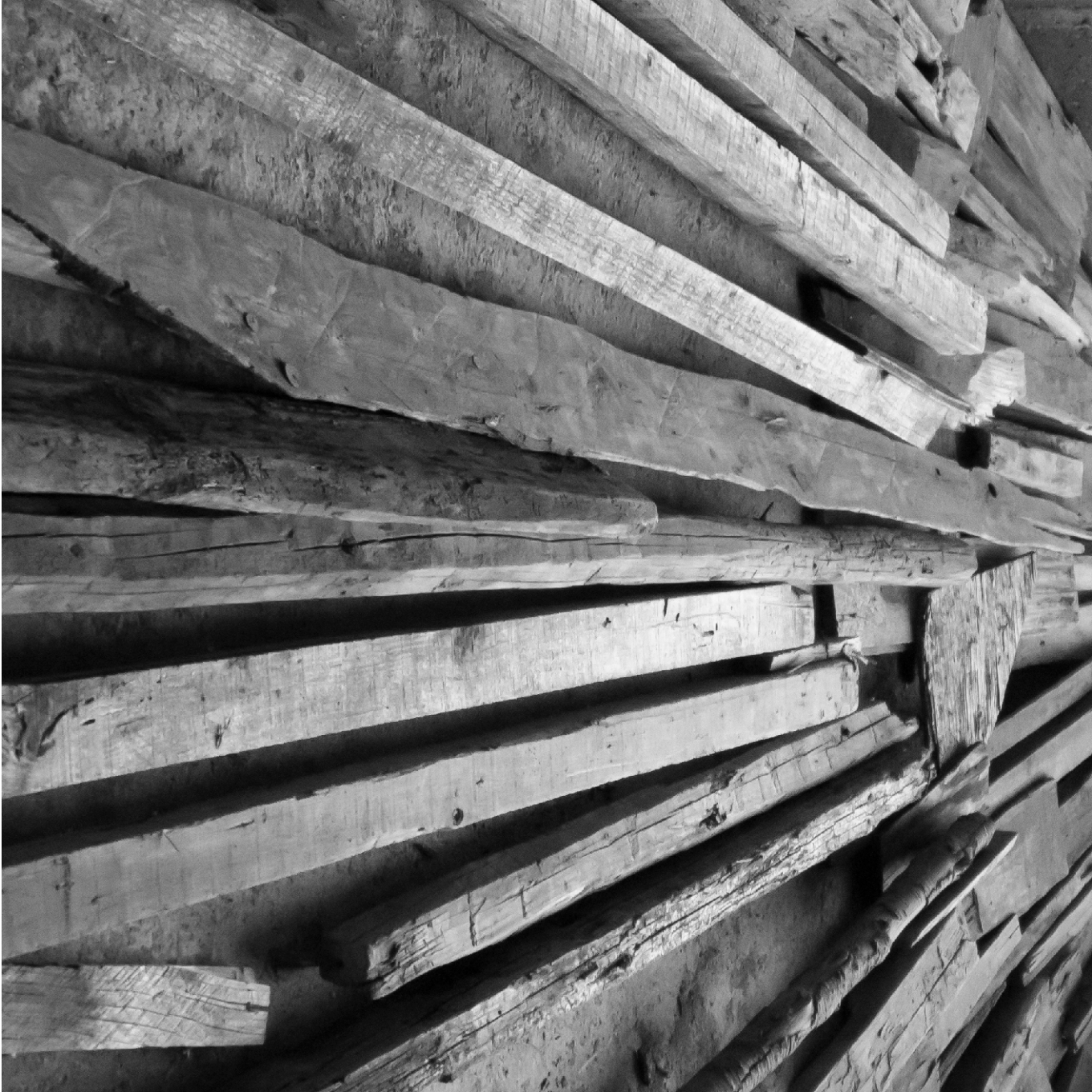



CUBO  GRIS



CUBO  GRIS



Mtro. Humberto Augusto Veras Godoy
Rector

Mtro. Adolfo Pontigo Loyola
Secretario General

Lic. Gonzalo Villegas de la Concha
Director del Instituto de Artes

LAV. Erika Liliana Villanueva Concha
Secretaria Académica del Instituto de Artes

Mtro. Admon. J. Rafael Espíndola García
Subdirector Administrativo del Instituto de Artes

Ing. Felipe Ríos Pérez
Coordinador de Planeación del Instituto de Artes

LAV. Mario Maldonado Reyes
Coordinador del Programa Educativo de Artes Visuales



ÍNDICE

5-INTRODUCCIÓN

Eric Reyes-Lamothe.

9-LABERINTO DE LO PROHIBIDO

Anaid Patricia del Castillo Alfaro

10- CUBO GRIS

Brandon Silva Flores

12-“INTERSECCIÓN VIVA”

Jesús Alejandro Martínez Godínez

24-DE ESPACIOS IMAGINARIOS, LA MENTE Y LOS ESPEJOS.

Daniel Jácome Hernández

26-SUSPENSIÓN DER

Lizeth González Aquino

27-LA CONSTRUCCIÓN SOCIAL

Saraí Mirel Lohora Orta

28-INTRASCOPÍA, METÁFORA VISUAL

Orquídea Carolina H. Fosado

29-NEBLINA

Oscar Abraham Granillo Domínguez

30-EL ARTE AFUERA

Miguel Ledezma

32-CUBO GRIS

Guillermo Cuevas Balmori

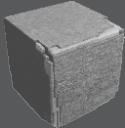
34-MATERIALES SONOROS

Jesús Arreguín

36-AGRADECIMIENTOS



CUBO GRIS



INSTALACIONES DE SITIO ESPECÍFICO EN UN INMUEBLE EN CONSTRUCCIÓN

INTRODUCCIÓN

Esto es lo opuesto a las “ruinas románticas”, porque los edificios no caen en ruinas después de haber sido construidos sino que se levantan en ruinas antes de serlo. Robert Smithson

Cuando comenzamos a buscar espacios para la exposición final, llevábamos con nosotros una noción clave: el abandono. Nos enfocábamos en espacios viejos, deshabitados. Podíamos haber solicitado permiso para intervenir alguna de las antiguas minas de la zona, sin embargo, nos pareció una opción demasiado obvia. Volteamos entonces hacia una construcción enorme que se encuentra cerca de la Mina de la Dificultad. Todos habíamos escuchado alguna historia sobre ella: que si el dueño se sacó la lotería; que si era la copia fiel de una casa en el norte del país; que si ahí se aparecía la bruja... No importa, la única certeza que teníamos era que había sido clausurada antes de su conclusión, y que fue abandonada sin que nadie la habitara jamás. El ambicioso proyecto arquitectónico quedó congelado en el tiempo, convirtiéndose en una “ruina moderna”. Sus muros de block y cemento son el material de construcción del México moderno, tal como la atestiguan las millones de viviendas en las “colonias populares” de todo el país.

