



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
PROGRAMA DE POSGRADO EN HISTORIA DEL ARTE
FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS
INSTITUTO DE INVESTIGACIONES ESTÉTICAS

MULTIMEDIA, GRÁFICA DIGITAL Y ARTE ELECTRÓNICO EN LA GENEALOGÍA
DEL CENTRO MULTIMEDIA DEL CENTRO NACIONAL DE LAS ARTES

TESIS
QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE:
DOCTOR EN HISTORIA DEL ARTE

PRESENTA:
JESÚS FERNANDO MONREAL RAMÍREZ

TUTOR PRINCIPAL:
DRA. BLANCA GUTIÉRREZ GALINDO
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO
TUTORES:
DR. DANIEL MONTERO
INSTITUTO DE INVESTIGACIONES ESTÉTICAS
DRA. KARLA JASSO
INSTITUTO DE INVESTIGACIONES ESTÉTICAS
DR. JUAN MARTÍN PRADA
UNIVERSIDAD DE CÁDIZ
DR. IVÁN MEJÍA
UNIVERSIDAD DE LAS AMÉRICAS PUEBLA

CIUDAD DE MÉXICO, FEBRERO, 2018



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

ÍNDICE

ÍNDICE	3
AGRADECIMIENTOS	5
INTRODUCCIÓN	7
CAPÍTULO I. APERTURA Y MISIÓN INSTITUCIONAL DEL CENTRO MULTIMEDIA. LA INSTITUCIONALIZACIÓN DE UNA PRÁCTICA	27
1. Centros de arte como lugares de tránsitos institucionales	28
2. El Centro multimedia en el marco del Proyecto Académico del CENART.....	38
3. La institucionalización de la multimedia en el Apoyo a Proyecto Multimedia de CMM y Jóvenes Creadores del FONCA.....	64
CAPÍTULO II. EL CENTRO MULTIMEDIA VISTO DESDE LA HISTORIA DE LA MULTIMEDIA EN LAS ARTES VISUALES EN MÉXICO	87
1. El Centro Multimedia como un lugar de artes en tránsito.....	91
2. Breve historia de la multimedia en las artes visuales en México	105
3. Los medios de comunicación electrónica en la base de la multimedia	113
CAPÍTULO III. LA GRÁFICA DIGITAL EN EL CENTRO MULTIMEDIA	131
1. El Taller de Gráfica Digital	132
2. La figura de Empresa independiente de producción audiovisual en la procedencia de la gráfica digital	147

3. La institucionalización de la gráfica digital en el marco del Apoyo a Proyectos Multimedia del CMM.....	157
4. El concepto de gráfica digital	176
5. La gráfica digital como práctica y tecnología de simulación	192
CAPÍTULO IV. ARTE ELECTRÓNICO EN EL CENTRO MULTIMEDIA	207
1. El concepto de Arte electrónico y el desplazamiento del interés sobre la imagen técnica en la década de los dos mil	211
2. El tránsito de la imagen hacia la interactividad: la estética de la participación	226
3. Arte electrónico en el Apoyo a Proyectos Multimedia.....	240
4. Arte de acción, subjetividad y ciudad; dentro y fuera del CMM	253
a. Dentro	253
b. Fuera	257
CONCLUSIONES	265
ANEXO. TESTIMONIOS	283
REFERENCIAS BIBLIOHEMEROGRÁFICAS	309

AGRADECIMIENTOS

Quiero agradecer al Programa del Posgrado en Historia del Arte de la Universidad Nacional Autónoma de México y al Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología, por haberme permitido realizar la investigación que sustenta esta tesis. Agradezco de manera particular a la Dra. Blanca Gutiérrez Galindo, quien es la directora y tutora principal, y quien me acompañó en su realización leyendo los distintos borradores que fui produciendo, nutriéndolos con sus oportunos comentarios. También agradezco a la Dra. Karla Jasso, el Dr. Daniel Montero, el Dr. Juan Martín Prada y el Dr. Iván Mejía, quienes forman parte del comité tutorial de la tesis y me aportaron observaciones y sugerencias que reforzaron el trabajo final. Mi agradecimiento también al Centro Multimedia por permitirme revisar su acervo histórico; al Mtro. Andrea di Castro, quien me dio acceso a su archivo particular y con quien pude conversar en varias ocasiones acerca de su participación en el CMM. Asimismo, mi agradecimiento a la OCAD University de Toronto por abrirme las puertas a su biblioteca y permitirme encontrar registros de los vínculos del CMM con instituciones de Canadá. Gracias a Tania Aedo, Fernando Varela, Jorge Morales y Manuel Gándara por darme la oportunidad de conversar con ellos. Finalmente, y con mucho afecto, agradezco a Humberto Jardón, actual coordinador del Taller de Gráfica Digital del CMM, quien no sólo compartió conmigo su documentación acerca de la vida del CMM, sino que me acompañó en conversaciones y recomendaciones, siendo hoy el último sobreviviente en el Centro Multimedia de aquellos años noventa.

INTRODUCCIÓN

I

En esta tesis presento los resultados de una investigación acerca del Centro Multimedia (CMM) del Centro Nacional de las Artes (CENART) de la Ciudad de México. El objetivo es comprender su existencia en la segunda mitad de la década de los noventa. En el transcurso de la investigación he constatado que un estudio acerca de esta institución puede delimitarse a partir de un problema específico: la procedencia de las prácticas que allí se reprodujeron y que para su inteligibilidad fueron llamadas “multimedia”, “gráfica digital” y “arte electrónico”. Luego, lo que en la tesis se muestra es la configuración del significado de estos términos a partir del análisis de discursos, prácticas e instituciones; de las declaraciones de los artistas y de los críticos, y a través de obras en exposiciones y proyectos.

En el trayecto de la investigación me he percatado también, de que la historia de estos términos no puede explicarse sólo en función de las nociones de “arte experimental” y “artes plásticas” que el Instituto Nacional de Bellas Artes usó todavía en los años ochenta en su administración del arte realizado o que circulaba en la capital institucionalmente. Arte experimental tenía allí un significado muy concreto, donde la experimentación tenía una connotación política propia de un momento social en México; mientras que “artes plásticas” nombraba genéricamente la pintura, el dibujo, la escultura y el grabado, bajo una concepción de arte moderno, definida por el conocimiento diferenciado, la idea de canon artístico y por cierta referencialidad a lo mexicano. Pero la historia del Centro Multimedia y sus prácticas tampoco puede explicarse a partir de la noción de “arte alternativo” que

encontramos operando en la década de los años noventa para narrar un arte finisecular desde una idea de lo “diferente” y de una posición “separada” de las instituciones.

En el CMM ciertamente se acuñaron y reprodujeron vocabularios de las artes plásticas como “taller” y “gráfica”, pero generando una complejidad semántica con expresiones provenientes del lenguaje de los medios de comunicación; “imágenes en movimiento”, “electrónica”, “digital”, “sistemas interactivos”, haciendo de la figura del taller, un laboratorio de investigación semántica y no sólo técnica. Ello se debe a que el CMM procede, como veremos, de un modelo de empresa independiente de video, pero también, de los saberes de las artes plásticas, las artes visuales, las ciencias de la comunicación, la ingeniería en programación y el diseño, en los que se habían formado varios de sus integrantes; como Andrea di Castro, Manuel Gándara y Javier Covarrubias, Tania Aedo, Humberto Jardón, Alfredo Salomón, Mario Aguirre, Mónica Prieto, entre otros.

La existencia del CMM da cuenta de que la historia del arte en México puede contarse de una manera que no necesariamente recae en la narrativa que separa a las artes plásticas del arte experimental o de lo alternativo. En los noventa, el CMM aspiró a desarrollar una relación distinta entre lo que el INBA llamaba “artes plásticas” y “arte experimental” y entre “arte moderno” y “arte alternativo”. A esta relación yo le he llamado “tránsitos disciplinares”, en los que la tecnología tuvo un papel protagónico en el establecimiento de puentes entre disciplinas y en la realización de un amplio trabajo de exploración sobre la imagen técnica.

La multimedia condensó en prácticas, discursos, saberes, programas institucionales, obras y tecnologías aquella relación de tránsitos entre disciplinas, definidos por el flujo que algunos artistas hicieron de la pintura al video, de la gráfica convencional a la producción de imágenes digitales, de la fotografía a la instalación y de la pintura al performance —por

mencionar algunos ejemplos—. Multimedia expresa una historia de flujos de ida y vuelta, de un lugar y tiempo de enunciación a otros, y entre fuerzas que no se anulaban. “Multimedia”, “gráfica digital” y “arte electrónico” exponen una topografía de tensiones entre tiempos y discursos varios, considerando los de la pintura al igual que los de la cultura de masas o la práctica de reproducir imágenes en fotocopias. Los tres términos fueron configurándose a través de su institucionalización y no a partir de la diferencia o la oposición; señalan la historia de una experimentación con tecnologías digitales y video en los campos de la pintura, la fotográfica y la gráfica, hacia la creación de espacios transitables y luego virtuales, videos interactivos en contra del imperio del cine, pero también proyectos para la especialización del sonido.

Lo anterior me ha llevado a plantear la tesis de que el Centro Multimedia fue un laboratorio en dos sentidos: en el nivel de las prácticas, al ser un lugar equipado para realizar experimentos y operaciones técnicas con imágenes; y en un nivel discursivo como centro de desacuerdos semánticos y de experimentaciones historiográficas ¹. Los protagonistas del CMM sustrajeron la experimentación del valor político que se le otorgaba en los setenta y la reencauzaron hacia una concepción marcada por el carácter experimental con la imagen visual; como un tipo de indagación informal fundada en la solución de problemas planteados tecnológicamente y conceptualmente. Allí, los artistas que acudieron no aprendían técnicas, sino que planteaban problemas de tecnología de la imagen, los

¹ Entiendo por historiografía las maneras en que se escribe la historia; el modo en el cual los y las historiadoras la han escrito. Véase al respecto, Michael Ann Holly; “Spirits and Ghosts in the Historiography of Art”, 10.

cuales se movían al nivel del *por qué* sucede esto o aquello, y no al nivel del *saber hacer* técnico².

Como laboratorio de experimentación con la imagen, el CMM produjo un saber que no fue suficientemente documentado y sistematizado, pero que encontramos materializado en obras y enunciado en discursos. En ellos, se anota que la relación de tránsitos entre prácticas variadas tuvo como vector la investigación sobre la imagen técnica desde una perspectiva centrada en los medios para producirla, lo que hizo que los artistas subsumieran la concepción esteticista y puramente estilística de la imagen visual al estudio de las tecnologías para producirla, en un interés por nuevos modos de percepción e interacción. Pero el énfasis en los medios no sirvió sólo para hacer arte, sino también para conceptualizarlo.

De ahí que el CMM fuera también, un laboratorio de términos que dan cuenta de desacuerdos semánticos sobre la definición de ciertos objetos, y en el que varios artistas reflexionaron discursivamente y desde la práctica, acerca de su propia condición disciplinar. Debido a que los tránsitos entre disciplinas no pueden explicarse desde la idea de canon —porque remiten a bordes y puentes entre éstas—, y debido a que en el CMM el arte fue mirado desde la retícula de los *media* y no sólo del *médium*, multimedia y gráfica digital no son categorías originalmente disciplinares, sino conceptos que definen puentes, entres y agencias lingüísticas; y que hablan de los viajes que los artistas hacían de unos modos de hacer arte a otros, sin anular unos en favor de otros. Son por tanto, términos que expresan desacuerdos historiográficos, indiciarios del desbordamiento de un dispositivo

² Ésta es incluso la diferencia entre técnica como un saber hacer y tecnología como un saber por qué. Para una ampliación de esta idea véase el capítulo III, pp. 95-96.

narrativo incapaz de explicar el arte desde un lugar distinto a las taxonomías disciplinares que encontramos en el INBA y luego en el FONCA³.

Por no se trata un hecho aislado, sino que hay que ubicarlo precisamente en el marco de un debate en la Ciudad de México, que en la década de los noventa y los dos mil se ocupó de una revisión acerca de su historiográfica del arte, desde una crítica a las maneras de escribir su historia basadas en clasificaciones, disciplinas y localismos. En 1999 por ejemplo, el curador Cuauhtémoc Medina observó que en los noventa se evaporó la utilidad de hacer un parangón de las artes; “el artista contemporáneo entiende su profesión bajo el concepto no específico, fluido e intercambiable de ‘arte en general’”⁴. Y Medina apuntaba:

mientras el sector anacrónico de la producción artística y sus becas, premios, salones y concursos se aferra a la idea de la especificidad de los medios “tradicionales”, para la práctica contemporánea los bordes entre disciplinas se han diluido para activarse. El artista afronta y goza de su identidad⁵.

Finalmente, para Medina, “la institucionalización concibe la clasificación disciplinaria como un modo de neutralización de la cultura contemporánea”⁶. El INBA era parte de ese sector anacrónico del que habla Medina; creado en 1946, todavía en los noventa era un aparato de poder y saber que administraba, ordenaba y controlaba las artes a partir de la especificidad de los medios, enfatizando las figuras de disciplina, canon artístico y estilo. Era un contenedor institucional e intelectual del “arte y la cultura mexicana”; por ejemplo, en sus escuelas, becas, museos y salones de artes plásticas, sosteniendo una narrativa que echaba mano de un modelo excluyente, que funcionaba por opuestos mediante una lógica de taxonomías dicotómicas que todavía encontramos operando entre “tradicional” y

³ Podemos decir que un dispositivo historiográfico entra en crisis cuando las prácticas artísticas sobrepasan los discursos históricos, los programas, expectativas y espacios con los que una institución ha venido sosteniendo su administración, por lo que se ve en la necesidad de reconfigurarse.

⁴ Cuauhtémoc Medina, “Postnacional y postpictórico”, en *Abuso Mutuo*, 136.

⁵ Cuauhtémoc Medina, “Intercambio de cartas entre Teresa del Conde y Cuauhtémoc Medina”.

⁶ *Ibid.*, 168.

“moderno”, “continuidad” y “ruptura”, “nacional” e “internacional”, “modernidad” y “modernización”. En el fondo se trata de una política acerca de qué se muestra en el arte, cómo y dónde se muestra, qué se margina o simplemente no se muestra, qué se dice y cómo se dice; la cual no responde solamente a hechos, sino que deriva de instituciones y discursos instaurados como legítimos.

Sin embargo, las dicotomías que sostenía el INBA no eran naturales, sino que fueron construidas contextual e históricamente de acuerdo con determinadas interrogantes y soluciones, estableciendo cierta tradición historiográfica imperante que a finales del siglo XX resultaba ser insuficiente para dar cuenta del arte finisecular en la capital. Así lo señaló la historiadora de arte Issa Benítez Dueñas en 2004, quien la considerar una historiografía nacionalista o localista. Dueñas enfatizó la necesidad de realizar “otra historia del arte”⁷, considerando, entre otros elementos, la importancia de los medios de comunicación y la cultura globalizada en la reconfiguración del arte en México, y apuntando que la escritura del arte contemporáneo que se ha hecho por relación a lo moderno es una construcción discursiva que lo plantea como una suerte de recodificación del arte de vanguardia, vinculando las obras, según sea el caso, con la modernidad o la posmodernidad⁸.

La diversidad de términos que encontramos circulando en el marco del CMM para nombrar las prácticas que desde allí se realizaron o circularon en distintos momentos nos obliga a considerarlo un espacio en el que se trató de escribir la historia del arte en México de otra manera, aunque sea de manera fragmentada. Los conceptos de multimedia, gráfica digital y arte electrónico, pueden ubicarse como prácticas en las que los bordes entre disciplinas se estaban diluyendo y en las que se evaporó la utilidad de hacer un parangón de

⁷ María Benítez Dueñas, ed. *Hacia otra historia del arte en México. Disolvencias (1960-2000)*, 11.

⁸ *Ibid.*, 10-11.

las artes. Pero también es importante desmarcar su sentido de esa construcción discursiva que plantea al arte contemporáneo como una suerte de recodificación del arte de vanguardia, o para el caso del CMM, como el resultado de artistas provincianos alcanzados por la posmodernidad.

II

¿Cómo contar una historia del arte tomando en cuenta las consideraciones descritas? Parece que el CMM puede ser leído desde la idea de una institución que dejó al descubierto una historia de flujos en las artes que existía en México desde los años ochenta y que sólo en los noventas pudo posicionarse institucionalmente. Por esta razón, propongo pensar al CMM como un horizonte que permite analizar y entender una serie de hechos artísticos que ocurrieron entre finales de los años ochenta y principios de los dos mil en el D.F. Con horizonte me refiero a un lugar de condiciones de posibilidad para comprender ciertos objetos, eventos y discurso. El CMM no es un recipiente de acontecimientos acomodados según un tiempo lineal que haya iniciado en 1994, sino un conjunto de coordenadas para cartografiar ciertas dimensiones de poder y saber que encontramos operando en la praxis, lo institucional y lo discursivo. Por tal motivo, en esta investigación he adoptado una perspectiva genealógica de la historia⁹; un método para comprender la procedencia del CMM desde el análisis de prácticas, programas institucionales y discursos, relacionándolos

⁹ La perspectiva genealógica de la historia adoptada está inspirada en los conceptos de *genealogía* y *dispositivo* del filósofo francés Michel Foucault. Para Foucault se trata de un método que permite comprender la manera en que una realidad histórica ha llegado a ser lo que es. M. Foucault, *Nietzsche, la genealogía, la historia* (Valencia: Pre-textos, 1988). En la presente tesis no se ha optado una adopción directa de las categorías desarrolladas por Foucault en su *Arqueología del saber*, sino que se parte de una lectura acompañada por las apropiaciones que de la obra foucaultiana han hecho Giorgio Agamben y Gilles Deleuze. Para un estudio pormenorizado del la arqueología y la genealogía en Michel Foucault, véase Óscar Mora Abadía, *La perspectiva genealógica de la historia*. Para las apropiaciones a las que me refiero, véanse Giorgio Agamben, “Arqueología filosófica”, 109-150; y Gilles Deleuze, *Curso sobre Foucault I. El saber*.

con otros hechos que ocurrieron vinculados directa o indirectamente a ese lugar, tales como exposiciones en los años ochenta o noventa.

La perspectiva genealógica de la historia plantea que cualquier realidad está construida históricamente y es correlativa a ejercicios de poder y saber articulados en prácticas, instituciones, normas, tecnologías y discursos; los cuales inciden en la constitución de procesos de subjetivación que determinan la conversión de individuos en sujetos. Se trata de un método que inicia ubicando y describiendo la aparición de una realidad concreta en un lugar y momento histórico específico para después, fragmentarla y mostrar la red de prácticas artísticas, institucionales y discursivas con las que está relacionada en su procedencia¹⁰. En otras palabras, es un método que parte del objeto de estudio registrando aquello que permita comprender por qué apareció en el lugar, el tiempo y de la manera en que apareció. En lugar de intentar identificar un objeto único y permanente, se busca establecer las reglas que determinan su formación y el perfil que presenta. Esta idea es central para un estudio enfocado en la procedencia de unas prácticas y la configuración del significado de los términos con los que fueron nombradas y administradas.

La “multimedia”, la “gráfica digital” y el “arte electrónico” se fueron formando en una red de saber y poder compuesta por el Consejo Nacional para la Cultura y las Artes (CNCA) con sus políticas culturales, su manera de gestionar la cultura en el Centro Nacional de las Artes y los Programas que sirvieron para seleccionar, administrar y

¹⁰ M. Foucault, *Nietzsche, la genealogía, la historia*, 24-25 y 36-37.

clasificar un umbral de prácticas heterogéneas que fueron reproducidas en los distintos Talleres del CMM¹¹.

En otras palabras, la adopción de la perspectiva genealógica de la historia responde a un intento por respetar en la medida de lo posible, la historia semántica de “multimedia”, “gráfica digital” y “arte electrónico”. Ello implica poder visualizar aspectos y dimensiones históricas y culturales en discursos que poseen un marcado acento en explicaciones técnicas como las que encontramos a propósito de la imagen electrónica y digital; en discursos centrados en explicar el funcionamiento de un *software*, una impresora, una fotocopidora o de la computación gráfica. Así, lejos de demeritar las explicaciones técnicas o instrumentales, la genealogía ayuda a comprender que las expresiones de “nuevas tecnologías”, “digitalización”, “postproducción” e “interactividad” —que están presentes en varios de los documentos que han sido revisados y que nombran originalmente cualidades técnicas— también son prácticas y procesos sociales, culturales e históricos.

El propio término de “tránsitos disciplinares” que he adoptado se ha derivado del contexto de esas prácticas y está relacionado con las explicaciones técnicas que a veces los artistas hacen de su trabajo; por tanto, éste no busca ser una imposición teórica, sino el resultado de un trabajo de campo. Así, los debates sobre la manipulación de la imagen o su postproducción, que encontramos reiteradamente en la investigación pueden, por una parte;

¹¹ Por ello es que se trata de formaciones discursivas, ya que constituyen un conjunto de reglas que determinan la existencia de cierto tipo de objetos, prácticas y discursos; su circulación y las transformaciones a los que éstos están propensos, pero también las decisiones de los sujetos que allí se encuentran implicados. Para el caso estudiado en esta tesis, estas reglas operaban o se manifestaban en el CMM como el lugar donde podemos localizar aquellas prácticas, objetos y sujetos; también operan en los estamentos sociales que nombraban y definían a los objetos, como el discurso institucional, el artístico y el técnico. Finalmente las encontramos operando en ciertas rejillas de especificación: los medios de comunicación electrónica y digital, el artista, el funcionario. Uso el término “Formación discursiva” basándome en *La arqueología del saber* de Foucault. Para este autor, formación discursiva no se refiere a una sustancia que guarda una identidad, sino al “conjunto de reglas anónimas históricas, siempre determinadas en el tiempo y en el espacio, que han definido en una época dada, y para un área social, económica, geográfica o lingüística dada, las condiciones de ejercicio de la función enunciativa”. M. Foucault, *La arqueología del saber*, 154.

conectarse con prácticas artísticas de tránsito dándole sentido a la *manipulación de la imagen* como operación de una movilidad disciplinar y deslocalización del saber antes que un proceso puramente técnico.

III

La tesis se estructura del siguiente modo. En el Capítulo I ubico al CMM como lugar para la institucionalización de la multimedia en el sentido de un tipo de práctica sobre las imágenes, orientada por la conexión entre arte y medios de comunicación electrónica y digital. Se expone que en el CMM la multimedia estuvo vinculada a una serie de exigencias institucionales específicas, tales como la dependencia tanto geográfica como académica que tenía del CENART y en relación con la liberación de la política cultural que el CNCA promovió bajo el interés de desarrollar el binomio arte-medios de comunicación como mecanismo modernizador.

Este capítulo se compone de tres apartados, 1) el lugar del CMM en el contexto de las instituciones del arte en México; 2) la dimensión institucional del CCM en el marco del Proyecto Académico del CENART; y 3) la institucionalización de la multimedia como práctica interdisciplinar sobre las imágenes a partir de dos programas de apoyo a la creatividad artística: el Apoyo a Proyectos Multimedia del CMM y la beca Jóvenes Creadores del Fondo Nacional para la Cultura y las Artes (FONCA). A partir de su análisis, se muestra cómo la multimedia fue sometida a un proceso normativo con el que, mediante el programa académico del CENART y los programas internos del CMM, en complicidad con el Fondo Nacional para la Cultura y las Artes, la institucionalizaron como un tipo de práctica interdisciplinar y de experimentación con imágenes digitales.

En el Capítulo II busco comprender la relación del CMM con la procedencia de la multimedia en el marco del arte en México. Allí explico cómo la historia de la multimedia en México tiene que ver con un umbral de prácticas heterogéneas que pueden definirse como “tránsitos disciplinares”, debido a que estaban caracterizadas por la recuperación de la imagen técnica desde la investigación sobre su comportamiento icónico, separado o en la combinación de técnicas, medios y soportes muy variados. Esto hacía difusa o inexistente la dicotomía entre artes plásticas y arte experimental, permitiendo a ciertos artistas poner entre paréntesis su propia disciplina.

Para lograr lo anterior, he considerado analizar la exposición *Bitácora* de Gerardo Suter, presentada en el CMM en 1996. En ella encuentro un trabajo de experimentación y un debate acerca del comportamiento de las imágenes técnicas en el arte, poniéndose el acento en los mecanismos para construir un sentido de presencia e “interacción” entre imagen y espectador. El análisis inicial de *Bitácora* muestra la existencia de artefactos artísticos como la fotoinstalación o el espacio transitable, en los cuales Suter analizó los alcances y límites espaciales y corporales de la imagen fotografía y el video. *Bitácora* muestra la presencia del *artista en tránsito*; definido por la recuperación de la imagen y el objeto desde una posición que llevaba a pintores, fotógrafos y en general artistas gráficos a experimentar y sobrepasar los límites disciplinares mediante el uso de materiales, tecnología y soportes no convencionales. El capítulo explica cómo en esas prácticas la experimentación con la imagen estaba enmarcaban en un contexto visual que estaba siendo tecnologizado y buscaban redefinir la relación con los saberes y aprendizajes de las artes plásticas y las artes visuales, vinculándolos a la experimentación con tecnologías electrónicas de comunicación tales como la fotocopidora, el fax, el video y la computadora.

El capítulo III analiza la articulación de la multimedia como gráfica digital. Expone que en el CMM la gráfica digital exploraba distintas maneras de manipular y reconfigurar las coordenadas visuales y los datos figurativos de las imágenes originalmente producidas en pintura, dibujo, fotografía y video o generadas digitalmente a partir de una computadora. Se analiza cómo esta práctica era realizada en el Taller de Gráfica Digital, donde se le construyó como una práctica y tecnología de emulación y simulación, debido a que construía imágenes que ponían entre paréntesis y neutralizaban la objetividad y materialidad de la pintura, el dibujo y el grabado. Luego, el capítulo concluye que en la Gráfica Digital la imagen funcionaba como suspensión y puesta entre paréntesis.

El capítulo IV se centra en la articulación del arte electrónico desde una perspectiva centrada en el papel de la imagen como interactividad. Se estudian discursos, programas institucionales y prácticas realizadas sobre todo entre la segunda mitad de la década de los noventa y hasta la década de los dos mil. El capítulo muestra que en los dos mil, el CMM experimentó una ruptura entre una concepción de la multimedia enfocada en la imagen desde la gráfica digital, hacia una concepción de la multimedia enfocada en la interactividad, con lo que se produjo la ruptura entre la función puramente visual de la imagen y su uso social de imagen abierta a una estética de la participación. Se analiza el caso de *Net@works*, que fue una de las primeras exposiciones de arte en el CMM orientadas por el tema de la interactividad y la presencia de una estética de la participación.

A partir de dicho análisis, el capítulo dedica un apartado al tema de la relación entre arte, cuerpo y ciudad, ya que en los discursos que se analizan a lo largo de la tesis, aparecen reiteradamente expresiones de aldea global y el medio como extensión del cuerpo y la mente. El capítulo concluye que lo que articula a la multimedia como arte electrónico es el concepto de interactividad y una cierta promesa de estar conectados que permeó al CMM.

El conjunto de los cuatro capítulos que componen la tesis busca, entonces, ser un panorama del CMM como horizonte para comprender la historia de prácticas artísticas que se produjeron en México en distintos tiempos y circunstancias, y comprender la procedencia de éstas.

IV

La historia del CMM es, parcialmente, la de un lugar de acercamientos y de conflictos entre el CNCA, las escuelas del INBA, el FONCA, ciertos grupos de la comunidad artística e instituciones nacionales e internacionales, lo que lo inserta en un contexto de ramificaciones institucionales, ideológicas y culturales. Esta institución no produjo grandes obras que hoy circulen en el mercado del arte, ni artistas consagrados, sino que su importancia radica en las investigaciones que desde allí se realizaron acerca del comportamiento de las imágenes técnicas. No se centraba en una investigación acerca de la estética de las imágenes, sino en la poética; no en su apariencia, sino en las maneras en que se generaban. Igualmente, el CMM presenta un panorama de problemas y síntomas, evitando encapsular el arte en las taxonomías estilísticas de “arte experimental”, “arte alternativo” o “arte multimedia”. Se trata de la condición electrónica de una multimedia como práctica artística que posee un importante valor para la historiografía del arte en México por varias razones.

En primer lugar, invita a ampliar los análisis del arte que suelen centrarse únicamente en dimensiones estético-estilísticas o hermenéutico-semióticas de la imagen, con estudios acerca de los modos hacer y producir desde una mirada y una mano que reflexionan, experimentan, vacilan, son presas de lo aleatorio y valoran el uso de los medios técnicos en el arte, en su liberación y en su democratización. Esto es así ya que su comunicación y

circulación son algo que hoy encontramos reglamentado, pero que en los noventa todavía era difícil. Pero, además, posee un valor historiográfico, ya que enuncia una historia del arte desde la reflexión sobre los *media*, desplazando el valor puramente estético-estilístico de las narrativas que estudian a las artes plásticas y visuales, y que encontramos en escuelas de arte, instituciones y centros de investigación.

Sin embargo, no existe un estudio pormenorizado acerca de la incidencia de las tecnologías electrónicas y digitales en la producción artística realizada desde el CMM. Tampoco existen estudios sobre el papel de la multimedia en el arte en México, ni sobre la historia semántica o conceptual de los términos de gráfica digital y arte electrónico. Lo que sí hay es una masa de fuentes de información en un estado, digamos, fragmentado, compuesta de resguardos de documentos, memorias institucionales, hemerografía, algunas tesis y el testimonio oral de varios de sus protagonistas. Por ello es que un estudio sobre estas prácticas implicaba armar un rompecabezas. Para hacerlo revisé un resguardo de materiales audiovisuales que actualmente se encuentra en el CMM; la mayoría de estos materiales se encuentran ya muy alcanzados por la obsolescencia tecnológica debido a que no existe un programa de conservación para ellos¹². En el resguardo se encuentran también varios tipos de documentos como informes, catálogos y proyectos, por ejemplo, allí se cuenta con un archivo del Apoyo a Proyectos Multimedia realizados entre 1995 y el 2000, que contiene los proyectos que los beneficiados escribieron y entregaron para participar. Afortunadamente, el CMM cuenta además con un archivo de las exposiciones que se realizaron entre esos años.

¹² Existe actualmente una base de datos incompleta sobre un archivo audiovisual del Centro que realicé con Humberto Jardón en 2013, la cual puede consultarse online: Jesús Fernando Monreal y H. Jardón, *Archivo Audiovisual del Centro Multimedia-CENART, México*, consultado el 27 de junio de 2016, <http://archivoaudiovisualcmm.omeka.net>.

La investigación con materiales de primera mano se complementó con el archivo personal de Andrea Di Castro¹³, quien fue, como veremos, la figura fundamental en el diseño del CMM, su primer director y uno de los artistas más interesados en la experimentación con tecnologías electrónicas y digitales en el país desde los años setenta. También realicé una serie de entrevistas a personalidades involucradas directamente con ese espacio: directores, integrantes de su comisión asesora, artistas y personal que trabajó en los talleres.

La bibliografía que existe actualmente sobre la historia del Centro Multimedia del CENART es muy limitada y se enfoca casi exclusivamente al periodo posterior al 2000. En 2012 el Centro Multimedia editó una memoria titulada *Quince años*, en la que se incluye un recuento de actividades, exposiciones y proyectos apoyados entre 1994 y 2009, aunque se centra sobre todo en lo producido después del 2000. A su vez, en el 2012 el artista y coordinador del Taller de Gráfica Digital del CMM, Humberto Jardón, realizó *Puntos, pixeles y pulgadas. Fragmentos para el discurso de la gráfica digital en México*, una compilación de artículos en los que se reflexiona sobre la imagen, el video y la gráfica digital, pero no desde la historia, sino más bien desde la teoría del arte y la imagen. Por otro

¹³ Andrea di Castro es una importante figura en la historia de los cruces entre arte y multimedia en México desde los años setenta, perteneció por poco tiempo al No Grupo. “Nació en Roma, Italia en 1953, y radica en México desde 1966. Entre 1972 y 1997 realizó estudios de Ingeniería en la UNAM. A partir de 1970 emprendió estudios autodidactas en fotografía, cine y video. Su producción artística ha sido una permanente exploración de los diversos medios de expresión visual, así como de su relación con la danza, el teatro y la literatura. En 1984 incorpora la computadora en trabajos fotográficos y de video e inicia sus investigaciones sobre animaciones y sistemas interactivos. En 1989 fundó *Imagia videoproducciones*, empresa independiente destinada a la producción de documentales, programas culturales y de experimentación, en los campos del video, la gráfica y los sistemas interactivos. Ha impartido cursos de video en el Postgrado de la Escuela Nacional de Artes Plásticas de la UNAM, así como en la Universidad de las Américas. Ha sido miembro de la Comisión Consultiva del Fondo Nacional para la Cultura y las Artes, en la disciplina de Video, para el Programa de Becas y jurado de varias bienales de video. En 1993 fundó el Centro Multimedia del Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, que dirigió hasta el 2000”. *Hoja de biografías de integrantes del CMM*, Documento sin clasificar, acervo histórico del CMM.

lado, una serie de importantes textos sobre el CMM y el arte electrónico y digital en México son los escritos de Andrea Di Castro que pueden consultarse *online*.

La periodista Adriana Malvido publicó en 1999 *Por la vereda digital*, una antología de textos periodísticos sobre la vida del Centro Multimedia. Liliana Quintero escribió una serie de textos sobre la institución, desde el lugar de una protagonista que vivió la historia del CMM en la segunda mitad de los noventa. En ellos busca explicar qué pasó allí desde un análisis crítico, más que histórico y, sin embargo, sus textos tocan muy poco la historia de la investigación acerca de la imagen técnica y los procesos de apropiación de tecnologías que en el marco del CMM se produjeron. Otra de las bibliografías acerca del CMM es la que Cynthia Villagómez realizó en el 2013, un texto titulado “Genealogía del arte digital en el arte contemporáneo mexicano” donde toca el caso del CMM desde un acercamiento que se enfoca en hacer un recuento, dar datos y describir sus programas tomando como fuentes de información documentos que provienen en su mayoría del año dos mil, pero no presenta un estudio de la procedencia y el surgimiento de esa institución¹⁴.

Salvo los artículos de Quintero y Villagómez, además de las memorias institucionales, los testimonios de artistas como Andrea Di Castro o de la periodista Adriana Malvido¹⁵, lo cierto es que la historia del CMM es una historia inscrita literalmente en la obsolescencia y el olvido en los discursos curatoriales e historiográficos de los noventa en México, tales como la *Era de la discrepancia*, debido quizá a que se trata de una institución, por lo que junto con lugares como Ex Teresa o el Museo Carrillo Gil, han sido marginados en los discursos sobre arte contemporáneo. Los estudios acerca de procesos de trabajo en el arte

¹⁴ Cynthia Villagómez, “Genealogía del arte digital en el arte contemporáneo mexicano”.

¹⁵ Adriana Malvido, *Por la vereda digital*; Andrea di Castro, “Centro Multimedia. El Taller de Gráfica Digital”.

en torno a las imágenes que encontré para el caso local se suelen enfocar en las viejas escuelas de pintura, escuelas de artes y oficios, talleres y academias¹⁶.

