

## Entrevista a José Luis García Pérez

[Por Pablo Farneda]

*comunidades | descolonialidad | interactividad | nuevos medios*

Mérida , octubre de 2013

*Pablo Farneda (P): Quisiera que me relates lo que es, lo que ha sido y la importancia que ha tenido aquí en Mérida el Proyecto Arte Nuevo InteractivA.*

José Luis García Pérez (J.L.): El proyecto *InteractivA* nace en el 2001. Raúl [Ferrera-Balanquet] siempre tuvo la inquietud de encontrar cuáles han sido los medios a través de los cuales los artistas empezaron a permitirse explorar nuevas rutas en la producción del arte. Él estuvo desde temprano interiorizado en el manejo de computadoras, de las redes, de todo lo que él llama el mundo hiper-textual de las computadoras. Esto le permitió ganarse un puesto importante en el desarrollo de estos medios en Estados Unidos principalmente, cruzándolo con performance, con cine. Él ha tenido un camino largo en eso. En algún momento, no sé bien por qué, él decide empezar a poner esto a los ojos de la gente en Yucatán, aquí en Mérida precisamente. Te nombro mi extrañeza porque en esos años Mérida todavía estaba bastante precaria en cuanto al manejo de computadoras y redes... de hecho hasta la fecha se sigue prefiriendo aquí un arte costumbrista, más apegado a lo artesanal. Es muy poca la gente que trabaja con medios tecnológicos para sus obras. Ahora los jóvenes que salen de las universidades tienen un poco más de apego e interés en eso, pero quien realmente comenzó a meterse más en eso fue Raúl. La manera de hacerlo fue creando un encuentro internacional aprovechando los muchos contactos que tiene y utilizando eso aquí para conseguir presupuestos, los espacios para presentar las obras y así nace *InteractivA*.

La primera exposición fue en el 2001 y para el 2003 llego a incorporarme a este proyecto. Originalmente yo estaba como diseñador en el Ayuntamiento, pero lo cierto es que soy artista, no diseñador, estudié en la Ciudad de México y vivo aquí desde hace 14 años. Finalmente coincidimos en ese espacio con Raúl. Le presenté mi trabajo, le interesó, a su vez me solicitó que me encargara del diseño de la imagen del evento, y fue la primera vez que trabajamos juntos y la primera vez que expuse con el grupo de *InteractivA*. Se presentaron varias obras de distintos tipos, pero en las que se sentía

todavía mucha relación con el trabajo plástico, manual, artesanal y se combinaba con cosas tecnológicas. De hecho yo presento en esa ocasión tres



obras de fotografía digital intervenida.

Desde entonces a la fecha lo que hemos vivido es un proceso muy interesante donde al principio se trabajaba muy de cerca con todas las tecnologías, empleándolas de muchas maneras, laser, hologramas, videos, animación, cosas intervenidas, archivos... los artistas iban presentando distintas ideas para abordarlo. De hecho InteractivA nace como un proyecto que persigue la relación entre arte y tecnología. Sin embargo, en este camino hemos pasado de obras muy personales en donde interviene lo tecnológico a un espacio en donde generamos islas donde la gente podía interactuar con la pieza de muy diversas maneras, no necesaria o solamente a través de la tecnología, por ejemplo jugar con fotos impresas, dibujar paredes... Fue evolucionando hacia esa dimensión y luego

hacia un rollo más social. Esto fue muy interesante, siento que ha sido un proceso en que nos acompañamos grupalmente. Una parte muy importante del proceso creativo del grupo es que no perdemos contacto aunque estemos en otros países. En ese caminar el proyecto derivó hacia algo más social. Entonces esta última exposición ya no estaba pegada a lo tecnológico sino más concentrada en mirarnos desde perspectivas diferentes. Este último encuentro giró en torno a pensamiento decolonial. Vinieron tres o cuatro maestros super empapados en estas perspectivas, como el propio Raúl, Pedro Pablo Gómez Moreno, Adolfo Albán Achinte...