Resultó que el padre de Abraham conocía desde su juventud a Alfonso, el dueño del inmueble, ya que ambos habían vivido en casas (seguramente de adobe) que existieron en el lugar donde ahora se erige el enorme edificio que eventualmente bautizamos como el *Cubo Gris*. Aunque nunca pudimos hablar personalmente con Alfonso, logramos a través de sus hermanas y del padre de Abraham conseguir el permiso para intervenir el inmueble de su propiedad. Teníamos ya un espacio de exhibición, pero estábamos conscientes de que no era tan fácil apropiarnos de este lugar, porque no tenía instalación eléctrica, ni agua; su acceso es abierto, así que - aunque es propiedad privada - cualquiera puede ingresar en él; esto complicaba la instalación de obras de arte. Por otro lado, la ventaja era que es accesible las 24 horas del día, y no había que preocuparse por las limitaciones de las políticas institucionales.

Desde el principio, el edificio nos interesó porque no es del tipo de ruinas que añora “mejores tiempos pasados”; es una construcción que no está acabada y que, por lo tanto, tiene su mirada en el futuro; es monumental y, aunque rompa por completo con el estilo y las dimensiones de las casas a su alrededor, se ha convertido ya en un referente espacial que inevitablemente puede ser observado desde muchos puntos del pueblo; su aspecto -a la vez de obra en proceso y de ruina- parece no ser el más adecuado para contener obras de arte, pues sugiere una belleza no convencional aunque, como dice Juan Acha: “el hecho de considerar unas bellezas superiores a otras, obedece a razones políticas, ideológicas y de dominación social, casi siempre favorables a las clases altas” (Acha, 1991).

Para un primer acercamiento al *Cubo Gris*, se planteó sacar de nuestra cabeza todo concepto que a priori afectara la percepción, por lo que la palabra abandono dejó ser parte de la metodología creativa. En cambio, se propusieron esta serie de ejercicios:

1. Observación. Recorre una y otra vez el espacio; visítalo en diferentes horas del día. Toma notas, fotos y realiza dibujos
2. Qué recursos tiene el espacio: corrientes de aire, materiales, elementos, clima, animales, plantas, etc.
3. ¿Qué agregarías o quitarías en el inmueble?
4. ¿En qué lugares te sientes a gusto? ¿Dónde te sientes incómodo?
5. Describe el espacio. Cómo llegar al edificio; cómo recorrerlo; cómo medirlo con tu propio cuerpo como referencia
6. Investiga sobre la historia del inmueble y del entorno; entrevista al propietario y a los vecinos

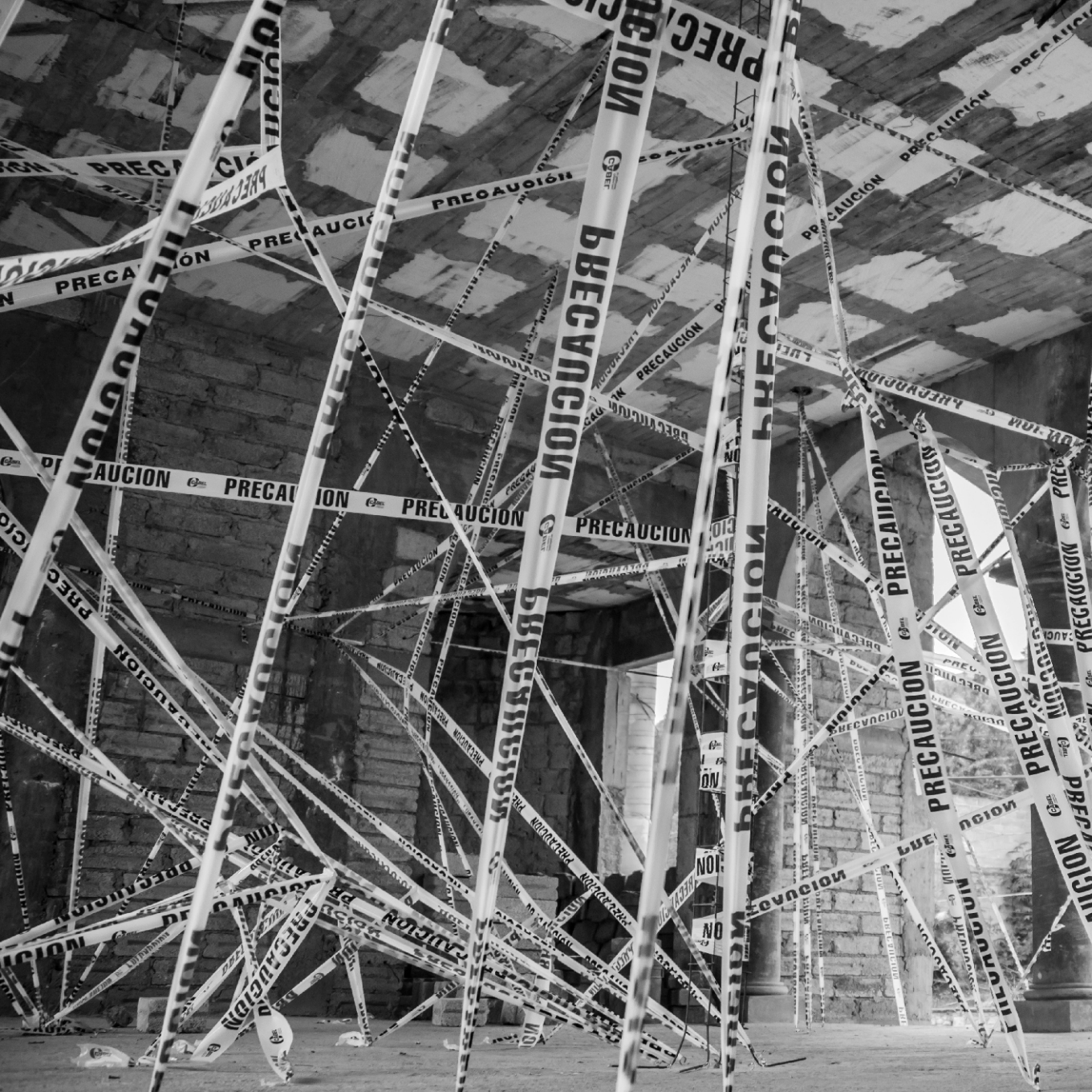
Más adelante, el compositor Jesús Arreguín nos ayudó a observar un factor que no estábamos considerando: el tiempo. El *Cubo Gris* puede ser percibido desde diferentes tiempos: el momento en el que la construcción existió como un deseo, luego como una ruina inacabada, y ahora como un proyecto que busca ser concluido en el futuro; el tiempo del recorrido que la propia arquitectura va dictando; el de la máquina con la que realizamos una documentación (de video, de foto, o con un micrófono) y, finalmente, el ritmo que proponemos a través de una serie de intervenciones de sitio específico. Delimitamos el horario de visitas por la tarde / noche, porque hay algunas piezas que necesitan de una luz tenue, o que definitivamente involucren al paisaje nocturno del pueblo.