Por lo demás, es probable que la falta de investigaciones más amplias sobre la historia de las prácticas realizadas en el marco del CMM deriva de las lecturas que se han hecho acerca del arte realizado en México en los noventa, las cuales suelen problematizar el panorama artístico desde una perspectiva centrada en la dicotomía arte/institución y entre pintura, dibujo y grabado *versus* arte alternativo, o bien desde posturas que discuten el arte en relación con el tema de la identidad, lo político y lo postnacional¹⁷.

Considero que el estudio que más ha contribuido a una arqueología del arte tecnológico en México es el trabajo que Karla Jasso y Daniel Garza Usabiaga editaron en 2012, *(Ready) Media. Hacia una arqueología de los medios y la invención en México*. Esta obra parte de la concepción de arqueología de los medios de Siegfried Zielinski, quien la considera como un método para cartografiar prácticas que aparentemente no tienen relación alguna, pero a partir de lo cual se pueden construir constelaciones de relaciones que explican la procedencia y el surgimiento de un fenómeno¹⁸. *(Ready)Media* evita caer en los

¹⁶ Véase, por ejemplo, el catálogo *Escuelas de pintura al aire libre*, con textos de Laura González Matute y Adolfo Castañón. Por lo demás la historia del arte de los noventa es relativamente joven, tampoco existen estudios de importantes espacios institucionales como el Ex Teresa Arte Actual, el Museo de Arte Carrillo Gil, el Museo Universitario del Chopo o el Museo Universitario de Ciencias y Artes (MUCA). Si bien en algunos casos hay catálogos o, como en el Chopo, una memoria, son de carácter descriptivo y monográfico, pero no investigaciones acerca de la importancia de estas instituciones en los circuitos del arte y en la genealogía del arte contemporáneo en México.

¹⁷ Para un estudio de la alternatividad en México, véase Abigail Garcés, *Espacios alternativos en la Ciudad de México entre los años 80 y 90*; Pilar Villela, *Discursos y arte alternativo en los noventa, una aproximación*; Rubén Gallo, *New tendencies in Mexican Art. The 1990s*; Daniel Montero, *El cubo de Rubik, arte mexicano en los años 90*. Sobre el arte de los noventa y el arte efímero como su base, véase Issa Benítez Dueñas, *Arte no objetual y reconstrucción documental. Perspectiva teórica*. El amplio estudio y trabajo curatorial realizado por Cuauhtémoc Medina y Oliver Debroise en *La era de la discrepancia* no toca el tema del arte digital o electrónico y digital. *La era de la discrepancia* señala a Pedro Meyer como el pionero del arte digital en México y a Gerardo Suter, cuya obra se lee desde una historia del arte tributaria del mestizaje. Véase Oliver Debroise y Cuauhtémoc Medina, eds., *La era de la discrepancia. Arte y cultura visual en México 1967-1997*.

¹⁸ Siegfried Zielinski, *Arqueología de los medios. Hacia un tiempo profundo de la visión y la audición técnica*.

estudios monográficos y en una historia lineal, además de que no centra sus esfuerzos en un enfoque que privilegie lo político en el arte, sino que opta por una constelación de prácticas artísticas desde su *experimentación con tecnologías*, que tocan hasta el estridentismo, la experimentación de Siqueiros con otros materiales para hacer arte en relación con la poliangularidad, la cibernética en México, las instalaciones de arte cinético de Lorraine Pinto, la historia del videoarte, el cine y la música experimental; todo lo cual, visto como un todo, busca abrir para el lector un amplio margen de posibilidades para relacionar unas prácticas con otras.

Para la creación de *(Ready)Media* los editores convocaron a artistas, curadores e investigadores a realizar artículos y curadurías para cartografiar las prácticas en las que se cruzan el arte y la tecnología en México. Allí se rescata mucho de lo que hablaré aquí, aunque desde otras perspectivas y con otros intereses. Por ejemplo, *(Ready)Media* incluye un texto de Quintero titulado “Centro multimedia. Una mirada bajo cuatro interrupciones”, el cual sigue la misma línea que los anteriores; es decir, es el escrito de un protagonista de la historia del CMM que reflexiona en lo general, por lo que no habla del Apoyo a Proyectos Multimedia, que es uno de los principales temas de la presente tesis, ni de la historia de la circulación del arte realizado en el marco de esa institución.

Finalmente, en 2013 Humberto Jardón y yo concluimos una base de datos del archivo audiovisual del CMM. Allí presentamos una categorización que retomaré en el último capítulo de la tesis, para hablar de las piezas y proyectos que circularon bajo las taxonomías como “Entorno virtual”, “Kiosco interactivo”, “Animación” o “CD-ROM interactivo”¹⁹. Esta base de datos fue el resultado de la investigación sobre la historia del CMM, en ella se

¹⁹ J.F. Monreal y H. Jardón, *Archivo Audiovisual del Centro Multimedia-CENART, México*.

describen de manera todavía muy superficial varios de los proyectos que se realizaron en el marco del CMM.

Lo anterior nos muestra que no existe ciertamente una historia sistematizada que dé cuenta de ese umbral de prácticas centradas en la investigación, experimentación y producción de imágenes electrónicas y digitales en el arte. La presente tesis buscará contribuir para llenar esa carencia. En todo caso, creo que el valor de esta investigación deriva de la ausencia de estudios sistemáticos acerca del CMM, porque son ellos los que le han otorgado cierta pertinencia a un estudio sobre la historia de esa institución como un horizonte que todavía hoy sigue operando. En tal sentido, los resultados de la investigación que aquí se presenta buscan contribuir a hacer visible precisamente lo que hay detrás de esta naturalidad y normalidad de un centro que en los noventa se presentó como parte de un proyecto de modernización artística.

CAPÍTULO I.

APERTURA Y MISIÓN INSTITUCIONAL DEL CENTRO MULTIMEDIA. LA INSTITUCIONALIZACIÓN DE UNA PRÁCTICA

En este capítulo se estudia la dimensión institucional del Centro Multimedia (CMM), concretamente su pertenencia al Centro Nacional de las Artes (CENART); así como la relación que ello guarda con las prácticas que allí se realizaban en el marco del Apoyo a Proyectos Multimedia. Este programa fue creado por el CMM en 1995 y estaba muy vinculado al Fondo Nacional para la Cultura y las Artes (FONCA) para la selección, asesoramiento y apoyo a proyectos que requerían de algún tipo de tecnología digital para su realización. Se muestra cómo desde esa relación de pertenencia, estas prácticas fueron institucionalizadas bajo el concepto de multimedia, lo cual significa que pasaron a ser normadas por un conjunto de prescripciones para su administración institucional y su reproducción.

Para la comprensión de la orientación que adquirió el CMM y la multimedia en esa articulación institucional, el capítulo analiza tres circunstancias: 1) el lugar que ocupaba el CMM en el marco de los espacios institucionales de las artes visuales en la Ciudad de México en la década de los años noventa, considerando que algunos museos del Instituto Nacional de Bellas Artes (INBA) venían mostrando cierta apertura a manifestaciones artísticas que no se correspondían con lo que discursivamente los definía, mientras que otros centros se crearon de manera paralela al CMM; 2) la promoción del CMM como un espacio del CENART que vinculaba la multimedia con los términos de interdisciplinariedad, especificidad artística y exploración del arte con nuevas tecnologías; y 3) la reglamentación

y administración que en el CMM se realizó de la multimedia como categoría normada en el Apoyo a Proyectos Multimedia.

Si bien la exploración de ésta se reprodujo gracias a una infraestructura de tecnología que poseían los distintos Talleres¹ del CMM, éstos no lograron sistematizarla y convertirla en una práctica profesionalizada y organizada debido al lugar de “espacio común” que se le otorgó al CMM en el organigrama del CENART. El término referido no tiene un significado claro y no se refiere ni a las escuelas ni a los centros de investigación del INBA. En este sentido, el capítulo concluye con que —si bien la dimensión institucional le permitió al CMM un margen de acción para la ejercitación de la multimedia como exploración del comportamiento de las imágenes visuales producidas digitalmente— la institucionalización de la multimedia fue modificada discursivamente, ligándola a un enfoque que la presenta como un conocimiento diferenciado y en relación con un discurso de modernización de la cultura.

1. Centros de arte como lugares de tránsitos institucionales

A lo largo de la década de los años noventa en la Ciudad de México, se crearon una serie de lugares dependientes del CNCA nombrados con el término “Centro”, destinados, en general, a la gestión, a la implementación de programas educativos, a la circulación y, en algunos casos, a la producción de artes visuales que no se circunscribían a la pintura, el grabado o la escultura². La noción de “Centro” aparece frecuentemente vinculada a la de

¹ En la tesis utilizaré “Taller”, con mayúscula inicial, para hablar de cada una de las áreas de trabajo del CMM; es decir: el Taller de gráfica digital, Taller de imágenes en movimiento, Taller de audio, Taller de realidad virtual, Taller de sistemas interactivos y Taller de publicaciones electrónicas. Cuando hable de “taller”, me estaré refiriendo a cursos que se impartían en el CMM o al concepto en su sentido general.

² Hasta donde he podido investigar, no existen estudios publicados acerca del concepto de “Centro de arte” en la historia del arte en México. Existen memorias institucionales como las del CENART acerca de las

“arte alternativo”³ en ciertos debates acerca del arte finisecular realizado en México y centrados en los temas de lo postpictórico y lo postconceptual⁴. En estos debates, tanto en el marco institucional como en el circuito de la comunidad artística, se hace referencia al problema del alcance y a los límites de las “disciplinas artísticas” de la pintura, el dibujo y el grabado —una cuestión que en el marco del CMM está relacionada al tema de la multimedia.

La expresión “Centro de arte” operaba en referencia a dependencias que administraba el Estado o la iniciativa privada, en las que se realizaban actividades vinculadas con un tipo de prácticas de las artes visuales que instancias como el INBA consideraba experimentales y alternativas a las artes plásticas. Éstas definían en su mayoría el “arte mexicano”⁵ que, por ejemplo, formaba parte de las colecciones y se exhibía en salas permanentes de instituciones como el Museo Nacional de Antropología e Historia, el Museo de Arte Moderno, El Museo Nacional de Arte y el Palacio de Bellas Artes⁶. Frente a estas

actividades de este tipo de espacios; sin embargo, no hay trabajos académicos sobre la historia de centros como el Ex-Teresa, el Centro de la Imagen o el Centro Multimedia.

³ Arte alternativo se vinculó en la comunidad artística con la noción de “Espacio alternativo”, usada para hablar de lugares que se planteaban autogestivos de los noventa. Para una discusión sobre la alternatividad desde la institución, véase Raquel Tibol, “Espacios alternativos”; y “Algo más sobre espacios alternativos”. Para un estudio acerca del concepto y la historia de la alternatividad en México, véase la nota 10 de este apartado.

⁴ Sobre una discusión acerca de lo postpictórico, véase C. Medina, “Postnacional y postpictórico/Postnational and postpictoric”; C. Medina, “Abuso mutuo I”. Sobre la noción de arte postconceptual y su vínculo con los espacios alternativos en los noventa y sobre todo con la pintura, véase Willy Kautz, *Postneomexicanismos*.

⁵ El concepto de “Arte mexicano” junto con el de “Arte de México” tiene una de sus referencias teóricas en el texto seminal de Justino Fernández, *Arte Mexicano*, publicado en 1958, quien lo dividía en: Arte indígena antiguo, Arte de la Nueva España, Arte moderno y Arte contemporáneo, este último usado para hablar del muralismo mexicano. Véase Justino Fernández, *Arte Mexicano. De sus orígenes hasta nuestros días*. Por otra parte, el concepto de arte mexicano del CNCA parece haber estado condicionado por la obra de Octavio Paz, quien lo clasificaba elocuentemente en su texto de 1989, titulado “Voluntad de forma” para el catálogo de la exposición de *Esplendores de Treinta siglos*, realizada en el Museo Metropolitano de Nueva York ese mismo año. Allí dividió el arte en Arte Precolombino, Arte de la Nueva España, Arte Moderno y Arte Contemporáneo. Véase Octavio Paz, “El águila, el jaguar y la virgen. Introducción a la historia del arte en México”.

⁶ Un estudio acerca del Museo de Arte Moderno, sus exposiciones durante los años noventa y sus colecciones de arte, se encuentra en Daniel Garza Usabiaga, *La máquina visual. Una revisión de las exposiciones del Museo de Arte Moderno 1964-1988*. Usabiaga señala que el MAM fue hasta mediados de la década de los ochenta el mayor recinto para exhibir arte del siglo XX, incluyendo arte de los noventa. Entre 1982 y 1984 el

instituciones y sus colecciones, el CNCA creó en la Ciudad de México un conjunto de Centros que junto con aquéllas llamó “Espacios de Arte Contemporáneo”, concretamente encargados de la circulación de artes visuales que se describían con expresiones como arte efímero, instalación, medios alternativos, video, performance y multimedia⁷. En el marco de estos Centros se creó en 1992, bajo la dirección del artista Eloy Tarcisio, el Centro Cultural Ex-Teresa Arte Alternativo, en el exconvento de Santa Teresa, aunque fue formalmente inaugurado en 1993, con el propósito de exponer en él *performance*, instalación, arte objeto y practicas no-objetuales⁸.

En una presentación web de estos “Espacios de Arte Contemporáneo” (**Fig. 1**), creada para difundirlos en la Feria Internacional de Arte Contemporáneo, ARCO de 1997, se apunta que, además de los Festivales de *performance* y el Concurso de Instalación, el Ex-Teresa “[organizaba] exposiciones colectivas e individuales de carácter temporal. Sus antiguos muros, dedicados al arte alternativo, [reunían] un amplio acervo de videos sobre performance, libros y revistas que se [podían] consultar en el centro documental, abierto al público”⁹.

MAM prácticamente incluía *performance*, instalación y actividades escénicas en sus programas, motivos parciales todos ellos para la salida de Helen Escobedo de la dirección del museo. Sin embargo, apunta Usabiaga, la colección de arte del MAM posee escasas obras en su colección que hayan sido realizadas durante los noventa y se compone sobre todo de una importante colección de arte moderno mexicano que exhibe en su sala permanente. Garza Usabiaga, *La máquina visual*, 16. Sobre la presencia del arte contemporáneo en el MAM, véase Rita Eder, *El arte contemporáneo en el Museo de Arte Moderno de México durante la gestión de Helen Escobedo (1982-1984)*.

⁷ Sobre el uso estatal de estas expresiones véase, por ejemplo, CNCA, *Creación en movimiento. Sexta muestra de becarios 1994-1995* y CNCA, *Creación en movimiento. Séptima muestra de becarios 1995/1996*.

⁸ Daniel Montero, *La máquina visual*, 156-157. A la fecha de conclusión de esta tesis, no existe un estudio sistemático acerca del Centro Cultural Ex Teresa.

⁹ CNCA, *Espacios de Arte Contemporáneo, Festival Internacional de Arte Contemporáneo (ARCO)*, sitio web. El sitio fue creado por el Centro Multimedia en 1996, como un recurso para la difusión en lo internacional, del “arte contemporáneo” gestionado por el CNCA, lo que muestra cómo esta institución acudió reiteradamente al CMM, solicitándole la producción de cultura audiovisual con fines de difusión y propaganda de un CNCA modernizador de la cultura.

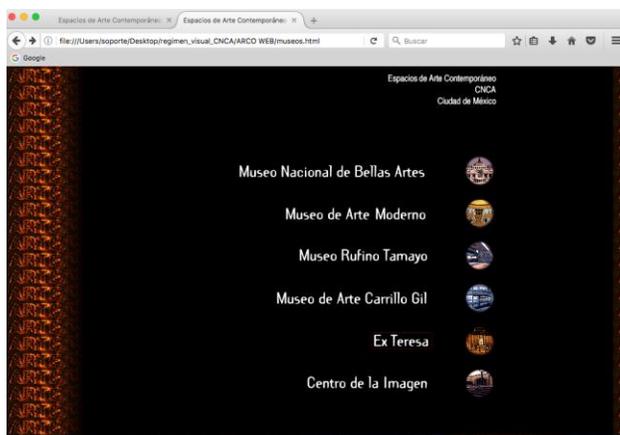


Fig. 1. Imagen de la página web: *Espacios de Arte Contemporáneo*, ARCO, CNCA/CMM, 1996.

En mayo de 1994 se abrió en la Plaza de la Ciudadela el Centro de la Imagen¹⁰, que además de mostrar fotografía tradicional, daría “cabida a otros lenguajes alternativos como es el caso de fotografía electrónica, la computación y el video”¹¹. Institucionalmente, se planteaba como un foro enfocado

en la fotografía y en la discusión acerca del lenguaje y la producción de imágenes. Ofrece exposiciones, talleres de análisis e investigación de la fotografía, conferencias, presentaciones públicas [...]. En este espacio se han presentado propuestas como imágenes digitalizadas, performances, instalaciones y video. Edita de manera cuatrimestral, *Luna Córnea*, publicación monográfica planteada como un espacio de análisis y reflexión acerca de la fotografía¹².

Si bien su creación respondía al impulso de artistas, el Ex Teresa y el Centro de la Imagen eran dependencias directas del Estado, el primero del INBA y el segundo del CNCA. Además de estas instituciones, ya existía el Museo de Arte Carrillo Gil, que

¹⁰ Sobre el Centro de la Imagen, puede consultarse “Viajes al Centro de la Imagen”, *Luna Córnea* (números 33-35).

¹¹ Juan Coronel Rivera, “Museos y galerías. El centro de la Imagen”: 23.

¹² *CENART, Espacios de Arte Contemporáneo*. Según Andrea Di Castro, originalmente el CMM formaría parte del Centro de la Imagen con el apoyo del artista Pablo Ortiz Monasterio. Entrevista con Andrea Di Castro, septiembre del 2014.

también dependía del CNCA. Sobre este museo se apuntaba en la misma página web para

ARCO:

El museo difunde las obras de artistas jóvenes contemporáneos a través de exposiciones temporales. Las propuestas que se exhiben son innovadoras, tanto técnica como temáticamente. Gracias a este esfuerzo, el Museo Carrillo Gil ha reunido un importante acervo de arte contemporáneo, principalmente mexicano, de las más diversas disciplinas: video, arte-objeto, instalación, pintura, escultura, entre otros. El área de servicios educativos ofrece mesas redondas y ciclos de conferencias; Video Sala, Biblioteca-Videoteca, y se cuenta con equipo y personal para producción de video¹³.

En el Carrillo Gil se presentaron varias de las exposiciones de los resultados de la beca Jóvenes Creadores del FONCA, que daba importancia a la experimentación con “medios alternativos” y en la que a partir de 1996 se incluyó la categoría de Multimedia¹⁴.

Según María Luisa Bedillo, los Centros de arte surgieron sólo hasta la década de los noventa a nivel global. Éstos eran lugares abiertos a la *experimentación*, muchas de las veces con tecnologías audiovisuales, donde se conjugaban estudios de artistas, talleres, almacenes, oficinas y áreas para estancias de trabajo¹⁵. Esta descripción enfatiza la importancia del “lugar” en la experimentación, lo que hace del centro un espacio distinto al

¹³ *Idem*.

¹⁴ Para botón de muestra del tipo de arte que acogía el Museo de Arte Carrillo Gil, en 1994 expuso un proyecto de gráfica periférica que se presentó durante 17 meses, coordinado por Mónica Mayer, Víctor Lerma y Humberto Jardón, en el que exponían artistas que usaban la fotocopidora, fax y/o computadora como herramientas para hacer su obra. Hay arte de fotocopias de José de Santiago de mediados de los 60. Un “proyecto de bajo perfil”, anotó Felipe Ehrenbergh. Los artistas que expusieron fueron: Humberto Jardón, Mónica Mayer, Arnulfo Aquino y Jorge Pérez Vega del Grupo MIRA; Felipe Ehrenberg, Mauricio Guerrero, Moisés de la Peña, David Basurto y Eugenia Chellet. Mónica Mayer, “Gráfica periférica 1 y 2: sus objetivos”: 2. Por otra parte, aunque no eran dependencias centros y tampoco dependencias de Estado, el Museo Universitario del Chopo y el Museo Universitario de Ciencias y Artes de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) venían realizando desde los años ochenta bienales de poesía visual experimental en las que se mostraban obras de varias partes del mundo y en las que encontramos obra varia de *performance* y electrografía, en las que artistas como Leticia Ocharan y Laura Elenes solían utilizar medios no convencionales para hacer arte, incluyendo la computadora. De igual forma, el Chopo también expuso arte cinético con la presencia de figuras como Hersúa, Pedro Friedeberg o Lorraine Pinto, quienes habían mostrado instalaciones orientadas a una preocupación por el movimiento, la transformación, la luz artificial, el dinamismo y la búsqueda de efectos sensoriales en el público, todo ello en estrecha relación con el dominio de la tecnología. Daniel Garza Usabiaga, *Cinetismo. Movimiento y transformación en el arte de los 60 y 70*, 12.

¹⁵ María Luisa Bellido Gant, *Arte, museos y nuevas tecnologías*, 184.

del museo, ya que no se reduce o define por su función exhibitiva. Un centro es un lugar donde se experimenta, ya sea desde los cursos que imparte, los Talleres de trabajo que lo componen, hasta los apoyos que otorga a artistas para estancias en sus instalaciones y las convocatorias que promueve para la creación y exhibición de obras.

Esta afirmación es válida parcialmente para algunos de los centros que encontramos señalado en estos Espacios de Artes Contemporáneo como los llamó el CNCA, como el Ex Teresa con sus convocatorias para festivales, el Centro de la Imagen con sus cursos y “foros”, pero también para instancias privadas como el Centro de Arte Contemporáneo de Televisa¹⁶. Lo anterior es así ya que define un tipo de lugar vinculado a artes visuales sostenido directa o indirectamente con el uso de tecnologías y soportes no convencionales, los cuales fueron en varias ocasiones aglutinadas por el INBA precisamente bajo el término de experimentación.

El centro de arte al que se refiere Bedillo es un lugar que cuenta con espacios y programas para la realización de ciertas prácticas de “experimentación”. En México, este término está construido institucionalmente en diferentes momentos y circunstancias, que encontramos desde los años setenta en el discurso del INBA, por ejemplo: en la Sección Anual de Experimentación del Salón Nacional de Artes Plásticas de 1979 y en el Salón de Espacios Alternativos de 1985. El Catálogo de la Sección Anual de 1979 contiene una presentación del antropólogo Néstor García Canclini que iniciaba con la pregunta: “¿Qué

¹⁶ Además de instituciones públicas vinculadas directa o indirectamente con el uso de tecnologías y soportes no convencionales, también encontramos en México centros de recursos privados como el Centro Cultural de Arte Contemporáneo de Televisa (MCAC), que mostró interés por el arte europeo y estadounidense que experimentaba con tecnologías electrónicas. En 1992, David Hockey, por ejemplo, envió por fax desde Londres un mural para armarse y exhibirse en este espacio. En enero de 1994 el MCAC presentó la exposición *Arte Electrónico*, donde se exhibieron cuatro videoinstalaciones de los artistas Nam June Paik, Bill Viola, Gary Hill y Bruce Neumann, respectivamente. Estas piezas estaban compuestas de soportes como el video, sonido, monitores y computadoras (Teresa Alcaraz, “Arte electrónico, arte contemporáneo. Videoinstalación de la colección del Centro Cultural”: 7).

puede entenderse en 1979 por arte experimental?”¹⁷. Canclini observaba que para finales de los años sesenta estaba surgiendo una “nueva mirada sobre la experimentación. En México y en América Latina se desarrollan cambios en la práctica del arte, en el modo de producirlo y comunicarlo, en su función social, [...] porque intentan una relación distinta con nuevos públicos”¹⁸. Seis años después el INBA seguía usando el término, aunque lo relacionaba con el de alternativo. En la inauguración del salón de Espacios Alternativos el 25 de enero de 1985, en la Galería del Auditorio Nacional, se apuntaba que el propósito de dicho salón era convocar a los artistas a participar “dentro del lenguaje plástico en lo experimental” realizando “proyectos ciento por ciento artísticos en espacios más amplios”, además de que fueran capaces de “llevar las diferentes técnicas de su labor bajo nuevas propuestas plásticas a espacios abiertos, así como salirse de los cánones disciplinarios”¹⁹.

La “experimentación” es una noción que, tanto en el Salón de 1969, como en la Sección de 1985, se refería a prácticas artísticas que señalaban la necesidad de espacios de exhibición basados en un modelo institucional de arte abierto a propuestas interdisciplinarias o carentes de alguna definición disciplinar. La experimentación señala el tránsito de unas maneras de hacer diferenciadas por la idea de disciplina, hacia una amalgama de prácticas que *enrarecían* la pintura, el dibujo o el grabado, convirtiéndolas en índice o fragmento de otra cosa²⁰. Pero también se trata de tránsitos institucionales, en los que ciertos lugares dedicados al arte moderno mostraron su apertura a la exhibición y

¹⁷ Néstor García Canclini, “A dónde va el arte mexicano”, 3. Hasta donde sé, no hay un trabajo en historia del arte acerca de la construcción institucional del concepto de experimentación. El Salón Nacional de Artes Plásticas en su Sección Anual de Experimentación incluyó, por ejemplo, a los Grupos. Por otra parte, las dos amplias investigaciones que han cartografiado prácticas experimentales no institucionales son, sin duda, *La era de la discrepancia y Desafíos a la estabilidad. Procesos artísticos en México*.

¹⁸ Néstor García Canclini, “A dónde va el arte mexicano”, 3.

¹⁹ *Apud* Issa Benítez Dueñas, *Arte no objetual*, 27.

²⁰ Sobre el enrarecimiento de la pintura como estrategia del arte contemporáneo en México, véase Cuauhtémoc Medina, “Estrategias mexicanas. La pintura enrarecida”.

presencia de prácticas de arte efímero, no objetual, *performance*, instalaciones, video y ambientaciones. Se trata de un proceso que dejó al descubierto dimensiones del arte que el INBA había separado hasta la segunda mitad de los años ochenta del sistema convencional de las artes plásticas. Esa apertura dio visibilidad en México al trabajo de artistas que experimentaban con soportes²¹ como la pantalla de un monitor y medios de reproducción como el fax o la fotocopidora en las artes visuales; medios de comunicación audiovisual como el cine, el video y televisión en las artes visuales y soportes no convencionales en la producción y circulación de obras, como la instalación, la ambientación, la tecnología electrónica y el cuerpo humano²².

Un testimonio acerca de esos tránsitos institucionales vinculado a la experimentación se encuentra en el relato de Rita Eder acerca de la gestión de Helen Escobedo en el Museo de Arte Moderno entre 1982 y 1994. Eder escribe: “La gestión de Helen Escobedo en el Museo de Arte Moderno se dio en el momento justo de una transformación en el arte mexicano que pasó por la crisis de las instituciones culturales y, en contraste, se caracterizó por ser una época dinámica y *experimental* en la pintura y la fotografía, en la gráfica y el arte conceptual”²³. Esa época dinámica y experimental significaba para Eder una mayor confianza y expansión hacia la desmaterialización del objeto de arte que enfrentaba al público con lo cotidiano y lo industrial, al trabajo vinculando el museo con la calle como en

²¹ En lo que sigue distinguiré entre *medio* y *soporte*. En castellano no tenemos términos precisos para lo que en inglés se busca distinguir con los términos *médium* de *media*, por lo que “medio” se usa indistintamente para nombrar “soporte” y “medio de comunicación”. En el transcurso de esta tesis, usaré siempre medio para hablar de “medios de comunicación”, distinguiéndolo de soporte, instrumento y técnica. Para un estudio acerca de la distinción de estos términos, véase John Guillory, “Genesis of Media Concept”.

²² El tránsito es un proceso que Andreas Huyssen relaciona al posmodernismo, el cual se caracteriza porque no busca oponer posmodernidad a modernidad sobre un lineamiento binario reduccionista, o como fases separadas de una línea del tiempo progresiva, sino que es una condición histórica que hizo posible la liberación de varias dimensiones del arte que ya existían pero que habían sido invisibilizadas o marginadas por las instituciones del modernismo. Para Huyssen, la modernidad y el modernismo, con todas sus complejidades históricas y geográficas, siguen siendo unas significantes claves para comprender de dónde venimos y hacia dónde vamos, del siglo XX al siglo XXI. Véase Andreas Huyssen, *Modernismo después de la posmodernidad*, 12.

²³ Rita Eder, *El arte contemporáneo en el Museo de Arte Moderno de México*, 29. El subrayado es mío.

el proyecto de arte sociológico de Hervé Fischer realizado en 1983 en el MAM o “la crítica a los símbolos patrios, la ambientación de espacios íntimos o instalaciones articuladas como alegorías de la violencia que ponían los diversos medios visuales al servicio de lenguajes artístico-políticos más eficaces”²⁴.

La apertura del Museo de Arte Moderno (MAM) a obras y eventos artísticos que no se circunscribían a sus colecciones compuestas de arte moderno fue recurrente en la década de los ochenta. De hecho, un caso del MAM que está relacionado a la historia del CMM es la exposición *Arte Digital*, del pintor español Luis Fernando Camino, inaugurada allí en abril de 1987²⁵. Esta exposición, que ha pasado desapercibida en la historia del MAM²⁶, posee una relevancia como el tipo de prácticas artísticas que obligaba al museo a abrir su discurso al cruce entre artes visuales y medios electrónicos y digitales, y a un tipo de artista que entraba en lo que Jorge Alberto Manrique, quien era director del MAM en ese momento, definió como *artista en tránsito*, a la vez que, como señalaré en el capítulo 2, estaba interesado en la recuperación de la imagen y el objeto artístico²⁷.

La muestra, compuesta por imágenes fijas producidas digitalmente y por videos realizados en forma de animaciones, da cuenta de cómo Camino venía negociando, desde su bagaje artístico proveniente de la pintura, con el video y la computadora para el procesamiento de la imagen. El pintor se interesó por experimentar la plasticidad de la

²⁴ *Idem*.

²⁵ Luis Fernando Camino, *Arte digital*, s/p. Éste es el folleto de la exposición, no está numerado e incluye tres textos breves sin título: uno de presentación a cargo de Tita Valencia; la descripción de la muestra, de Fernando Camino, en el que además incluye algunas reflexiones sobre su experiencia con el uso de la computadora; y el último, por Adelaida Villela Amor. Luis Fernando Camino nació en Madrid, España, en 1947. Estudió arquitectura y pintura en la Escuela Superior de Bellas Artes de San Fernando, Madrid (1970-1973). Tanto en México como en España, impartía clases de dibujo y pintura. Entre 1988 y 1993 trabajó como profesor-investigador de “Arte digital” en la Universidad de las Américas Puebla. Durante la década de los noventa tuvo una importante participación como teórico y docente en el circuito de artistas cercanos al Centro Multimedia.

²⁶ Véase, por ejemplo, D. Garza Usabiaga, *La máquina visual*.

²⁷ Jorge Alberto Manrique, “Artistas en tránsito. México 1980-1995”. Se trata del discurso de ingreso de Manrique en 1996 a la Academia de Artes de México.

imagen con estos medios electrónicos y digitales, tratando de sustituir herramientas como el pincel físico y el lienzo bidimensional por el pincel digital y la pantalla de un monitor. *Arte digital* introducía en el MAM un nuevo soporte vinculado a la pintura: lo digital.

Recurrir en 1987 a un léxico de pintura para producir y hablar de una serie de “objetos”, aglutinándolos bajo el apelativo de arte digital, respondió, entonces, a unos intentos por introducir la computadora en el sistema de las artes plásticas: la pintura, el dibujo y el grabado. Sin embargo, también significa el tránsito de un campo disciplinar a otros, debido a que propone el video para hacer arte con soluciones pictóricas. *Arte digital* de Fernando Camino era una práctica que buscaba transitar de la pintura al video digital, buscando exceder y sobrepasar los límites de la materialidad y los saberes de la primera, pero sin anularla. Más allá de que esto fuera posible, la presencia de *Arte digital* en el MAM y la alianza ambigua entre pintura y medios audiovisuales que ella planteaba nos muestra una institución abierta hasta cierto punto a prácticas artísticas que no se inscribían en su sala permanente de arte mexicano moderno. En otras palabras, se trata de una condición del MAM en la que estaba operando una dimensión de modernidad distinta a la que operaba en sus salas permanentes de *arte moderno*, y que estaba definida por la alianza entre arte y medios de comunicación electrónica.

La experimentación en el caso del Salón de 1979 muestra un acento en la comunicación de mensajes con valor político; para García Canclini los artistas “no ven como enemigas la experimentación y la política”. Él encuentra en los proyectos presentados por grupos como Proceso pentágono, El colectivo o Suma, “una búsqueda experimental tan generalizada junto con la crítica social”. Son artistas que “critican el sistema actual de producción, distribución y consumo del arte y proponen alternativas destinadas a cambiarlo

globalmente”²⁸. Finalmente, para Canclini, algunas de las propuestas de arte experimental presentadas en el Salón incluían “ambientaciones: espacios para recorrer más que para contemplar, en los que objetos diversos excitan la participación del espectador mediante estímulos visuales, auditivos y táctiles”²⁹. En el caso de la sección de espacios alternativos de 1985, se observa una noción de experimentación que, para teóricas como Raquel Tibol, se relacionaban con sobrepasar los “cánones” artísticos convencionales de la pintura, el dibujo y el grabado. Se trata de una concepción enfocada en transitar de una disciplina como la pintura o la escultura a la instalación o a las ambientaciones, aun cuando todavía se observa el interés por la producción de mensajes políticos y ambientaciones que proponían, al igual que en 1979, espacios participativos mediante estímulos visuales, táctiles y auditivos³⁰.

2. El Centro Multimedia en el marco del Proyecto Académico del CENART

En ese contexto de centros institucionales y exposiciones caracterizadas por prácticas artísticas centradas en la producción de obras que mostraban el tránsito de una disciplina a otra u operaciones de enrarecimiento de los campos diferenciados de las artes plásticas, empezó a operar en la Ciudad de México en el invierno de 1994 el Centro Multimedia, “concebido como un espacio para la investigación, experimentación y aplicación de las nuevas tecnologías a la enseñanza, creación y difusión de las artes”³¹. Inicialmente y de manera provisional, estuvo ubicado en los Estudios Churubusco —un complejo estatal para la producción de cine creado en 1944.

²⁸ N. García Canclini, “A dónde va el arte mexicano”, 3.

²⁹ *Ibid.*, 4.

³⁰ Véase R. Tibol, “Espacios alternativos” y “Algo más sobre espacios alternativos”.

³¹ CENART, *Espacio y creación*, 31.

Para inicios de 1995, el CMM ya ocupaba un edificio dentro del CENART, localizado al extremo oriente de la Biblioteca de las Artes, entre la Torre de Dirección General y el Taller de Teatro y Danza, a un costado del Aula Magna (**Fig. 2a y 2b**). El edificio del CMM era inicialmente un amplio rectángulo compuesto de una galería para exposiciones (hoy llamada Manuel Felguéz), dos foros de uso común para teleconferencias y un área de trabajo que contaba con cinco Talleres divididos de la siguiente manera: “Realidad virtual”, compuesto de tres compartimentos, además de una sala de Scanner 3D; “Interactivos”, con dos compartimentos; “Video”; “Audio”; y “Gráfica digital”, con un área de trabajo cada uno.



