

GALERIA
ENRIQUE
GUERRERO

CARLOS AMORALES

Biesenbach, Klaus. México, D.F.: Una exposición sobre los tipos de cambio de cuerpos y valores. Catálogo de la exhibición *"Mexico City: An Exhibition about the Exchange Rates of Bodies and Values"*, P.S.1 Contemporary Art Center at Museum of Modern Art, Long Island City, NY, E.U.A., 2002

"...Ocultarse detrás de una máscara puede ser la forma más eficaz de esconderse, o de subvertir y transformar la identidad propia al liberarse de los rasgos distintivos. Pero como implica Carlos Amoraless con su trabajo, el usar una máscara puede tener resultados dudosos, por no decir peligrosos. Al ser testigo de uno de sus performances, el visitante se enfrenta a un danzante que trae una máscara puesta. Su cara, ojos, nariz y boca están completamente ocultados. La máscara drena la identidad personal del que baila, transformando al individuo en un objeto asociado con un espectáculo. El que baila es Carlos Amoraless. Nacido y criado en la Ciudad de México, Amoraless ha vivido en Amsterdam en años recientes. A partir de sus experiencias en el extranjero y su asimilación de lo que ha aprendido de otra cultura, Amoraless examina el desarrollo de su ser a través de la interpretación que hace de lo ajeno. Esta extensa investigación lo ha guiado a través del mundo popular de la lucha libre, en el que la construcción de una identidad ficticia ocurre comúnmente, y también a través del mundo del rave, el paraíso underground del baile y la música, en el que los animadores populares asumen identidades distintas a las suyas. Amoraless presta su máscara a otros para que aquellos también experimenten y adquieran una nueva identidad. El despojarse de la individualidad mediante este ritual transforma a quien baila en un "otro", un ajeno objeto del deseo. Este intercambio examina la producción de cultura y la cara anónima comúnmente asociada con la globalización."

Medina, Cuauhtémoc. Abuso Mutuo, 17. Exportación Traviesa. Catálogo de la

GALERIA
ENRIQUE
GUERRERO

exhibición *"Mexico City: An Exhibition about the Exchange Rates of Bodies and Values"*, P.S.1 Contemporary Art Center at Museum of Modern Art, Long Island City, NY, E.U.A., 2002.

"...A mediados de 1996, Carlos Amoraes acudió al taller de Ray Rosas (una antigua estrella de la lucha libre mexicana) para comisionarle hacer una máscara basada en el propio rostro del artista. La máscara era una subversión conceptual de los códigos de la lucha libre como deporte y juego histriónico. El nuevo luchador virtual que Carlos bautizo como "Amoraes" (un juego de palabras a partir de sus apellidos) era efectivamente un agente "amoral". En lugar de adoptar la identidad del superhéroe o supervillano que estructura las batallas de la lucha sobre el ring, era un significante flotante y vacío, cuya identidad surgiría no de un disfraz alegórico, sino de la historia por hacer de sus encuentros con artistas, políticos, públicos, museos y arenas de lucha en el mundo entero. No sólo era que Amoraes, como el artista escribió en 1997, "funciona como un recipiente vacío que ha de ser llenado por aquel que lo interprete". También permitía poner en escena una multitud de diálogos y espectáculos que exploraban la convergencia de la historia del performance, la épica del deporte y la función erótica y política de la identidad. El resultado no es un exotismo derivado de la globalización de un espectáculo subalterno, sino una estrategia de seducción/provocación donde el flujo de capital cultural se invierte. La postulación de una utopía momentánea donde "prácticas de baja cultura que emergen de diferentes periferias pueden ser particularmente productivas cuando son (mal) entendidas desde una distancia considerable e hibridizadas en un centro geopolítico'."

3. Lo sublime contemporáneo y el arte mexicano actual. *Sublime Artificial. Nuevo Arte de México* Institut de cultura: La Capella. La Virreina Exposicions. Barcelona, España 2002-2003.