Sin haberlo planteado como una premisa inicial, la forma del cubo apareció casi inconscientemente en algunas obras -de pronto, flotando en el aire o dibujándose a través de proyecciones y diseños arquitectónicos-. El Cubo Blanco, ese espacio blanco, minimalista, en el que se supone que la obra de arte sufre poca o nula influencia externa fue reinterpretado ahora desde otro que es gris, y que nos ubica en la realidad mexicana/latinoamericana en la que vivimos con la permanente promesa de una modernidad que nos daría confort. El edificio tiene ya una nueva vida, pues se reactivó cuando pusimos la mirada y nuestra presencia en él; de hecho, algunos muros han sido retirados desde que pedimos el permiso para intervenirlo, y se mandó limpiar; temporalmente tendrá corriente eléctrica y el agua de lluvia que se colecta servirá para generar algunas piezas; lo habitaremos momentáneamente; nuestra temperatura corporal y las luces le darán por unos instantes “calor de hogar”. Sin darnos cuenta somos partícipes, junto con los visitantes, del devenir de este monumento incompleto, cuya historia quedará escrita con tinta de musgo en las paredes de block.

Ayotzi vive, la lucha sigue
Eric Reyes-Lamothe.

Obras citadas

Smithson, R. (2009). *Selección de escritos*. México, D.F. : Alias.
Acha, J. (1991). *Introducción a la teoría de los diseños*. México, D.F.: Trillas.



LABERINTO DE LO PROHIBIDO

Anaid Patricia del Castillo Alfaro

Un museo (del latín *musēum*) es una institución pública o privada al servicio de la sociedad que adquiere, conserva, investiga y expone colecciones de arte, etc. Cuando ahí se exhiben colecciones de arte, éstas traen consigo un valor cultural, que refleja algún aspecto de la existencia humana. La idea clásica de un museo es conservar inmaculadas e infranqueables a estas piezas llenas de carga simbólica; esto es, no permiten a los visitantes acercarse a todos aquellos objetos que les gustaría tocar, con señales que dicen “no tocar”, “no fotografiar”, “detrás de la línea” etc., que limitan a la mera contemplación.

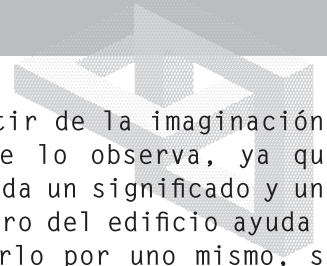
Esta misma situación se da en la vida diaria, cuando se nos obliga de alguna manera a asistir a la escuela, a estudiar una carrera para poder ser alguien activo, de provecho que contribuya al bienestar de la colectividad, ser un líder. Pero en la realidad social esto es una utopía, ya que al tiempo que nos dicen que seamos unos innovadores, debemos seguir reglas y códigos sociales ya pactados que “garanticen” la estabilidad del grupo oligárquico.

Este laberinto habla de esta situación; el acceso principal, el lobby, que es la invitación a pasar al espacio museográfico del Cubo Gris está bloqueado por cintas de precaución, que apunta a la idea de no tocar porque algo te puede pasar. Esta pieza es una crítica tanto al espacio museográfico institucionalizado como a la sociedad, en donde se supone que motivan a la creatividad pero al mismo tiempo la limitan; donde se supone que el acceso es libre, colocan una barrera subjetiva, creada a partir de los juicios creados de la experiencia, del contexto. El ser humano se impone sus propios límites de vida por el peso social.

(Figura p. 16)

CIUDADES FLOTANTES

Brandon Silva Flores



Lo que me interesa es como se reconstruye el sitio a partir de la imaginación, porque esto sucede todos los días con cada persona que lo observa, ya que asimilamos la función con la forma, otorgando a cada fachada un significado y una relación con el contexto. También es cierto que estar dentro del edificio ayuda a definir y ampliar esta visión, y al descubrirlo, explorarlo por uno mismo, se confirma o se confunde más su posible función.

Otro aspecto importante es que el lugar permite una vista panorámica del “Pueblo Mágico” en el que se encuentra. La construcción rompe con este paisaje artificial y “antiguo”. Me interesa trabajar con este tipo de espacios que rompen con su entorno, sobre todo la llamada arquitectura de remesa, que crece a partir de la necesidad. Real del Monte no se salva de tener este tipo de casas, a pesar de estar protegida en su arquitectura. Utilizar como base el paisaje urbano de Real del Monte, y tomar estos edificios escondidos pero singulares en su forma y transformarlos en estos puntos vistosos que ya todos conocen, porque la casa misma está unida a este grupo de monumentales construcciones del pueblo. La idea de transformar los asentamientos humanos en algo más libre y creativo nos lleva a considerar la necesidad de registrar lugares en los que ya esté sucediendo esto, hacer un recorrido integral a través de lugares poéticos y que a la vez logran espacios independientes de gran fuerza y con un sello personal indiscutible.

La ciudad es el reflejo de nosotros mismos, los pueblos se están transformando día con día, y estos cambios son muchas veces invisibles o estamos tan acostumbrados a ellos, que los vemos como parte del proceso de desarrollo. La forma en la que una ciudad cambia desde su arquitectura ha sido parte fundamental del estudio de nuestra cultura e identidad y muchos de estos lugares de los que hablo son ignorados. Nuestra identidad casi siempre celebra a la monumentalidad o al hecho de ser lugares famosos o protegidos, pero qué pasa con estas construcciones que no concuerdan pero resaltan y nos hablan de la verdadera transformación del lugar. En vez de mantener los edificios dentro de la imagen de lo cotidiano los deberíamos de ubicar como espacios en la mancha urbana, permitiendo a los elementos que pasan desapercibidos lograr destacar y adquirir vida propia.