Fig. 2a. Mapa del Cenart. CD-ROM interactivo. CMM, 1994

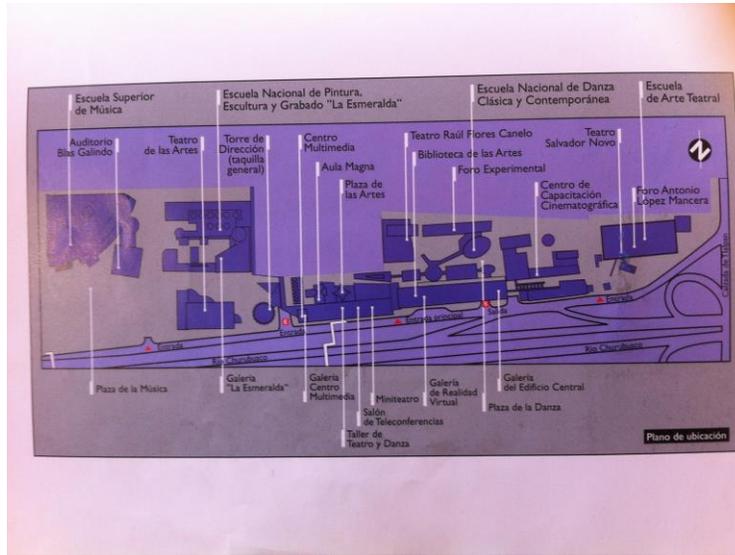


Fig. 2b. Ubicación del Centro Multimedia en el Cenart, *Cenart, Memoria, 1995-2000* (México: Conaculta, 2000)

Además, el CMM incluía una oficina de Dirección, una oficina de Consejo Directivo, una oficina para la coordinación de talleres, un cubículo de investigación, dos salas de usos múltiples, una sala de conferencias, una sala de capacitación, una cocina, una bodega y un área común (**Fig. 3**). En una entrevista realizada en 1994 a Víctor Legorreta sobre la arquitectura del CMM, el arquitecto —quien formó parte del diseño y la construcción del CENART³²—, señaló que estaba pensado para un “espacio interactivo” que respondiera a

³² La coordinación del diseño arquitectónico del CENART estuvo a cargo de Ricardo Legorreta. Los arquitectos que participaron en el proyecto fueron: Enrique Norten, Teodoro González de León, Luis Vicente Flores, Alfonso López Baz, Javier Calleja y Javier Sordo Madaleno. El arquitecto encargado del diseño del Centro Multimedia fue Víctor Legorreta. CENART, *Memorias 1994-2004*.

un modelo de “centro de investigación internacional”³³ para el uso de los “nuevos medios” en las artes y la “práctica multimedia”³⁴.

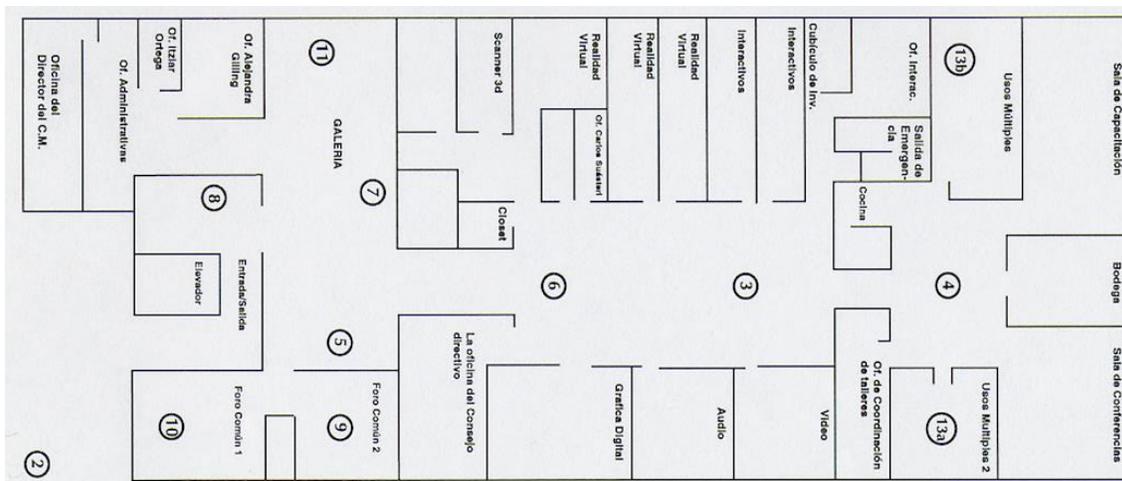


Fig. 3. Plano, vista superior del Centro Multimedia, documento de solicitud de espacios para Net@works, CMM, Caja de exposiciones, Net@works, CMM, 1995.

Legorreta identificaba la multimedia con la infraestructura de las computadoras procesadoras de información digital que allí se albergaban³⁵ y a la que también se refería con el término “nuevos medios”. Arquitectónicamente, la “interactividad” a la que se hacía mención no resulta del todo clara, debido a que el CMM estaba compuesto de cubículos cerrados, oficinas y talleres de trabajo³⁶, aunado a que en sus primeros años no contó con una infraestructura de comunicación por web (Fig. 4a, 4b y 4 c).

³³ La idea de un “Centro de investigación internacional” sobre los nuevos medios como lo define Legorreta, se acerca más a modelos como el del The Banff Centre del Banff New Media Institute, de Toronto, Canadá. Con éste, el CMM tuvo una relación a partir de 1995 después de Net@works, una muestra de *new media art* de esa región, la cual incluía conferencias y cursos de intelectuales y artistas realizados en el CMM.

³⁴ Entrevista a Víctor Legorreta, CNA, CD-ROM interactivo.

³⁵ Sobre el tipo de equipo que se adquirió en el CMM, véase Manuel Gándara Vázquez, “El Centro Multimedia del Cenart: recuento personal de una experiencia interdisciplinaria”.

³⁶ Sin embargo, como veremos a lo largo de la tesis, el uso de las nociones de “espacio interactivo” y “nuevos medios” que aquí sólo señala Legorreta no fue neutral. “Nuevos medios” fue una expresión poco usada que remitía al *new media*, término generalmente traducido en el CMM por “Nuevas tecnologías”.

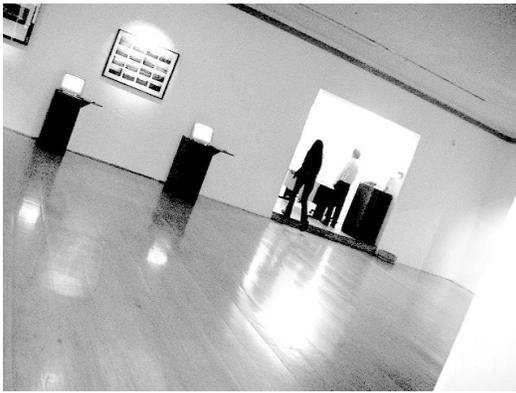


Fig. 4a, 4b y 4c. Imágenes del Centro Multimedia; Galería Central, Áreas comunes y Talleres. Colección del Taller de Gráfica Digital, CMM, sin fecha.

Dependiente de la Dirección general del CENART, el CMM tenía un organigrama interno jerárquico y piramidal, integrado por un circuito dirigente de artistas e intelectuales; un grupo de artistas, diseñadores y programadores de computación que trabajaba en los Talleres, becarios y servicios sociales, además de funcionarios públicos; y administradores, gestores y personal de apoyo. A la cabeza de ese circuito dirigente estaba el artista Andrea Di Castro que, apoyado por el académico e investigador de la Universidad Autónoma

Metropolitana (UAM), Javier Covarrubias³⁷, formó inicialmente un equipo de trabajo con Antonio Albanés, Tania Aedo, Alfredo Salomón, Fernando Varela, Mónica Prieto, Mario Aguirre, Marina García, Jorge Morales y Humberto Jardón. Algunos venían produciendo video desde la Licenciatura en Ciencias de la Comunicación, otros se habían formado en las artes plásticas en la Escuela Nacional de Pintura, Escultura y Grabado (ENPEG) “La Esmeralda”, del INBA, y en la Escuela Nacional de Artes Plásticas (ENAP), de la UNAM. También se incluyó a los diseñadores gráficos Francisco Argumosa y Eric Olivares y a los ingenieros en programación Isaías Ortega y Miguel Iturriaga.

Albanés y García, por ejemplo, habían estudiado en “La Esmeralda” y venían formándose en el uso de la computación para hacer animaciones en video e imágenes digitales, en un espacio llamado el Centro del Placer, dentro del Departamento de Arquitectura y Diseño de la Universidad Autónoma Metropolitana (UAM) Azcapotzalco. Éste estaba dedicado a la experimentación con tecnología y coordinado por Covarrubias, donde participaron Cesar Martínez y Melquíades Herrera³⁸. Por su parte, Humberto Jardón se había dedicado a la gráfica en proyectos con Mónica Mayer y Víctor Lerma, producidos por el espacio alternativo Pinto mi raya, entre 1991 y 1993. Tania Aedo y Mónica Prieto habían realizado estudios en la ENAP de la UNAM y habían comenzado a trabajar con Di

³⁷ Javier Covarrubias se formó como arquitecto y Doctor en Psicología, para 1994 era coordinador del Posgrado en Diseño de la UAM, fundador de la Maestría en Psicología Ambiental. Desde la apertura del CMM fue miembro del consejo consultivo. Covarrubias creó en la UAM un espacio de investigación en gráfica digital y diseño llamado “El Centro del Placer”. Véase, A. Malvido, “Inmersión virtual en el Centro del Placer”.

³⁸ Albanés venía trabajando con Covarrubias en el proyecto de CD-ROM interactivo de *Los murales de la SEP*, que incluía el modelado en 3D del espacio arquitectónico y los murales de San Ildefonso, como parte de una amplia investigación coordinada por el Instituto de Investigaciones Estéticas de la UNAM, que incluía un seminario titulado “Nueva visión del muralismo”, en la que participaron Rita Eder, Fausto Ramírez, Julieta Ortiz, Pilar García, María José Espinosa, Renato González Mello y Cuauhtémoc Medina. Volveré sobre este proyecto de los murales de la SEP cuando me refiera al tema de la modernización de la cultura en el CMM. Para una serie de notas periodísticas sobre el tema, véanse: Adriana Malvido, “EL CD-ROM. Nuevo microscopio para redescubrir a Diego Rivera” y “Viaje virtual por los murales de la SEP”.

Castro desde principios de los noventa, en una empresa independiente de producción de video llamada *Imagia Videoproducciones*, de la cual hablaremos más adelante.

Institucionalmente, el CMM estaba compuesto de una Dirección general ocupada por Di Castro, encargada de coordinar las actividades y proyectos, así como los vínculos hacia el exterior; una Comisión asesora compuesta por Di Castro, Covarrubias y el arqueólogo Manuel Gándara, y en la que participaron Gerardo Suter y Manuel Gutiérrez Chong, cuyo objetivo era seleccionar, aprobar y dar seguimiento a las actividades y los proyectos apoyados por el CMM, así como dar asesorías sobre temas relacionados con la multimedia a otras instituciones. Contaba con una Subdirección administrativa que organizaba y supervisaba el mantenimiento de la infraestructura tecnológica del CMM; y una Subdirección de publicaciones electrónicas inicialmente a cargo de Antonio Albanés, centrada en la producción de publicaciones en formato digital de CD-ROM interactivo y sitios web.

Administrativamente, contaba con una Subdirección de información a cargo de Alejandra Gilli, enfocada a coordinar los cursos presenciales y de tele-educación que se impartirían en el CENART, así como a organizar exposiciones y otros eventos como muestras de video o teleconferencias y supervisar y dar seguimiento a la realización de “proyectos multimedia”. Había, además, una Subdirección de los Talleres que conformaban el CMM, coordinada por Marina García, destinada a organizar el uso de la infraestructura y el “tiempo de máquinas”³⁹ para los proyectos internos y externos, además de supervisar las actividades de cada uno. Los Talleres contaban con un coordinador y un equipo de trabajo

³⁹ Con “tiempo de máquinas” el CMM se refería al tiempo en que un usuario que había sido beneficiado con el apoyo del CMM dentro del Apoyo a Proyectos Multimedia podía utilizar las computadoras y las distintas tecnologías que formaban su infraestructura. *CENART*, página web, edición impresa, resguardo histórico del CMM, México, 1996, consultado en marzo de 2015.

(becarios y servicios sociales) y, en conjunto, eran los lugares donde más se estudiaba y experimentaba con los nuevos medios, como llamaba Legorreta a las computadoras y tecnologías para la producción de imágenes digitales, sobre todo visuales⁴⁰.

Esta estructura piramidal, cuyo vértice superior era Di Castro y su Consejo asesor, estuvo relacionada con el enfoque que en los primeros cinco años se le dio al CMM, lo que se observa en una fuerte orientación del trabajo hacia lo que se llamó “Gráfica digital” que, como veremos, implicaba un tipo de relación con la imagen visual que ya encontramos en distintos lugares y momentos relacionados con la trayectoria de Di Castro, como el *Encuentro de otras gráficas* realizado en 1993, la empresa *Imagia Videoproducciones* y su propia producción en el terreno del video. Pero también estaba relacionado con el trabajo que se venía haciendo en la UAM Azcapotzalco, donde Javier Covarrubias exploraba con sus estudiantes el uso de la computación en el diseño y la arquitectura e investigaba las cualidades del CD-ROM interactivo⁴¹ como un nuevo soporte y medio de información.

Di Castro y Covarrubias fueron hasta cierto punto los encargados de la mediación que existió entre el CENART y un circuito de artistas interesados en la producción de imágenes técnicas, ya que eran, en última instancia, quienes decidían la pertinencia de los proyectos que apoyó el CMM en sus primeros cinco años. Pero también lo fueron entre el CMM y el Consejo Nacional para la Cultura y las Artes (CNCA), años después definido por las siglas

⁴⁰ Mónica Prieto era la coordinadora de Realidad Virtual, donde también trabajaba Tania Aedo. Gráfica Digital estaba coordinado por Fernando Varela, y allí trabajaban Jorge Morales y Humberto Jardón. El coordinador del Taller de Video, después llamado Taller de Imagen en Movimiento era Alfredo Salomón, y trabajaba junto con Alejandro Valle. La coordinación de Interactivos estaba a cargo de Mario Aguirre; allí trabajaban haciendo programación Isaías Ortega y Miguel Iturriaga y diseño gráfico Francisco Argumosa y Eric Olivares.

⁴¹ El Centro del Placer fue muy activo durante finales de los ochenta y principios de los noventa. Realizó exposiciones de diseño producido digitalmente, así como una revista llamada *Gutenberg Dos*, en la que se publicaban reflexiones sobre la relación entre arte y diseño y computación. Véase A. Malvido, “Bienvenidos al centro del placer”; Jorge Morales, “Arte y tecnología. Al otro lado de la profecía y el radar”. *Gutenberg Dos* fue una publicación del Departamento de Investigación y Conocimiento para el Diseño de la UAM-Azcapotzalco, de la que publicaron un total de ocho números que fueron coordinados por Jorge Morales.

CONCAULTA, a través de su fuerte presencia en el FONCA como tutores del programa “Jóvenes Creadores”. De este modo, la tendencia inicial hacia la gráfica digital, entendida en un sentido elástico que se ocupaba para hablar de un catálogo de prácticas con imágenes técnicas que incluían fotografía, video, dibujo, animación y gráfica realizados digitalmente, deja ver que el CMM no se opuso a las artes plásticas, sino que se interesó en ampliar el abanico de medios y posibilidades para hacer arte. De hecho, “gráfica digital” fue también un recipiente de varios de los proyectos apoyados por el FONCA.

Entre 1994 y el 2000, el CMM se presentó institucionalmente casi sin variaciones discursivas. En 1994 aparecía en una presentación digital:

el Centro Multimedia responde a la necesidad de contar con un espacio para la investigación y la experimentación de las nuevas tecnologías en el arte. Está dirigido a estudiantes, maestros e investigadores de las diversas disciplinas artísticas. Entre sus metas principales están las de aplicar las nuevas tecnologías a las distintas formas de expresión artística, realizar productos interactivos multimedia para el apoyo a la enseñanza y, finalmente, conservar en medios ópticos el patrimonio artístico⁴².

En 1995 el CMM se publicitaba casi en los mismos términos que un espacio para la investigación, experimentación y aplicación de las nuevas tecnologías para la enseñanza, la creación y difusión de las artes; además, se planteaba como apoyo a los investigadores, maestros y artistas, así como a la comunidad artística del país, otorgándoles recursos tecnológicos para su práctica⁴³. Para 1996, el CENART ya contaba con una página web que, por cierto, había sido realizada por el CMM. En ella se apuntaba:

el Centro Multimedia fue concebido como un espacio para la experimentación, investigación y creación artística mediante tecnologías electrónicas innovadoras y responde a la necesidad de desarrollar e investigar el uso de estas tecnologías con fines de expresión artística. De hecho, su principal objetivo es fomentar su

⁴² Texto incluido en una presentación interactiva del CENART producida en formato audiovisual de CD-ROM que el propio CMM realizó entre 1994 y 1995. CNA, CD-ROM interactivo.

⁴³ CENART, *Espacio y creación*, 31.

uso en diferentes campos del arte, tales como la danza, el teatro, las artes visuales y la música⁴⁴.

A diferencia de instancias como el Ex Teresa, el Carrillo Gil o el Centro de Arte Contemporáneo de Televisa, en los que sólo se exhibía obra o se realizaban eventos, el CMM sí se planeó institucionalmente como un espacio para la experimentación, investigación y producción de saber, por lo que se le acondicionó con salas de capacitación y Talleres. Se trata de un modelo similar al que describe María Luisa Bedillo, ya que incluye precisamente espacios de trabajo al que podían asistir estudiantes, maestros e investigadores del CENART, así como la “comunidad artística”⁴⁵. Luego, el organigrama del CENART define al CMM como un “espacio común”⁴⁶ para fomentar la multimedia en diferentes campos, tales como la danza, el teatro, las artes visuales y la música⁴⁷.

Pero en los hechos no todas las escuelas mostraron apertura a esas “tecnologías electrónicas innovadoras”, entre otras razones porque sus programas de estudio y su estructura académica seguían respondiendo al discurso de arte del INBA: una institución definida por decreto presidencial como la encargada del “cultivo, fomento, estímulo, creación e investigación de las bellas artes en las ramas de la música, las artes plásticas, las artes dramáticas y la danza, las bellas letras en todos sus géneros y la arquitectura”⁴⁸. Otra de las razones es que el CMM orientaba sus mayores esfuerzos en el tema de la imagen

⁴⁴ CENART, página web, edición impresa, consultado en marzo de 2015.

⁴⁵ “Comunidad artística” es un término que encontramos en los documentos del Apoyo a Proyectos Multimedia y se refiere a personas que se dedicaban a la cultura sin ser estudiantes, maestros e investigadores del CENART.

⁴⁶ CNA, CD-ROM interactivo.

⁴⁷ CENART, *Memoria, 1994-2004*, 10.

⁴⁸ Cámara de Diputados del H Congreso de la Unión, *Ley que crea el Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura*, 1.

visual, lo que para artistas de teatro y danza no parece haber tenido un valor preponderante, al menos en los primeros tres años de esa institución⁴⁹.

La experimentación como cualidad del CMM se planteaba institucionalmente en las razones que el proyecto académico del CENART avalaba para justificar su existencia: “responde a la necesidad de contar con un espacio para la investigación y la experimentación de las nuevas tecnologías en el arte” y “fue concebido como espacio para la exploración con nuevas tecnologías”⁵⁰. Espacio común a las artes significaba que debía servir para la actualización artística; es decir, para que estudiantes y académicos aprendieran a usar e incorporaran en su formación académica y práctica el uso de la tecnología digital. Así lo señaló Rafael Tovar y de Teresa cuando presentó al entonces presidente de México, Carlos Salinas, y a su comitiva el proyecto del CENART el 27 de abril de 1993 en la Residencia Oficial de los Pinos. Apuntó que, como parte de la estrategia gubernamental para realizar la reorganización de la educación artística, fomentando la permanente actualización de artistas, se crearía en el CENART un centro “que ofrezca a las escuelas los más avanzados equipos y medios de la tecnología para audio y video al servicio de la actividad artística” y “la misión de incorporar a la creación y la enseñanza los últimos avances tecnológicos”⁵¹.

Tovar y de Teresa señaló que con espacios como el CMM, el CENART se proponía promover los principios de la “interdisciplinariedad” y la “exploración del arte y las nuevas

⁴⁹ En 1998 encontramos en el Apoyo a Proyectos Multimedia algunos proyectos de teatro; concretamente el de Ruth Ramírez llamado Teatro digital, del cual hablaré en el capítulo IV. Sin embargo, no es un proyecto que se gestara en la escuela de Arte Teatral del INBA, sino de la comunidad artística. Véase, *Teatro digital, 1998*, CC del CMM, Fondo documental del Centro Multimedia CONACULTA-CENART, expediente: Apoyo a Proyectos Multimedia 1998, 33 ff.

⁵⁰ CNA, CD-ROM interactivo.

⁵¹ Rafael Tovar y de Teresa, “Conferencia del 17 de abril de 1994”. El CENART estaba enmarcado por los tres principales objetivos que el Plan Nacional de Desarrollo 1989-1994 impuso a la política cultural del país: 1) la protección y difusión del patrimonio cultural, 2) el estímulo a la creatividad artística, y 3) la difusión del arte y la cultura.

tecnologías”⁵². Discursivamente, el proyecto académico del CENART consideraba que la interdisciplinariedad tenía como propósito romper con una visión fragmentada de las disciplinas artísticas del INBA a partir de la inclusión de cursos de extensión académica y cultura integral que se impartirían en algunos de los “espacios comunes” como el CMM⁵³.

Desde la interdisciplina, el CMM se planteaba institucionalmente como un lugar que buscarían posibilitar la convergencia y puntos de encuentro entre disciplinas diversas dentro y fuera del ámbito académico, precisamente a partir de esa práctica que he llamado multimedia, capaz de integrar distintos medios y distintas disciplinas⁵⁴. El proyecto académico del CENART definía disciplina como un campo artístico específico caracterizado por el aprendizaje escolarizado y el dominio de ciertos lenguajes, técnicas y materiales propios, que posibilitaban “la expresión artística y las posibilidades de diálogo con otras disciplinas”⁵⁵. Finalmente, según el proyecto académico del CENART de 1994, “la educación que imparte el Centro Nacional de las Artes entre los estudiantes estaría basada en la familiaridad en el manejo tanto de técnicas y materiales tradicionales, así como la experimentación con las nuevas tecnologías aplicadas a la creación e investigación artísticas”⁵⁶.

Manuel Gándara, quien, como dije, formó parte de la comisión asesora del CMM, ha defendido la presencia de “algunas iniciativas interdisciplinarias” en el CMM, sosteniendo parte de su argumentación en la historia de la oferta académica que este lugar implementó desde 1994. Según Gándara, ésta fue muy favorable, ya que convocó a la participación de investigadores y docentes de música, teatro o danza, así como grupos de estudiantes “de

⁵² *Idem.*

⁵³ *CENART, Memoria, 1995-2000*, 28; y *CENART, Espacio y creación*, 11. En 1995 se crearon, por ejemplo, los talleres de video y fotografía de “La Esmeralda”.

⁵⁴ R. Tovar y de Teresa, “Conferencia del 17 de abril de 1994”.

⁵⁵ *CENART, Memoria, 1995-2000*, 29.

⁵⁶ *CENART, Espacio y creación*, 11.

varios campos de las ingenierías, el diseño gráfico o las ciencias de la comunicación”, que mediante los cursos “tenían una perspectiva interdisciplinaria que al mismo tiempo les daba la posibilidad de comparar históricamente los diversos abordajes que cada disciplina aportaba”⁵⁷. Sin embargo, Gándara concluye que fue la Esmeralda la escuela más receptiva a esa oferta académica⁵⁸. Ello se debió en parte a que en el CMM la multimedia tuvo una marcada orientación a las artes visuales, hecho que encontramos en los Talleres del CMM y en su planta de personal, la cual no incluía gente de teatro ni de danza, y en los títulos que se le dieron a cada uno. Pero la razón por la cual el CMM no logró articularse con las escuelas no fue sólo esa.

Además de lo anterior, en sus primeros cinco años de existencia, el CMM estuvo embonado en un proyecto académico estatal enfocado a la modernización de la cultura en México a cargo del CNCA, en el que la “reorganización de la educación artística” y la tecnología audiovisual jugarían papeles ideológicos preponderantes⁵⁹. Cuando en abril de

⁵⁷ M. Gándara Vázquez, “El Centro Multimedia del Cenart: recuento personal de una experiencia interdisciplinaria”, 227.

⁵⁸ En un archivo en formato CD que se conserva en el CMM se constata cómo a los módulos de multimedia que impartía el CMM asistían en su mayoría alumnos de la ENPEG.

⁵⁹ La tecnología como recurso de modernización no era un fenómeno nuevo en la historia de México. Sin embargo, en la década de los noventa no se trataba como un mecanismo para la urbanización del país, sino que adquirió un uso como expediente económico y político al inscribirse en lo que George Yúdice ha llamado *economía cultural*, que consiste en hacer de la cultura un factor de innovación mediante la creatividad y un motor de acumulación de los derechos de propiedad y desarrollo capitalista. George Yúdice, *El recurso de la cultura. Usos de la cultura en la era global*, 30-31. La tecnología pasa a formar parte de una lógica en la que la cultura audiovisual se torna un recurso económico y político. Para Yúdice “la cultura se ha expandido de una manera sin precedentes al ámbito de lo político y económico, al tiempo que las nociones convencionales de la cultura han sido considerablemente vaciadas” (23). Como señala Yúdice, lo importante ya no es el contenido enaltecedor de la cultura, o su papel de agente jerárquico de distinción entre lo alto y lo bajo; en el contexto de la globalización se torna un recurso “como expediente para el mejoramiento tanto sociopolítico cuanto económico”, con miras a solucionar conflictos sobre la ciudadanía y contribuir en la acumulación de capital. Luego, en esta nueva economía, los creadores audiovisuales se convierten en agentes activos proveedores de contenidos y los propietarios de las obras son los productores y los distribuidores. Para el caso mexicano, la culturalización de los medios audiovisuales se ve expresada en el TLC de 1994, donde la producción audiovisual se inserta como una de las principales fuentes de la economía cultural, representada por las industrias del entretenimiento masivo como el cine, el video y la televisión. En este nuevo contexto, la tecnología adquiere un protagonismo como mecanismo para estimular el crecimiento económico mediante proyectos de cultura audiovisual masificada.

1993 el entonces presidente del CNCA, Rafael Tovar y de Teresa, hizo una presentación del proyecto ante Carlos Salinas de Gortari, enfatizó la necesidad de modernizar la formación artística mediante la puesta en marcha de una reorganización estatal de las escuelas, los programas y centros de apoyo, lo que se buscaría materializar con la creación del Centro Nacional de las Artes y, por extensión, con la inserción de cursos de video y multimedia en las escuelas⁶⁰. El interés del CNCA por la “interdisciplinariedad”, la “especificidad” y la “exploración del arte y las nuevas tecnologías” no puede entenderse al margen de una ideologización de la modernidad que se venía dando como expresión de un nuevo proyecto de Estado⁶¹.

Como ha observado la historiadora del arte Rita Eder, se trataba de “un nuevo discurso impulsado por la necesidad de contar con una imagen más internacional en tiempos de globalización, en que la noción de arte pero también de política en cuanto modernidad se califica como diversidad, pluralidad y contradicción”⁶². “Modernidad”, “modernización”, “diversidad” y “pluralidad” fueron expresiones centrales en el discurso de las políticas culturales del CNCA en esos años, diseminadas en su Programas de Cultura 1988-1994 y 1994-2000; en el FONCA, creado en 1989; y en la apertura del Centro Nacional de las Artes a finales de 1994⁶³. “Pluralidad” y “diversidad” eran términos vinculados al principio

⁶⁰ R. Tovar y de Teresa, “Conferencia del 17 de abril de 1994”.

⁶¹ Rita Eder, “Modernismo, modernidad, modernización: piezas para armar una historiografía del nacionalismo cultural mexicano”, 360.

⁶² *Ibid.*, 362.

⁶³ La construcción del concepto de modernización al interior de las políticas culturales estuvo condicionada por dos factores que aquí resulta pertinente señalar. El primero, y al que Eder ha hecho referencia, es que su significado al nivel de la cultura estuvo construido desde el pensamiento de la élite intelectual liberal mexicana, teniendo como uno de sus principales representantes en ese momento a Octavio Paz, quien, como se sabe, dedicó una serie de importantes ensayos desde los años cincuenta hasta la década de los noventa a definir modernidad y modernización para el caso de México. El segundo precedente es que aquellos términos fueron usados sobre la base de un paradigma fundamentalmente económico y más precisamente neoliberal, lo que hay que tener presente a la hora de observar sus trayectorias en las instituciones artísticas como el CMM y los programas implementados por ellas.

de interdisciplinariedad que mencionó Tovar y de Teresa en su conferencia, el cual fue una de las directrices académicas del CENART y del CMM⁶⁴.

Vale la pena apuntar que en aquel ambiente cultural, algunos círculos académicos de México emprendieron una nutrida discusión acerca de lo que estaba sucediendo en términos reales de modernización en el país. Desde la sociología, la antropología, la filosofía y la historia del arte⁶⁵, se analizó la relación entre modernidad y modernización o entre tradición y modernidad, buscándose comprender los efectos políticos, económicos, sociales y culturales del modelo real de modernización que se venía implementado. En 1994 el sociólogo Gilberto Giménez advertía:

México está embarcado en un ambicioso proyecto de modernización que, si bien pretende abarcar todos los ámbitos del sistema social, se orienta en primera instancia a dar un nuevo impulso a su desarrollo económico y tecnológico, con la secreta esperanza de que todo el resto —la modernización política y la cultura, por ejemplo—, vendrá por añadidura⁶⁶.

Para Robert Fossaert, la modernización en México en el contexto de la década de los noventa debía considerarse en tres escalas diferentes: “la del propio México, la de las relaciones con su aplastante vecino del norte, y por último, la de su inserción mundial”⁶⁷.

Según estos y otros intelectuales, la modernización en México se concebía al menos de dos

⁶⁴ Cenart, *Memorias: 1994-2004*, 10-11.

⁶⁵ Para un panorama de esta discusión, véase Fernando Aguilar Avilés, *Modernidad, modernización y posmodernidad en la sociología contemporánea en México (1980-1995)*. El ensayo de Aguilar Avilés incluye, además, una rica selección de referencias hemerográficas sobre el tema, publicadas en aquella década por la revista *Sociología* de la Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Azcapotzalco. También, véanse Manuel Perló Cohen, comp., *La modernización de las ciudades en México*; Gilberto Giménez y Ricardo Pozas, coords., *Modernización e identidades sociales*; Ulises Beltrán et al., *Los mexicanos de los noventa*; Ricardo Pozas, coord., *La modernidad atrapada en su horizonte*. Un importante trabajo de investigación filosófica sobre las modernidades en México es el del pensador, maestro e investigador de la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad Nacional Autónoma de México, Bolívar Echeverría, *La modernidad de lo barroco*, donde se ofrece una filosofía postcolonial de la modernidad. Sobre la influencia de la obra de Marshall Berman *All That Is Solid Melts into Air. The Experience of Modernity* en la construcción de los conceptos “modernidad”, “modernización” y “modernismo” que encontramos en la historia del arte en México escrita durante los noventa, véase el catálogo de la exposición: *Modernidad y modernización en el arte mexicano 1920-1960*.

⁶⁶ Gilberto Giménez, “Comunidades primordiales y modernizaciones en México”, 151.

⁶⁷ Robert Fossaert, “Modernización es identidades, México en el centro”, 23.

maneras: como el continuo cambio que lleva a las sociedades de un estado tradicional a uno moderno, tomando el modelo ilustrado de las sociedades occidentales de Europa y considerando a los procesos de racionalización e industrialización como unidades de medida; pero desde otra perspectiva, se planteaba que en países como México la modernización era dependiente e inconclusa, lo que no implicaba una pugna entre tradición y modernidad, sino que se trataba de una hibridez que mezclaba elementos tradicionales y modernos de acuerdo a los requerimientos de su situación local⁶⁸. Esta perspectiva híbrida no proponía el tránsito y la desintegración de la cultura tradicional y las identidades fundadas en ella hacia lo moderno, sino que planteaba absorber y reciclar en el presente las tradiciones procedentes del pasado⁶⁹.

El proyecto de modernización de la educación artística del CNCA, materializado en la creación del CENART, en la que además se incluye una referencia al papel que allí jugaría el CMM, muestra estar discursivamente en sintonía con esta perspectiva híbrida. En 1994, Rafael Tovar y de Teresa señaló que la modernización implicaba recobrar la memoria del pasado mexicano en el futuro de su cultura⁷⁰. Citando a Octavio Paz, Tovar y de Teresa apuntó que modernizar “es una operación creadora, hecha de conservación, imitación e

⁶⁸ F. Aguilar Avilés, *Modernidad, modernización y posmodernidad*, 186. También hay un debate dentro de la elite encabezada por Octavio Paz y la *Revista Plural*.

⁶⁹ Gilberto Giménez, “Modernización, cultura e identidades tradicionales en México”, *apud* F. Aguilar Avilés, *Modernidad, modernización y posmodernidad*, 166-167. Sobre una modernidad y modernización híbridas, véase el trabajo de Lidia Girola, quien consideraba en 1992 que la sociedad mexicana, a nivel sociocultural, era una hibridez: “no es que exista un sector moderno en pugna con otro tradicional, sino que estas concepciones están articuladas entre sí e influyen, según los requerimientos de la situación, en la actividad de los miembros de la sociedad”. Considerando los procesos de racionalización, desencantamiento e individuación, así como el espacio de lo público, como principios de una sociedad moderna, Girola señala que el racionalismo es sólo una opción entre varias otras, lo que supone la superposición de concepciones provenientes de tradiciones diferentes. Véase Lidia Girola, “Particularismo y posmodernidad”; “La modernidad y la ciudad inconclusa”; y “Ni racionalistas ni desencantados: peculiaridades socioculturales del proceso de modernización a la mexicana”, *apud* F. Aguilar Avilés, *Modernidad, modernización y posmodernidad*.

⁷⁰ Tovar y de Teresa inició su gestión como director del CONACULTA desde 1992 y estuvo hasta el 2000.

invención”⁷¹. Esta cita no resultaba casual, ya que Octavio Paz fue una figura de autoridad intelectual dentro de la política cultural del país desde 1988 hasta su muerte en abril de 1998, y colaboró, entusiasmado por la caída de la Unión Soviética en 1989 y avalado internacionalmente por el Premio Nobel de Literatura que recibió en 1990, como ideólogo de la cultura y como voz internacional del arte mexicano durante el gobierno de Salinas y el de Zedillo.