GALERIA
ENRIQUE
GUERRERO

"...La generalización de las tecnologías audiovisuales de comunicación nos ha habituado a convivir con una segunda naturaleza artificial generada por medios electrónicos. Acostumbrados como estamos a percibir los rituales sociales, la acción política e, incluso, la realidad física a través de la imagen mediada que nos ofrecen los medios de comunicación audiovisuales, cada vez hacemos menos distinciones entre la realidad y sus simulacros. Vivimos en una época de teatralización en la que se otorga mayor importancia a las representaciones que a las presencias. Por esta razón, no resulta extraño que diversos artistas contemporáneos hayan utilizado la máscara para estudiar las relaciones que se establecen entre la identidad del sujeto y sus simulaciones. Precisamente es Carlos Amoraes uno de los creadores actuales que ha reflexionado con mayor agudeza sobre el carácter simulador de la máscara. Sus propuestas inspiradas en el mundo de la lucha libre - uno de los espectáculos más populares en México-, giran alrededor de un personaje de rostro cubierto, llamado Amoraes, quien no es otro que el álgter ego del artista, Este personaje suele ser el protagonista de unos combates rituales que aluden a la teatralidad de los roles individuales en la cultura contemporánea.

En *Amoraes interim*, una obra de 1997, el artista filmó las cabezas enfrentadas de dos personajes encapuchados, enzarzados en un combate singular. En lo que aparece como una versión contemporánea del sumo, el arte marcial japonés, los contendientes pugnan por desplazar la cabeza de su adversario fuera del marco de la pantalla, que se ha convertido en una especie de cuadrilátero virtual. Las máscaras que llevan ambos combatientes son idénticas, por lo que es posible deducir que representan a los dobles de una misma persona luchando entre sí. En el fondo, Amoraes pone énfasis en la asombrosa capacidad de la tecnología contemporánea para producir, con una fidelidad asombrosa, réplicas de la realidad; se trata de unos duplicados realizados con tanta minuciosidad que resulta imposible distinguirlos del original del que preceden."

Mosquera, Gerardo, 76. Carlos Amoraes. "*Fresh Cream*" Phaidon Press. London, UK,

GALERIA
ENRIQUE
GUERRERO

2000

"...Carlos Amorales's work revolves around masks and the displacement and transmutation of identities. In Mexican wrestling, each fighter assumes a fictional persona, which he or she represents through costume, mask and behavior, thus producing a range of fantastic and often bizarre characters and a vast array of inventive visual paraphernalia. Amorales draws upon this world of wrestling, that mixture of theatre, sport and popular entertainment so widely diffused among the Mexican people that an athlete such as El Santo has become a mythical hero.

Amorales has created a similar alter ego, but he has given it his own name, and the wrestler's mask he had made portrays his own face. This game of identities based on the fiction of wrestling has a precedent in Superbarrio, a character dressed like Superman and masked like a wrestler, who crops up without warning in Mexico City's poor neighborhoods to oppose evictions. His unusual appearance attracts the press and brings a visibility that reveals abuses against the community, whilst also protecting him from repression. Superbarrio, has become a public personality whose voice is heard, a defender of the people. It is the creation of a fictional identity that has made Superbarrio's concrete, effective social actions possible. One of the artist's projects was to organize public discussions with Superbarrio in Amsterdam.

Amorales is now trying to insert his double into the world of wrestling. To this end he is negotiating an agreement with a wrestling organization in Mexico to sponsor the professional career of an athlete who would fight under the name Amorales, wearing the mask that portrays the artist. The real identity of the wrestler will only be revealed when, having bet his mask in a match according to the usual custom, the wrestler loses the fight and exposes the doubling, revealing that he is not Carlos Amorales, the artist. It is the name 'Amorales'

alone which identifies the fictional character of the wrestler. The relationship between

GALERIA
ENRIQUE
GUERRERO

the artist and his double is maintained by means of a website (www.lostcity.nl/amorales), to which information about the process of working with the fictional persona and related issues is constantly added, and which can be accessed by the public. The site becomes a space in where we play with shifting identities.

Amorales' work not only disrupts identities but also displaces the boundaries between fiction, cyberspace and reality. This disruption is polyhedral; an invented identity makes taking action possible, as in the case of Superbarrio. At the same time, the reality of wrestling exists by virtue of its fictitious character, and the dynamic between all these dimensions occurs in the virtual space of the website."