CIUDADES FLOTANTES

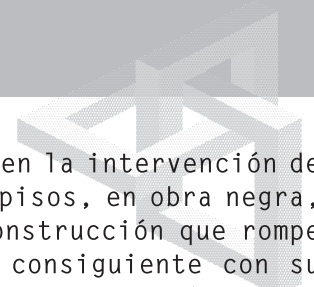
Brandon Silva Flores

La obra en sí consiste en generar construcciones gráficas de paisajes surreales a partir del registro de las ciudades. Estas imágenes serán trabajadas digitalmente. Así mismo, se planea hacer una colección de edificios en una especie de archivo o registro de espacios. Dicho archivo servirá para crear los paisajes en gráfica digital, junto con imágenes en movimiento que serán proyectadas sobre acrílicos transparentes; este material me sirve para registrar la proyección en la transparencia, reflejando la proyección sobre las paredes del edificio. Es como si las ciudades se volvieran piezas que puedes construir de la forma que tú desees. Otro característica importante es la de la suspensión ya que estas construcciones que se generaron a partir de sitios en Real del Monte me hicieron pensar en “ciudades flotantes” o “islas flotantes” una característica de la orografía del sitio.

(Figura p. 15)

“INTERSECCIÓN VIVA”

Jesús Alejandro Martínez Godínez



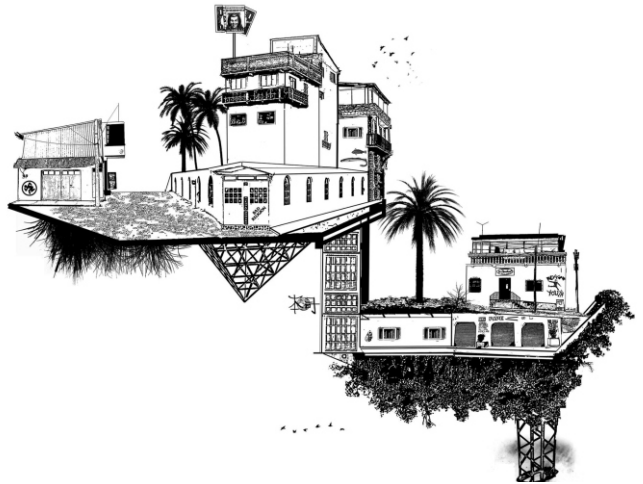
En marzo del 2015 comenzó el proyecto Cubo Gris que consiste en la intervención de un sitio abandonado. Este lugar es una construcción de tres pisos, en obra negra, cuya fachada asemeja a un frontón neoclásico; un tipo de construcción que rompe con el estilo arquitectónico de Real del Monte y por lo consiguiente con su historia. Es esta una de las razones por la cual fue suspendida la obra. Al ser un lugar abandonado oficialmente, ya no cumple con su función primaria, la de ser habitado; sin embargo, la casa sí ha sido habitada de manera esporádica por personas que llegan a dormir o grafiteros que dejan su marca. Así mismo, nosotros de alguna manera hemos decidido habitarla, pasando cierto número de horas dentro de la construcción, conociendo sus detalles, rincones y su historia.

En el espacio de uno de los baños se observa como está construida la instalación de tubería, conectada con los demás cuartos del segundo y tercer piso; es decir se pueden seguir los caminos que llevan de una tubería a otra. En cierto sentido es como ver las entrañas de un organismo. Al hacer circular algún elemento a través de la tubería es posible comprender a una casa como un organismo, con un funcionamiento interno y una personalidad. Haciendo uso de esta analogía entre una casa y entre un ser vivo, se empleó el material de tubería que se encontraba en el mismo inmueble para construir una instalación sonora, transmitiendo sonido a través de su “sistema circulatorio”, en donde se acentúa el recorrido que hace el sonido y la tubería.

(Figura p. 13)









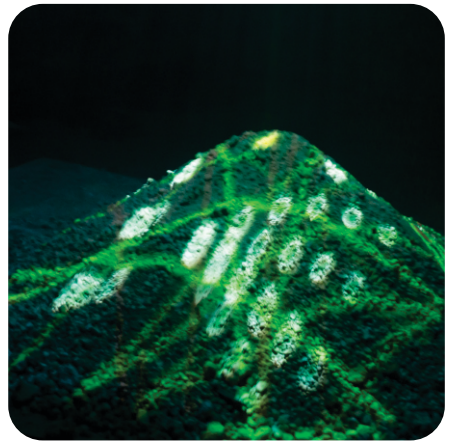
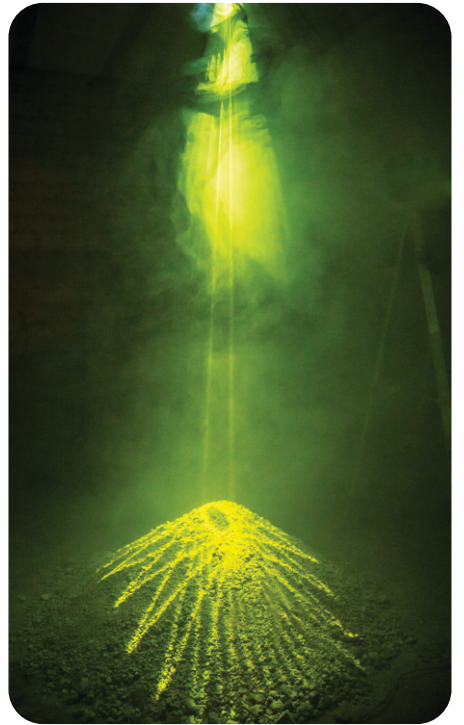
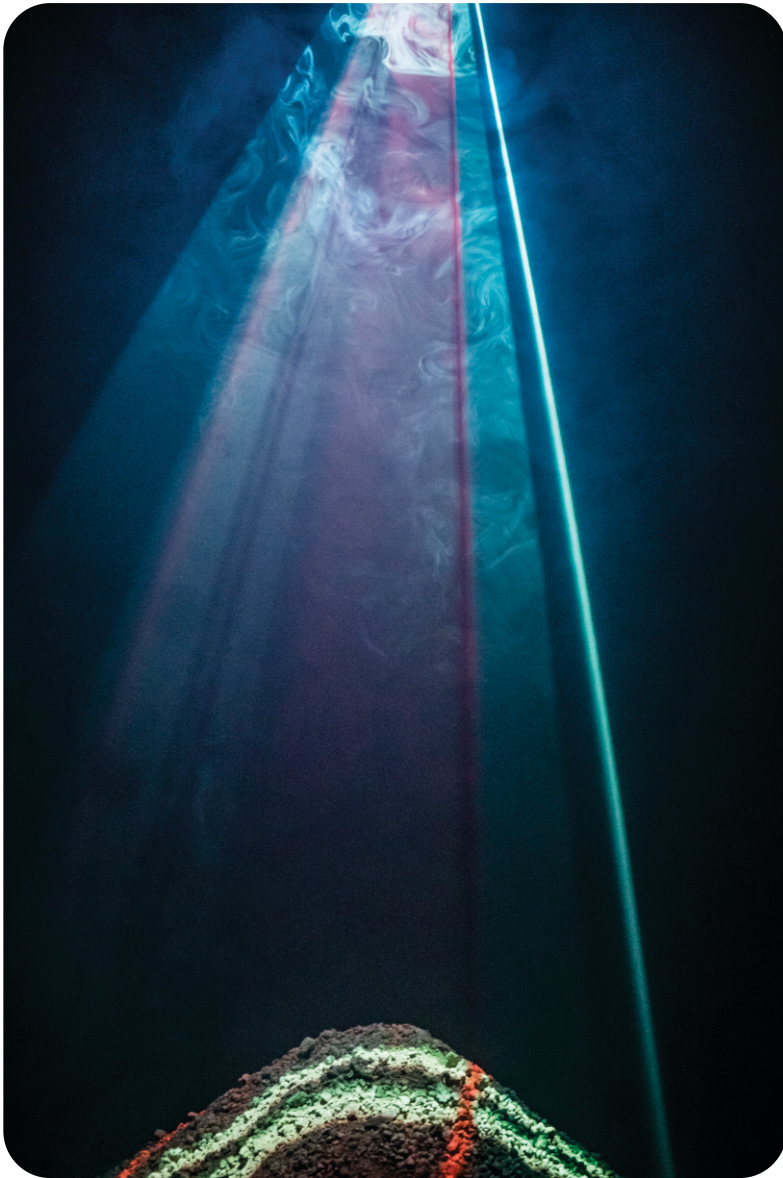