Paz veía la modernidad como un estado a alcanzar y una condición de la sociedad en la que debía recobrase el pasado tradicional como punto de partida y no como obstáculo: “debemos reconciliarnos con nuestro pasado: sólo así lograremos encontrar una vía de salida hacia la modernidad”⁷². A partir de esta concepción de modernidad, en su escrito titulado *Postdata* y publicado en 1970, Paz proponía la clave para llegar a ella: “puede definirse a la ‘modernización’, sumaria y esencialmente, como una tentativa por devolver a

⁷¹ Rafael Tovar y de Teresa, *Modernización y política cultural*, 15. La idea de recobrar los principios de la revolución de 1910 para modernizar a México se encuentra desarrollada en la obra de Octavio Paz, quien había señalado que la modernización no podía partir de una sustitución de la tradición, sino que para encaminarse hacia la modernidad era urgente combinar lo “antiguo” con lo “nuevo”, creando en el presente un estado de libertad y democracia. Las principales obras en las que Octavio Paz trató las nociones de “modernidad” y “modernización” son: “Posdata”, *Los hijos del limo*, “Pequeña crónica de grandes días”, “América Latina y la democracia. Inventar la democracia: América Central, Estados Unidos, México (Entrevista con Gilles Bataillon)”, “América en *Plural* y en singular (entrevista con Sergio Marras)”. Existe una importante conversación entre Paz y Cornelius Castoriadis con Alain Finkielkraut, titulada “Frente a la modernidad”. Sobre la relación entre O. Paz y el gobierno salinista, véase el texto de R. Eder mencionado. Una evidencia de su influencia directa en las políticas culturales se observa en el texto de R. Tovar y de Teresa, *Modernización y política cultural*, del que tendremos ocasión de hablar más adelante. Existen textos del propio Paz en los que encontramos su defensa de Salinas.

⁷² Octavio Paz, *El laberinto de la soledad*, 463. Para Paz, el tema de la modernidad estaba relacionado con la “actualidad de nuestro pasado indio y español” y con “el carácter peculiar de la cultura hispánica en el mundo moderno”. Según él, existía otro México: “un complejo de actitudes y estructuras inconscientes, que lejos de ser supervivencias de un mundo extinto, son supervivencias constitutivas de nuestra cultura contemporánea. El otro México, el sumergido y reprimido, reaparece en el México moderno”. Para Paz se trata de una psiquis social, de complejas estructuras mentales inconscientes que se resisten a la historia y sus cambios. “para mí, la expresión ‘el otro México’ evoca una realidad compuesta de diferentes estratos y que alternativamente se pliega y se despliega, se oculta y se revela” (*El laberinto de la soledad*, 389). Para Paz, el México tradicional nació frente y contra el mundo moderno, por lo que su modernidad debe partir de otro lado. Aunque la lengua y la religión, las instituciones y la cultura de México son occidentales, “Hay una vertiente que mira hacia otro lado, el lado indio. Somos un pueblo entre dos civilizaciones y entre dos pasados” (*El laberinto de la soledad*, 452). La presencia de lo indio significa que una de las facetas de la cultura en México no es occidental. México es un país de pasados superpuestos (*El laberinto de la soledad*, 388).

la sociedad la iniciativa que le fue arrebatada y así romper la inmovilidad forzada a que nos ha condenado el patrimonialismo estatal”⁷³. Para el poeta mexicano, los elementos centrales de la modernidad que se debían rescatar eran la democracia política, la libertad y el pensamiento crítico⁷⁴. A la democracia la entendía como “pluralismo” y a la crítica como una actividad creadora y promotora del cambio⁷⁵.

En el discurso del CNCA estas ideas se encontraban ya sugeridas. Un ejemplo es un texto que escribió Víctor Flores Olea siendo presidente de la institución, para la presentación del catálogo de la exposición *Modernidad y modernización en el arte mexicano 1920-1960*, realizada en 1991 en el Museo Nacional de Arte y cuyo título es un indicio del interés que el Estado tenía en usar el arte como factor ideológico en los noventa. En el texto, Olea vinculaba “creación artística” con “modernidad” al considerar que la primera encarnaba la “lección suprema de la libertad” y la segunda era la “expresión de la sensibilidad múltiple” y la “consciencia de la voz plural de la nación”, siendo ambas, creatividad y modernidad, el “germen de la democracia”⁷⁶. El encargo del CNCA a Oliver

⁷³ Octavio Paz, *El laberinto de la soledad*, 510. Para Paz el principal obstáculo hacia un país moderno era el patrimonialismo y el centralismo económico, administrativo, cultural y político. Para él, patrimonialismo y centralismo son premodernos: “centralismo es la expresión de los grandes monopolios económicos del Estado (y de muchos privados que son sus aliados), de los monopolios culturales en las grandes ciudades y, en fin, de los monopolios políticos” (*El laberinto de la soledad*, 501-502). Para Octavio Paz, entonces, las iniciativas del gobierno salinista ofrecían alternativas reales para la modernización del Estado frente a su letargo como entidad patrimonialista, en la medida en que pretendía alcanzar un estado en democracia y libertad. Paz observó en 1988 que el gobierno de Salinas de Gortari planteaba un proyecto modernizador mediante una serie de reformas estructurales del Estado con alcance político y económico, que se presentaba como una buena oportunidad para entrar en una etapa regenerativa capaz de absorber la innovación desde la lógica de una identidad propia. Sin embargo, al estar construida desde un enfoque neoliberal, en esta reforma se volvían difusas las fronteras entre economía y política, o entre economía y cultura. De ahí que la noción de democracia que promovía el gobierno como el respeto a las leyes constitucionales y a los derechos de los individuos haya estado fuertemente impregnada por un enfoque económico que la emparentaba con el reconocimiento de la función de la iniciativa privada en la economía. Véase Gilberto Giménez, “Modernización, cultura e identidades tradicionales en México”, 189.

⁷⁴ Octavio Paz, *El laberinto de la soledad*, 383.

⁷⁵ *Ibid.*, 440 y 474.

⁷⁶ Víctor Flores Olea, en *Modernidad y modernización en el arte mexicano (1920-1969)*, 9.

Debroise y al equipo curatorial con el que trabajó⁷⁷ de la exposición *Modernidad y modernización en el arte mexicano 1920-1960* y, desde otro lado, la famosa exposición de *Esplendores de treinta siglos* —en la que, por cierto, Paz participó en la construcción del enfoque curatorial y cuyo catálogo prologó— se inscriben en ese intento gubernamental de crear una imagen internacional del “arte mexicano”, vinculado a las nociones de diversidad y pluralidad a la de interdisciplinariedad⁷⁸. Así lo observa Eder cuando señala que aquellas afirmaciones de Flores Olea respondían a un nuevo discurso impulsado por la necesidad de contar con una imagen más internacional en tiempos de globalización⁷⁹.

Desde su creación en 1988 y durante los noventa, en el CNCA operó discursivamente el concepto de modernización híbrida del arte, lo que se muestra, por ejemplo, en el hecho de que en la creación del CENART se buscó retener el sistema tradicional del arte definido por las bellas artes, que para el caso de “La Esmeralda” se observa en la conservación de un modelo de formación en talleres de pintura, dibujo, grabado y escultura, pero mezclándolos con las “nuevas tecnologías” y así abonar a la construcción de una imagen internacional de modernización de la educación, para lo cual un centro multimedia resultaba ser beneficioso, ya que permitía vincular arte con modernización mediante la innovación tecnológica. Por

⁷⁷ Oliver Debroise fue el curador invitado de la exposición, quien convocó como asesores académicos a Karen Cordero, Rita Eder, Teresa del Conde, Jorge Alberto Manrique y Francisco Reyes Palma. La coordinación general de la exposición estuvo a cargo de Graciela de Reyes Retana, quien en ese momento era directora del Museo Nacional de Arte, siendo Rafael Tovar y de Teresa el Director del Instituto Nacional de Bellas Arte. Los conceptos de modernidad y modernización en los que se apoyó Debroise para la exposición de *Modernidad y modernización en el arte mexicano...* los tomó de Marshal Berman: *All That Is Solid Melts Into Air. The Experience of the Modernity*. El nombre original del proyecto de la exposición era “El gran sueño: modernidad y modernización en el arte mexicano, 1920-1960”. Pero Eder apunta: “a última hora, una intervención oficial descabezó la idea del sueño en el título para sólo dejar la segunda parte” (360). Esta censura es incluso una razón más para sostener que con este tipo de exposiciones el CONACULTA tenía la intención de crear una imagen internacional del arte moderno mexicano y vincular mediante él la modernización con creatividad artística como estrategia para insertar al arte en la lógica del capitalismo cultural.

⁷⁸ Sobre el uso ideológico de la exposición *Esplendores de treinta siglos*, véase Shifra Goldman, *Perspectivas artísticas del continente americano, arte y cambio social en América Latina y Estados Unidos en el siglo XX*.

⁷⁹ R. Eder, “Modernismo, modernidad, modernización: piezas para armar una historiografía del nacionalismo cultural mexicano”, 362.

ello es que, para el nuevo gobierno de México, a partir de 1988 y hasta finales de los noventa, modernizar implicó el reto de poner en marcha una maquinaria de reciclaje que reeditara la imagen de aquel “pasado del arte”, “modernizándolo”, para insertar al país y legitimar al grupo gobernante en el nuevo contexto global.

En la década de los noventa, frente al TLC, el gobierno estaba obligado a crear otra idea de lo nacional que abarcara “pluralidad” y “diversidad” y que lo presentara como un estado moderno, lo cual implicaba un trabajo de generación de una nueva narrativa histórica sobre lo nacional en México. Por parte del estado salinista, fue aderezado por la postproducción de un discurso basado en una ideología del mestizaje y en el marco de una modernización híbrida de la cultura que combinara “pasado” y “presente” como la ideología de la inclusión de lo diverso (**Fig. 5a, 5b y 5c**).



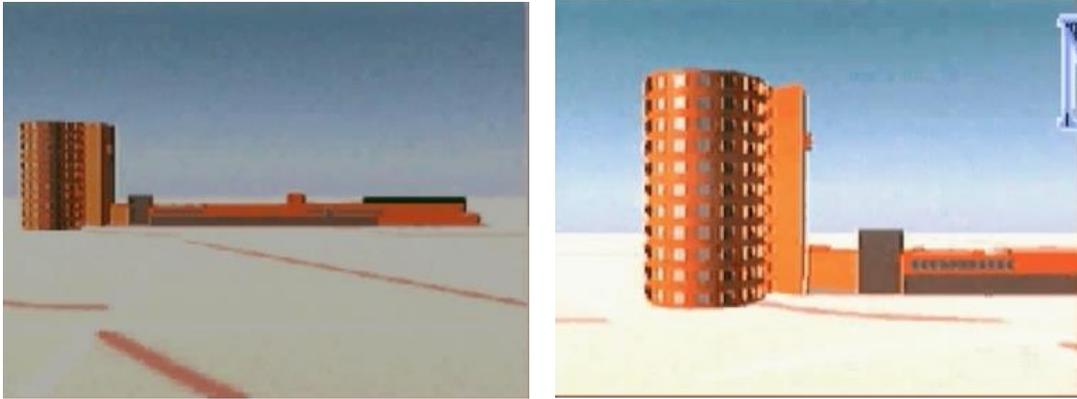
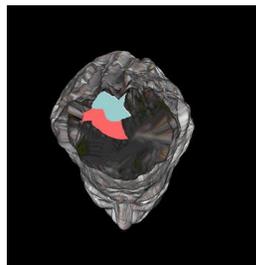


Fig. 5a, 5b y 5c. Imágenes del CENART, incluidas en el CD-ROM interactivo *CNA*. Documento del *CD-ROM interactivo del CNA*, producido entre 1994 y 1995 en el CMM. Archivo audiovisual del CMM.

Esa propuesta híbrida de modernización buscó promover, así, el libre desarrollo de las capacidades humanas y técnico-científicas en el arte, eclipsando la pluralidad, la libertad y la creatividad en los principios académicos del CENART de “interdisciplinariedad e “integración del conocimiento”, “especificidad de la formación artística” y “exploración del arte y las nuevas tecnologías”⁸⁰. Desde un punto de vista ideológico, la tecnología se convertía en un recurso de lo plural, capaz de conciliar “la memoria del pasado” con el “presente de la cultura”, al editar una imagen más internacional del arte producido en México a través de bienes de cultura audiovisual (**Fig. 6**).



⁸⁰ Cenart, *Memoria: 1994-2004*, 10.

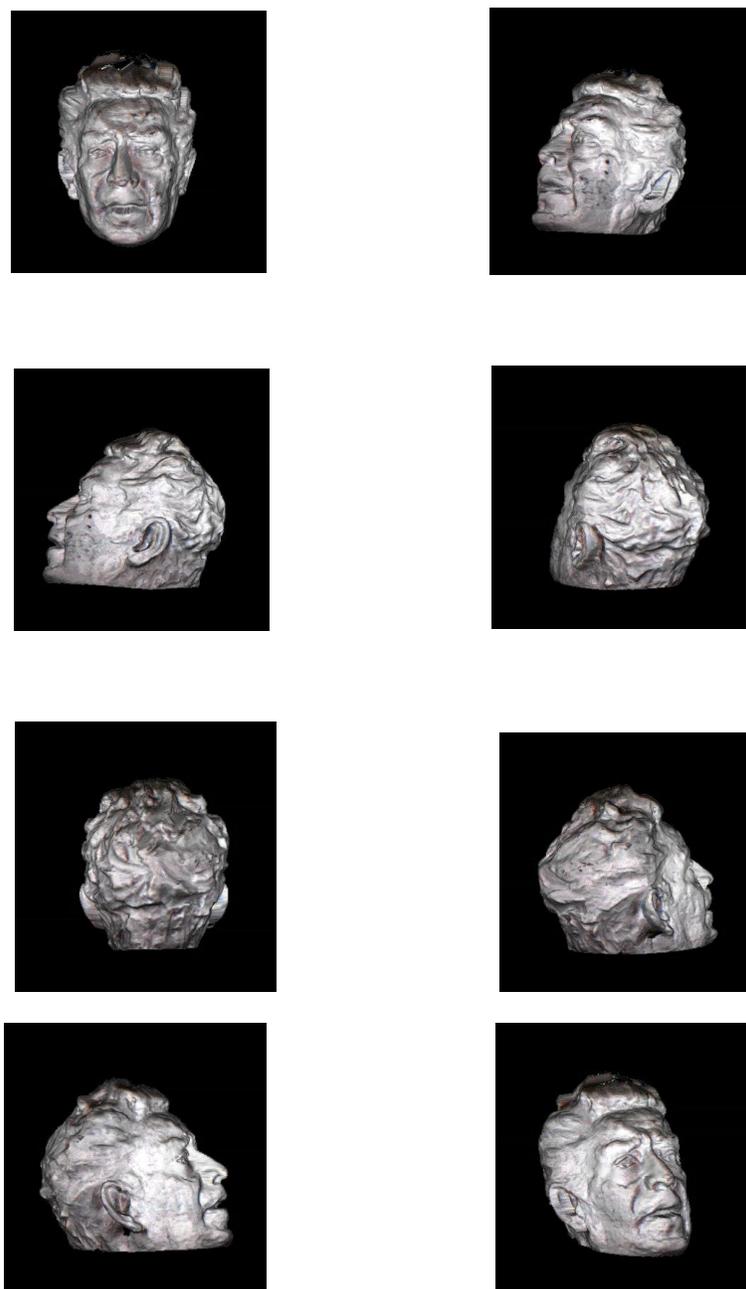


Fig. 6. Modelación en 3D de la cabeza de David Alfaro Siqueiros, *Busto 3 azul*. Para el proyecto “David Alfaro Siqueiros” CD-ROM. Número de inventario CD74_103, Archivo del Centro Multimedia, CENART.

Para el caso del CENART, la promoción de este uso de la tecnología se observa en su propia estructura académica, que buscaba conciliar mediante figuras como el Centro

Multimedia un sistema de las bellas artes —que estaba distribuido en las escuelas de Arte Teatral; Danza Clásica y Contemporánea; Superior de Música; y Nacional de Pintura, Escultura y Grabado “La Esmeralda”— con la imagen de una infraestructura innovadora para el arte⁸¹ “como agente de los cambios” y al CMM como una estrategia para ayudar a materializar esos cambios.

El enfoque modernizador de las políticas culturales del CNCA fue redactado en un libro que Tovar y de Teresa publicó en 1994 titulado: *Modernización y política cultural*. En esta obra su autor señaló que la política cultural debía contribuir al proceso de modernización de México⁸². En el CENART, el significado de la cultura sufrió un cambio en su uso como expediente de lo nacional hacia su comportamiento como factor de innovación, integración e internacionalización: se trataba de la transición de una representación de lo local como distinción, identidad y pureza, a otra como integración de la pluralidad y la diversidad cultural. La cultura se concebía así como integradora de la pluralidad, pero respetando las particularidades; integradora del pasado como “razón histórica” con el presente “contemporáneo”.

En esta transición, aprender video, el manejo digital de la fotografía, la gráfica digital y los sistemas multimedia adquirió un protagonismo —como algo *nuevo*— en la conciliación de lo plural y lo diverso, así como la “tradicición” y la innovación. Desde el discurso del CENART y del CNCA, el Centro Multimedia prometía ser un eje para lograr esa modernización híbrida del arte dentro de un proceso de formación de artistas del siglo XXI, lo que significaba conciliar unos modos tradicionales de hacer arte que mantenían el remanente de una idea de técnica como *techné*, en un esquema de “creatividad artística”

⁸¹ Un caso aparte es el Centro de Capacitación Cinematográfica (CCC), que no pertenecía al INBA y en el que no existía la carrera de cine, sino una “capacitación”.

⁸² R. Tovar y de Teresa, *Modernización y política cultural*, 7.

que resaltaba la “excelencia”, la “profesionalización” y el desarrollo tecnocientífico de “capacidades” para la creación de proyectos de innovación a través de tecnologías digitales de la información.

Acorde al proyecto de modernización híbrida, la “creatividad artística”⁸³ promovida por el CENART hacía referencia a una práctica centrada en la novedad por combinación de lo antiguo con lo nuevo, de la “tradición profunda y original” con un “presente global”. La noción de “creatividad artística”⁸⁴ debe verse, entonces, en relación con un plan neoliberal de modernización interesado en una economía del trabajo creativo y de la cultura audiovisual, con las inquietudes de una comunidad artística que buscaba nuevas maneras de hacer arte. En este contexto, “creatividad” retiene el significado de proceso de producción de imágenes, objetos y conocimientos bajo los criterios de novedad e innovación —algo propio de la industria cultural, por ejemplo—, sin ser incompatible con la expresión del gesto artístico o la tradición, pero también permite vincular lo artístico con lo científico y técnico⁸⁵.

El caso de la reubicación en el CENART de la Escuela Nacional de Pintura, Escultura y Grabado (ENPEG) “La Esmeralda” permite ejemplificar la presencia de aquella idea de

⁸³ Sobre la historia del concepto de creatividad artística en general, véase Wladyslaw Tatarkiewicz, “La creatividad: historia del concepto”. Según Wladyslaw Tatarkiewicz, “creatividad” es un término cuyo uso es propio del siglo XX; designa un proceso que tiene lugar en la mente del creador, pero también se refiere al producto de ese proceso. Retiene tanto el trabajo del artista como el proceso psíquico que produjo las obras (286). Además, creatividad se distingue de la mimesis del periodo clásico y de la expresión del periodo romántico. No nombra un gesto o una representación, sino la producción de objetos. La novedad puede tener varios orígenes, es deliberada o no intencionada, impulsiva o dirigida, espontánea o “resuelta metódicamente a base de un estudio y reflexión” (293). Finalmente, la creación de algo nuevo tiene varios efectos, teóricos y prácticos: producen conocimiento, agradan, transforman, interactúan (293).

⁸⁴ El término “creatividad” posee varias ambigüedades, por un lado nombra modos, procedimientos y procesos de producción y, por otro, los productos de éstos. Pero también retiene otra ambigüedad, puede referirse a lo artístico tanto como a lo técnico y lo científico. Finalmente una tercera ambigüedad es que puede usarse en el léxico cultural, el político o el económico, lo que muestra su pertinencia en un proyecto de modernización que opera en estos tres niveles. “Creatividad” puede usarse para hablar de invención en la cultura, de innovación en la economía y de libertad en la política. Por ello es que creatividad en el dominio discursivo que estamos tratando no puede entenderse al margen del discurso de modernización y modernidad del Estado mexicano.

⁸⁵ Sobre el uso de la creatividad en la era global, véase G. Yúdice, “La creatividad rearticulada”.

modernización híbrida en las artes. Al ser reinstalada, en la ENPEG se fusionaron las tres carreras que anteriormente se impartían en ella: Pintura, Grabado y Escultura en una sola, llamada Artes Plásticas. El objetivo de la nueva licenciatura se planteaba así:

formar profesionales de las artes plásticas que respondan a las necesidades de una sociedad dinámica, abiertos a nuevas alternativas artísticas y *tecnológicas* [...] el nuevo plan de estudios integró en una sola carrera los tres campos tradicionales de estudio de las artes plásticas (pintura, escultura y grabado) y creó las bases para ampliar el perfil del artista visual mexicano al impulsar la perspectiva interdisciplinaria y fortalecer el acceso a nuevos *recursos tecnológicos* como el video, el manejo digital de la fotografía, la gráfica digital y los sistemas multimedia, lo cual ha estimulado el desarrollo de los lenguajes visuales⁸⁶.

Creatividad artística y profesionalización se planteaban, entonces, en el sentido de un tipo de trabajo de innovación hecho de “conservación, imitación e invención”, reteniendo así los programas de las escuelas del INBA, caracterizados por “recursos tecnológicos” que se mezclaban con “tradicionales” maneras de hacer, que para el caso de las artes plásticas provenían de la figura del Taller y que, dentro de aquella ideologización de la modernidad como expresión de un nuevo proyecto de Estado, jamás fueron abolidas. Pero lo que hasta aquí puede verse, es que la idea de modernización estaba hasta cierto punto emparentada con la presencia de las “nuevas tecnologías” como recursos ideológicos de integración y actualización cultural, para conectar la diversidad, los diferentes tiempos de la cultura, la memoria y el presente, para construir una imagen actualizada e internacional de México compuesta de esplendores artísticos.

La realidad es que el CMM no tuvo mucha incidencia en las escuelas de Arte Teatral, Danza y Música (la cual se incorporó al complejo hasta 1999) del CENART, debido a que éstas no eran dependencias del CNCA, sino del INBA y de la SEP: La política cultural que orientaba institucionalmente al CENART en su conjunto y que era hasta cierto punto

⁸⁶ CENART, Página web.

complaciente con la relación entre arte y tecnologías no impactó directamente en los Programas de estudios de aquellas escuelas. Si observamos la Ley de Creación del INBA de 1946, aun con sus diversas modificaciones y reformas que han llegado hasta el 2015, la relación entre arte y medios de comunicación audiovisual es prácticamente nula⁸⁷. Está todavía hoy centrada en la organización y desarrollo de la educación profesional en todas las ramas de las Bellas Artes y la difusión de éstas⁸⁸. En términos generales, escuelas como las de Danza y Teatro mostraron poco interés por la multimedia y siguieron trabajando con programas de virtuosismo y destreza que daban poca importancia a la incorporación de medios alternativos⁸⁹.

La única relación palpable del CMM con el resto de las escuelas fue el servicio que les brindó realizando cortinillas y presentaciones de ellas en formatos audiovisuales con fines de difusión, lo que habla de una relación más bien marcada por la participación del CMM en la construcción de una cultura audiovisual como recurso de las instituciones estatales de la cultura en México. Incluso la relación entre el CMM y los centros de investigación del INBA que existen todavía en el CENART se reduce a un pequeño ensayo de Adriana Zapett titulado *Arte digital*, publicado por el CENIDIAP en 1998, el cual muestra una considerable carencia de documentación, una ausencia de investigación acerca de lo que estaba pasando en el mundo y en el CENART en ese tipo de arte y un marcado interés de la autora por buscar encajar el fenómeno de lo que llama “arte digital” en un modelo

⁸⁷ “Ley que crea el Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura, publicada en el Diario oficial de la Federación el 31 de diciembre de 1994”. La ley ha sido reformada en distintas ocasiones (Artículo 2º, inciso I).

⁸⁸ (Incisos II y III).

⁸⁹ No existe a la fecha un estudio acerca de la interdisciplina en el CENART, aun y cuando en su discurso pedagógico todavía hoy sigue manejándose esa expresión. En los distintos testimonios que he recogido de agentes que participaron en el CMM, como Jorge Morales, Humberto Jardón y Tania Aedo, se ha señalado que el CMM prácticamente no pudo vincularse con las escuelas de Danza y Teatro.

semiótico del arte muy difundido en el INBA⁹⁰. De hecho, ninguno de los lineamientos temáticos de los distintos centros de investigación del INBA incluyó rubros relacionados con la multimedia como práctica interdisciplinaria vinculada al arte⁹¹.

En conclusión, es posible afirmar que la ubicación del CMM en el Proyecto Académico del CENART estuvo sometida a una tensión entre el INBA, que orientaba la enseñanza y la creación del arte a partir del sistema de las bellas artes, y una política cultural del CNCA que era complaciente con el binomio arte-medios de comunicación audiovisual. La multimedia no logró instituirse en la década de los años noventa como práctica académica en el INBA, quizá el más importante dispositivo en la gestión institucional del arte finisecular en México. Sin embargo, lo que sí dejó ver el CMM en esos años es que el vínculo entre las artes plásticas y tecnologías no era algo nuevo en México, sino que constituye una historia del arte en el que la multimedia como práctica ya se venía produciendo desde los años ochenta.

3. La institucionalización de la multimedia en el Apoyo a Proyecto Multimedia de CMM y Jóvenes Creadores del FONCA

En México, el Estado ha sido históricamente un factor institucional en los modos de producción, circulación y recepción del arte, gestionándolo en programas y políticas culturales, creando espacios exhibitivos, estructurando prácticas en sistemas de roles,

⁹⁰ Adriana Zapett, *Arte digital*. Para una exposición de las ideas de este libro, véase el capítulo 2 de esta tesis.

⁹¹ *CENART, Memoria, 1995-2004*, 34. Entre 1994 y el 2000 las publicaciones de los distintos centros de investigación se orientaron sobre todo a temas de las bellas artes y el arte en México con temas como el muralismo, la danza regional, folclórica y moderna, la música, la pintura, el cine, la música tradicional y clásica, los cancioneros mexicanos, el teatro de carpa en México, el novohispano, la comedia antigua o la publicación de obras de directores como Rodolfo Usigli y Emilio Carballido.

conductas, usos, costumbres, sanciones e incentivos, programas de estudio y becas⁹². El Estado ha buscado legitimarse negociando con comunidades de artistas, intelectuales y creadores; empoderándolas a la vez que hace usos ideológicos de la cultura visual que desde allí se produce. Además del carácter coercitivo que implica la relación entre arte e institución, la *institucionalización* del arte puede definirse como un proceso en el que una práctica artística alcanza un estado que le permite reproducirse rutinariamente, mediante una estructura y procedimientos reproductores tales como museos, escuelas, talleres y centros, becas, programas, cursos, asesorías, capacitación, etc.; los cuales apoyan y sustentan esa práctica favoreciendo su reproducción⁹³. Bajo esa definición, una institución sería la estructura para esa institucionalización mediante la implementación de un cuerpo normativo y material que establece identidades y líneas de actividades⁹⁴.

⁹² Para una historia de la relación entre Arte y Estado en México en la primera mitad del siglo XX véase Alicia Azuela, *Arte y poder*. Para una revisión de esta relación en la segunda mitad del XX, véase Tomás Ejea Mendoza, *Poder y creación artística en México. Un análisis del Fondo Nacional para la Cultura y las Artes (FONCA)*. Sobre el carácter reglamentario y programático de las instituciones en general, la teoría institucional con autores como Douglas North ha señalado que “las instituciones incluyen todo tipo de limitación que los seres humanos crean para dar forma a la interacción humana: limitaciones formales, por ejemplo, normas que idean los humanos, y limitaciones informales, tales como acuerdos y códigos de conducta”. Douglas North, *Instituciones, cambio institucional y desempeño económico*, 14.

⁹³ Formulo aquí una idea de institucionalización siguiendo los planteamientos de Ronald L Jepperson en “Instituciones, efectos institucionales e institucionalismo”. Para el autor, la institución representa un orden o patrón social que define como secuencias de interacciones estandarizadas, las cuales han alcanzado cierto grado de estabilidad y que pueden reproducirse.

⁹⁴ En la teoría institucional se pueden identificar dos perspectivas sobre qué es una institución, complementarias una de otra. La primera es aquella que observa a la institución y la institucionalización como algún tipo de coacción. Así, por ejemplo, para autores como José Antonio Rivas Leone, las instituciones imponen roles, conductas, usos, costumbres, sancionan, premian, incentivan y castigan tanto al individuo como a grupos enteros. Para este autor, la institución moldea y canaliza nuestras expectativas y preferencias sociales, políticas, económicas, culturales, etc. En J.A. Rivas Leone, “El neoinstitucionalismo y la revaloración de las instituciones”. Sin embargo, autores como T. Ejea han señalado, desde una mirada de lo que se ha llamado Nuevo institucionalismo, que el enfoque coercitivo que estas perspectivas incluyen invisibiliza prácticas no coercitivas que las instituciones pueden llegar a propiciar. Desde el nuevo institucionalismo, Ejea señala que es posible destacar las formas en que se estructura la acción, en que se crean actividades y prácticas, se empoderan a los individuos como sujetos que ejercen poder. Luego, institucionalización sería un proceso en el que una práctica social alcanza cierto estado o propiedad, que le permite reproducirse. T. Ejea Mendoza, *Poder y creación artística en México*, 68-69. A lo largo de la presente tesis, se usará institución e institucionalización desde esta última perspectiva, señalándose que el CMM era un lugar en el que se controlaba una práctica, pero también se le reproducía.

El CMM puede ser visto en retrospectiva y desde su relación con el CNCA, como una instancia institucional que, vinculada al FONCA, se propuso institucionalizar un tipo de práctica artística con la categoría de multimedia, estableciendo una estructura de nuevas tecnologías para reproducirla y administrarla en saberes, con un programa de cursos, de apoyo a proyectos y exposiciones y Talleres de trabajo. Si bien hay una consistente historia del experimento en el arte en México durante la segunda mitad del siglo XX, éste solía estar colocado por instancias como el INBA marginalmente respecto a las artes plásticas, donde aparecía en calidad de experimental o alternativo. Frente a ello, la multimedia constituyó la reproducción de una práctica en la cual la dicotomía entre “artes plásticas” y “arte experimental” estaba enrarecida, debido a que en ella algunos artistas reorganizaron su repertorio de prácticas, técnicas y medios; combinando distintos medios, produciendo y haciendo circular artefactos en los que los usos convencionales de la imagen como canon definitorio de la pintura, el dibujo y el grabado no existían; sino que en ellos la imagen pasaba a ser un índice o fragmento de otra cosa⁹⁵.

La multimedia tal y como la encontramos en el CMM en los primeros cinco años de su existencia, reprodujo una práctica de tránsitos, cooperaciones y tensiones entre pintura, dibujo, grabado, escultura y tecnologías digitales para producir imágenes. Así lo señala Manuel Gándara cuando apunta que la vida del CMM mostró que “las nuevas formas de expresión artística no necesariamente deben oponerse o desplazar a los soportes más tradicionales o analógicos [...] si bien los multimedios y las nuevas tecnologías pueden

⁹⁵ Este hecho no es propio sólo de la multimedia, sino en general de varias prácticas de la pintura. Véase al respecto C. Medina, “Postnacional y postpictórico/Postnational and postpictoric” y “Abuso mutuo I”.

incluso apoyar la producción de estas obras analógicas, el arte sobre soportes tradicionales seguirá existiendo, ya que constituye un rango de experiencias estéticas propio”⁹⁶.

Los cursos, el trabajo, las asesorías y la capacitación que se realizaban en sus Talleres⁹⁷, y el Apoyo a Proyectos Multimedia creado por el CMM fueron procedimientos reproductores de “otras gráficas”, como se les llamó a las prácticas allí realizadas y que estaban relacionadas con el *Encuentro de Otras Graficas* realizado en 1993 en el Distrito Federal. Se trata de prácticas que a partir de 1995 se vincularon con proyectos artísticos de *new media*⁹⁸ como los que se mostraron en la exposición de 1995, titulada *Net@works*, compuesta de un repertorio de trabajos de artistas canadienses en los que se exploraba la potencia interactiva de las imágenes. El CMM buscó hacer inteligible y reglamentar este tipo de prácticas estabilizándolas mediante la creación de una estructura de vínculos con la “comunidad artística, brindando cursos y formas de trabajo que posibilitaran procesos de exploración, creación y producción de la imagen desde el cruce entre arte y tecnologías audiovisuales de comunicación, lo que expresaba la voluntad real de una burocracia intelectual y artística dirigente de instituir la multimedia como una categoría con carácter artístico.

⁹⁶ M. Gándara Vázquez, “El Centro Multimedia del Cenart: recuento personal de una experiencia interdisciplinaria”, 229.

⁹⁷ El Taller en la historia del arte desde México posee un fuerte peso, sobre todo en relación con las artes plásticas. Allí retiene la idea de *techné* como destreza y saber hacer, pero también la persistencia de la mano sobre el material y el medio específico como el conjunto de herramientas, técnicas y materiales. Esto se observa en los talleres del CMM, que eran concebidos como espacios de *capacitación* en el uso de *software*. Para Humberto Jardón, “el taller en el CMM tenía personal que jugaba el papel de maestro, que tiene a su alrededor ayudantes y discípulos que aprenden su oficio porque no había manuales, y el conocimiento se transmitía por tradición oral”. Entrevista personal con el artista (Jardón, 4/12/15).

⁹⁸ *New media* era un término de poco uso en México. Sin embargo, la exposición de *Net@works*, que analizaré en el capítulo III, muestra que en Estados Unidos y Canadá era de uso común en el terreno del arte. *New Media* se refería a los medios de comunicación audiovisual que incluían la televisión y culminaban con la comunicación digital por Internet. Sobre el significado del término en el arte véase, Michael Ruch, *New Media in Art*; Oliver Grau *et al.*, *Media Art Histories*; Peter Lunenfeld *et al.*, *The Digital Dialéctic. New Essays on New Media*. Para el uso de *new media* en la exposición de *Net@works* véase el capítulo II de esta tesis.

Desde finales de 1994 el CMM trató de acercarse a la comunidad tanto interna como externa del CENART, a estudiantes y “jóvenes creadores” como llamó el FONCA a una generación de artistas que había nacido a finales de los años 60 y que para entonces tendrían entre 25 y 30 años; pero también a productores audiovisuales que pertenecían a la generación de Di Castro como Arnulfo Aquino, Fernando González Cortázar, Alberto Gutiérrez Chong, Gerardo Suter y José Castro Leñero; todo ello en parte para posicionarse en el CENART, pero también dentro del FONCA, donde Di Castro ya venía participando como jurado y tutor, y había impulsado la aceptación de la categoría de Video dentro de la beca Jóvenes Creadores. Aun y cuando el CMM no logró incorporar la multimedia dentro de las escuelas de arte, dio visibilidad a prácticas de artes visuales que, como veremos en el Capítulo II de esta tesis, se venían realizando en México desde años atrás, en las cuales se vinculaban arte con medios de comunicación audiovisual y experimentaban con tecnologías de reproducción y circulación de imágenes; como la fotocopiadora, el fax, el video y la computadora, que no eran convencionales en el arte o no habían sido creadas para ello. Aunado a los cursos, el CMM buscó *reproducir* en sus áreas de trabajo, la multimedia como manipulación, creación y producción de imágenes técnicas en la línea de la gráfica digital y el arte electrónico.