Este fue el programa que se inauguró a finales de mayo y durante todo junio estuvimos trabajando. Fíjate que, pese a que todos los que estamos hemos tenido prácticas y piezas en relación a lo tecnológico, esta vez casi sin darnos cuenta todos volteamos hacia la cocina del arte... creo que es parte de un sentir común que hemos tenido, en relación a la despersonalización que experimentamos con las tecnologías. En mi caso fue un paso decidido. Tal vez no hemos encontrado en Yucatán un espacio en donde estas prácticas sean apreciadas y reflexionadas, integradas socialmente. No hemos encontrado en la tecnología un canal por el cual uno pueda tener mayor interacción y mayor contacto con las personas. Yo quisiera llegar a ese punto, pero no ha sucedido. De hecho en el 2009 presenté una pieza que se llamó "Identidad colectiva". Planteaba la posibilidad de entrar en un diálogo con la gente a través del correo electrónico y la fotografía digital, y en su momento pensé que mucha gente iba a participar. La sorpresa fue que no fue así. Tuvo

poca participación y decidí ponerla igual porque me parecía que de alguna manera problematizaba igualmente cuál y qué tanta es nuestra relación activa con las tecnologías como medios de comunicación.

“Tres ciudades” es un proyecto que hicimos de manera interdisciplinaria, presentamos videos editados por nosotros mismos, música, utilizamos



impresión digital... fue un proyecto muy interesante, que nos devolvió sí mucha satisfacción. Creo que allí encontramos parte del secreto, de maravillarse a través de lenguajes diferentes. Lo presentamos en medios en los que habitualmente no se ven ese tipo de expresiones y la respuesta fue muy buena, la gente llegaba y preguntaba, conversábamos sobre arte y sus efectos. Eran performances que se hacían en la plaza de distintas ciudades. En Campeche estaba abarrotada, habremos tenido más de 500 personas. Aquí en Mérida también, incluso gente que se enardeció y comenzó a hablar de política y problemas sociales... fue muy padre.

En ambos casos, tanto en “Tres ciudades” como en “Identidad colectiva” sí ha tenido mucho que ver con la tecnología.

*P: ¿Encotras alguna reflexión en esta relación entre arte, tecnología y pensamiento descolonial?*

J.L.: Las tecnologías digitales son hoy el pincel de nuestra época, nuestra herramienta epocal. La tensión que se nos plantea es cómo nos comprometemos con una ideología en las prácticas que asumimos como naturales o neutrales. En este caso parece que se nos plantean contradicciones en la utilización de ciertas tecnologías, que finalmente son parte de una oleada que nos llega desde Occidente, Europa, Estados Unidos, y que de alguna manera refleja un cierto grado de dependencia de esas tecnologías. Entonces ahí es donde vienen las contradicciones. Es difícil generar una reflexión crítica sobre la relación entre tecnologías y pensamiento descolonial. Por ejemplo es fundamental que en las obras y proyectos el contenido tenga un peso específico mucho mayor de lo que es la herramienta en sí misma. Y a veces, justamente porque resulta tan atractiva la herramienta, te cuelgas de eso. Entonces hay que pensarlo desde otro lado, cómo vincularnos con esas herramientas, cómo hacer para que el proceso creativo artístico favorezca la dimensión colectiva que nos envuelve.

A nivel colectivo hemos pasado por varias etapas en esta relación entre arte y tecnología. Una de ellas tuvo que ver con la globalización: era abrir canales a través del arte, de una postura crítica estética que nos permitiera entablar

diálogos con personas de distintas partes. Es muy rico encontrarte con coincidencias con personas que están del otro lado del mundo, y que es la dimensión tecnológica la que facilita ese encuentro, entonces así convertimos lo tecnológico en un elemento más de la dimensión creativa.