DE ESPACIOS IMAGINARIOS, LA MENTE Y LOS ESPEJOS.

Daniel Jácome Hernández

Allá en Real en el lejano monte, existe una casa en lo mas alto de la loma un enorme cubo de concreto, abandonado y hueco, inacabado que despide cada tarde al sol con su mirada

Estoy seguro, que tras leer los renglones anteriores es posible imaginar tal sitio; incluso, es posible ubicarlo en un lugar más o menos determinado si es que usted está familiarizado con los parajes habituales en donde inicia la sierra hidalguense; pero si continuamos con la vaga descripción del lugar, también podríamos darnos una idea de qué relaciones guarda con el espacio circundante. Parece ser que se trata de un inmueble sin conclusión, inhabitado, casi en estado de suspensión, ya que si no fuera por esa línea final que arroja un indicio de que algo ocurre y se transforma en él, desatendiendo a toda licencia poética; podría pensarse que el tiempo no transcurre ahí.

Este lugar, el que se visualizó en la mente, es estrictamente un espacio imaginario, al contrario del lugar real al cual hace referencia ya que este último sí ocupa un espacio real. Y así como las utopías, lugares ideales, son también lugares sin un espacio real, los espacios imaginarios habitan y son habitados por seres incorpóreos; pero, ¿es suficiente recordar o hasta imaginar un lugar para poder habitarlo? cabe señalar que la mente puede ser el vehículo más veloz y con mayor alcance que conoce el hombre.

Foucault en uno de sus textos nos habla de que en nuestro tiempo las cuestiones acerca del espacio se centran en lo que se refiere a la ubicación, o sea, que el espacio está concebido a partir de las "(...)relaciones de vecindad entre puntos o elementos (...). Vivimos en una época en la que el espacio se nos ofrece bajo la forma de relaciones(...)"(Foucault, 1967). Dicho de otra manera, somos capaces de aprehender el espacio en función de las relaciones que el espacio genera con quien lo percibe, con el espacio que lo rodea, y del tiempo en forma de sucesos que toman lugar ahí.

DE ESPACIOS IMAGINARIOS, LA MENTE Y LOS ESPEJOS.

Daniel Jácome Hernández

Pero, ¿qué sucede con los lugares imaginarios, aquellos espacios libres de la soberanía de la forma del cuerpo, aquellos que como las utopías, no tienen un espacio real? ¿son susceptibles de ser activados, o incluso habitados, aunque al cuerpo con todas sus limitantes le sea imposible alcanzar dichos espacios? o ¿sería posible habitar un espacio imaginario, donde el cuerpo pierde toda efectividad, al conocer suficientemente las relaciones que se suscitan ahí? Yo creo que sí.

Según la teoría occidental acerca del espacio, éste se activa solamente cuando el cuerpo se hace presente dentro de él, es decir, cuando el cuerpo habita tal espacio, y con más contundencia aun, los espacios urbanos ya que están constituidos a medida y razón del cuerpo.

En *De espacios imaginarios, la mente y los espejos* se busca evidenciar este proceso de activación y aprehensión a través de formas planas que adquieren volumen y sentido. Cuando en una primera instancia convertimos nuestro cuerpo en un contenido de esas formas, para después en un segundo momento nos sea revelada esa red, eminentemente básica, de relaciones del espacio con los sucesos que ahí se dan para poder ubicarnos y de esa forma activarlo. El tercer momento, el más interesante, viene cuando el espectador se encuentra ya lejos de esta exposición, a la distancia espacial y convenientemente también temporal, pues hasta entonces sabremos si es posible realmente habitar con la mente aquel espacio inmaterial; para tal efecto, la mente en los espacios imaginarios jugaría un papel equivalente al espejo en relación a las utopías de las que nos habla Foucault.

Porque aunque con el tiempo se transforme o deje de existir este espacio en su forma física, somos ahora conscientes de nuestra capacidad de habitar tal lugar, de activar este espacio a lontananza, porque “en el espejo me veo ahí, donde no estoy”(Ibídem).

(Figuras p. 20,23)

Foucault, M. (1967). *De los espacios otros, Des espaces autres. Architecture, Mouvement, Continuté.* Paris: Cercle des études architectural.

SUSPENSIÓN -CIÓN -DER

Lizeth González Aquino

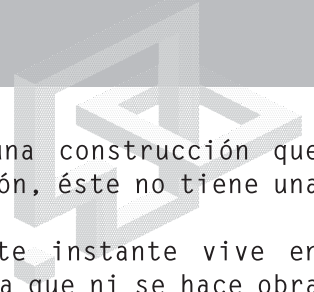
Cuando se observa un espacio inacabado, en este caso una construcción que pretendía ser una casa que no ha llegado a cumplir su función, éste no tiene una “historia”, aunque tampoco ha llegado a ser una ruina.

Aquí la construcción está jugando dos papeles y en este instante vive en suspensión. Se podría decir que se encuentra en el limbo, ya que ni se hace obra blanca (o sea no se acaba, ni la habitan) ni se convierte en una ruina; en este instante no ha llegado a ser “nada”.

Al ver el espacio y comprenderlo de esta forma se tomó entonces la palabra *suspend* y *suspensión* para representar esta detención del tiempo. Después de observar las condiciones del lugar se adquirieron algunas ideas de lo inacabado, de la obra en construcción para simular cierto “acabado” sin que dejara de reflejarse el paso del tiempo en ese mismo espacio a través de elementos como el moho, las zonas inundadas o el polvo, ya que de esta manera se representa su desgaste.