El CMM creó desde 1994 un programa de extensión académica compuesto de cursos que coordinaba el escritor y crítico de arte Gonzalo Vélez⁹⁹. Este programa se llamó años después Programa de Formación en Arte y Nuevas Tecnologías¹⁰⁰, centrándose en la formación, capacitación y actualización a partir de cursos, talleres y seminarios sobre el uso

⁹⁹ Gonzalo Vélez no fue una figura marginal en el contexto del arte multimedia realizado desde México, crítico ocasional para el arte multimedia, existe toda una serie de textos que escribió para el periódico *La Jornada* y para catálogos de exposiciones, en los que reflexiona sobre el binomio arte y tecnología en el contexto de México.

¹⁰⁰ *CENART, Memoria, 1995-2000*, 80.

de “herramientas multimedia” en las artes¹⁰¹. Según una memoria del CENART entre 1994 y el 2000, dentro de este programa se impartieron en el CMM alrededor de 140 cursos distribuidos en: “cursos curriculares”, “cursos de extensión académica”, “cursos y talleres de actualización y especialización para el público interesado”, así como para profesores e investigadores¹⁰². Los cursos curriculares eran “cursos básicos y especializados sobre herramientas multimedia”, dirigidos a estudiantes del CENART con el fin de que pudieran conocer y aplicar “en su propia especialidad estas herramientas”¹⁰³. Los cursos de extensión académica estaban dirigidos a la “comunidad artística” con el propósito de brindarle “la posibilidad de introducirse en el empleo de nuevas tecnologías como herramientas de expresión”, buscando así “iniciar la estimulación a las artes y las nuevas tecnologías”. También se incluían cursos de actualización a quienes ya contaban “con algunos conocimientos de este campo” y estaban “especializados en creación y producción multimedia”¹⁰⁴. Finalmente, estaban los cursos de “educación a distancia”, que se implementaban mediante el formato de Tele-educación en colaboración con el Centro de Entrenamiento de Televisión Educativa de la SEP; un programa de teleconferencias que a

¹⁰¹ Entre 1994 y 1999 se impartieron diversos cursos; *Introducción a la realidad virtual* por Andrea di Castro, *Aproximaciones a la imagen digital* a cargo de Pedro Meyer y Jonathan Reff. Rafael Lozano-Hemmer y Susana Ramsay *Arte virtual*. Sobre este curso Mónica Mayer, recuerda que allí “Lozano hizo más hincapié en los aspectos conceptuales y artísticos de la realidad virtual que en datos específicos sobre programas o equipo de cómputo” (Mónica Mayer. “Arte virtual en el CNA I, II”). Otro de los cursos fueron *Arte digital* por Luis Fernando Camino. El 23 de noviembre Luis Fernando dictó la conferencia: *Arte digital*, mientras que Lozano-Hemmer presentó el 25 de noviembre la conferencia: *Arte virtual* en el Museo de Antropología e Historia como parte de las actividades coordinadas desde el CMM. En 1995 Antonio Albanes impartió el curso *Multimedia para artistas*. y Humberto Jardón *Electrogafía experimental*. Para 1996 se impartieron cursos como: *Arte interactivo*, *Mundos virtuales*. *Creación hipertextual e imagen digital*. Además, el CMM implementó un programa de enseñanza a distancia llamado Tele-educación 1996, en el que se realizaban cursos sobre temas de nuevas tecnologías. Entre 1996 y 1997 Hermenegildo Ramírez Ortega impartió el Taller de apoyo Multimedia a alumnos de quinto semestre de la Esmeralda, un módulo introductorio sobre imágenes en movimiento.

¹⁰² CENART, *Memoria, 1995-2000*, 80.

¹⁰³ CENART, *CENART*, Página web, impresión en fotocopias, Archivo histórico del CMM, (México, 1996).

¹⁰⁴ *Idem*.

partir de 1998 se convirtió en el programa de Educación Artística a Distancia del CENART¹⁰⁵.

Para 1996 este programa señalaba una oferta que incluía cursos que abordaban el binomio arte/tecnología en “otras disciplinas artísticas tales como la literatura, teatro, música, danza e historia del arte”¹⁰⁶. A los cursos no sólo asistían estudiantes de arte, sino también de otras profesiones como historia, arquitectura, diseño y comunicación¹⁰⁷. Estos cursos se planteaban como propósito el “perfeccionamiento técnico”, la “actualización continua”, la “iniciación y sensibilización en todas las disciplinas artísticas”, incluyendo la aplicación de las “tecnologías digitales a la producción, experimentación y difusión de las artes”¹⁰⁸.

El CMM también participaba en los cursos de educación complementaria del CENART. En 1997 la fotógrafa Adriana Calatayud, quien ingresó a trabajar en el CMM en 1996, impartió, por ejemplo, un curso dentro del programa de educación complementaria sobre gráfica digital compuesto de sesiones teórico-prácticas. Se planteaba que el objetivo era “incursionar en las diferentes etapas de la elaboración de las imágenes digitales: captura, manipulación, formatos y soportes de salida”¹⁰⁹. El área de concentración complementaria se consideraba un programa para “cimentar la convergencia entre las disciplinas, lo que implicaba la creación de talleres interdisciplinarios enfocados a la realización de proyectos

¹⁰⁵ *Ibid.*, 80.

¹⁰⁶ *Idem.*

¹⁰⁷ Mónica Mayer recuerda que en el seminario Lozano Hemmer expuso una serie de conceptos de las nuevas tecnologías: robótica, telepresencia, multimedia y redes electrónicas; “Lozano hizo más hincapié en los aspectos conceptuales y artísticos de la realidad virtual que en datos específicos sobre programas o equipo de cómputo”. Hemmer enfatizó que las tecnologías de realidad virtual significarían un cambio radical en la percepción y la distribución de la información. Mónica Mayer, “Arte virtual en el CNA I, II”.

¹⁰⁸ *CENART, Memoria, 1995-2000*, 53.

¹⁰⁹ Adriana Calatayud, Descripción del curso de gráfica digital, documento sin clasificar, caja de documentos varios, Acervo histórico del CMM.

de producción con la concurrencia de varias disciplinas”¹¹⁰. Estos cursos de educación complementaria eran una especie de optativa obligatoria, ya que los estudiantes debían elegir alguno de los que dicha área era capaz de ofrecer.

Mediante este programa académico, el CMM buscó replicar un conjunto de saberes sobre las tecnologías digitales de la imagen que llamó multimedia. A partir de 1995 el CMM implementó salas de capacitación, donde empezaron a impartirse “módulos multimedia” que se ofertaban a los Programas de las escuelas del INBA, impartidos por el personal de los Talleres que venía trabajando en el auto-aprendizaje y la comprensión de las posibilidades que distintos programas de computación o *software* otorgaban para generar y analizar diferentes tipos de imágenes; “la gente del centro tenía que compartir lo que estaba aprendiendo con las máquinas”¹¹¹ (Fig. 7).

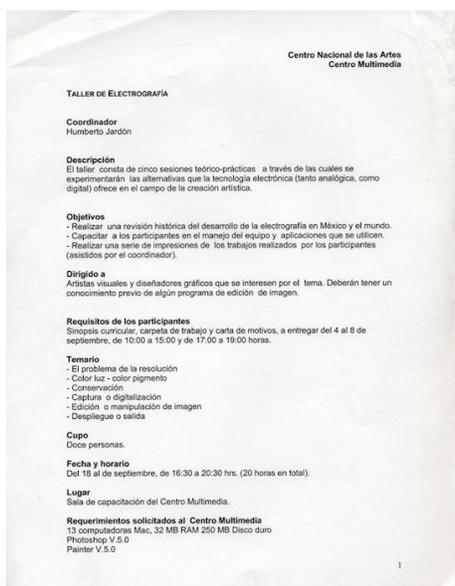


Fig. 7. Programa del Taller de Electrografía, impartido por Humberto Jardón en el CMM. Documento desclasificado, CMM

¹¹⁰ Educación complementaria, documento sin clasificar, caja de documentos varios, Acervo histórico del CMM.

¹¹¹ A. Di Castro, Entrevista personal, México, D.F., septiembre de 2014.

Estos cursos se centraban en la enseñanza de saberes¹¹² acerca del comportamiento de las imágenes técnicas. Con saber me refiero a un conocimiento adquirido en la dimensión práctica y no desde una teorización explícitamente aplicada de lo general a lo particular; el cual implicaba un percatarse y darse cuenta, aprehender o haber aprehendido cómo era, por ejemplo, el comportamiento de una imagen tridimensional por comparación a una bidimensional (**Fig. 8a y 8b**). Allí no se abordaba la experimentación desde enfoques centrados en la “crítica a los símbolos patrios” o en el sentido que, por ejemplo, se observa en los Grupos, quienes la practicaban desde “la preocupación por un arte político”¹¹³.

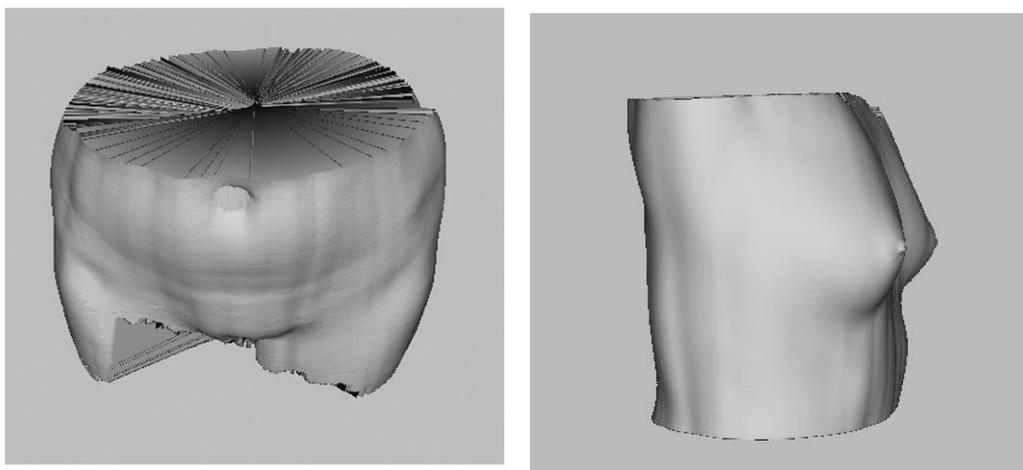


Fig. 8a y 8b. Imágenes realizadas por estudiantes de “La Esmeralda” en el Módulo de Multimedia II. CD, documentos sin clasificar, resguardo audiovisual del CMM¹¹⁴

La experimentación se refería al estudio de ciertos fenómenos y procedimientos en las imágenes; los modos de transformarlas; cómo cambiarlas de medio, cómo dotarlas de

¹¹² Para una comprensión del “saber” y su condición empírica, así como su distinción de conocer, véase Luis Villoro, “Conocer y saber”.

¹¹³ Álvaro Vázquez Mantecón, “Los grupos: una reconsideración”, 196.

¹¹⁴ Este curso fue impartido en el CMM en diciembre de 1997 y en él se experimentaba con la bidimensionalidad y tridimensionalidad.

movimiento o volumen, de dinamismo; pero también al modo de producirlas para comunicarlas, buscando activar en algunos casos su función social a partir de la interactividad y de una estética de la participación. Se enseñaba un saber sobre su comportamiento técnico, lingüístico y material. Los talleres y cursos sobre multimedia estaban centrados explícitamente en la experimentación acerca del procesamiento, manipulación y producción de imágenes mediante tecnologías digitales, propuesta a una comunidad compuesta de estudiantes casi exclusivamente de la Esmeralda. Eran cursos en los que los estudiantes aprendían el uso de algún programa de computadora para generar imágenes y realizar sencillos proyectos visuales. En los cursos debían elaborar ejercicios de exploración y el procesamiento digital de imágenes vinculándolas con textos y sonidos, provenientes de diferentes fuentes como la televisión, revistas, música, fotografía, cine y videos analógicos; también estudiando la producción de sistemas interactivos tales como discos en formato CD-ROM y kioscos, la animación de imagen y la creación de prototipos o maquetas en modelos de imágenes 3D (**Fig. 9a, 9b, 9c y 9d**).





Fig. 9a, 9b, 9c y 9d. Imágenes realizadas por estudiantes de “La Esmeralda” en uno de los cursos de Multimedia impartidos en el CMM en 1996. CD, documento sin clasificar. Resguardo audiovisual del CMM.

Así, por ejemplo, en 1996 Humberto Jardón coordinó un curso taller de electrografía en el CMM, en sesiones “a través de las cuales se experimentarán las alternativas que la tecnología electrónica ofrece en el campo de la creación artística”. El curso presentaba una breve historia de la electrografía en México, una capacitación a los asistentes “en el manejo del equipo” y la realización de “una serie de impresiones de los trabajos realizados por los participantes”. Los temas eran: “el problema de la resolución de la imagen”, “el color-luz” frente al “color-pigmento”, “la captura y digitalización, la edición o manipulación de la imagen y la impresión”¹¹⁵.

Experimentar acerca de las cualidades de la imagen en relación con sus medios técnicos, consistía en la realización de operaciones y ejercicios conceptuales centrados en aprender los mecanismos para crear significado, expresión, presencia e interacción. De hecho, la generalizada discusión que encontraremos en el marco de este lugar durante los noventa acerca de los pros y los contras que implica manipular imágenes digitales está relacionada

¹¹⁵ Humberto Jardón, “Programa del taller de electrografía”. Documento sin clasificar (México: CMM/Cenart, sin fecha).

con esta dimensión conceptual más que estética de saber sobre la imagen¹¹⁶. La relación entre saberes y experimentación estaba arraigada en la estructura institucional del CMM, concretamente en el tipo de aprendizaje que se construía desde la figura del Taller marcada por el autoaprendizaje acerca de modos de emplear medios, técnicas, métodos de trabajo y modos de producir imágenes¹¹⁷.

Según Di Castro, abrir cursos era una táctica para atraer gente, iniciarla en la cultura digital y darle fuerza institucional al CMM en el terreno del arte en México; pero también era un recurso inicial para reproducir la multimedia en el CENART y hacer que la comunidad de artistas que venían trabajando con pintura, video, gráfica, diseño, arquitectura y fotografía se interesaran por el uso de imágenes digitales. El estudio acerca del comportamiento de la imagen técnica en disciplinas como la fotografía, el dibujo o el grabado, fue estratégico para el posicionamiento de la multimedia, primero desde la gráfica digital y luego como arte electrónico. Los cursos fueron modos de poder atraer una comunidad de artistas mexicanos que se había formado, o se estaban formando, en las carreras de pintura, grabado o escultura de “La Esmeralda” del INBA o en la carrera de Artes Visuales dentro la Escuela Nacional de Artes Plásticas de la UNAM. Pero también constituyó una manera de vincular a otros productores de imágenes, como diseñadores, videastas y arquitectos, al terreno de las artes visuales.

¹¹⁶ Estudiar la lógica de las imágenes significaría preguntarse cómo funciona la producción de sentido con ellas distinguiéndose de otro tipo de imágenes o de otro tipo de dominios sensibles como el táctil o el auditivo. Para un debate sobre el tema, véase Eduardo Chávez Silva, coord., *Memorias del Encuentro de Otras Gráficas*; y Álvaro Vázquez Mantecón y Elías Levin Rojo, *Encuentro de otras gráficas*, documental. Sobre el concepto de “lógica de las imágenes”, véase Gottfried Boehm, “¿Más allá del lenguaje? Apuntes sobre la lógica de las imágenes”.

¹¹⁷ Entre 1994 y el 2000 el CMM no logró crear un Programa académico sobre la multimedia en el arte. Marcado por proyectos avalados desde su sistema jerárquico en la toma de decisiones, en cursos aislados al CENART, el CMM no ha logrado a la fecha echar a andar un proyecto académico escolarizado real de enseñanza de la multimedia.

Además del Programa de formación, el CMM echó a andar desde 1995 otra estrategia para reproducir institucionalmente la multimedia y acercar a la comunidad de productores audiovisuales al lugar. Esa estrategia fue su Apoyo a Proyectos Multimedia creado en 1995, un programa de vinculación con la comunidad artística, que otorgaba capacitación, asesoramiento e infraestructura para la realización de proyectos que requerían de tecnologías digitales. En la historia de sus primeros cinco años, el Apoyo estuvo relacionado con varios de los proyectos internos del CMM y con proyectos de Jóvenes Creadores del FONCA; beneficiados en las categorías de Escultura, Video, Medios alternativos y, a partir de 1996, Multimedia¹¹⁸. Desde su creación en 1989, el FONCA forjó una institucionalización de la creación artística en México, ya que fue capaz de controlar un umbral de prácticas y el trabajo de artistas —sobre todo jóvenes— mediante su sistema de becas¹¹⁹, y ayudando a liberar un abanico de posibilidades de creación, lo que sirvió para renegociar la relación del Estado con un arte que la propia institución llamaba experimental y luego alternativo, pero que en el contexto finisecular resultaba un excelente recurso para construir una imagen de inclusión y pluralidad de un gobierno necesitado de proyección internacional y legitimación hacia el exterior¹²⁰.

El Apoyo era un programa de residencias para la realización de “proyectos” que incluía asesoría y capacitación por parte de los integrantes de los Talleres, respecto a la manera de operar un determinado equipo de computo y programas de *software*; también concedía “tiempo de máquinas” que era el derecho a usar ese equipo en periodos de tiempo. El

¹¹⁸ La primera edición de Creación en Movimiento data de 1989. La convocatoria de Becarios 1991-1992 se componía de las categorías de Arquitectura, Escultura, Fotografía, Pintura y Video. *Creación en movimiento. Becarios 1991-1992*.

¹¹⁹ Sobre el papel del FONCA en la segunda mitad de los noventa, véase T. Ejea Mendoza, *Poder y creación artística en México*.

¹²⁰ *Ibid.*, 97. T. Ejea escribe: “La creación del CONACULTA, y meses después del FONCA, intentaron generar nuevas formas de interlocución entre gobierno y los grupos de artistas e intelectuales del país y que éstas tuvieran, al menos en el discurso, un cariz de apertura democrática”.

Apoyo tenía una triple finalidad: por una parte buscaba atraer un capital creativo para que normalizara el uso de tecnologías digitales en el arte; por otra parte, fue uno de sus más importantes incentivos en sus Talleres para la investigación sobre las imágenes técnicas; y, finalmente, el Apoyo se planteó como la manera de llevar a los artistas al terreno del arte interactivo. En la convocatoria de 1996 se justificaba su propósito:

con la finalidad de estimular la vinculación del arte con la tecnología multimedia en nuestro país y apoyar la creación artística, el Centro Multimedia asesora y apoya proyectos individuales y colectivos relacionados con este campo, de acuerdo con sus bases generales de participación. Estos proyectos son revisados por una Comisión Asesora integrada por miembros de la comunidad artística, la cual se reúne para seleccionar los proyectos viables dos veces al año (en abril y octubre)¹²¹.

Para participar del Apoyo, los interesados debían presentar en un documento impreso un proyecto, el cual solía incluir: Descripción del proyecto, Objetivo, Justificación, Plan de trabajo, Requerimientos técnicos, Cronograma y *Curriculum vitae* del autor o responsable cuando se trataba de un grupo artístico¹²². Este documento era revisado por la Comisión asesora —inicialmente integrada por di Castro, Covarrubias y Gándara, pero en la que después participaron artistas como Gerardo Suter y Manuel Gutiérrez Chong—, que lo dictaminaba, lo seleccionaba o rechazaba, y la cual además tenía la facultad de resolver circunstancias no previstas en las bases de participación. El proyecto debía realizarse en un plazo de seis meses, podía contar con el apoyo económico o en especie de otra institución, que en los hechos la mayoría de las veces fue la beca del FONCA.

El rubro *Doce* de participación señala que, “para su selección, se considerará el valor artístico de los proyectos presentados, así como la trayectoria de los solicitantes de acuerdo con el criterio de la Comisión Asesora, así como la experiencia del solicitante en el uso de

¹²¹ Página del CENART. Este esquema es similar al del FONCA que también elegía a una comisión de tutores que decidía de manera vertical los proyectos seleccionados.

¹²² *Ibid.*

los sistemas de cómputo”¹²³. El rubro *Dieciséis* dice: “el apoyo brindado por este Centro consistirá únicamente en asesoría, asistencia por personal capacitado y/o acceso al equipo y programas (software) disponibles”. Una vez aceptado un proyecto, en el transcurso de su realización, el responsable debía presentar informes parciales del avance y un informe final, acompañado de “materiales y muestras necesarias” que justificaran el apoyo recibido incluyendo “una copia de la obra”¹²⁴. Inicialmente el Apoyo consideraba de mayor importancia, la manera en que un proyecto proponía investigar las posibilidades procedimentales de una determinada tecnología productora de imágenes.

En 1995 se abrieron dos convocatorias de seis meses cada una, se seleccionaron 19 proyectos, varios de ellos, provenientes de la beca Jóvenes Creadores del FONCA, en algunos casos de integrantes del CMM en ese momento. Otros de los proyectos provenían de la comunidad externa al CMM. El valor artístico del Apoyo era tan amplio e impreciso en definiciones que incluía electrografía, fotografía, video, animación digital, proyectos para internet y CD-ROM interactivo. Había también proyectos de lo que en el CMM se empezó a llamar “libro expandido”, que consistía en la realización de un libro en el soporte de CD-ROM que trabajaba la hipertextualidad, un tipo de “objeto” digital que veremos con regularidad en el CMM, por ejemplo, en proyectos como *La Arquitectura mexicana del siglo XX* de González Cortázar, *La fuga mexicana* de Olivier Debrouse o *Los murales de la SEP* del Instituto de Investigaciones Estéticas, de los cuales se diseñaron CD-ROM interactivos.

El Apoyo tenía en su finalidad la experimentación e investigación sobre el comportamiento de las imágenes técnicas, ya que estaba encaminado a que los beneficiados

¹²³ *Ibid.*

¹²⁴ *Ibid.*

plantearan problemas y buscaran soluciones con posibilidades “expresivas”. Estaba enfocado en la dimensión de los procedimientos y los procesos y no sólo en la forma de la imagen o en su estética. Se consideraban “proyectos multimedia” los que desde el FONCA se habían aceptados en categorías como Fotografía, Arquitectura, Video, Medios alternativos o Pintura. Un ejemplo es *Y/O* de Tania Aedo, un proyecto realizado en 1996 sobre la identidad genérica del cuerpo humano seleccionado en Jóvenes Creadores, en la categoría de Escultura; el mismo proyecto fue apoyado por el Apoyo en la categoría de arte de realidad virtual¹²⁵.

La relación entre el Apoyo a Proyectos Multimedia y el Fondo Nacional para la Cultura y las Artes entre 1995-2000 no es una cuestión marginal en la historia del CMM. Para 1996 Jóvenes Creadores ya distinguía entre Pintura, Grabado, Arquitectura, Escultura, Video, Medios alternativos y Multimedia¹²⁶. La multimedia en el CMM estuvo estrechamente relacionada con esta beca. No existe una relación unidireccional del FONCA sobre el Apoyo, sino una serie de intercambios que por supuesto respondían a diversos intereses. Di Castro recuerda por ejemplo que,

cuando se creó el FONCA, la beca de Fotografía empezó a recibir cosas de video. La categoría de Video entró dos años después; en un momento en que era imposible seguir negando su existencia; se habían realizado bienales, incluso en los noventa hubo un escándalo por una bienal que clausuraron. Si la gente se expresa con video había que dar becas de video. La primera convocatoria del FONCA sólo dio una beca de video a Silvia Gruner, eso a duras penas. Se necesitaba abrir espacios. Aun así, el video entraba tarde. Luego, el boom de la multimedia se dio por la presencia de un Centro multimedia; entonces,

¹²⁵ Lejos de pensar esta doble caracterización de un mismo objeto como producto de la ambigüedad o la ignorancia institucional, considero que expresa un debate por el significado de los conceptos y los objetos. Para una ampliación de esta idea véase el capítulo IV de esta tesis.

¹²⁶ Del 9 de junio al 6 de julio de 1997, se presentó en el Museo Regional de Guadalajara en México, la séptima muestra de becarios de Jóvenes Creadores del Fondo Nacional para la Cultura y las Artes de CONCAULTA. La exposición reproducía las categorías de participación: arquitectura, escultura, fotografía, gráfica, medios alternativos, pintura, video y multimedia. CNCA, *Creación en movimiento. Séptima muestra de becarios 1995/1996*.

planteamos ¿y ahora qué con la multimedia? Se abrió la categoría en el FONCA en 1996¹²⁷.

Acerca de la historia del FONCA, el sociólogo mexicano Tomás Ejea Mendoza ha defendido la tesis de que su génesis y el funcionamiento no respondía en los hechos, a una “modernización o democratización” de la cultura, tal como lo planteaba el gobierno federal, sino a una política de *liberación* entendida como estrategia de supervivencia del régimen autoritario para descomprimir políticamente una situación crítica, generando así una continuidad y una posibilidad de legitimación del régimen”¹²⁸. Ejea señala, que lo anterior tiene que ver con el hecho de que “en un sistema político fuertemente presidencialista como el mexicano, era impensable una política cultural democrática, plural y participativa que escapara al control del titular del Ejecutivo Federal”¹²⁹. La política de liberación significó entonces, que se “vuelven efectivos ciertos derechos” pero es también “una estrategia de supervivencia del régimen autoritario”. El fomento y promoción a la creación artística del FONCA se inscribe en esta política, que intentaba “resarcir en la medida de lo posible el descontento social, y establecer una política de reconciliación oficial”¹³⁰. Luego,

La aspiración del FONCA desde su nacimiento fue cumplir con las expectativas de muchos intelectuales y creadores, quienes habían planteado en repetidas ocasiones la necesidad de contar con fondos de apoyo financiero de este tipo. Una de las propuestas más acabadas la esbozó el grupo de la revista *Plural*, encabezada por Octavio Paz, por medio de un desplegado público que anticipaba las características del organismo¹³¹.

Para Ejea, el FONCA no responde ni a la continuación de un sistema autoritario, caracterizado por una modalidad discrecional y monolítica en el ejercicio del poder e

¹²⁷ A. Di Castro, *Entrevista personal*, México, D.F., septiembre de 2014.

¹²⁸ Tomás Ejea Mendoza, “La liberación de la política cultural en México: el caso del fomento a la creación artística”, 17. Para un estudio pormenorizado sobre el tema, véase T. Ejea Mendoza, *Poder y creación artística en México*.

¹²⁹ *Ibid.*, 43.

¹³⁰ *Ibid.*, 23.

¹³¹ *Ibid.*, 29.

intolerante; ni tampoco a un sistema democrático como lo planteaba el gobierno, lo que significaba una modalidad de política participativa y la aceptación del pluralismo. Desde su creación en 1989, opera parte verticalmente, parte horizontalmente, ya que el Estado nombra a una comisión integrada por especialistas de las distintas disciplinas participantes, que otorga programas mediante concursos de convocatoria abierta. Partiendo de la tesis de Ejea acerca de una política de liberación, es que podemos hablar de la institucionalización de conjunto de prácticas del arte que ya no podían mantenerse al margen y que en los hechos encarnaban un fenómeno de pluralidad, el tránsito entre disciplinas o su abolición. En el texto de presentación de la octava muestra de Creación en Movimiento, 1996-1997 se apunta:

la continua invasión de territorios por la actividad creadora de los jóvenes empuja, cuando no rompe de plano, las fronteras disciplinares. Ni siquiera la categoría de “medios alternativos” es capaz de extender su intención descriptiva sobre las formas y los contenidos nacidos del agudo talento de estos jóvenes creadores. Tal universo, cuya principal característica es quizá lo atípico de sus formulaciones, representa la diversidad, la diferencia, el acercamiento hacia el otro que parece estar desarrollándose en el arte de fines de siglo”¹³².

Entre 1991 y hasta el 2000 el FONCA apoyó proyectos que también fueron beneficiados por el CMM, tales como los de *Paisaje doméstico* (1992) de Antonio Albanes y *Que no se marchite* (1992) de Marina García; dos series de animaciones realizadas digitalmente en la categoría de Video, que luego fueron retomadas en un proyecto titulado *Arte digital*, beneficiado por el Apoyo en la categoría de Grafica digital. José Castro Leñero recibió la beca en Pintura en el FONCA, con un proyecto que luego fue apoyado por el Taller de

¹³² CNCA, *Creación en movimiento. Jóvenes Creadores/novena generación 1996-1997*, 7. El uso del concepto de *Jóvenes creadores* es retórico en la medida en que pretende hacernos creer que este tipo de prácticas artísticas experimentales no existían antes. La invasión de territorios por la actividad creadora o el rompimiento de las fronteras disciplinares, es algo que ya encontramos el teatro pánico de Jodorowsky, pero también la poesía visual, la electrografía y el arte conceptual de los grupos. Se trata de una modernidad oscurecida por un concepto de arte excluyente volcado hacia lo moderno con el que las instituciones de la cultura en el país habían secuestrado y enaltecido la pintura, dibujo, grabado y escultura.

Gráfica Digital del CMM y culminó en 2001 con exposición titulada *Imágenes en Tránsito* en el CENART compuesta de imágenes digitales. En 1996 Jóvenes Creadores incorporó una nueva categoría: Multimedia.

En el rubro de Escultura se incluyó la obra de Tania Aedo, *Y/O*, realizada en el CMM; en la categoría de Fotografía se incluyó una obra de Marianna Dellekamp, de su serie fotográfica *In situ número 2*, que el Apoyo describió como “Gráfica digital”. En la categoría de Multimedia, el FONCA incluyó proyectos como *Boreas artificial* (1996), de Mario Aguirre, egresado de la ENPEG y quien para entonces ya trabajaba en el CMM. Se trataba de un “registro en video de una instalación virtual”. Durante varios años más, el FONCA siguió apoyando proyectos de artistas que trabajaban o colaboraban con el CMM, como José Luis García Nava, Fernando Varela, Alfredo Salomón, Isaías Ortega y Alejandro Valle. Este fuerte vínculo entre uno y otro programa de apoyo fue posible debido a que varios de los tutores del FONCA fueron luego o paralelamente integrantes del comité de selección del Apoyo, como Di Castro en Video, Gerardo Suter en Fotografía, Javier Covarrubias en Multimedia y Alberto Gutiérrez Chong y Suter en Medios Alternativos¹³³.

El FONCA fue en los noventa un dispositivo para descomprimir, ya que apoyaba prácticas “alternativas” a lo que se mostraban dentro de los museos de arte moderno y que fueron redireccionadas a espacios como el Centro de la Imagen, el Centro Cultural de Santa Teresa, y el Centro Multimedia. En el caso del CMM, se trataba de una constelación de prácticas de arte experimental que transitaban entre disciplinas o buscaban ponerlas entre paréntesis mediante la apropiación que hacían de tecnologías electrónicas.

¹³³ CNCA, *Creación en movimiento. Becarios 1991-1992*, 2; CNCA, *Creación en movimiento. Becarios 1992-1993*, 5; CNCA, *Creación en movimiento. Becarios 1994-1995*.

En términos generales, las becas de Jóvenes Creadores y el Apoyo a Proyectos Multimedia constituían un intento institucional por reorganizar su participación en la gestión sobre un umbral de prácticas artísticas en México en un contexto local y una condición de globalización. Ayudaron también a liberar y reproducir otras maneras de hacer y otras materialidades de la imagen sostenidas precisamente en un abanico de posibilidades de creación, las cuales ya se venían realizando. Este tipo de apoyos sirvieron, así, para reorganizar la relación del Estado con una comunidad de artistas, cuyo trabajo se habían considerado experimental o alternativo a las artes plásticas, pero que en ese nuevo contexto resultaban un excelente recurso para construir una imagen de pluralidad en el país con proyección internacional. Fueron instrumentos para contener u administrar una heterogeneidad de prácticas artísticas buscando acomodarlas en categorías de participación y en comités de selección, pero también una instancia de “legitimación de la política cultural, y del sistema político en general, tanto al interior de diversos campos artísticos como, por extensión, en la sociedad en su conjunto”¹³⁴.

La institucionalización de la multimedia se dio paulatinamente y de manera dispersa, en rubros del FONCA como Fotografía, Medios alternativos, Escultura, Video, Arquitectura, Pintura, Gráfica y Multimedia, los cuales fueron agrupados y acomodados en el Apoyo con la categoría genérica de *Proyecto multimedia*, que buscó formalizar discursivamente durante sus primeros cinco años de existencia un universo de prácticas artísticas vinculadas a la producción de imágenes técnicas. Para Andrea di Castro un proyecto multimedia era aquel que requería algún tipo de nueva tecnología digital; realidad virtual, de robótica, de

¹³⁴ T. Ejea Mendoza, “La liberación de la política cultural en México: el caso del fomento a la creación artística”, 23.

impresión de gran formato, entre otras¹³⁵. Proyecto multimedia se definía por la apropiación de nuevas tecnologías mediante su aprendizaje, la generación de conocimientos sobre la manera de operar programas de computación o *software*, lo cuales eran procesadores de información en el sentido más literal del término; es decir, eran sistemas tecnológicos que transformaban la información hecha de imagen, texto o sonido en un código binario que podía ser manipulado, cortado, pegado y editado.

“Proyecto multimedia” era un concepto usado para nombrar un conjunto de etapas de trabajo y tiempos de máquinas orientadas por procedimientos sobre la imagen, el sonido o los sistemas interactivos, que definían maneras de emplear determinadas tecnologías. Por ello es que, la historia del Apoyo no se caracterizó tanto por la producción de obras, sino de experimentos conceptuales que muchas veces no fueron materializados en objetos, lo que significó el desplazamiento de una estética centrada en los objetos hacia una poética de los proyectos. Un proyecto multimedia estaba reglamentado en a) etapas de trabajo, b) capacitación, c) asesoría y d) gestión del uso de las tecnologías del CMM. Estaba directamente relacionado con el consumo de las tecnologías en ciclos compuestos por cuatro etapas identificables: 1) el *diseño y la escritura* del proyecto incluyendo el planteamiento de un problema que requería el uso de tecnología para su solución, 2) la *investigación* en los Talleres acerca de la manera de operar de cierto *software*; 3) la *experimentación* con esa manera de operar buscando descubrir las posibilidades sintácticas que para el proyecto arrojaba —es decir, planteando una solución al problema inicialmente planteado—, y 4) la *apropiación para la enunciación* que consistía en utilizar la tecnología para la generación de un resultado. El ‘proyecto multimedia’ constituía, así, un plan pensado hacia el futuro que respondía a una investigación artística con una etapa teórica de

¹³⁵ A. Di Castro, *Panorama de las artes electrónicas en México*.

conocimientos sobre la tecnología para aprender a manejarla; con una etapa de experimentación con ella para convertirla en un medio de expresión o lenguaje; y con una última etapa de producción del proyecto.

