

RGR

Jugar con los ojos cerrados, 100 años de surrealismo

Karina Aguilera Skvirsky, Mercedes Azpilicueta, Guillermina Baigorri, Juan Batlle Planas, El Techo de la Ballena (Daniel González), Leonora Carrington, Marcelo Cidade, Hilma's Ghost, Magdalena Fernández, Vicente Forte, Gunther Gerzso, Elsa Gramcko, Oliverio Gironde, Patrick Hamilton, Kati Horna, José Horna, Magali Lara, Francisco Muñoz, Jose Manuel Moraña, José Planas Casas, Diego Pérez, Alice Rahon, Xul Solar, Remedios Varo and Oswaldo Vigas

RGR Galería presenta el 6 de febrero del 2024 *Jugar con los ojos cerrados, 100 años de surrealismo*, exposición colectiva con obra histórica y contemporánea, así como documentos, que conmemora los cien años del surrealismo y la invención del juego en el arte moderno.

La exposición, curada por Gabriela Rangel con la curadora invitada Verónica Rossi, se propone recuperar al cadáver exquisito como idea de creación lúdica e invención surrealista, que resulta particularmente productiva para pensar en relación con el debate contemporáneo sobre la Inteligencia Artificial (AI). La inteligencia artificial muestra realidades transmutadas y crea un imaginario que trastoca la representación clásica, como imaginó el surrealismo a la zona que divide los sueños de la vigilia, alterando las formas y cambiando la percepción y experiencia del mundo.

La muestra presenta un panorama amplio, no historicista y no lineal de artefactos, pinturas, esculturas, dibujos y fotografías que invitan a mirar a esta vanguardia centenaria como una vía de introspección a futuro sobre la realidad, las facultades humanas y su infinita capacidad para ampliar las fronteras de lo posible.

¿Por qué el surrealismo? Además del efecto generado por los míticos viajes de Antonin Artaud y André Breton a México, el país (y Latinoamérica) contó con un núcleo importante de artistas, militantes y escritores fundadores del movimiento, que llegaron de Europa al huir de la II Guerra Mundial. La muestra destaca la obra de la pareja creativa de Kati y José Horna y sus redes de amistades, figuras indispensables para comprender el alcance que tuvo el desarrollo del surrealismo. Durante su visita al país en 1938, Bretón declaró: "México tiende a ser el lugar surrealista por excelencia. Encuentro el México surrealista en su relieve, en su flora, en el dinamismo que le confiere la mezcla de sus razas, así como en sus aspiraciones más altas."

Curiosamente, no existe un movimiento de la vanguardia histórica que lograra exitosamente reinventarse a lo largo del siglo XX y parte del siglo XXI en diferentes contextos culturales como lo hiciera el surrealismo. Su radio de acción abarcó las calles parisinas, checas, italianas, belgas, limeñas, españolas, mexicanas, porteñas, egipcias, habaneras, martiniquesas, chilenas, brasileras, y japonesas. El neologismo que nombró al ismo prefigurado por el poeta y crítico Guillaume Apollinaire apareció previamente a la creación del aludido grupo artístico, creado formalmente en diciembre de 1924 en París por jóvenes intelectuales y escritores.

El surrealismo proponía revisar la propia definición de realidad que en aquel momento exigía una noción ampliada o problematizada de sus confines debido el rol protagónico de la tecnología en la vida (y la guerra) y las aspiraciones de cambio de los movimientos sociales que proponían la búsqueda de un nuevo espectro político. Los miembros del grupo fundador buscaban renovar la cultura en ruinas después de la catástrofe política y económica ocasionada por la Gran Guerra y las terribles secuelas demográficas que dejó la gripe española, así como la aparición del fascismo en Europa.

El ismo *en sí* surgió como cristalización del pesimismo lúdico del Dada con una suerte de desdoblamiento gótico del romanticismo. Pero si bien los miembros del Cabaret Voltaire, artistas y escritores anarquistas encendieron la chispa de simpatizantes simultáneamente a su aparición en países como Alemania, España, Italia, Rumania, Francia y los EE. UU y más adelante quisieron fusionarse al programa de antiarte que ofreció el primer surrealismo, éste en cambio logró adoptar rápidamente una identidad propia y separada del Dada a manera de postulado radical estético-político en la post guerra.

Su órgano de difusión primario fueron las publicaciones, la primera de ellas *La Révolution Surréaliste*, revista bajo el cuidado de los editores Pierre Naville y Benjamin Péret (quien vivió los años de la guerra en México), así como los libros de poesía y prosa poética producidos por sus fundadores. Simultáneamente al surgimiento de la revista fundadora del movimiento, André Bretón, quien tempranamente asumió el liderazgo del grupo, publicaba el primer Manifiesto Surrealista como prólogo para su libro *Poisson Soluble* (Pez soluble) escrito mediante el método de escritura automática:

El surrealismo no permite a aquellos que se entregan a él abandonarlo cuando mejor les plazca. Todo induce a creer que el surrealismo actúa sobre los espíritus tal como actúan los estupefacientes; al igual que éstos crea un cierto estado de necesidad y puede inducir al hombre a tremendas rebeliones. También podemos decir que el surrealismo es un paraíso hartamente artificial, y la afición a este paraíso deriva del estudio de Baudelaire, al igual que la afición a los restantes paraísos artificiales. El análisis de los misteriosos efectos y, de los especiales goces que el surrealismo puede dar no puede faltar en el presente estudio, y es de advertir que, en muchos aspectos, el surrealismo parece un vicio nuevo que no es privilegio exclusivo de unos cuantos individuos, sino que, como el hachis, puede satisfacer a todos los que tienen gustos refinados.

El surrealismo fue desde un inicio una agrupación internacionalista y militante, objeto de constantes purgas ideológicas y de revisiones programáticas por parte de sus fundadores, en particular de Breton y Louis Aragon. No obstante, sus miembros favorecieron las colaboraciones teóricas y los aportes de filósofos, escritores y artistas no europeos inspiradores o próximos a su ethos durante un siglo de longevidad tales como el poeta Conde de Lautremont (Isadore Ducasse) y el peruano radicado en México, César Moro, quien organizó junto al austriaco Wolfgang Paalen e Inés Amor la exposición surrealista Internacional en la GAM en la Ciudad de México en 1940. Pese al dogmatismo que caracterizó a los surrealistas, éstos negaron en sucesivas editoriales cualquier definición estática o intención doctrinaria para establecer un programa abierto a partir de *“la escritura automática y el relato de los sueños.”*

Esta exhibición nos invita a preguntarnos a partir del juego y el archivo si la combinación entre redes neuronales, juegos de computación y modelos lingüísticos presentes en la IA podría adquirir una dimensión productiva al contrastarla con la aspiración de crear una nueva realidad desdoblada por el sentido lúdico ante la necesidad de explorar la materia de los sueños, así como la imaginación y la psique humanas. ¿Juegan las máquinas igual que los humanos? ¿Pueden sentir o soñar como en la ciencia ficción? O dicho en palabras del creador de ChatGPT inteligencia artificial Sam Altman, ¿son, [éstas máquinas], una herramienta o una criatura?