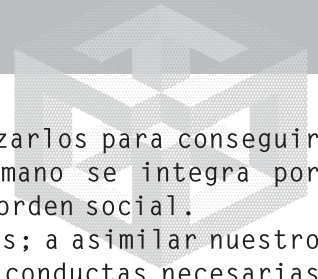
La palabra *suspensión* tiene como definición la siguiente: detención temporal de un proceso, como un tratamiento, una construcción o un programa. La palabra *suspend* significa detener o diferir por algún tiempo una acción u obra. O sea, los dos términos provienen del mismo origen; son diferentes pero llegan al mismo punto que es la detención del tiempo sobre un objeto y justo eso se representa usando los materiales que el mismo edificio pueda dar para poder explotarlos, para que la construcción hable de ella misma.

(Figura p. 19,21)



LA CONSTRUCCIÓN SOCIAL

Sarai Mirel Lohora Orta



La acción de construir implica integrar materiales y organizarlos para conseguir una cohesión final. Al igual que un inmueble, el ser humano se integra por diferentes elementos que son, en su caso, aglutinados por un orden social.

Desde niños se nos indica cómo comportarnos y a andar derechos; a asimilar nuestro nombre y el lenguaje; las reglas de las instituciones y las conductas necesarias para pertenecer a la colectividad. Necesitamos aprehender los conocimientos compartidos por varios individuos para adaptarnos mejor y así obtener los elementos sociales que nos conformarán. Tenemos la necesidad de integrar significados de experiencias compartidas para conseguir una cohesión con la masa y adaptarnos mejor al medio ambiente.

Una coincidencia entre las edificaciones y el ser humano es que ambos se encuentran sin una distribución geográfica específica, no se restringen a habitar un ambiente determinado. Nuestros ancestros descubrieron las ventajas de pertenecer a un grupo supeditado más al orden social que a la corpulencia, al no poseer un medio ambiente específico como los demás mamíferos. Una construcción puede existir en cualquier entorno siempre que cumpla con el orden, la dirección y la estabilidad deseados; se tiende a suspenderla o deshabitarla de no ser así. De manera similar, el individuo se edifica y acopla a la organización social mediante roles dictados a partir de las instituciones del derecho, la ética, la religión y la educación. En La Construcción Social se plantea la idea del ser humano como constructor de su propia naturaleza, retomando elementos simbólicos de algunas instituciones, disponiéndolos alrededor de una representación del individuo en su entorno.

(Figura p. 14)

INTRASCOPÍA, METÁFORA VISUAL

Orquídea Carolina H. Fosado

El espacio negativo dentro de la obra en gris.

Es este espacio suspendido en el eterno presente el que subjetiva la vida. La obra gris, monumento a la posmodernidad en un pueblo, es hoy nuestro sitio de exposición. Un cubo armado de bloques de concreto delimitando el espacio, una especie de recinto en destrucción por el tiempo.

La obra Intrascopía, metáfora visual busca dialogar con el espacio negativo de las habitaciones y con las palabras que no pueden hacer visible a lo etéreo. Las cajas indagan sobre nuestras percepciones corpóreas, acotan esas sensaciones que emergen en una habitación, guardan una ilusión, un engaño, una representación, pero nunca la cosa en sí misma, pues nuestros llantos, ansiedades, dolores, alegrías, amores y silencios se trasladan únicamente en nosotros, en una mudanza psíquica que invadirá los espacios que habitemos. La subjetividad es aquel ser efímero que nos permite creer, contemplar, sentir, dudar, soñar, porque también son los espacios negativos lo que nos definen. “El espacio debe vivirse” (Galofaro, 2003).

(Figura p. 17)

Galofaro, L. (2003). *Artscares*. Madrid: Gustavo Gili.

NEBLINA

Oscar Abraham Granillo Domínguez



Recrear el exterior es una tarea humana

La neblina representa un estado del agua, una suspensión de veladuras de microgotas en el aire manifestándose, interviniendo el espacio, reduciendo la nitidez visual, provocándonos frío. Es en este estado que la contemplación del paisaje, sus luces y su inmensidad invaden los pensamientos con la nostalgia.

El paisaje y el clima influyen en las personas, repercuten en sus acciones, emociones, pensamientos; parece como si en Real del Monte el invierno fuera de nueve meses. Aquí la bruma se ha convertido en parte de la cotidianidad, en una condición natural que no permite ver donde empieza y donde termina el horizonte. Neblina es la recreación de esta condición climática sublime, en la que los rayos lumínicos penetran para embelesarnos.

(Figura p. 22)

EL ARTE AFUERA

Miguel Ledezma



Habitualmente, al espacio supuestamente neutro de una galería de arte se le llama cubo blanco. Este cubo vacío, generalmente iluminado con luz artificial, sirve para hacer una abstracción, es decir, para aislar a las obras de su entorno y observar únicamente sus cualidades estéticas. Ideológicamente también sirve para desvincular a la obra de arte de su contexto histórico, político y social.

Desde hace varias décadas el trabajo de artistas como Daniel Buren y Hans Haacke gira en torno a la crítica institucional. El artista norteamericano Michael Asher también tiene piezas destacadas en esta línea a través de una estrategia de sustracción. Generalmente, cuando un artista es invitado o aceptado para presentar su trabajo en una galería, agrega cosas u objetos al cubo blanco, el caso de Asher es inverso ya que en lugar de poner, quita. Un ejemplo de ello es su intervención sin título en la galería Toselli, en Milán, en el año de 1973 en donde pidió que quitaran el acabado blanco de todos los muros, dejando el espacio expositivo en obra negra, como cuando las casas y edificios tienen ya una forma concreta pero aún no son habitables.

En otra de sus piezas, The clocktower de 1976, quitó todas las puertas y ventanas de una galería en la cima de un rascacielos de Nueva York, permitiendo que el viento, los sonidos y los olores del entorno de la galería entraran a ella. Ambas piezas pueden ser consideradas como una transgresión a la pureza del cubo blanco ya que contradicen lo que un espectador convencional espera ver en una exposición artística.

En las obras de Asher la Galería parece inacabada, no apropiada para recibir en su interior cualquier tipo de obra convencional, ya que el ruido y el viento, o el polvo y la aspereza de los muros grises impedirían aislar a las obras de su contexto, es decir, del lugar histórico en donde la imagen y nuestro cuerpo se encuentran.

La pieza colectiva Cubo gris, elaborada por estudiantes de la licenciatura en Artes Visuales y coordinada por Eric Reyes y Guillermo Cuevas, se enlaza con las obras de Michael Asher. En uno de los llamados "Pueblos Mágicos", se construyó un edificio que fue clausurado por no respetar el mismo estilo arquitectónico de las casas de alrededor.