Desde esta perspectiva, el ‘proyecto multimedia’ implicaba acciones y elecciones, en la que se combinan operaciones encaminadas a lograr ciertos fines bajo condiciones dadas; orientadas por reglas técnicas que descansaban en el saber empírico y que implicaban en cada caso pronósticos sobre sucesos observables, los cuales podían resultar verdaderos o falsos¹³⁶. Finalmente, plantea una idea de investigación artística sobre la imagen, ya que nombra una práctica que se componía del diseño y realización metodológica, en la que ponía a prueba y buscaba confirmar una intuición, una idea o una hipótesis sobre un tema, que implicaba usar algún tipo de medio (la computadora) y tecnología digital (el *software*) para generar imágenes, mediante la provocación intencional y técnica de ciertos fenómenos, procesos o acontecimiento. Se trataba de un aprendizaje por descubrimiento que no separaba la teoría de la solución de problemas¹³⁷. Pero también implicaba la producción de saberes acerca de los medios y el comportamiento de la imagen.

¹³⁶ He adoptado aquí “acción racional con respecto a fines” de la obra de Jürgen Habermas, *Ciencia y técnica como “ideología”*, 68. En esta línea de discusión, Habermas vincula trabajo y técnica argumentando que existe una conexión entre la técnica y la estructura de la acción racional con arreglo a fines. Para él, cabe reconstruir la historia de la técnica desde un punto de vista de una objetivación de la acción racional con arreglo a fines. Para Habermas, “La evolución de la técnica obedece a una lógica que responde a la estructura de la acción racional con respecto a fines controlada por el éxito: lo que quiere decir: que responde a la estructura del trabajo, entonces no se ve cómo podríamos renunciar a la técnica” (62). El filósofo apunta además que el comportamiento de la elección racional está orientado de acuerdo a estrategias que descansan sobre un saber analítico: sistemas de valores y máximas generales. En este sentido, la acción racional realiza fines definidos bajo condiciones dadas: “Pero mientras la acción instrumental organiza medios que resultan adecuados o inadecuados según criterios de un control eficiente de la realidad, la acción estratégica solamente depende de la valoración correcta de las alternativas de comportamiento posible, que sólo puede obtenerse por medio de una deducción hecha con el auxilio de valores y máximas” (68). Habermas habla de subsistemas de acción racional con respecto a fines insertos en un mundo social-cultural de la vida. Así, “la forma de producción capitalista puede ser entendida como un mecanismo que garantiza una extensión permanente de los subsistemas de acción racional con respecto a fines” (74).

¹³⁷ Se trata de una práctica, un saber y un aprendizaje muy parecido al del ingeniero, que además estaba dotado de un lenguaje matemático y científico que veremos en el programador, una figura que también en el

Y fue mediante la reproducción de este ciclo de etapas como el CMM buscó institucionalizar una práctica con la categoría de multimedia. Sin embargo, esa institucionalización no logró sistematizarse como parte de un programa académico, debido por una parte a que la multimedia se convirtió en un recurso de la cultura sujeta a una serie de exigencias específicas de la cultura, la política y la economía del CNCA, y por otra parte, debido a la verticalidad, discrecionalidad en la pirámide organizacional del CMM y el CENART. Finalmente, al ser el CMM un “espacio común”, no se concebía jurídicamente como escuela, centro de investigación o un museo, lo que anulaba de entrada cualquier posibilidad de profesionalización de la multimedia. Sin embargo, la multimedia logró reproducirse de dos maneras; como Gráfica digital y Arte electrónico.

CMM encontramos. Para un estudio acerca de ese tipo de experimentación y producción del conocimiento ingenieril, véase Fernando Broncano, “El ingeniero como intérprete artefactos”.

CAPÍTULO II

EL CENTRO MULTIMEDIA VISTO DESDE LA HISTORIA DE LA MULTIMEDIA EN LAS ARTES VISUALES EN MÉXICO

El objetivo de este capítulo es vincular el Centro Multimedia con la historia conceptual¹ de la multimedia en el marco de las artes visuales en México. En primer lugar, se busca comprender cómo la procedencia² artística del CMM tiene que ver con un umbral de prácticas heterogéneas que pueden definirse como “tránsitos disciplinares”, debido a que estaban caracterizadas por la recuperación de la imagen técnica a partir de la asociación o conexión de discursos, técnicas, medios y soportes muy variados que hacían difusa o inexistente en los modos de hacer la dicotomía entre artes plásticas o artes visuales y el arte experimental³. En segundo lugar, en el capítulo se busca comprender cómo esos tránsitos constituyen una historia de la multimedia en las artes visuales que el CMM buscó estabilizar bajo las categorías de Gráfica digital y Arte electrónico. Finalmente, el capítulo muestra que en ese umbral de prácticas encontramos operando unos saberes sobre la

¹ Por historia conceptual me refiero a los diferentes usos y significados que fue adquiriendo el término multimedia en el marco de las artes visuales en México; pero también a los términos que se intercambiaban con éste, tales como gráfica digital o arte electrónico. También me refiero a la historia de prácticas que poseen los rasgos suficientes para considerarlas multimedia, aunque no eran nombradas con ese término. La historia conceptual aquí empleada busca estar en sintonía con la empresa de una genealogía del CMM, ya que nombra una perspectiva de estudio que cruza historia y discurso. Para un estudio de la historia conceptual véase; Reinhart Koselleck y Hans-Georg Gadamer, *Historia y hermenéutica*.

² “Procedencia” (*Herkunft*) es un término que uso siguiendo a Foucault, quien, en *Nietzsche, la genealogía, la historia*, lo define como aquella proliferación de acontecimientos y circunstancias heterogéneas que han constituido un concepto, un comportamiento, un objeto o un lugar; incluyendo las relaciones de fuerzas y accidentes que se posan sobre él (M. Foucault, *Nietzsche, la genealogía, la historia*, 27). En otras palabras, la procedencia no es el origen, sino el punto en el cual se ha producido la dicotomía entre la manera en que se cuenta la historia de una realidad y su acontecer. De ahí que la genealogía busque identificar ese punto y separar esos registros para analizarlos. Como ha hecho ver Giorgio Agamben, la procedencia de una realidad estudiada no es el origen, sino que remite a un umbral de diversas circunstancias que la han constituido, están registradas y le son inmanentes. G. Agamben, *Signatura rerum*, 129 y ss.

³ “Artes plásticas” y “Arte experimental” son dos conceptos que en esta tesis se entenderán según el discurso del INBA que todavía operaba a finales de los ochenta. Véase *Salón Nacional de Artes Plásticas. Sección Anual de experimentación 1979*.

imagen que le atribuían un papel sobresaliente en términos de presencia, lenguaje e interacción, más allá de su concepción como compuesto de materia y forma o representación.

Para lograr lo anterior, el capítulo inicia con el análisis de la exposición de Gerardo Suter, *Bitácora, disecciones de un topógrafo* presentada en el Centro Multimedia en 1996. *Bitácora* permite definir el término “tránsitos disciplinares” en la medida en que hace visible una serie de artefactos visuales en los que está desdibujada la distinción entre los saberes, técnicas, soportes y medios de la fotografía como disciplina y la experimentación con tecnologías electrónicas y digitales de comunicación tales como el video y la computadora. En *Bitácora* encontramos la existencia de artefactos artísticos mediante los cuales Gerardo Suter analizó la potencia de la imagen fotográfica y el video para crear espacios transitables que hacían de la imagen una presencia que exigían la participación del espectador mediante estímulos visuales, antes que una representación o signo. Además, *Bitácora* presenta un modo de subjetivación en el arte que podemos llamar “artista en tránsito”⁴, definido por un sujeto orientado a sobrepasar los límites entre fotografía y video, entre pintura y gráfica, entre gráfica y escultura, entre escultura e instalación, o entre instalación y ambientación. Finalmente, *Bitácora* es un ejemplo del tipo de prácticas que en el Centro Multimedia fueron llamadas “multimedia”. Los artistas en tránsito desdibujaron lo disciplinar al combinar diferentes recursos y producir obras que no se circunscribían en la especificidad de la pintura o la gráfica.

Partiendo entonces de *Bitácora*, el capítulo explica cómo se fue construyendo y transformando el concepto de multimedia en función de prácticas, discursos institucionales

⁴ Se trata de un término que he adoptado de la obra de Jorge Alberto Manrique y a la cual me referiré en este capítulo. Véase J.A. Manrique, “Artistas en tránsito. México 1980-1995”.

y sujetos, hasta llegar a “estabilizarse” en el CMM. Se trata de la otra cara de la moneda a la que ya he descrito en el capítulo anterior a propósito de la institucionalización de una práctica, ya que aborda la genealogía desde las prácticas artísticas y no desde los proyectos institucionales. La historia de la multimedia nos llevará al encuentro con registros de artes visuales que no se inscriben fácilmente en la tradición histórica dominante del arte que instancias como el Instituto Nacional de Bellas Artes y el FONCA transmitieron todavía en la década de los noventa, la cual se sustentaba discursivamente en dicotomías como artes plásticas y arte experimental o artes visuales y arte alternativo⁵. Esta bifurcación dicotómica expresa un dispositivo de las artes que venía gestionado, controlado, administrado y orientado —mediante un conjunto de praxis, discursos y sujetos— un esquema disciplinar que privilegiaba la pintura, el dibujo y el grabado como modos de hacer arte bien delimitados; separándolos de aquél umbral de prácticas artísticas heterogéneas y disímiles que no se definían desde un medio específico o un conjunto de técnica canónicas, pero que eran acomodadas bajo apelativos como arte experimental o arte alternativo. En la dimensión de las prácticas artísticas, la multimedia estuvo definida por la experimentación, la producción y post-producción de imágenes, y por unos debates acerca del comportamiento de la imagen técnica y acerca de su potencia para producir iconicidad y significado.

Se trata de un debate acerca de los mecanismos para producir sentido de presencia e interacción con imágenes técnicas por encima de la función puramente estilística y formal.

⁵ Giorgio Agamben señala que las tradiciones dominantes que son las que transmiten la historia de una realidad acontecida, suelen insertar a ésta generalmente en dicotomías desde las que se transmiten. De ahí que sea necesaria una crítica a la tradición, entendida como una deconstrucción en busca del punto en el que comienzan las bifurcaciones y dicotomías. Agamben, *Signatura rerum*, 129 y ss. En el caso de la historia de las artes visuales en México, encontramos al menos dos grandes dicotomías: artes plásticas versus arte experimental, y artes plásticas versus arte alternativo. Por su parte, el FONCA dividía en 1996 la beca de Creación en movimiento en Pintura, Grabado, Arquitectura, Escultura, Video, Medios alternativos y Multimedia.

En el marco del CMM, este debate sobre la imagen visual producida con medios electrónicos y digitales de producción se encuentra documentado en escritos, documentales y entrevistas a artistas, pero también en la crítica periodística del país que trató de comprender lo que llamó “revolución electrónica y digital”; así como en exposiciones y encuentros académicos, donde se planteaba la pertinencia del uso de tecnologías en el arte⁶. Pero los debates sobre la imagen visual no fueron exclusivos del CMM, sino de un ambiente complejo de las artes visuales de los años noventa en México y en el marco de discusiones acerca de los límites y alcances de la pintura, el dibujo, el grabado, la escultura, la fotografía y el video.

Tomando, entonces, ejemplos de exposiciones y de debates sobre la multimedia, será posible comprender por qué ésta llegó al CMM en la manera en que la vemos estabilizándose a partir de 1994: como una realidad artística histórica y heterogénea de prácticas definidas por usos en las artes visuales de “métodos” para experimentar distintas maneras de generar imágenes técnicas y manipularlas; y para descomponer y recomponer sus coordenadas visuales en operaciones de *cut and paste*, postproducción e integración de diferentes dominios como el texto, la imagen y el sonido, hasta llegar a la interactividad. Se trata de una multimedia enfocada en las posibilidades “lingüísticas, “expresivas” y “presenciales” de la imagen. Luego, el capítulo concluye que las prácticas del CMM no provienen directamente de una bifurcación entre arte plásticas y arte experimental o entre pintura, grabado, dibujo y arte alternativo, sino de una historia que muestra que estas bifurcaciones dicotómicas son artificiales, históricas y discursivas; y que detrás de ellas se

⁶ Aquel umbral de debates sólo fue posicionado discursivamente hasta la década de los 2000 en el Festival de Artes Electrónicas y Video *Transitio_MX*, con la apertura del Laboratorio de Arte Alameda del INBA y en publicaciones como *Hacia una arqueología de los medios y la invención en México* de Karla Jasso y Daniel Garza Usabiaga. Sobre la bibliografía y hemerografía escrita en relación con el tema de arte y tecnología en México, puede verse Ana del Castillo y J.F. Monreal, “Itinerarios de la materia: medialidad, circulación y obsolescencia tecnológica en algunas prácticas artísticas desde México”.

esconde una realidad marcada por tránsitos entre, por ejemplo, fotografía e instalación, pintura y video, o gráfica y diseño.

1. El Centro Multimedia como un lugar de artes en tránsito

En 1999, el fotógrafo Gerardo Suter⁷ afirmó que él pertenece a “una generación de transición”, encargada de conectar mucho de lo que había aprendido con nuevos saberes y recursos para hacer arte⁸. Suter observó: “ahora ya no nada más se trabaja de manera tradicional, sino que se emplean otras herramientas y materiales [...] hay que saber trabajar con las nuevas tecnologías, porque muchas de las propuestas artísticas actuales están dominadas por ellas”⁹. Transición implicaba para Suter abrirse a las “nuevos implementos tecnológicos” como la computadora y “adaptarlos” para desarrollar lenguajes visuales que trascendieran lo meramente tecnológico; “hay que conocer esa nueva información para después producir en función de ello”. Sobre la relación entre imagen y esos nuevos implementos tecnológicos, Suter explicaba:

mi forma de trabajar antes que nada es conceptual. Primero tengo la idea, después la proceso a través de la computadora, el video o la fotografía, pero nunca me siento frente a la máquina para ver qué voy a hacer hoy. En función

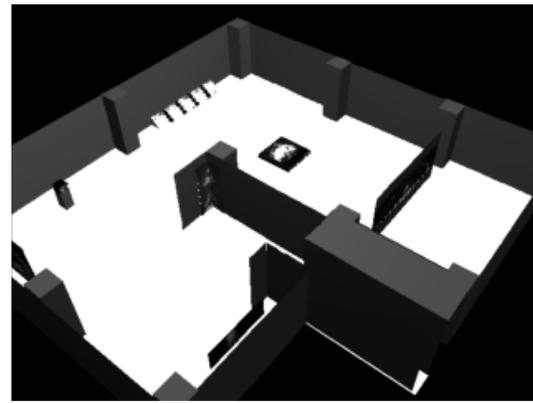
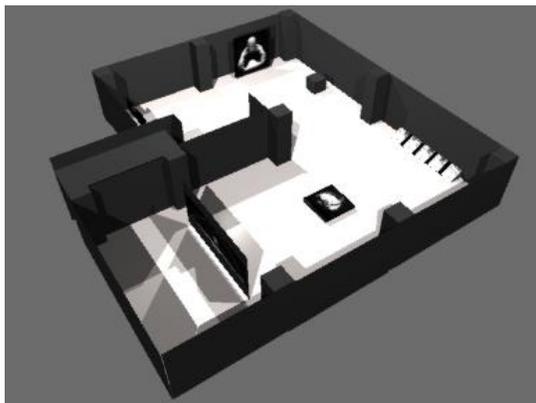
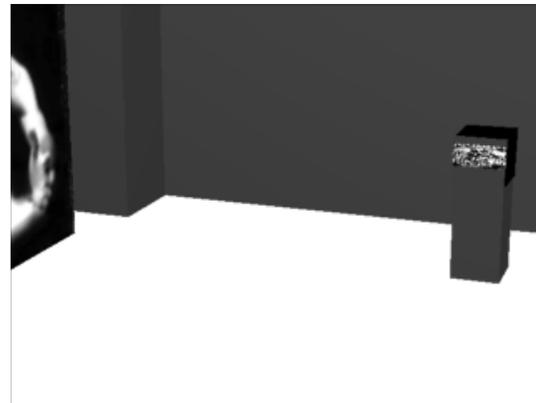
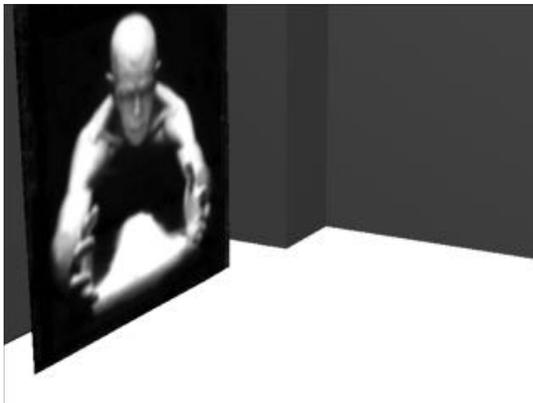
⁷ Gerardo Suter nació en Buenos Aires, Argentina, en 1957. Empezó a residir en la Ciudad de México desde 1970. En 1978 comenzó a trabajar como fotógrafo para diversas instituciones científicas y culturales. Paralelamente al trabajo profesional, participó en conferencias, impartiendo cursos y elaborando ensayos sobre fotografía y técnica fotográfica. Sus imágenes han aparecido en diversos libros y revistas especializados en este campo, así como en otras publicaciones relacionadas con la difusión de la cultura. Desde 1978 ha participado en numerosas exposiciones individuales y colectivas, y su obra forma parte de colecciones en museos e instituciones de México y el extranjero. En la década de los noventa fue miembro del jurado de selección de Jóvenes Creadores del FONCA, en el área de medios alternativos, e integró la Comisión de Evaluación de Proyectos en el CMM. De igual manera, fue parte del Comité de Asesores del Centro de la Imagen (CI). CMM, hoja de semblanzas biográficas de artistas, documento sin clasificar, Acervo histórico de CMM.

⁸ Tania Ragasol, “La identidad del fotógrafo en los años noventa. Entrevista a Gerardo Suter”: 96. Gerardo Suter fue un artista que jugó un papel muy importante en la institucionalización de la multimedia como práctica artística en el FONCA y en el Centro Multimedia. En el primero fue parte de los comités de selección de proyectos en fotografía y en el segundo participó en la última mitad de la década de los noventa como integrante del consejo que elegía a los que obtendrían el Apoyo a Proyectos Multimedia, programa de la misma institución.

⁹ Virginia Alcántara Méndez, “El juego de la memoria; la imagen digitalizada en Gerardo Suter”: 31.

de las herramientas que tengo, trato de aterrizar esas ideas a algo visible, en ningún momento antepongo la técnica o las tecnologías a lo que quiero¹⁰.

Aunque en este párrafo Suter subsume el medio a la idea, en la práctica con el video y la computadora, se planteó la posibilidad de recobrar la imagen fotográfica explorando su tridimensionalidad y su calidad de artefacto detonador de experiencias en el receptor de sus obras, que llamó “espacios transitables”. En septiembre de 1997, el Centro Multimedia inauguró una muestra de su trabajo titulada *Bitácora. Disecciones de un topógrafo*; en la que buscó construir un espacio hecho de imágenes realizadas entre 1995 y 1996 en el marco del CMM (Fig. 10a, 10b, 10c y 10d).



¹⁰ *Ibid.*, 30.

Fig. 10a, 10b, 10c y 10d. *Bitácora*, maquetas modeladas en 3D en el Taller de Realidad Virtual del CMM.

Documento sin clasificar. Resguardo audiovisual del CMM.

La exposición buscaba convertir el espacio museográfico en un espacio arquitectónico donde los receptores pudieran desplazarse interactuando con imágenes realizadas mediante fotografía, video y computadora. La periodista Tania Ragasol escribió que en *Bitácora*

la fotografía entra en el campo de la tridimensionalidad; las imágenes bidimensionales no están ya sólo montadas en el espacio, sino que crean espacios transitables. Sin embargo, la luz —materia prima de la fotografía como en ningún otro medio de expresión— continúa siendo el elemento esencial e indispensable que, hasta el momento en que se terminó este proyecto, conformó las obras de Suter¹¹.

El espacio transitable de la exposición estaba compuesto, entonces, por artefactos en los que Suter combinaba la imagen exhibida en distintos soportes como la superficie bidimensional de la fotografía, la pantalla de video y la tridimensionalidad de la instalación, además del sonido y otros materiales. Cuando se le preguntó si consideraba que se trataban de instalaciones fotográficas o instalaciones multimedia, respondió:

Se le puede llamar foto-instalación, pero también hay video. He optado por llamarle foto y video-instalación, pero en última instancia, la importancia de todo esto es la utilización de la imagen. Es decir, hay una imagen con distintos soportes: un soporte fotográfico, un soporte electrónico en la pantalla y hay una instalación a partir de imágenes. Pero no podrías decir “imagen-instalación” o “instalación-imagen”¹².

Las instalaciones hacían circular las imágenes en un ambiente de diferentes medios como la fotografía, el video y la computadora. Las nociones de “foto-instalación”, “video-instalación” y “espacio transitable” llevaron a Suter a explorar la tridimensionalidad y la cualidad presencial de la imagen combinando lo fotográfico con lo espacial y lo

¹¹ Tania Ragasol, “La identidad del fotógrafo”: 96.

¹² *Ibid.*, 96-97.

arquitectónico. A esto, el artista y director del CMM, Andrea di Castro, llamó “ambiente” y “atmósfera” cuando escribió en el texto para el catálogo de mano de *Bitácora*:

La inclusión de video y multimedia ha permitido al autor la transición de la fotografía a la instalación. Aquí la obra y la idea se amoldan al espacio donde se presentan, al lugar en el cual el espectador logra ir y venir entre estas ideas e imágenes. El entorno forma parte de la obra. Es el ambiente, la atmósfera”¹³.

Di Castro llamó a esos experimentos con la imagen “ambientes multimedia”, ya que para él sobrepasaban los saberes de la fotografía y el video al buscar desbordar los usos disciplinares que se daban a éstos en términos de soportes de la imagen fija y de la imagen en movimiento. No es claro que Suter y Di Castro hayan distinguido en este contexto entre el medio como soporte y el medio como medio de comunicación. Parecen no reparar en ello. Sin embargo, la manera en que Suter buscó poner en circulación la imagen técnica no respondía a una estética de la pura forma, sino que le interesaba experimentar con el carácter presencial de la imagen; como si fuera un objeto antes que una conjunción entre forma y materia. Esto se constata por el hecho de que “ambiente” y “espacio transitable” exploraban la capacidad del usuario para experimentar e interactuar con las imágenes, condicionando cierto tipo de experiencias de interactividad¹⁴. *Bitácora* abría así la posibilidad de una concepción del arte desde su relación con el uso de tecnologías y medios de comunicación electrónica¹⁵.

Gerardo Suter ha señalado en los últimos años que, en la trayectoria de su proceso creativo, era menos importante lo que se mira en la imagen que cómo se lo mira; es decir, que estaba más interesado en la manera en que se construye la escritura y se manifiesta la materialidad de la imagen: “me interesa el sentido que tiene la fotografía como lenguaje y

¹³ A. Di Castro, “Bitácora”.

¹⁴ Sobre la multimedia como interactividad, véase Randall Packer y Ken Jordan, “Overture”, xxxiv.

¹⁵ V. Alcántara Méndez, “El juego de la memoria”: 31.

lo que pasa cuando ésta establece un contrapunto con algo construido”¹⁶. Suter apuntaba también que él estaba muy interesado en la circulación de la imagen en las artes visuales y no tanto en su composición o resolución y nitidez. La circulación implicaba su estatus ontológico en el espacio y en el tiempo, y no sólo su valor estético o iconográfico. Al explorar el comportamiento de la imagen en su circulación, Suter estaba planteando la imagen más allá de una existencia de la pura forma; concretamente, le interesaba la imagen como presencia material. Si bien pensaba todavía en la imagen como percepción estética y hasta fenomenológica, no estaba interesado en la forma de la imagen, sino en su poder material para detonar realidad.

Pero la presencia de nuevos implementos tecnológicos también suponía un cambio epistemológico en relación con la imagen visual, ya que sugerían aproximarse, con ella, de otra manera a la realidad¹⁷. Suter hablaba de “fotografía construida” para definir una práctica en la que el artista construía escenarios para la circulación de imágenes. Para José Luis Barrios, “leer la fotografía construida como una metáfora o mejor aún como un ejercicio arquitectónico, conduce a desplazar su sentido hacia consideraciones distintas a las de la representación, la referencia, lo bidimensional y la impresión de las relaciones entre luz y oscuridad en el papel”¹⁸. Para Barrios, Suter quebraba y fragmentaba la imagen mediante el video y lo digital, “hasta arrebatarse su privilegio de realidad”. Luego,

la foto construida instala el sentido más allá del referente. En los desbordamientos, en sus partes-extra-partes, la imagen construida se resuelve como instalación, en ese género artístico que se relaciona a la vez con la pintura, la arquitectura y la escultura; y que, en Gerardo Suter, será una constante de su producción¹⁹.

¹⁶ Gerardo Suter, “Articular una pregunta”, 245.

¹⁷ *Ibid.*, 29-30.

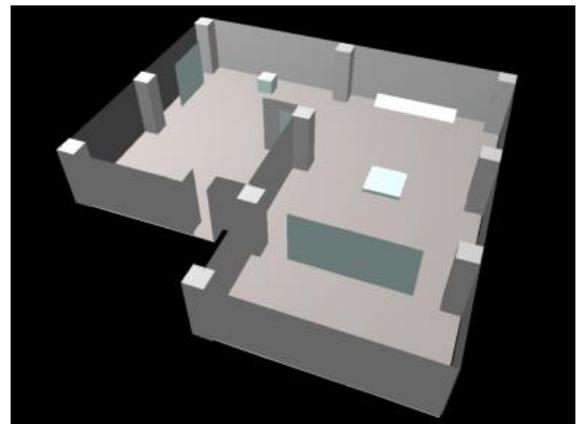
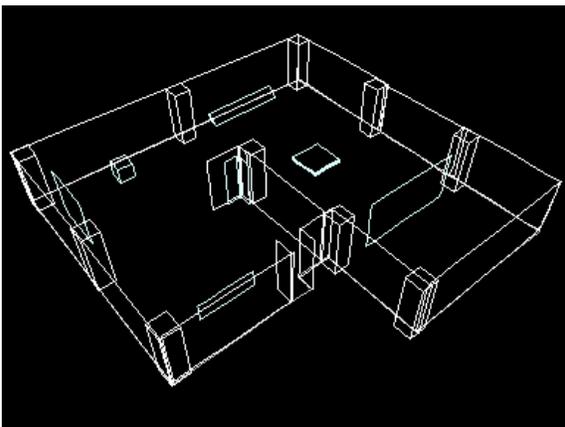
¹⁸ José Luis Barrios, “Geologías de lo especular. Gerardo Suter”, 67.

¹⁹ *Ibid.*, 68.

Suter ha explicado que para él la imagen es una percepción del tiempo y que en el terreno de las imágenes lo que más le interesa es el problema del tiempo, el cual está permanentemente afectado por los “aparatos tecnológicos” para generarlas. Y concluye: “yo le propondría al espectador que vea lo que está alrededor de la imagen, que es un indicador de tiempo”²⁰. Pero como se podía observar en *Bitácora* a Suter también le interesaba el espacio (**Fig. 11a y 11b**):

El espacio es muy importante en mi trabajo. Me refiero a los desplazamientos del espectador que suponen la cuarta dimensión, una dimensión temporal, y que hacen del tiempo un elemento que se juega en la percepción de la obra. No es solamente una cuestión contemplativa, sino que el espectador está obligado a moverse; un desplazamiento en el espacio implica también uno en el tiempo [...] Lo que planteo en mi trabajo es más una estructura constelar que algo lineal o cerrado²¹.

Bitácora muestra una dialéctica entre instalación y espacio expositivo, lo que significa que la imagen visual allí se comporta parcialmente, de acuerdo a la distribución espaciotemporal de los distintos soportes y medios materiales, así como de su activación en un sitio específico.



²⁰ Gerardo Suter, “Articular una pregunta”, 244.

²¹ *Idem*.

Fig. 11a y 11b. *Bitácoras*, maquetas del espacio transitable, modeladas en 3D en el Taller de Realidad Virtual del CMM. Resguardo audiovisual del CMM, documento sin clasificar.

Pero la imagen en estos casos también incluye los distintos tratamientos técnicos y tecnológicos que operan como parte de lo que se exhibe. En la instalación, la imagen es un componente: antes que el objeto de la obra es una puesta en obra en el marco de todo un aparato integrando los distintos elementos materiales y sociales que se relacionan en un espacio red. La materialidad de la imagen electrónica y digital en aquellas foto y video-instalaciones, se construían en su circulación, la cual instalaba o producía acciones. Gerardo Suter transitaba, entonces, de lo puramente fotográfico definido por la imagen fija como el fundamento de la obra de arte, hacia otros usos de la imagen como componentes de instalaciones o ambientaciones. Se trata de una práctica que entre los años ochenta y noventa se reprodujo en México como una táctica para desbordar el modelo disciplinar que regía a la fotografía. El artista incorporaba otros saberes, soportes y medios y buscaba llevar la imagen de los límites de la bidimensionalidad a la presencia tridimensional; y al receptor, de un mero contemplador de la forma a un cuerpo que interactúa con la materia de la imagen.

Esta práctica de tránsitos con el uso de tecnologías digitales que observamos en *Bitácora* buscó reproducirse en varias ocasiones en el marco del CMM. Desde 1995 Gerardo Suter formó parte de la Comisión de selección de proyectos dentro del Programa de Apoyo del CMM. También había sido jurado y tutor en las convocatorias de la beca Jóvenes Creadores del FONCA en la categoría de Fotografía y Medios alternativos. Suter incidió en la selección de varios proyectos de fotografía que fueron definidos como Gráfica digital y

en otros en los que se ve el intento de reproducir el esquema de una imagen material construida, antes que formal y referencial. Con ello, la llevaban a planos de interacción en espacios transitables, en los cuales se trataba de exceder el uso bidimensional, como la que aún se observa en la fotografía digital de Pedro Meyer y en la neográfica. Espacio transitable implicaba pensar la imagen como materia y artefacto interactivo, y delinea una estética participativa. Pero esta afirmación no es marginal si se la ubica en los discursos del arte electrónico que encontraremos en el marco del CMM a finales de los noventa, en los cuales precisamente se enfatizará la interactividad de la imagen y la participación del público²².

Varios de los proyectos de jóvenes artistas que encontramos en el CMM en el marco del Programa de Apoyo entre 1994 y el 2000, ubicados como arte electrónico interactivo — como los de Alfredo Salomón, Mariana Dellekamp y Carlos Aguirre Morales—, planteaban la idea de transitar de la fotografía colgada en la pared o de la imagen en movimiento en el caso del video hacia el énfasis en el estatus material de imagen como estímulo visual y temporal hecha para un cuerpo que interactúa con ella. Pero, además, la idea de “ambiente” y “espacio transitable” que encontramos en la obra de Suter, nos plantea otro interés: explorar la capacidad del usuario para experimentar, manipular e interactuar con ella, embestida en distintos soportes; realidad ésta que di Castro no dudó en llamar multimedia. La relación entre imagen, cuerpo e interacción —que revisaremos en el capítulo IV— propone, al menos discursivamente, una práctica de investigación acerca de cómo la imagen electrónica y digital podía generar comportamientos en el receptor, donde los medios como la televisión, la computadora y la propia fotografía eran mediaciones para el

²² Véase el capítulo IV de esta tesis.

intercambio de información y para la participación, y no simples soportes en el sentido de recipientes de la imagen.

Luego, la presencia de Gerardo Suter en el CMM no fue marginal, como tampoco lo fue la de pintores como Fernando Camino y José Castro Leñero. Se trata de artistas que pertenecen a una generación de productores visuales que Jorge Alberto Manrique llamó en 1996 “artistas en tránsito”. En el discurso leído durante su ingreso a la Academia de las Artes, Manrique señaló que, entre los años 1980 y 1995, se había formado en México un grupo de artistas interesados en la recuperación de la imagen y el objeto desde una perspectiva que mostraba cierto distanciamiento de la obra de arte moderno:

Los que ahora llamo “artistas en tránsito” hicieron sentir su presencia clara en el inicio de la década de los ochenta, algunos un poco antes [...] La generación de los artistas en tránsito está marcada por un signo, que considero sustancial: el de la recuperación de la imagen y del objeto artístico [...] no resulta así sorprendente que no pocos de ellos realicen, paralelamente a su obra en soportes y dimensiones tradicionales (o más o menos), trabajos en medios alternativos, como los performances, las instalaciones, el arte efímero, libros-objeto u otros²³.

Según el historiador, los “artistas en tránsito” se habían educado muy cercanamente a Los Grupos²⁴, aquellos que en los años setenta cuestionaron la preeminencia del arte objetual desde una postura crítica y política, y justificaron la utilización de lenguajes no convencionales en la realización de eventos, ambientaciones y, en general, no-objetualismo, mostrando de esta forma, un marcado interés por la participación del público en el proceso artístico. Se podría decir, entonces, que fue debido a esa herencia de Los Grupos, que los artistas en tránsito realizaron una apropiación de la imagen y del objeto en la que —según Manrique—, además de practicar con “soportes tradicionales” y “modos artesanales” de

²³ J.A. Manrique, “Artistas en tránsito”, 64-65.

²⁴ Para un estudio acerca de los Grupos, véase Álvaro Vázquez Mantecón, “Los Grupos. Una reconstrucción”. Para el caso del No Grupo, en el que participó, aunque durante muy poco tiempo, Andrea di Castro, véase Sol Henaro, *No Grupo. Un zangoloteo al corsé artístico*.

hacer, experimentaron con “instrumentos modernos de la imagen”, generando instalaciones, ensamblajes, *performances* y acciones callejeras²⁵.

Para Manrique algunos de estos artistas empezaron a circular por el dibujo y la acuarela con la misma tranquilidad con que se movían en la escultura en metal, la cerámica y el óleo. Algunos otros “se sirven con desenfado de imágenes provenientes de la fotografía” para su trabajo pictórico²⁶. Manrique señaló que estos artistas se mueven de una disciplina a otra, sin necesariamente abandonar la primera en pro de la segunda. Son artistas marcados por la variedad de técnicas, soportes y medios:

Esa variedad puede y debe entenderse como parte de lo que ha venido siendo, en el mundo entero, la posmodernidad. Entiendo por ella, aquí, el fin de las vanguardias (de las que México se mantuvo siempre a una cierta distancia), sobre todo el abandono de una idea lineal del proceso del arte [...] los artistas se pueden mover en cualquier dirección. [...] Los artistas transitan, por los mil caminos que el mundo posmoderno le pone a disposición²⁷.

Una cualidad que Manrique observa en estos artistas y que es de interés para vincularlos a instituciones como el CMM, es que,

pese a la desconfianza anterior hacia los concursos, los artistas de los ochenta y noventa no han desdeñado en general, participar en ellos [...] las becas, estímulos, acciones conjuntas del Consejo Nacional para la Cultura y las Artes [...] han sido una posibilidad de estímulo o aun de supervivencia, pero sobre todo han sido los sitios que permiten que los artistas sean vistos [...] Es significativo que el Instituto de Bellas Artes, entendiendo la situación artística del país, haya apoyado a la creación propuesta por Eloy Tarcisio de X-Teresa, espacio destinado a instalaciones y *performances*²⁸.