*P: Quisiera que nos relates el trabajo en torno al corto de animación “La Huaychiva de Yaxcopoil”*

J.L.: Es un gran proyecto, yo participé en la creación de una campaña estatal por la revalorización de la cultura maya. Fue muy criticada, tuvo altas y bajas, pero en general creemos haber hecho un buen trabajo. Cuando lo comenzamos pensábamos que para llegar a la gente teníamos que utilizar los lenguajes que les pertenecen, con los que tienen conexión. Lamentablemente fuimos así formados y entonces utilizábamos un tipo de lenguaje “publicitario” para presentar a la cultura maya, porque creíamos que era un lenguaje común masificado. Era muy impactante y generó posiciones muy encontradas. Lo que hacíamos en una primera etapa era difundir de esa manera la cultura y las comunidades mayas. Y en una segunda etapa nos propusimos aprovechar la inercia, el hecho de que se esté hablando de la cultura maya, para trabajar con y en las comunidades. Una de las discusiones en las mesas de trabajo era qué es lo que íbamos a ir a hacer allí, obviamente dejando de lado lo paternalista y el asistencialismo, para dedicarnos a un trabajo que verdaderamente transformara la visión de las personas. Entonces la discusión fue muy fuerte: ¿llevamos tecnología o no? ¿Damos talleres de teatro, de pintura, o damos un taller de radio, de mezcla de audio, de fotografía y video? Se ponían buenísimas las discusiones. Al final hicimos una mezcla de todo eso y los niños estaban fascinados, felices. Recuerdo con claridad todo esto, una de las jefas de la oficina decía “pero cómo se te ocurre llevarle una cámara de fotografía a un niño, lo vas a frustrar, porque jamás va a poder volver a usar una cámara de fotografía”. Yo casi me colgaba del ventilador cuando escuchaba esos argumentos. Bueno, con mucha diplomacia fuimos saliendo de eso y se presentaron dos o tres intervenciones que se llamaron “Recorrido Huellanone”, con unos resultados fabulosos. Los niños empoderadísimos, haciendo sus programas de radio, sus cápsulas, tomando fotos de todo el pueblo, de las abuelas cocinando... Entonces fue un punto de partida sumamente importante para el resto de mi carrera, porque a raíz de eso estoy cada vez más trabajando con comunidades, mezclando tecnologías con mucho cuidado, para que no nos “ganen” las tecnologías por sobre lo que queremos hacer. Tú me preguntas por un video que es “La

Huaychiva de Yaxcopoil<sup>1</sup>, allí eran niños chiquitos, que no iban a hacer una animación en flash o a retocar en photoshop pero igualmente les mostramos cómo fue el proceso de hacer, con sus dibujos, el video que se ve ahora.

*P: Ese proyecto aparece como un dispositivo comunitario muy interesante: se produce una invención de relatos míticos, propios de la comunidad, pero en soportes gráficos y de video... No se reinventan sólo los relatos, sino también los lenguajes... es un modo de introducir a las nuevas generaciones de las comunidades mayas en el manejo de potencias técnicas para que no estén sólo a merced de ellas... Tuve la sensación de que se daba una traducción de los mitos a nuevos códigos técnicos, con otros modos de difusión.*

J.L.: Hemos tenido la oportunidad de presentar ese video en otra comunidad que se llama Maní. Creo que nosotros hacemos mucho esfuerzo por comprender a la cultura como algo totalmente móvil, y no como una cultura estática. Cuando presentamos el video muchos mayores del pueblo nos



decían “Es que esa no es la historia del Huaychivo, no es así”. Bueno, nosotros contestábamos que así lo habían platicado y narrado los niños, y nosotros debíamos respetar cómo ellos lo habían narrado. ¿Qué nos deja esto que estamos viendo? ¿Por qué ahora en el relato es una mujer y no un hombre el huaychivo (un brujo o bruja)? En las comunidades son muy raras las mujeres que tienen acceso a ese tipo de conocimientos, siempre son varones... Entonces nosotros observamos un giro en eso: un lugar de poder reservado

mayormente a hombres aparece en las nuevas versiones encarnado en mujeres... Y además siempre te da la posibilidad de hablar de otros temas que son de mucho interés y de profundidad para las comunidades. Entonces definitivamente que esto es una golosina, cuando tienes la oportunidad de hacer y presentar esto, y ver cómo permite que se vayan reconstruyendo historias, relatos, ideas, las relaciones entre las tensiones.