Unas enormes columnas sirven de fachada para lo que podría ser una residencia u hotel a la salida de Mineral del Monte en Hidalgo. Los autores de esta pieza decidieron hacer una serie de intervenciones artísticas en las habitaciones inacabadas y sin ventanas ni puertas, al cual llamaron *Cubo Gris*.

Cabe destacar que esta construcción se ubica afuera de la parte turística del pueblo. Es una pieza de sitio específico emplazada en las orillas de la comunidad, la cual genera una tensión simbólica entre el centro y la periferia, entre los que tienen la comodidad del cubo blanco y los que no la tienen, entre los que gozan el bienestar de vivir en el centro y los que sufren carencias en la periferia.

La mayoría de los artistas jóvenes inician un largo recorrido que hipotéticamente los llevará de la periferia hacia el centro. Sin embargo, también hay artistas que se sienten mejor en la periferia ya que actualmente existen varios proyectos de interacción social que inciden en las comunidades en desventaja. En este tipo de arte el espectador no es únicamente alguien que contempla lo que otra persona presenta como un objeto acabado, ya sea pintura, video o fotografía, sino que al mismo tiempo es un ejecutante, la obra sucede como algo colectivo y el arte es un acontecimiento.

Por poner un ejemplo citaré el resultado de un proyecto pictórico de transformación social: el video *Dammi i Colori* elaborado por Anri Sala en 2003. Este video documenta el proyecto del pintor Edi Rama, en donde convenció a la comunidad de usar a la ciudad de Tirana como un enorme lienzo para pintar, entre todos, una composición abstracta con patrones de color sobre los muros, dando continuidad de una casa a otra y de una calle a otra, borrando así, los límites entre edificios y hogares.

El proyecto *Cubo Gris* también implica a la comunidad, ya que saca de la galería a las prácticas más recientes del arte y las lleva hacia una comunidad que no está habituada a ellas. La estrategia es inteligente, ya que al generar nuevos públicos e invitar a los aficionados al arte a salir del cubo blanco, invierte en sentido inverso el desplazamiento habitual de los artistas y del público, los cuales deberán moverse, en esta ocasión, del centro hacia la periferia.

En lo personal celebro este tipo de proyectos, ya que necesitamos artistas críticos que reflexionen sobre los escenarios socio-políticos de nuestra condición actual. En Hidalgo, donde los espacios adecuados para la presentación del arte son escasos, el artista está obligado a proponer estrategias que le permitan seguir haciendo y presentando sus obras y, al mismo tiempo, a generar nuevos públicos menos ingenuos y más activos.

CUBO GRIS

Guillermo Cuevas Balmori



En el arte, el contexto en el que se encuentra asignada una obra es esencial. Marca la pauta interpretativa de sus contenidos en el mismo sentido en que los contenidos significan a ese contexto. Así pues, gran parte de la crítica al museo es precisamente por la manera en que descontextualiza los objetos y los sacraliza. El museo se convierte en una especie de templo que contiene objetos dedicados a la adoración y la contemplación. Esta acción desviste al objeto de los signos contextuales con los que fue creado. El objeto muere sin la atmósfera en la que fue implantado y queda una especie de artefacto disecado dispuesto en una vitrina o en una pared a manera de trofeo de caza.

Para mitigar este efecto, muchas galerías tratan de re-contextualizar las piezas que albergan dentro de sus muros. En su obra *Dentro del Cubo Blanco*, Brian O'Doherty analiza la posibilidad de un espacio completamente blanco para eliminar cualquier ruido o interferencia en la interpretación de los objetos. Así, el cubo blanco se convierte en un espacio aséptico libre de gérmenes tanto para la pieza como para la interpretación. Como si con ello, el visitante al momento de entrar a estos espacios se desvistiera de su propio contexto socio-cultural.

En su contraparte, el Cubo Negro pretende limitar la percepción visual para exponenciar los otros canales sensitivos. Sonidos que seducen al oído, superficies provocadoras del tacto y olores estimulantes provocan la mente del espectador debido a la restricción de la mirada. Los objetos son cuasi-percibidos estimulando la imaginación y potenciando interpretaciones.

En el medio ha quedado el Cubo Gris ¿Será que se encuentra realmente a la mitad del camino entre el Cubo Blanco y el Cubo Negro? Dudo mucho que así sea. Sin embargo resulta seductora la idea de lograr una justa percepción sin la descafeinización del contexto blanco y la restricción visual que genera el contexto negro. Pero la realidad es más tácita que la imaginación. En los países periféricos, las ciudades se han edificado con base a bloques grises que revelan la pobreza de los materiales constructivos y de sus moradores. La grisura nos inunda y se nos asigna para recordarnos nuestra desnudez económica y nuestra orfandad histórica. Las casas periféricas de las ciudades son como son. No se encuentran con atavíos cromáticos y paredes aplanadas que escondan a sus habitantes del caos urbano.

El *Cubo Gris* entonces se convierte en un contexto desprovisto de músculos y piel. No tiene risa. El ego y el súper yo, no tienen cabida en él. Quizá por la pobreza en que se encuentra. Quizá porque es un espacio que no termina de nacer... no termina de ser.

Pero el *Cubo Gris* tiene eso: la posibilidad de ser. De convertirse en “algo” al igual que sus vecindados y los objetos que lo habitan. El *Cubo Gris* se desabruga para mostrar los materiales que constituyen su esqueleto para invitarnos a que el visitante se desnude de sus indumentarias superfluas y juegue con el sentido de las cosas.



DESCANSO GRIS

O'Doherty, B. (2011). *Dentro del cubo blanco. La ideología del espacio expositivo*. Murcia: Centro de Documentación y Estudios Avanzados de Arte Contemporáneo (CENDEAC).

MATERIALES SONOROS

Jesús Arreguín



La música de ambientación conocida en la actualidad como arte sonoro, tiene sus orígenes en los denominados happenings de los años 60's en Europa y Estados Unidos, en donde se daban cita artistas plásticos, músicos, actores, etc., para actos inaugurales de exposiciones y eventos disímolos con la finalidad de dar una especie de percepción tridimensional o multisensorial del arte. Estas actividades multidisciplinarias y colectivas buscaban romper con el formato tradicional de la puesta en escena del arte en general -que dicho sea de paso- a su vez estuvieron inspiradas por el movimiento Dadá y el Futurismo.

El arte sonoro en la actualidad y desde hace más de una década, se ha convertido en una variante paralela a la composición musical al alcance de la gente que posee una herramienta habilitada para diseñar sonidos o seleccionarlos y ordenarlos de cierta manera que nos haga percibir la idea de la música, además de que la producción del fenómeno sonoro es inmediato, no así la concepción sonora con instrumentos acústicos reales los cuales tienen una idiomática específica y es menester la habilidad del compositor formal para escribirles correctamente. Así, la computadora con cierta paquetería de software, es ahora un medio de producción sonora como lo eran en las décadas de los 40's y 50's las estaciones de radio con sus micrófonos y antenas, que mediante la manipulación electromagnética transformaban la información captada, en señales de audio y ruidos.