Varias de las cualidades que Manrique señala acerca del artista en tránsito —como su uso de diferentes medios y soportes, la recuperación del interés por la imagen y el objeto desde otros ángulos e incluso el uso de plataformas de becas instituciones— están en

²⁵ J.A. Manrique, “Artistas en tránsito”, 59-83.

²⁶ *Ibid.*, 69.

²⁷ *Ibid.*, 71.

²⁸ *Ibid.*, 66.

concordancia con el tipo de artistas que observamos en el marco del CMM. Su práctica en este lugar estuvo sostenida en el Apoyo a Proyectos Multimedia, lo que abrió de manera selectiva un campo de acción a ciertos artistas, beneficiándolos con el acceso, asesoría y capacitación en los Talleres del CMM, que fungían como espacios y lugares para la experimentación con la imagen y el sonido. Pero esto no significa que antes no existiera la experimentación con imágenes técnicas, sino que, como veremos ahora, se trata de una historia del arte experimental con medios de comunicación y tecnologías en México; un arte concebido desde los medios.

Lo cierto es que el Centro Multimedia puede ubicarse en ese ambiente de tránsitos del que habla Manrique, aunque no desde aquellos artistas a quienes selecciona. En el CMM encontramos una vuelta a la imagen mediante la apropiación se hizo de ésta a partir de “instrumentos modernos de la imagen”. La *vuelta la imagen* de artistas que encontraremos relacionados directa o indirectamente con CMM y en distintas temporalidades no radica en una mera sustitución de instrumentos, sino en la búsqueda de otros comportamientos de la imagen distintos a la representación y una recuperación de ésta desde medios de comunicación electrónica y digital. El trabajo realizado por artistas como Suter fue institucionalizado en el CMM con la categoría de multimedia y reúne todas las características que Manrique señala del artista en tránsito.

Una de las peculiaridades de los artistas en tránsito que encontramos en el marco del CMM y que no es mencionada por Manrique en su caracterización es la recuperación de la imagen que hicieron a partir de la exploración de distintas maneras de *manipularla* técnicamente. Este hecho se observa en las prácticas que encontramos aplicadas a las imágenes electrónicas y digitales en su condición de objetos propensos permanentemente a la descomposición-recomposición de sus coordenadas visuales y de los datos figurativos en

ellas, en relación con la búsqueda artística de la tridimensionalidad y de la interacción como expresiones de interactividad de la imagen. Otra de las particularidades es, como en el caso de *Bitácora*, el tránsito del tratamiento de la imagen sólo desde la forma, hacia el análisis de su comportamiento y circulación material; una cualidad que no es señalada por Manrique. De hecho, en su argumentación, el historiador sigue recurriendo a razones basadas en el estilo y la forma para hablar de los artistas en tránsito²⁹.

Además de estas dos particularidades, la recuperación de la imagen en el Centro Multimedia estuvo caracterizada por una tendencia a la postproducción; definida por operaciones de descomponer y recomponer imágenes mediante su manipulación³⁰. Entre quienes muestran en su trabajo esa tendencia, encontramos a Andrea di Castro, Carlos Blas Galindo, Víctor Lerma, Cecilio Balthazar, Pedro Meyer, Mónica Mayer, Luis Fernando Camino, Antonio Albanés, Tania Aedo, Humberto Jardón y Adriana Calatayud; quienes buscaban sobrepasar, exceder, estirar y, en general, desbordar los usos convencionales de las imágenes en pintura, fotografía, video y grabado. La postproducción fue incluso objeto de un debate que está documentado y que tiene que ver directamente con el tema de la *imagen electrónica*. En el marco del CMM, imágenes electrónicas eran todas aquellas generadas mediante algunas de las siguientes tecnologías o medios de comunicación: la fotocopidora, el fax, un aparato de TV, un proyector de acetatos, una cámara de video o

²⁹ Así, por ejemplo, Manrique apunta acerca de la obra de algunos de estos artistas que “va de la abstracción lírica o geométrica o la figuración libre”. O bien habla de “una vuelta a la figuración”, “una figuración herida” y una “sensibilidad exquisita”. De la obra de Germán Venegas dice “es de una gran complejidad formal”, mientras que otros artistas “manejan la figura de una manera adrede no rigurosa, como un elemento que les da pie a una expresión más libre” (“Artistas en tránsito”, 69-71).

³⁰ En esta tesis usaré *postproducción* para referirme al proceso técnico de digitalización compuesta del escaneo, la manipulación, la edición y la producción de imágenes. En la dimensión artística, la multimedia es en todos los casos postproducción, debido a que acude a esta tecnología, pero haciéndola parte de un proyecto artístico, por ejemplo, en la integración de medios y signos dentro de la Gráfica digital o la participación del público en la interactividad con imágenes. Para un tratamiento del concepto postproducción en relación con el tipo de prácticas que se realizaban el CMM bajo el término gráfica digital, véase Joan Fontcuberta, “Pedro Meyer: verdades, ficciones y dudas razonables”.

una computadora. El uso de ese tipo de imágenes en el arte no era una cuestión aceptada de manera natural. Aquellos artistas exploraban en ellas su propensión a la captura, al cambio de soporte, al *cut-and-paste* o la edición, debido a su calidad de ítems infinitamente manipulables³¹.

En los Talleres de Gráfica Digital y de Imágenes en Movimiento del CMM, se analizó cómo éstas se podían reproducir, mezclar, editar e integrar con otro tipo de signos como textos y sonido; o relacionar en la conexión de distintos tipos de medios y soportes: manuales, mecánicos, electrónicos, digitales. Se buscó llevarlas, como se observa en *Bitácora* de Suter, al nivel de lo espacial y tridimensional con miras a la creación de experiencias sensoriales, lo cual planteaba una investigación acerca de la interactividad de las imágenes. En todos los casos, en el CMM esos procedimientos y operaciones técnicas fueron caracterizados con el término multimedia.

Sin embargo, esos procedimientos de manipulación de las imágenes electrónicas en el arte y del análisis de su comportamiento y circulación material ya se venían realizando desde finales de los ochenta en México. Dos años antes de la apertura del CMM, en 1992, la artista Mónica Mayer³² apuntaba sobre el uso de la fotocopidora en la generación de imágenes electrónicas: “utilizando las ventajas de esta maravillosa tecnología, a partir de una imagen me dediqué a romperla, pegarla, dibujarle, variarla, cambiarla, pintarla, agregarle, amplificarla, hacerla interactuar con otras imágenes, reducirla y seguir alterándola para ir creando nuevas imágenes”³³. Y en 1994 Mayer observó que “la tecnología digital ha avanzado hoy en día a tal grado que uno puede partir de cualquier tipo

³¹ Para un estudio acerca de la imagen técnica como infinitamente manipulable, véase Bernard Stiegler, “La imagen discreta”, 185.

³² Para una semblanza reciente de Mónica Mayer, véase *Mónica Mayer. Si tiene dudas pregunte: una exposición retrocolectiva*, 254.

³³ Mónica Mayer, “Excesos y caprichos”, 2.

de imagen, sea pictórica, gráfica, fotográfica o digital y transformarla, realizarla o imprimirla a través de estas nuevas tecnologías”³⁴.

En la misma sintonía de reflexionar acerca la manipulación de las imágenes electrónicas, el crítico de arte Gonzalo Vélez —quien entre 1994 y 1995 fue coordinador del “programa” educativo del CMM— escribió en 1994 un texto titulado “Arte digital”, apuntando:

las tecnologías de *hardware* y de *software* en la actualidad ofrecen ya a los artistas visuales herramientas para crear imágenes y manipularlas y difundirlas y guardarlas para la posteridad, abriendo un campo de posibilidades técnicas como tal vez no se veía desde la invención de la pintura al óleo en el Renacimiento [...] es posible partir no sólo de la pantalla en blanco, sino prácticamente de cualquier imagen capturada en un medio plástico (y también visual, si consideramos una imagen de video). La imagen primera sufre lo que se llama un proceso de digitalización; si se trata de una fotografía, o de un grabado, por ejemplo, se emplea un *scanner*, o digitalizador, el cual traduce el código cromático de la imagen a impulsos electromagnéticos accesibles a la computadora; la foto o el grabado llegan así a la pantalla, y a partir de ahí se pueden manipular igualmente. Todo esto por no mencionar las animaciones por computadora, lo que es imprimir sonido y movimiento a las imágenes³⁵.

En esta explicación Vélez no se refiere en ningún momento al tema del estilo de las imágenes, ni a la forma en oposición al contenido o la materia. Lo que apunta es una explicación de un complejo proceso de producción de imágenes y su vinculación con el arte. El párrafo expone el proceso por el cual la imagen abandona un soporte analógico propio del grabado, la fotografía, la pintura o el dibujo, y adquiere un estatus ontológico distinto al insertarse en un soporte o medio digital que la convierte en una materia mediática fácilmente manipulable. Para Vélez este fenómeno de digitalización incidía incluso en el tema del original y la copia en el arte, ya que, como él decía, en la imagen digital el primero no existe, sino que constituye “una convención de ceros y de unos (por

³⁴ Mónica Mayer, “Nash editions: la tecnología digital al servicio del arte”, 2.

³⁵ Gonzalo Vélez, “Arte digital”, *Sábado. Unomásuno*, 13.

esos es que se llama tecnología digital) almacenada en el disco duro de la computadora”³⁶. Finalmente, Vélez llamaba la atención acerca de las posibilidades que la imagen digital tenía de circular socialmente, ya que “con una simple llamada telefónica el código que conforma la imagen puede ser enviado vía satélite a cualquier otra computadora en el planeta”³⁷.

2. Breve historia de la multimedia en las artes visuales en México

El tipo de prácticas que encontramos en los primeros años de los Talleres del CMM se definía por el uso de una variedad de medios para manipular imágenes desde un acercamiento a su comportamiento y a los procesos a los que éstas eran propensas: su circulación en diferentes soportes como el papel, las pantallas de video o de computadora, por ejemplo. Pero estas dos particularidades en el tratamiento de la imagen, sobre todo visual, y otras que iré exponiendo ahora no derivan del CMM, sino que pueden relacionarse con la historia de la multimedia en el arte en México en el lapso que va de la segunda mitad de los años ochenta a la primera mitad de la década de los noventa; es decir, en el tiempo que, según Manrique, tuvieron su auge los artistas en tránsito.

Andrea di Castró ha señalado que la noción de multimedia³⁸ surgió fundamentalmente como un término interdisciplinar que en sus orígenes remitía a la innovación tecnológica y

³⁶ *Idem.*

³⁷ *Idem.* Esa condición de variabilidad de la imagen y de posibilidades de circulación fueron temas de un amplio debate en el circuito del CMM durante los primeros cinco años de su existencia, debido quizá a que social y culturalmente existía en México un control estatal, televisivo, del cine y del “arte culto” sobre la producción de la visualidad, pero también porque la manipulación de lo visual permitía desnacionalizar los usos de la imagen.

³⁸ Sobre la historia del término *multimedia*, R. Packer y K. Jordan han señalado que éste implica los procedimientos de “integración”, “interactividad”, “inmersión” y “narrativas no lineales”, lo que está emparentado con la computación gráfica, la realidad virtual y los sistemas interactivos (R. Packer y K. Jordan, *Multimedia, from Wagner to Virtual Reality*). El *Tate Glossary Online* señala que la expresión fue utilizada por primera vez en la década de los sesenta en referencia a trabajos con medios mixtos que tenían un elemento electrónico. Por ejemplo, Andy Warhol, junto con el grupo de *rock* The Velvet Underground, realizaron la

a la vanguardia, aunque poco a poco se fue desgastando³⁹. El fotógrafo Pedro Meyer⁴⁰ señaló a principios de los noventa que multimedia era una descripción híbrida que no aclaraba nada. Sin embargo, al referirse al uso de la computadora en la fotografía, Meyer señalaba que el medio digital era un multimedio, ya que integraba muchos medios: diseño, video, cine, textos, pintura, información por satélites y acceso a archivos de datos. Para este fotógrafo, la revolución digital permitiría “la progresiva desaparición de las fronteras entre nuestros preciados géneros. El escritor, fotógrafo, el performista y el director de cine vivirán pronto en un megagénero entrecruzando sus sensibilidades. Estamos entrando a la era de la síntesis”⁴¹. En un sentido muy general, la multimedia era definida simplemente como la “combinación de textos, imágenes, videos de movimiento y sonidos”⁴².

La historia del término en México señala, sin embargo, una disputa sobre el significado en la que se mezclan varios debates a la vez: uno sobre el carácter canónico y disciplinar del arte, otro sobre el arte y la técnica, y uno más acerca de la imagen. Multimedia suele usarse para hablar de tránsitos, combinaciones, integraciones o conexiones en diferentes dimensiones: la de los soportes, la de los medios, los signos y los géneros artísticos. Gustavo Artigas, Tania Aedo y Ulises Mora, artistas que venían trabajando con la computadora en la creación de instalaciones, gráfica y *performance*, veían, por ejemplo, en la multimedia una combinación híbrida alternativa ante los “géneros tradicionales, los

obra *Exploding Plastic Inevitable*, que combinaba música, *performance*, cine e iluminación. La obra fue descrita como *multi-media*. A partir de la década de los setenta, el término se solía usar para definir trabajos que usaran una combinación de medios electrónicos, incluyendo video, cine, audio y computadoras.

³⁹ A. Di Castro, “Panorama de las artes electrónicas en México”.

⁴⁰ Una cronología de la vida y el trabajo artístico de Meyer se encuentra en P. Meyer, *Verdades y ficciones. Un viaje de la fotografía documental a la digital*, 125-127.

⁴¹ P. Meyer, “Los desafíos de la tecnología a la creación fotográfica mexicana contemporánea”.

⁴² A. Malvido, “Nuevas tecnologías, nuevos términos”, 66.

ensimismamientos y las resoluciones académicas”, ya que ofrecía nuevas posibilidades de expresión artística y la estructuración de otros lenguajes⁴³.

El INBA por su parte, incluyó discursivamente el término dentro de lo que llamaba alternividad en voz de Raquel Tibol, distinguiéndolo de pintura, dibujo, escultura y gráfica⁴⁴. En un sector de la comunidad artística proveniente de la fotografía, la neográfica y el videoarte, se empezó a hablar hacia la primera mitad de los noventa, de multimedia en relación con las expresiones de “gráfica periférica”, “electrografía” y “otras gráficas”; y en referencia a prácticas que combinaban distintos tipos de imágenes técnicas entre sí o con textos y/o sonido en *collages* o instalaciones.

La crítica a los “géneros tradicionales” en la que parece haber estado inserta la multimedia —entendiéndose por género un campo de especialización definido por sus técnicas, soportes, materiales y lenguaje— se observa en varios de los textos que han revisado el uso de lo alternativo en el arte realizado en México, tanto en el marco institucional como en el circuito de la comunidad artística, los cuales hacen referencia al problema del alcance de los límites de la pintura, el dibujo y el grabado⁴⁵. Pero ello no significa que esta crítica estuviera acompañada de una franca oposición a la pintura y una apuesta exclusiva por el arte efímero o arte no objetual⁴⁶. Existen varios ejemplos de

⁴³ Gonzalo Vélez, “Tania Aedo”, “Ulises Mora”, y “Gustavo Artigas”.

⁴⁴ Véase R. Tibol, “Espacios alternativos”. En su uso puramente técnico, *multimedia* había empezado a formar parte del vocabulario de la compañía norteamericana Macintosh, que puso en circulación la expresión *multimedia information*, para referirse a la posibilidad de combinar sonido, texto e imagen con una sola computadora. Pero es en los noventa cuando adquiere mayor uso dentro del lenguaje corriente de la computación en el mundo.

⁴⁵ Véase la cita 20 del primer capítulo de esta tesis.

⁴⁶ No existe un argumento claro sobre la existencia de una “franca oposición”. Más bien se trató de una reconfiguración de los usos que se hacían de lo pictórico. Para una postura que observa una franca oposición, véase José Luis Barrios, “Los descentramientos del arte contemporáneo: de los espacios alternativos a las nuevas capitales (Monterrey, Guadalajara, Oaxaca, Puebla y Tijuana)”, 161. Por otro lado, me parece que el planteamiento que hace Barrios en ese texto se sostiene en una premisa que veladamente plantea una historia del arte alternativo desde una concepción de modernidad que distingue entre “lo tradicional” y “lo alternativo”. Frente a ello, un argumento acerca de la presencia de la pintura en los espacios alternativos de

prácticas artísticas de arte alternativo que usaban la pintura, el dibujo, la escultura o el grabado dentro de instalaciones o ensamblajes⁴⁷.

En el contexto de los artistas en tránsito, la oposición al “sistema tradicional del arte” incluye un descentramiento de la imagen como forma, ícono o estilo, para llevarla hacia la pintura, el grabado y el dibujo como cánones artísticos que hacían de aquella un recurso ideológico de representación⁴⁸. En ese ambiente encontramos una distinción entre el uso de la expresión multimedia referida a prácticas definidas por una variedad de dominios sensibles, soportes, técnicas y medios en la producción y exhibición de artefactos artísticos, y su uso referido a procesos exclusivamente digitales⁴⁹. Se trata de dos significados del término multimedia que encontramos en México y que fueron señalados por Gerardo Suter en una entrevista de 1999, en la que se le preguntó si su trabajo era multimedia:

los noventa ha sido elaborado recientemente por Willy Kautz en su curaduría para la exposición “Post Neo Mexicanismos”, presentada en 2016 en el Espacio de Arte Contemporáneo de la Ciudad de México. Véase *Postneomexicanismos*.

⁴⁷ Véase “Post Neo Mexicanismos”. Lo cierto es que sí existía un conflicto entre los espacios alternativos y los espacios institucionales definido en parte por un descontento de varios artistas y críticos frente a una estructura institucionalizada e imperante de prácticas disciplinares que en México era muy influyente todavía en los ochenta en las escuelas, los museos y las convocatorias de arte. Esta estructura definía las convocatorias para exposiciones y apoyos dando preeminencia al esquema de las bellas artes.

⁴⁸ Sobre la imagen como recurso ideológico de representación en México, véase Serge Gruzinski, *La guerra de las imágenes. De Cristóbal Colón a Blade Runner (1492-2019)*.

⁴⁹ Chiel Kattenbelt ha observado esta distinción entre una multimedia predigital y una multimedia digital. Señala que, en los discursos sobre arte, lo “multimedia” suele usarse en la dimensión de los sistemas de signos y en el de los medios. En el primero multimedia consiste en una combinación de palabras (escritas o habladas), imágenes (fijas o en movimientos) y/o sonidos. En este nivel, el autor considera al *theatre performance* o las emisiones de televisión y la grabación de video como multimedia. El segundo es el nivel de las diferentes disciplinas, dominios o prácticas especificadas e institucionalizadas (literatura, artes visuales, música, teatro, cine, televisión, video, internet, etc.) En este nivel, multimedialidad se refiere a la combinación de diferentes medios entendidos como soportes materiales portadores de signos, en lugar de diferentes sistemas de signos, en uno y el mismo objeto. Chiel Kattenbelt, “Intermediality in Theatre and Performance: Definitions, Perceptions and Medial Relationship”: 22-23. Habla de una *combination* de signos y *combination* de medios. En ambos casos, se trata para Kattenbelt de una *combination*, sea de signos o de soportes materiales. No se trata de dos significados diferentes, sino de enfoques que pueden referirse a un mismo fenómeno. Kattenbelt hace referencia también a la multimedia definida desde la dimensión de lo digital y observa que en la industria de la computación el término se utiliza enfatizando que la computadora puede ser usada para muchos objetivos diferentes, tales como la edición y la síntesis. De hecho, multimedia es mencionado como una función de los medios digitales, “que en interacción con la función de la virtualidad, interactividad y conectividad sustituye la especificidad de los medios digitales”; *ibid.*: 22.

[el término multimedia] no está del todo definido. En México, hay una confusión. Generalmente se entiende multimedia cuando se usan muchos medios; así se había utilizado tradicionalmente. Pero a partir del *boom* de las nuevas tecnologías, con todo el trabajo con las computadoras, la multimedia más bien se relaciona con cuestiones digitales. Multimedia es todo aquello que tú puedes hacer con una máquina y donde puedes, de alguna forma, combinar distintos medios⁵⁰.

Son dos significados de “multimedia” que se mezclaban a veces y otras se distanciaban, y que en el Centro Multimedia fueron institucionalizados respectivamente como Gráfica digital y Arte electrónico. La primera nombra la integración de discursos, signos, soportes y medios, con un énfasis en la postproducción de imágenes, lo que estaba relacionado con algunos de los trabajos de arte que se venían haciendo en el marco de lo que Raquel Tibol llama neográfica y otros artistas electrografía⁵¹. La perspectiva sobre la multimedia como combinación de medios se aplicó a experimentos que problematizaban el monopolio de la pintura, el dibujo y el grabado sobre la imagen como forma versus la materia o privilegiando soluciones formales como fuentes de lo visual. Desde esa perspectiva, multimedia puede ser vista como una práctica interesada en transitar de un uso disciplinar de la imagen a su función como fragmento o componente de un proyecto mayor, definido por su conexión con diferentes signos, soportes o medios en el arte y donde la imagen pierde centralidad. Esto quiere decir, por ejemplo, que la imagen pictórica deja de ser parte del canon para definir y delimitar a la pintura respecto al dibujo o el grabado. En la multimedia, lo pictórico se torna un componente de la obra, pero no es lo que la define.

Lo anterior lo encontramos en las propuestas que Alejandro Jodorowski realizó para la televisión en los años sesenta, conectando teatro, pintura, música y televisión en proyectos

⁵⁰ T. Ragasol Valenzuela, “La identidad del fotógrafo”: 96-97. Suter omite en ese comentario que el vínculo que se le intentó dar en México, sobre todo en la segunda mitad de los noventa, a la multimedia implicó interactividad como un procedimiento dirigido a incidir en el comportamiento corporal e intelectual del espectador.

⁵¹ R. Tibol, *Gráficas y neográficas*.

que parecían más bien enjambres caóticos e improvisados. En relación con su participación en proyectos para televisión con Jodorowski, el pintor Luis Urías Hermosillo recuerda, por ejemplo, que en aquellos años varios artistas empezaron a “pensar distintas formas de generar imágenes que tuvieran movimiento” y que en proyectos como los de Jodorowsky para la televisión mexicana en 1968 —en los que convocó a pintores como Felguérez, Fernando García Ponce y él mismo, así como a actores y músicos para la realización de trabajos experimentales— se producía en pantalla “una combinación extraña de imágenes”⁵²: intentos por vincular pintura con televisión, cine, poesía, danza, teatro o sonido de una manera a veces asimétrica y aleatoria.

También observamos procedimientos de conexión y uso de diversos soportes y signos en los trabajos de Mathias Goeritz para el ECO, el teatro de Juan José Gurrola, o en los experimentos cinéticos-cinematográficos de Gelsen Gas y en la obra de Lorraine Pinto. Daniel Garza Usabiaga ha estudiado a éstos y a otros artistas en relación con una historia del arte cinético producido en México, que él define como un conjunto de prácticas de inicios de la segunda mitad del siglo XX en las que se actualizaba “una preocupación por el movimiento, la transformación y el dinamismo que ha estado presente a lo largo del desarrollo del arte moderno del país”⁵³. Para Usabiaga, en las obras cinéticas producidas por Hersua, Feliciano Béjar, Ernesto Mallard y Lorraine Pinto encontramos preocupaciones acerca de la producción de experiencias sensoriales interactivas. El caso de Pinto es muy interesante al respecto, ya que, con el uso de plástico, luz, sonido y movimiento, su trabajo

⁵² Luis Urías Hermosillo, “Pintura y televisión. Un caso de fusión de la producción de imágenes en 1968”.

⁵³ D. Garza Usabiaga; *Cinetismo*, 14.

“tenía como finalidad causar emociones a través de estímulos aurales, visuales y táctiles”⁵⁴; donde la artista combinaba disciplinas no sólo del arte, sino del campo de la ciencia.

Se trataba en estos casos de prácticas que nos hablan de una historia de procedimientos por juntar signos, soportes o medios, relacionados con la búsqueda de otros usos de la imagen; por ejemplo, en experiencias sensoriales, o en la realización de *mecanismos combinatorios* que Cuauhtémoc Medina encuentra en obras de Vicente Rojo, Ulises Carrión o la *Máquina estética* de Manuel Felguérez. Para Medina, éstos y otros artistas de entre los sesenta y setenta realizaron experimentos visuales que estuvieron centrados en la búsqueda de “sistemas metodológicos de producción definidos por la serialidad, la búsqueda de mecanismos combinatorios y la interacción del público con estructuras ambientales o físicas”⁵⁵. Esas tendencias e intereses de artistas por el uso de una variedad de disciplinas creando obras compuestas de imágenes, teatro, música, pintura y televisión en objetos y ambientes formados de diferentes sistemas de signos, ha sido recientemente descrito por Rita Eder con el término *borramientos*,

para señalar cómo se diluyó el aislamiento de las distintas disciplinas artísticas, para mirar desde la *interconexión* con otras formas discursivas y materiales de proponer innovación y experimentación. En esas décadas surgieron proyectos artísticos interconectados en los que lo visual estableció relaciones intensas con lo teatral o lo literario. El cine y la fotografía fueron fuente de imágenes para la literatura, y también método y vía para nuevas invenciones en lo pictórico y lo escultórico⁵⁶.

En estas prácticas de “interconexión” como las llama Eder, encontramos una búsqueda de la disolución de la condición de saber cerrado que definía a una disciplina y su

⁵⁴ D. Garza Usabiaga, “Plástico, Luz, Sonido, Movimiento. Lorraine Pinto, precursora del Arte interdisciplinario y de Nuevos medios en México”, 137.

⁵⁵ C. Medina utiliza los términos *series*, *sistemas*, *transferencias* y *combinatorias* para referirse al trabajo de estos artistas frente al geometrismo mexicano. C. Medina, “Sistemas (más allá del llamado ‘geometrismo mexicano’)”, 126.

⁵⁶ R. Eder, ed., *Desafíos a la estabilidad. Procesos artísticos en México 1952-1967*, 48. El subrayado es mío. Eder señala que la interrelación entre las artes en México no se inicia en los años cincuenta y sesenta, sino que ocurre en distintas modalidades a lo largo del siglo XX, por ejemplo, en las vanguardias de 1915-1940.

combinación con “otras formas discursivas”. Para Eder, los borramientos implicaban la experimentación y el rechazo de lo lineal en lo narrativo, así como la búsqueda por descomponer las formas establecidas de creatividad⁵⁷. No se trataba de una disolución de las disciplinas, sino de unos tránsitos entre discursos o bien de combinaciones que buscaban hacer visible que el problema con el arte es que las mantenía incomunicadas, lo que implicaba la separación discursiva de unas respecto de otras. Para Eder este tipo de procedimientos que “miraban desde la interconexión” contribuyeron en México a la idea de reventar el modernismo en el campo de la pintura y la escultura, proponiendo una nueva radicalidad en las artes que dejase atrás la polémica con el nacionalismo⁵⁸.

La argumentación de Eder señala una distinción y conexión entre discursos, y las experiencias que éstos buscaban producir en el receptor, sin necesariamente centrarse en problematizar el arte desde los medios tecnológicos, sino a partir de la idea de *Gesamtkunstwerk*. Pero en México la historia de la multimedia no deriva tanto de la expresión *Gesamtkunstwerk*, sino de operaciones artísticas enfocadas en darle usos distintos a lo pictórico y a la gráfica en proyectos artísticos más amplios que no sólo incluían imágenes o que creaban *collages* compuestos de varias imágenes mediante procesos técnicos de edición⁵⁹. Lo anterior se observa en una tendencia a descomponer y recomponer imágenes técnicas extraídas de los medios de comunicación impresos, electrónico, mediante su manipulación en una práctica que bien podemos llamar diagramación de la

⁵⁷ *Idem.*

⁵⁸ *Ibid.*, 80.

⁵⁹ Conexión de imagen, texto y sonido se encuentra, por cierto, también en trabajos de “experimentación visual poética” que vinculaban palabra-imagen como en la obra de la pintora, escultora y grabadora Laura Elenes, quien desde 1984 había realizado experimentos gráficos con fotocopiadora y con computadora, para “traducir palabra a forma, color y sonido” en una práctica que llamó de “postproducción”. Véase *Experimentación poética en México*, programa de televisión, Mediateca del Museo Universitario del Chopo. Las obras producidas por estos artistas se mostraban en las bienales de poesía visual en el Museo del Chopo, en las que participaron artistas de varias partes del mundo. Actualmente el Museo prepara una edición impresa de la historia de estas bienales.

imagen⁶⁰; ya que consistía en la realización de operaciones que jugaban con la variabilidad de la imagen y los diferentes estados que ésta podía tener (**Fig. 12a y 12b**). Luego, la imagen operaba en la multimedia como un diagrama más que como un canon.

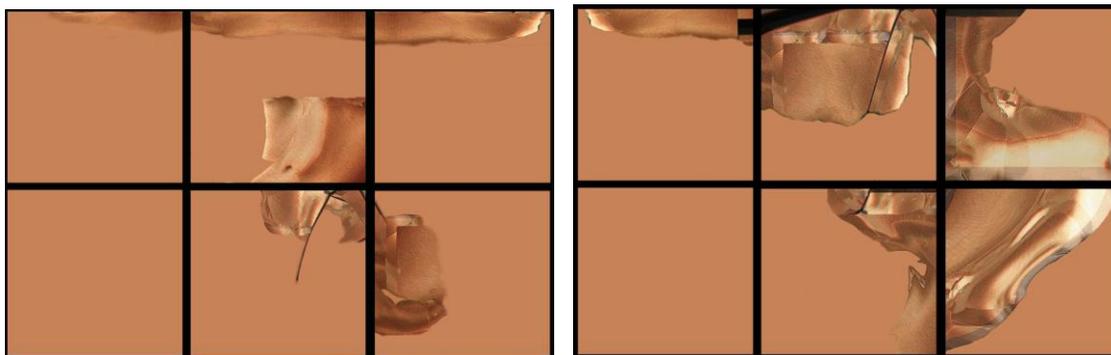


Fig. 12a y 12b. Mariana García, dos ejercicios de manipulación de imágenes para el proyecto *La vida de las cosas de la mente*, documento sin clasificar, Resguardo audiovisual del CMM, Conaculta-Cenart, 1995.

3. Los medios de comunicación electrónica en la base de la multimedia

Además de ser una práctica orientada hacia la manipulación de la imagen, la combinación de ésta con otros signos y su puesta en circulación en distintos soportes; el sello que definió lo que en el Centro Multimedia se entendía por multimedia fue el de los *medios* de comunicación electrónica y digital. En las prácticas y los objetos producidos en el marco del CMM parece haber existido una distinción entre el medio como soporte de representación y el medio como medio de producción y comunicación. Esta distinción se caracterizaba por concebir al soporte en los términos de un recipiente o contenedor de la imagen, sobre todo en su circulación social —por ejemplo, el monitor de una pantalla o el

⁶⁰ Utilizo el término diagramación según el significado que le otorga G. Deleuze, como operación que descompone los datos visuales de una imagen y produce otros. Véase G. Deleuze, *Francis Bacon. Lógica de la sensación*, 104. Véase también G. Deleuze, *Pintura. El concepto de diagrama*.

papel de impresión—, mientras que el medio fue concebido en términos de un aparato con posibilidades lingüísticas en el arte, capaz de producir significado, comunicación y conexión⁶¹. La visibilidad de la diferencia entre medio y soporte en el arte fue posible a partir de la presencia del video, la televisión y la computadora electrónica en el arte. De esta manera, podrá entenderse que la gráfica digital no era la mera sustitución de un soporte por otro, ni de unas técnicas por otras, sino la incorporación de los medios de comunicación electrónica y digital en la producción y circulación de imágenes.

Ante la falta de un término en castellano para distinguir el inglés *medium* de *media*, en el marco del Centro Multimedia se usaron los términos “nuevas tecnologías” y “nuevos medios” en exposiciones y en proyectos de su Programa de Apoyo, en los que se involucraban video y computadoras. Técnicamente, “nuevos medios” era sinónimo de multimedia, ya que se refería a la variedad de medios que, sobre todo, una computadora digital podía proveer de manera integrada. En ese sentido, “nuevo” señalaba una distinción entre medio y soporte. De ahí que, en ocasiones, el término *new media* se tradujera como nuevas tecnologías o nuevos medios, a falta de un concepto que permitiera distinguir el medio como soporte del medio de comunicación.

⁶¹ Existe una historia de esta visión del *medio* como artefacto para conectar lo que está separado. En su *Arqueología de los medios: Hacia el tiempo profundo de la visión y la audición técnica*, obra publicada en el año 2006, Siegfried Zielinski apuntó que “los medios no son producto de una tendencia de lo primitivo a lo complejo relacionado a la historia, sino intentos contruidos de conectar lo que está separado”. Con esta afirmación, Zielinski se desmarcaba del supuesto evolucionista desde el que se solía vincular en los noventa la noción de “nueva tecnología” con la idea de progreso y con una supuesta superación de las tecnologías mecánicas y analógicas. Zielinski es uno de los pocos autores que ha defendido la tesis de que lo digital no es un fenómeno posmoderno de los noventa, sino que se encuentra inmerso en una an-arqueología de los medios que data de siglos atrás. Luego, para el pensador alemán, el medio es una *interfaz*, ya que busca “conectar” artificialmente “lo que está separado”. El medio como artificio de conectividad no es de hecho una inquietud exclusiva de Zielinski, sino que ya en los años setenta la encontramos en la teoría de los medios de Marshall McLuhan, quien señaló que mientras que los medios mecánicos desunieron, los medios electrónicos vendrían a unir. Para McLuhan, el medio no sólo es interfaz, sino también extensión que acerca o aleja, impactando en los procesos de subjetivación, socialización y culturalización humana.

En la primera mitad de los años noventa, los términos “nuevas tecnologías” y “nuevos medios” no eran frecuentes en los discursos del arte en México⁶². En su lugar, encontramos términos como *high tech*, “alta tecnología”, “tecnología avanzada” y “tecnología moderna”⁶³ —aunque no de manera generalizada, para hablar del fax, el video, la fotografía y la fotocopidora a color con impresión láser, pero sí como referencia a las primeras computadoras de circulación casera—. Medio de comunicación era, por otro lado, aplicado a veces únicamente a la televisión y el cine, por lo que multimedia se equiparaba, a veces, únicamente con éstos y sólo después con la computadora y el internet. En este umbral de tiempo la distinción entre soporte y medio no siempre fue clara e incluso discursivamente solían intercambiarse los términos.

Los medios electrónicos a los que más se podía tener acceso eran el video analógico en formato 8 milímetros⁶⁴, el fax por transmisión telefónica capaz de reproducir electrónicamente una imagen y enviarla de un lugar a otro, la cámara fotográfica analógica y la fotocopidora laser a color (que más que ser un medio era una tecnología de reproducción). Algunos artistas como Mónica Mayer señalaban que la fotocopidora permitía la instantaneidad, el fax la relación entre tiempo, distancia e imagen, y la computadora la transformación y manipulación.