*P: Hay una tensión interesante entre lo ancestral de los relatos míticos por un lado y por otro la injerencia de lo tecnológico ahí. En esta región se produce una cosa singular. Una cosa es hacer arte y tecnología en el D.F. o*

<sup>1</sup> <http://www.youtube.com/watch?v=HyAt3PYxtk4>

*en Buenos Aires, que son grandes centros urbanos capitales, y otra cosa es pensar esas problemáticas en ciudades pequeñas y en comunidades atravesadas por diferencias étnicas y culturales...*

J.L.: Este es nuestro gran tema aquí y se liga con lo que hablábamos antes: creo que estamos en un momento en esta región del país y en este tiempo en que es necesario dar un pasito atrás, para que nuevamente entremos en contacto con lo comunal y empiece a haber un diálogo... una de las grandes afectaciones en el mundo del arte es que el artista se hace muy individual, muy egocéntrico, poco interesado en lo colectivo. El mundo está pidiendo a gritos que volvamos a construir relaciones horizontales. En este contexto de problemas hay que pensar lo tecnológico. Hasta qué punto las tecnologías, inscriptas en esta experiencia egocéntrica individual del arte no terminan por separar más todavía al artista y al arte de la gente. Y hasta qué punto es posible hacer otra cosa, inscribir las tecnologías en otros usos y relaciones. Un poco esa fue la tensión de Arte Interactiva 2013, no lo hemos hablado tal cual pero creo que ha sido un poco el espíritu de este encuentro.

*P: Es interesante, porque si no pareciera que estamos obligados a dar sólo pasos adelante, a marchar con el ritmo que se nos marca, y a veces hay que dar un paso al costado y repensar eso que eran nuestras herramientas... Finalmente cuéntenos un poco la experiencia del “Centro Cultural Áak”*

J.L.: tenía mucho interés de que lo conocieras. Para mí es un espacio cautivante. Es la visión de un par de locos que decidieron poner su vida, sus intenciones y su dinero también en eso, ya que es un proyecto costoso. Se fueron a vivir allí estos amigos, un amigo del D.F. y una amiga de Monterrey que se casaron y buscaron un lugar tranquilo. Él es un científico loco, Luis Barba y su esposa es Nancy Walker Olvera, una socióloga muy reconocida, activista. Se van a vivir allá al Parque Áak y deciden hacer una casa totalmente ecológica, sustentable, junto a ese pueblito ancestral, con casas de paja. Entonces la gente iba y venía a la casa, y les resultaba impresionante, así venían las familias a ver la construcción y lo que hacían... Entonces decidieron abrir la casa y el espacio para que la gente sepa. Así comenzaron a hacer un trabajo con la comunidad en torno al cuidado de los recursos, modos de producir, economizar... Se convirtió en un espacio público. Al poco tiempo pudieron comprar más terreno así que crecieron los proyectos, huertas, árboles frutales, una zona de acampar, una zona de recolección de energía solar y eólica, tortugarios, insectarios... Luego crecen otro poquito y

así arman un centro para la comunidad en donde transmitir conocimientos. Ahí se crea el museo y centro cultural Áak, del cual yo me hago cargo. Hay mucho interés por lo que hacemos, la gente del pueblo lo toma como propio. De hecho una de las mesas del festival InteractivA se presentó allá, y fueron ahí nuestros queridos compañeros, universitarios ellos, de EE. UU., con todo el rollo filosófico, lanzaban unos comentarios muy elevados y yo pensaba “¡la gente se nos va a ir!”, pero vieras que se quedaron y luego preguntaban... Hablamos sobre pensamiento decolonial, en la poesía y en el grabado. Entonces hablamos sobre la esclavitud, sobre las influencias, la interculturalidad...

El concepto del parque es “medio” ecológico, digo medio en el sentido en que muchas veces se entiende lo ecológico como eso que está ahí que no hay que tocar, ni pisar, ni hacer nada... no es nuestra idea, sino lo contrario, apropiarse de los recursos pero pensarlos como parte de nuestra vida, no como meros recursos a utilizar. En cada tecnología utilizada hay inteligencias diversas puestas en juego y nos interesa rescatar esa diversidad.