La paquetería o materiales en la radio eran las grabaciones empleadas para los diversos programas, este material era considerado por el ingeniero Pierre Schaeffer (1919-1995) como "objetos sonoros" y pronto los combinó con grabaciones de campo -ruidos de la naturaleza, máquinas, etc.- hoy conocidos como samplers, transformándolos mediante procesos de edición (corte y empalme de las cintas donde se grababa), a base de cambios de dirección y velocidad de la información, etc., constituyéndose en pionero de este tipo de trabajo en Radio Francia en colaboración con el compositor Pierre Henry (1927); esta técnica musical fue denominada como Música Concreta, en el año de 1948.

Por otra parte, los sonidos generados por osciladores y transformados (modulados), en su frecuencia o vibración, y mediante variaciones de voltaje en la señal, fueron el material para otro tipo de música denominada como Música Electrónica debido a que los sonidos eran generados directamente por los aparatos, no una toma de la vida real; esta modalidad técnica se desarrolló en Radio Colonia, en Alemania en torno a 1953.

El trabajo para esta Instalación denominada *Cubo Gris*, se relaciona con estas dos técnicas, mediante un banco de sonidos predeterminados digitalmente, otros generados por los mismos materiales (idiófonos) de la construcción sede de la Instalación, grabados y digitalizados, y un programa de edición de partitura (Sibelius), el cual imposta la información de los sonidos que aluden temáticamente las diferentes propuestas artísticas del presente proyecto. En este trabajo realizado por integrantes del *Grupo Interdisciplinario de Investigación en las Artes*, Gabriel Guzmán Aguado realizó la digitalización y sampleo de la información sonora y Jesús Arreguín Zozoaga la partitura que deviene en la maquetación sonora.

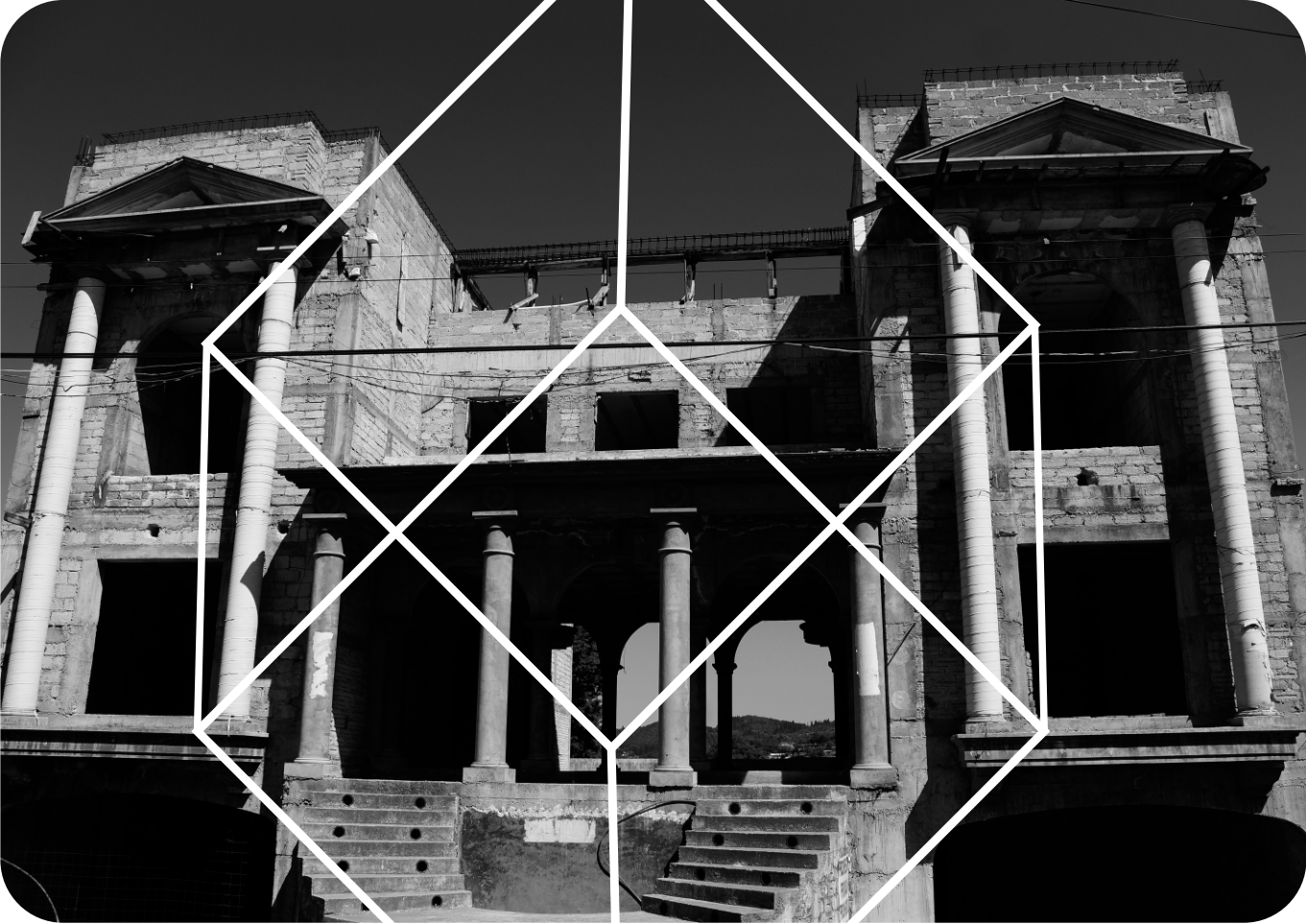
CUBO GRIS

AGRADECIMIENTOS:

Alfonso Montalvo, Silvia Montalvo, Marta Montalvo, Francisco Flores “Panchito”, Charlie, Doña Cata, Raúl Granillo, Andre y Leo, Carmelo Santos, Antonio Sustaita, Salvador Salas, Miguel Ángel Castro, y nuestros padres.

ASESORES:

- Mtro. Miguel Ledezma
- Mtro. Miguel Sánchez de Bernardo
- Lic. Juan José Fonseca Moreno
- Dra. Gabriela López Portillo
- Lic. Román Calva



MAYO 2015

www.cubogris.wordpress.com

DISEÑO: OSCAR GRANILLO
FOTOGRAFIA: DANIEL JÁCOME



Cuerpo Académico
Estudio y Producción
en Artes Visuales de la
Universidad de Guanajuato