⁶² Jennifer Josten ha usado el término “nuevos medios” para hablar de la obra producida por Mathias Goeritz en el marco del arte cinético en México durante la década de los años sesenta. Sin embargo, Josten no justifica el uso que hace del término. También Garza Usabiaga se refiere al trabajo de la artista Lorrain Pinto como precursor de los nuevos medios. En Estados Unidos y algunos países de Europa, estas nociones se empezaron a emplear a partir de la segunda mitad del siglo, principalmente en relación con la presencia de la computadora y el Internet, y en relación con tecnologías de realidad virtual, interactividad y conectividad. Daniel Garza Usabiaga, “Plástico, Luz, Sonido, Movimiento. Lorraine Pinto, precursora del Arte interdisciplinario y de Nuevos medios en México”.

⁶³ *High Tech* es un término que empezó a usarse en el arte para hablar de un estilo de arquitectura en los años setenta.

⁶⁴ Sobre la historia del cine súper 8 en México, véase Álvaro Vázquez Mantecón, *El cine súper 8 en México 1970-1989*.

Ya en 1979 Cecilio Balthazar y Andrea di Castro se referían al video como un “medio expresivo”. En su *Primer comunicado* sobre el video, presentado en una exposición realizada en la Casa del Lago de la UNAM en mayo de ese año, titulada *Video-evento Cuerpo-idea*, en la que los artistas presentaron una videoinstalación, planteaban que el video, al ser un medio de expresión, debía “desarrollar su propio lenguaje, así como ponerlo en polémica con otros lenguajes visuales”⁶⁵. Para Di Castro, su interés por el video no se centraba tanto en las posibilidades estéticas, sino en el nivel conceptual y en su poder para la manipulación de las imágenes como una búsqueda de lenguaje⁶⁶.

Para la segunda mitad de los noventa, multimedia se convirtió técnicamente en sinónimo de “medio digital” y artísticamente de “gráfica digital” y “arte electrónico”, en ambos casos remitiendo a la condición de la imagen definida por los medios de comunicación digital. Pero fue allí donde se dio un importante cambio en la concepción de la imagen, ya que transitó de ser un compuesto de materia y forma a ser un artefacto comunicativo e interactivo⁶⁷, siendo el arte electrónico concebido como arte interactivo.

Acerca del concepto de medio de comunicación digital en el arte, Saúl Serrano escribió en 1994:

El medio digital aparta todos los usos posibles, integra muchos medios: diseño, video, cine, textos, pintura, información por satélites, acceso a archivos de

⁶⁵ “Primer comunicado”, 65.

⁶⁶ La presencia de los medios de comunicación electrónica en los tránsitos entre disciplinas artísticas se observaba en varios jóvenes artistas, por ejemplo: Cesar Martínez, Silvia Gruner y Gustavo Artigas. Gruner, por señalar un caso, realizó en los noventa todo un trabajo de arte con medios de comunicación electrónica con el que buscaba transitar de la fotografía al video y de éste a la instalación. En 1993 expuso *Las justificaciones del placer*, dentro de la Galería Nina Menacol. Según Alejandro Castellanos, las piezas mostraban una “transposición de fronteras entre medios artísticos [...] Conformada por un video y una serie de fotografías tomadas de la proyección de imágenes de aquél en un monitor, la obra reciente de Gruner explora las posibilidades de interrelacionar diversas disciplinas, borrando así los márgenes que las separan para configurar un ambiente plástico donde la palabra y la imagen se funden” (Alejandro Castellanos, “Silvia Gruner”: 71). El caso de Gruner expresaba una integración de medios de comunicación como la fotografía, la televisión, el cine y el video, y no sólo de discursos o signos. Para un panorama de la obra de Gruner, leída a finales de los noventa, véase *Silvia Gruner. Circuito interior*.

⁶⁷ Para un argumento sobre esta idea, véase el capítulo IV de esta tesis.

datos en cualquier lugar del mundo [...] yo sostengo que el medio es, de entrada, enajenante y fascinante, pero en este problema aparece la responsabilidad de un creador ante sus espectadores y ante sí mismo [...] en ello interviene una redefinición del por qué se trabaja en la imagen digital y en el para qué⁶⁸.

La vinculación de la multimedia con la interactividad fue señalada en 1995 por el joven artista Daniel Rivera, quien apuntaba: “el artista virtual explora el sistema multimedia partiendo del tiempo real hasta lograr la recreación de los sentidos y la inteligencia, sea esta artificial o biológica. Somete al espectador a experiencias corporales e intelectuales”⁶⁹. Incluso, Rubén Martínez, un crítico del uso de la fotografía digital, consideraba que se había llegado a una *era multimedia* en México marcada por la hibridación y apropiación de imágenes con relación a una inevitable revolución digital: “estamos entrando a la era de la síntesis [...] lo que alguna vez fue una técnica surrealista —la simultaneidad— se ha convertido en la corriente actual de la comunicación humana [...] todo está sucediendo al mismo tiempo, en todas partes, involucrando a todos”⁷⁰. Se trataba de discursos según los cuales la multimedia implicaba conexión de una variedad de medios de comunicación y la presencia de imágenes para la participación del público. El término entraba así en el campo de la relación entre arte y medios de comunicación.

A la multimedia, concebida desde los medios de comunicación electrónica y relacionada al arte en México, la encontramos ya en los años ochenta en el discurso del Instituto Nacional de Bellas Artes cuando la historiadora del arte Teresa del Conde era directora de Artes Plásticas⁷¹. Allí, multimedia aparecía como una expresión inicialmente técnica que nombraba objetos, instalaciones o ambientes que jugaban con la ambigüedad generada por

⁶⁸ Saúl Serrano, “Imagen digital”: 13 D.

⁶⁹ Daniel Rivera, “Arte y ciencia, el plasma de una nueva época”.

⁷⁰ Rubén Martínez, “Verdades y ficciones, un viaje de la fotografía documental a la digital”: 7.

⁷¹ Véase A. Malvido, “Fue ratificada Teresa del Conde como directora de Artes Plásticas del INBA; Helen Escobedo continuará en el MAM”.

incluir en ellos diferentes soportes y medios, sobrepasando el discurso de las artes plásticas de esta institución.

Lo que el INBA llamó multimedia estaba caracterizado también por la presencia de tránsitos entre disciplinas que buscaban desmontar los usos puramente formales y estilísticos de la imagen a través del uso de medios de comunicación y diversos tipos de combinaciones. Esto se observa en la primera edición del Salón de Espacios Alternativos dentro del Salón Nacional de Artes Plásticas en 1985, coordinado por el Instituto Nacional de Bellas Artes⁷². Allí se presentaron piezas que estaban en sintonía con operaciones caracterizadas por usar medios de comunicación en su dimensión relacional, aunque no necesariamente en la búsqueda de obras sinestésicas. Se trataba de montajes, ambientaciones o espacios transitables compuestos por la asociación de diferentes elementos —a veces de manera disonante—, incluyendo los tradicionales soportes de la pintura, el dibujo y la escultura, pero también el sonido reproducido y la proyección electrónica de imágenes.

En la convocatoria que el INBA abrió para participar en el Salón de Espacios Alternativos de 1985 dentro del Salón Nacional de Artes Plásticas, se incluyó la expresión “multimedia” vinculada al arte⁷³. La convocatoria proponía a los artistas participar presentando obras que se salieran de “soluciones formales” propias de los “cánones disciplinares”. El proyecto de un salón de espacios alternativos dentro del Salón Nacional se mencionó en 1983 a propósito de la ratificación que se hizo de Del Conde como Directora de Artes Plásticas del INBA, quien anunció la apertura de un nuevo espacio

⁷² La primera edición del Salón fue en 1977 en las salas del primer piso del Palacio de Bellas Artes. En 1984 se incluyó la bienal de fotografía. Véase “Bienal de Fotografía”.

⁷³ Casi todos los trabajos de investigación sobre la alternatividad en México se refieren a este evento. Sin embargo, en ninguno se aborda el tema de la multimedia; de hecho, ni siquiera se menciona más allá de la referencia que se hace al salón de Espacios Alternativos.

destinado a ese tipo de arte⁷⁴. A partir de la convocatoria lanzada por la Dirección de Artes Plásticas del INBA a mediados de 1984, se promovió la “multimedia” como categoría de participación. Así lo constató Raquel Tibol, quien formó parte del jurado de selección, apuntando: “la convocatoria se abrió a imágenes proyectadas (video, audiovisuales, cine experimental, multimedia, etcétera)”⁷⁵. El INBA identificó, entonces, multimedia con la categoría técnica de “imágenes proyectadas”, lo que le daba a aquella una carga dirigida hacia lo audiovisual⁷⁶.

El salón aceptó 20 “proyectos” que, desde el punto de vista de sus “técnicas”, fueron organizados en: técnica mixta, libro objeto, *collage*, estructura trepable, instalación e imágenes proyectadas⁷⁷. El salón de Espacios Alternativos se inauguró el 25 de enero de 1985 en la Galería del Auditorio Nacional. En la presentación se apuntó:

[Se pretende] que el artista participe dentro del lenguaje plástico en lo experimental y desarrolle una serie de proyectos ciento por ciento artísticos en espacios más amplios. El objetivo de los participantes en esta sección ha sido llevar las diferentes técnicas de su labor bajo nuevas propuestas plásticas a espacios abiertos, así como salirse de los cánones disciplinarios. Concuraron 31 proyectos que abarcan instalaciones, montajes, escultura, arte objeto, arte material [*sic*], arte desecho, imágenes proyectadas, video, audio, *multimedia*, arte conceptual, arte correo, arte proceso e informático⁷⁸.

⁷⁴ A. Malvido, “Fue ratificada Teresa del Conde”. Para un estudio del Salón Nacional de las Artes Plásticas, véase Eréndira Meléndez Torres, *El discurso de la crítica en las Actas del Salón Nacional de Artes Plásticas de 1977 a 1991*.

⁷⁵ R. Tibol, “Espacios alternativos”: 58. Los demás integrantes de la sección de Espacios Alternativos del Salón Nacional de Artes Plásticas fueron Juan Acha, Luis de Tavira y Oscar Urrutia. Véase “Acta número 1 del jurado”, 6.

⁷⁶ Sobre la estrecha relación entre la multimedia y lo audiovisual en general, véase C. Kattenbelt, “Intermediality in Theatre and Performance”, 22-23. Para Kattenbelt, el tiempo y el espacio son las dos dimensiones por las que podemos distinguir un medio de otro y determinar su especificidad, pero la determinación de la especificidad de los medios es generalmente relacionada con su materialidad, por ejemplo, la superficie bidimensional en pintura. Kattenbelt apunta que, en varios discursos, hay una obsesión por atribuir la función específica de un medio a su materialidad.

⁷⁷ *Ibid.*

⁷⁸ Citado por I. Benítez Dueñas, *Arte no objetual*, 27. El subrayado es mío.

“Multimedia” aparecía en el Salón como una expresión marginal y ambigua⁷⁹, ya que no se especificaba claramente a qué tipo de objetos o procesos se refería, aunque remitía de alguna manera a obras “alternativas”, realizadas con medios audiovisuales que buscaban “salirse de los cánones disciplinares”, es decir; salirse de la pintura, el dibujo y el grabado tal y cómo se practicaban en México de manera disciplinar y hegemónica. En el Salón de Espacios Alternativos, la multimedia operaba, pues, como un subconjunto dentro de lo alternativo que se definía por oposición, refiriéndose “a un tipo de producción que no tiene que ver con los géneros tradicionales del arte que incluyen dibujo, gráfica, pintura y escultura”⁸⁰. Aun cuando se habló de la búsqueda de nuevos lenguajes plásticos y de la utilización de nuevas técnicas, en el uso que se dio al término en el salón se pasaba por alto una posible definición. Sin embargo, aunque la multimedia como concepto no fue definida en el discurso del INBA, nombraba “cosas” que no podían explicarse a partir de la forma y el contenido del canon tradicionalmente aceptado y que estaba operando en algunas de las obras exhibidas. Tibol escribió en 1985 cuál era la expectativa que la institución tenía acerca del Salón de Espacios Alternativos y sobre las obras que se esperaban ver:

lanzar una convocatoria como la correspondiente a Espacios Alternativos 1985 significa hacer un llamado a sobrepasar las nociones tradicionales del objeto artístico y estimular las tendencias y prácticas procesuales y conceptuales que en las dos últimas décadas han renovado mundialmente tanto las reflexiones estéticas como la producción y el uso del arte [...] estas tendencias aparecen puras a veces, pero con más frecuencia mezcladas. En su expansión el arte mexicano actual se abre a la *práctica de diversos tipos de combinaciones*⁸¹.

⁷⁹ Una argumentación que toca de paso la ambigüedad en el uso de varios de los términos que la institución empleó para hablar de la alternatividad ha sido señalada por D. Montero, *El cubo de Rubik*, 130.

⁸⁰ *Ibid.*, 128.

⁸¹ R. Tibol, “Algo más sobre espacios alternativos”: 53.

Tibol mencionó que la intención de la convocatoria era atraer un amplio espectro en “tendencias y géneros no adheridos a convenciones o soportes habituales”⁸². Se trataba para ella de prácticas procesuales y conceptuales mezcladas. Con “nociones tradicionales del objeto artístico” la autora se refería al comportamiento disciplinar del arte bajo el sistema de las artes plásticas y artes visuales que todavía seguían operando en la Escuela Nacional de Pintura, Escultura y Grabado (ENPEG) “La Esmeralda”, del INBA, y en la ENAP, de la UNAM⁸³, y que en el Salón Nacional de Artes Plásticas formaba el modelo de exhibición hasta antes de 1985.

Tibol observó que aquel ejercicio de sobrepasar las nociones tradicionales del arte participaba de un periodo de reflexión para la conquista de nuevos signos y nuevos “sistemas comunicativos”, por lo que en algunos casos las obras exhibidas mostraron la “desaparición de los límites” y de la “especificidad de géneros” mediante prácticas de “diversos tipos de combinaciones” que detonaban “polisentidos de la experiencia perceptiva”⁸⁴. Luego, varios de los trabajos presentados en Espacios Alternativos 1985 “rompen con el fetichismo del objeto artístico en sí”, buscaban “activar a los espectadores” y querían “ofrecer la posibilidad de interpretaciones diferentes ante un mismo producto cultural”⁸⁵.

Con “diversos tipos de combinaciones”, Tibol se refería a lo que ella misma llamó “ambientaciones” y “montajes espaciales” que aparecían compuestos por la interconexión

⁸² *Ibid.*

⁸³ En la historia del arte en México encontramos ya en los años setenta toda una pugna entre los maestros defensores de las artes plásticas y los que, como Manuel Felguérez, intentaron modificar los planes de estudio de la ENAP incorporando las “artes visuales”, bajo la influencia del diseño, la cibernética y la tecnología informática, así como un trabajo más visual que manual. Esta discusión se centró en el tema de las disciplinas artísticas entre 1967 y 1974 en los programas de estudios de la Escuela Nacional de Artes Plásticas de la UNAM. Véase Ady Carreón, *De la idea al misterio*.

⁸⁴ R. Tibol, “Algo más sobre espacios alternativos”, 53.

⁸⁵ *Ibid.*, 54.

de diferentes elementos. Así, por ejemplo, *Espiar y tocar, todo es empezar* de Rafael Rabec, era un espacio “complementado con maniqués, espejos, escondidas texturas, entradas verdaderas o simuladas”⁸⁶; *Matadero centroamericano* de Alejandro Montoya era una “ambientación compuesta con grandes dibujos expresionistas de reses, cadáveres y cabezas, formas escultóricas en hierro y trapos amarrados, bultos con auténticos perros muertos dentro de sacos de arpillería”⁸⁷. También se presentó *Calendario*, de Elva Garma, “montaje de hojas de calendario, fotografías casuales y textos de o sobre los fotografiados”⁸⁸; finalmente, *Objetos inútiles*, de Adolfo Patiño, era una combinación de “Collages, montajes, presentación descontextualizada de objetos, acumulación de testimonios fotográficos y documentales [que] aspira a una transfiguración lingüística”⁸⁹.

Varios de estos trabajos mostraban un interés por lo pictórico, lo escultórico o el dibujo. En ellos encontramos superficies coloreadas, papeles impresos, dibujos, esculturas y pintura siendo elementos dentro de estrategias de construcción. Pero también encontramos un interés por detonar experiencias polisensibles en el público, como las llamó Tibol. Se trataba de trabajos interesados en combinación de medios, signos, técnicas y soportes que buscaban detonar cierta interacción con el receptor. Estas prácticas artísticas se inclinaban hacia la postproducción de montajes⁹⁰. Un ejemplo de ello fue *¿Retrato de televisión (o*

⁸⁶ *Ibid.*, 53.

⁸⁷ *Ibid.*, 58.

⁸⁸ *Ibid.*, 53-54.

⁸⁹ *Ibid.*

⁹⁰ El montaje es un modo técnico de representación propio del siglo XX; un procedimiento de juntar y poner espacios heterogéneos uno al lado de otro, lo cual está ligado a un contexto cultural, a unos soportes particulares y a unas voluntades de representación del mundo. No es solo una operación técnica, es también un principio creativo, un modo de pensar, una forma de concebir el mundo asociando imágenes. Véase Vincent Amiel, *Estética del montaje*, 9-10. Cómo ha observado Vincent Amiel, el montaje suele basarse en una estética del fragmento (trozos de realidad) frente a la continuidad y de la asociación frente a la unidad. Para este autor, el *collage* es ya una forma de montaje, siempre y cuando se acepte considerar a este término como una noción general que consiste en asociar unos elementos según una lógica inédita y exterior (5-6). Amiel razona que “El comic, el cine y la televisión, han impuesto una visión fragmentada y parcelada del mundo, una representación que recurre tanto a las rupturas como a la continuidad, tanto a la unidad como a la

como en T.V.)? 1984-1985, proyecto que muestra una serie de operaciones en las que los artistas usaron la imagen como fragmento, asociándola a otros elementos y post-produciéndola⁹¹. Consistía en un “espacio audiovisual-cinematográfico”, como lo llamó Tibol, producido y presentado en el Salón de 1985 por Emmanuel Lubezki, Rubén Ortiz y Diego Toledo, que recibió el premio de estímulo, definido técnicamente como “Instalación con proyección súper 8 y banda sonora”. Raquel Tibol leyó esta obra de la siguiente manera:

Espacio audiovisual-cinematográfico referido a la saturación de imágenes en la sociedad de consumo, manipuladas de manera arbitraria, provocando en los espectadores desesperación y ansiedad. Con su montaje de excelente realización, con base en elementalísima tecnología, tratan de sensibilizar a los espectadores para provocar su rechazo a base de juicio y atención. La película se hizo filmando proyecciones de televisión (noticieros, anuncios, escenas de tortura en Sudamérica, guerrilla), agregándole textura de movimiento por medio de rayados directos de la película. La sonorización, hecha con mezcla de gritos de mujer y ruido blanco de televisión, no está tan lograda como la imagen⁹².

¿*Retrato de televisión...* es quizá la propuesta que más se acercaba a una posible expresión de multimedia o al menos al de “imágenes proyectadas” (Fig. 13)⁹³.

asociación. Es de esta cultura contemporánea, de esta posición eminentemente moderna, de la que proviene el montaje y con él, el cine (10).

⁹¹ C. Medina ha observado, por ejemplo, que las obras usualmente ubicadas en lo alternativo de los años ochenta y noventa se componían de fragmentos desprendidos de otros espacios de significación, de imágenes que sufrían transmutaciones, sustrayéndolas de su uso cultural para imponerles una re-semantización. Para este autor, estas obras eran más bien sintomáticas de lo contemporáneo en tanto que desdibujaban las disciplinas artísticas. Citado por D. Montero, *El cubo de Rubik*, 187. Por su parte, Amiel señala que el montaje procede generalmente de un principio de fragmentación/asociación/reconstitución. En su sentido más radical, el montaje se trata de asociaciones en las que las imágenes “chocan entre sí, se golpean, se responden, sin ofrecer el límpido trayecto de una mirada que unifica. En su sucesión los planos no elaboran una continuidad, sino más bien una serie de sobresaltos que lejos de ayudar a la progresión de la mirada [...] la mantienen un tanto interrogativa”. El montaje es una operación técnica que contempla dos elementos, el *cutting* (cortar y ensamblar) y el *editing* (la planificación narrativa y elección de la forma global del montaje). Para Amiel, el montaje es una operación artesanal, ya que se perfecciona mediante la práctica misma. El artista es, entonces, un artesano montador que busca la fluidez y las mejores combinaciones o articulaciones posibles. V. Amiel, *Estética del montaje*, 21.

⁹² R. Tibol, “Espacios alternativos”, 59.

⁹³ En el *curriculum vitae* de Rubén Ortiz Torres, que aparece en el catálogo de la muestra, se afirma que en 1983 participó en los eventos *multimedia* “Viva Juchitán”, en el programa “Noche a Noche”, Canal 8 (acción plástica). Ortiz Torres estudió Artes Visuales en la ENAP, donde tomó talleres con artistas como Aceves Navarro, Francisco Castro, Felipe Ehrenberg y Leñero. Lubezki, por su parte, estudió Cine en el CUEC,

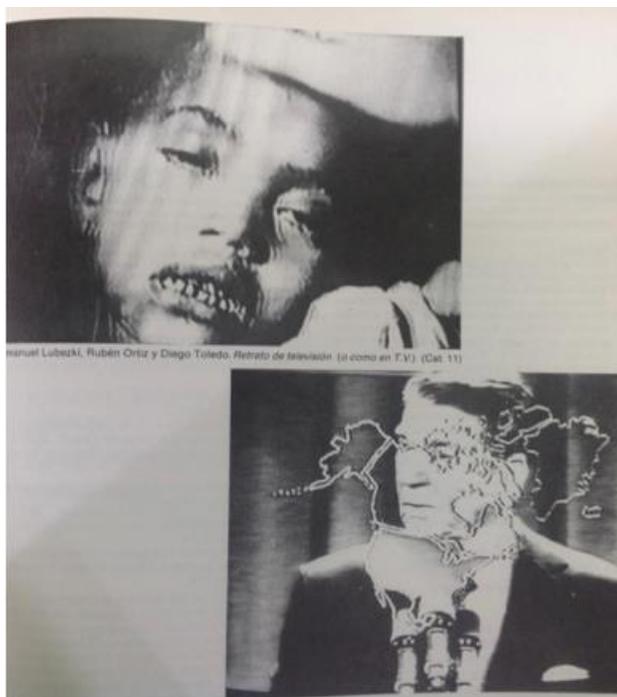


Fig. 13. Emmanuel Lubezki, Rubén Ortiz y Diego Toledo, *¿Retrato de Televisión (o como en T.V.)?*.

Instalación con proyección súper 8 y banda sonora. *Salón de Espacios Alternativos, Salón Nacional de Artes Plásticas. Catálogo de la exposición* (México: INBA, 1985).

Materialmente estaba compuesto de “video en formato beta, película de 16 mm a color, y blanco y negro, coloreada a mano, cinta magnética de un cuarto de pulgada, bocinas, grabadora, pintura negra, brocha, luz negra, equipo fotográfico, película de súper ocho, proyectores, equipo de cine, fotocopias y papel fluorescente”⁹⁴. Pero quizá más interesante es que el proyecto partía del interés de los artistas por reflexionar sobre la manera en la que los medios de comunicación electrónica manejaban la información y la saturación de imágenes en la sociedad de consumo.

Hay aquí una práctica de manipulación y edición de la imagen con el apoyo sonoro, el movimiento cinético, los cambios de formato, color y textura, y el video. Todo ello con el

además de que tomó talleres de pintura, dibujo, animación y fotografía. Diego Toledo también estudió en la ENAP y se examinó en arte en la Universidad de Londres, participó en el Segundo y Tercer Encuentro de Arte Joven del INBA. Véase *Salón Nacional de Artes Plásticas. Sección de espacios alternativos*, 32-33.

⁹⁴*Ibid.*, 29.

objetivo de descontextualizar el significado de la imagen y su papel de superficie unívoca de representación; pero también para desarmar la atención habitual del “espectador” en ella como circuito cerrado, mediante lo “esquizoide” y lo “desequilibrante”. *¿Retrato de televisión...* planteaba, así, una experiencia que combinaba el *shock* con la atención. Pero además incluía una transacción con el medio audiovisual al sobrepasar su uso normalizador y sus vocabularios, tratando de desactivar el signo de la cultura audiovisual producida por los medios de comunicación masiva, en la sociedad de consumo inscrita en la imagen televisiva, a través de la manipulación de videos sacados de noticieros, de anuncios y escenas de tortura en Sudamérica o película intervenida a mano. Los artistas vieron en los medios de comunicación electrónica herramientas para salir de los usos canónicos que se le daba a la imagen, ya que al usarlos podían someterla a procesos de alteración y enrarecimiento que la convertía en elemento de otra cosa, en presencia material antes que formal.

No se trata de un asunto exclusivo de las posibilidades puramente estéticas de la imagen técnica en el arte, sino también al nivel de las políticas de la imagen. Los artistas realizaron un trabajo de postproducción interviniendo diferentes soportes tecnológicos, visuales y sonoros, tratando de “sensibilizar a los espectadores para provocar su rechazo a base de renovar juicio y atención [hacia la imagen]”⁹⁵. Se trataba de un espacio audiovisual-cinematográfico construido por la combinación de diferentes medios, soportes y signos en un trabajo de deconstrucción de la imagen de la cultura televisiva en México, como táctica para “salirse de los cánones disciplinares” del arte centrados en la imagen. El significado cultural de manipular, descontextualizar e intervenir imágenes en México fue descrito por el crítico de arte y académico de la ENAP Josu Iturbe, quien se refirió a la *manipulación*

⁹⁵ R. Tibol, “Espacios alternativos”, 59.

como táctica para el desarraigo, la exageración y la transgresión de la cultura de los *mass media* y para desarmar la mitología oficial. Iturbe explicaba que

en un mundo en el que la realidad se confunde con la ficción (con la ficción publicitaria, con la ficción televisiva, con la ficción artística) tal vez en el desgarrar de sus propias exageraciones está una de sus salidas útiles, esas fracturas del edificio de la civilización [...] La ampliación y su multiplicación del original hasta sus máximas posibilidades técnicas. ¿Para qué?, tal vez para complementar una de las funciones sustanciales del arte que es trasgredir, ir más allá”⁹⁶.

Al igual que la muestra de *Bitácora* o el proyecto de *¿Retrato de televisión (o como en T.V.)? 1984-1985*, el trabajo de otros artistas da cuenta de la coexistencia de unos saberes deudores de la enseñanza de las artes visuales, el diseño y las ciencias de la comunicación, mezclados con modos de producción industrial y el cine. Este tipo de propuestas son expresiones que encontramos posteriormente en espacios como el Ex Teresa Arte Alternativo o el Museo de Arte Carrillo Gil, donde circulaban *performance*, instalaciones y ambientaciones multimedia, en las que la distinción entre fotografía, video y espacio transitable no es clara; así como artefactos que bien podían pasar por instalaciones pero que eran creados y usados en eventos que involucraban al público; o proyectos de video, fotografía, pintura, dibujo y grabado inicialmente heterogéneos entre sí, pero que eran agrupados en conjunto bajo apelativos como graficas periféricas u otras gráficas. En todo caso, en esas prácticas, la dicotomía entre “artes plásticas” y “arte experimental” aparecía vulnerada.

La muestra de *Bitácora* y piezas como *¿Retrato de televisión (o como en T.V.)? 1984-1985* son el resultado de este tipo de prácticas, en las que los artistas han querido llevar la imagen a una condición material con su uso espacial en instalaciones o montajes, buscando provocar algún tipo de experiencia o interacción en un receptor dotado de cuerpo. La

⁹⁶ Josu Iturbe, “Destazando la cultura: electrografía monumental”, 2.

imagen operaba allí más en los términos de un objeto que el transeúnte encuentra a su paso a través de los espacios transitables, haciendo de ella un artefacto con cierto poder para provocar algún tipo de reacción fisiológica. Se trata de una preocupación por la condición existencial de las imágenes centrada en su naturaleza y estructura, respetándose su inmediatez en el espacio y el tiempo desde la cual es susceptible de interactuar con el espectador. Se trata de un saber sobre su presencia material antes que formal o narrativa. En relación con esta concepción de la imagen, Suter ha señalado:

Yo busco, en esencia, que las imágenes, ya sean en fotografía o video, ocupen un lugar en el espacio, que no estén pegadas a la pared, sino que creen un ambiente. Al no pretender ser narrativo utilizo el video para incorporarlo a las artes visuales, además de acercarlo al género de instalación. Uso el video como una imagen y a ésta como a una propuesta visual en el espacio. Todo ello bien pensado, para poder ser visto en un espacio y convivir con esa imagen⁹⁷.

Así, la imagen adquiere allí un estatus de presentación más que representación; es decir, adquiere la condición de una situación que busca detonar acciones o eventos. Se trata de un sustrato performativo⁹⁸ en la imagen que al menos a nivel discursivo resulta ser una cualidad de la multimedia, ya que la imagen está pensada más en los términos de una acción que *toca* al receptor o que sirve de estímulo visual. Luego, para Suter,

cada espectador tiene la oportunidad de armar su propia constelación [...] Hay imágenes y estableces una conexión con ellas. Cuando éstas se encuentran desplegadas en un espacio, el espectador hace conexión en una cierta cantidad de tiempo. Eso implica esa relación espacio-tiempo que permite percibir lo que se está planteando de una manera distinta y no lineal, porque cada quien construye su recorrido⁹⁹.

El tema de la imagen como presencia e interacción también se planteó dentro del objetivo de *¿Retrato de televisión (o como en T.V.)? 1984-1985*:

⁹⁷ T. Ragasol, “La identidad del fotógrafo en los años noventa. Entrevista a Gerardo Suter”: 33.

⁹⁸ Para un desarrollo de lo performativo en el arte, véase Erika Fisher, *Estética de lo performativo*.

⁹⁹ G. Suter, “Articular una pregunta”, 245.

“Descontextualizar” la imagen y acentuar la ausencia de significado propio. “Minimizar” la imagen y “transformarla”. Darle un apoyo sonoro. Acentuar lo esquizoide y lo desequilibrado para renovar la atención y el juicio del espectador hacia la imagen. A la vez renovar el juicio del espectador hacia la realidad de la cual partió esta imagen. Proporcionar a la imagen otro sentido, con movimiento, cambios de formato, de color y de textura (textura en movimiento). La actitud del espectador ante una imagen que siendo estática tiene sin embargo textura cinética (producto de las distintas generaciones de video a las que fue sometida), debe ser distinta. El sonido acentuará la expresividad de la imagen y la angustia del espectador dentro del espacio¹⁰⁰.

No se trata de casos aislados, sino de prácticas que encontramos reproducidas en el marco del CMM precisamente bajo la categoría histórica de multimedia. En ellas se observa un saber sobre la imagen que resulta de interés para la historia del arte, ya que plantea un camino distinto al de aquellos saberes y teorías centradas en la imagen como representación, *mimesis* o unidad de materia, forma y contenido. Varias de las prácticas fotográficas y de video realizadas en el CMM estaban volcadas hacia la instalación, la espacialización y la participación del público, por lo que siguieron aquella perspectiva sobre la imagen que buscaba recobrar su materialidad como artefacto presencial, comunicativo y con efectos fisiológicos. Prácticas que ya a finales de los noventa eran llamadas arte electrónico, definido por Teresa Alcaraz como: “video-instalaciones que incluyen sonido y bocinas, video-conciertos, *videotapes*, instalaciones en las que se reflexiona sobre la relación entre imagen y sonido”¹⁰¹.

En el Apoyo de 1995 encontramos prácticas enfocadas en una suerte de desbordamiento del soporte de la fotografía y del video de manera muy parecida a las propuestas de *Bitácora*: los proyectos planteaban, por ejemplo, la construcción de foto-instalaciones con las que se buscaba construir espacios transitables o interactivos. Se trató de experimentos

¹⁰⁰ *Ibid.*

¹⁰¹ Teresa Alcaraz, “Arte electrónico Arte contemporáneo. Video-instalación de la colección del Centro Cultural”, 7.

que hay que ubicar en la arqueología de la “interactividad” en el marco del CMM, vinculada a un conjunto de inquietudes temáticas de los autores de los proyectos, tales como: “el cuerpo arquitectónico”, “la realidad fragmentada”, “las historias no lineales”, “la ambientación”, “el ciberespacio”, “la identidad nomádica” y “la transculturización”.

Se trata de un desplazamiento del acento artístico, puesto en la apariencia estética o estilística de la imagen, hacia una pregunta sobre el comportamiento de la imagen; sobre los mecanismos y los procesos de la creación de sentido icónico con ella. Este desplazamiento marca, también, un camino distinto en el habérselas con la imagen al de aquellas prácticas artísticas y culturales centradas en explorar el poder de ésta sólo en términos políticos y en su uso ideológico; ya que no se centra sólo en la imagen como representación cultural dentro de los esquemas ideológicos culturales y políticos¹⁰².

A partir del recorrido hecho en este capítulo sobre la historia de la multimedia en relación a las artes visuales en México, es posible concluir que, como práctica artística, no derivó del CMM ni de una concepción puramente instrumental de la técnica, sino de unos tránsitos disciplinares definidos por una serie de características: 1) la puesta entre paréntesis de la dicotomía entre artes plásticas y arte experimental, 2) la recuperación de la imagen desde lo electrónico y lo digital, 3) la combinación de discursos, técnicas, soportes y medios variados, 4) la presencia de los medios de comunicación electrónica y digital en su discurso; y 5) la idea de un receptor participativo. A continuación, analizaré cada uno de estos aspectos en la vida del CMM.

¹⁰² Para un estudio acerca de la diferencia entre la función ontológica de la imagen y las funciones políticas de la imagen, véase Keith Moxey, “Los estudios visuales y el giro icónico”.

CAPÍTULO III

LA GRÁFICA DIGITAL EN EL CENTRO MULTIMEDIA

Si el discurso de las artes plásticas concebía al artista como un especialista en técnicas y en el trabajo manual sobre la materia¹; la presencia de los medios de comunicación electrónica y la computadora digital se relacionaron con la concepción del artista como productor visual y operador de máquinas con una mirada educada en lenguajes técnicos para diseñar imágenes². Esto no significa que se haya producido un descredito de la materia física de la imagen o de la mano sobre la imagen. El caso de *Bitácora* ha permitido explicar una perspectiva sobre la imagen electrónica y digital que precisamente buscó recobrar su materia, volumen y presencialidad en los llamados espacios transitables propuestos por Suter. En el marco de éstos, la imagen operaba según los términos de un acontecimiento o como parte de uno, antes que como una representación.

Sin embargo, la imagen como presencia y acontecimiento no fue la única que se exploró en el marco del CMM. Veremos a continuación que la articulación de la gráfica digital en el Centro Multimedia fue la de una *tecnología de simulación*. “Gráfica digital” fue una realidad que, por una parte, buscó la recuperación de la imagen desde tránsitos disciplinares en el “arte digital”, las “otras gráficas”, la “electrografía” y la “gráfica periférica”; y que, por otra, señala procesos tecnológicos de digitalización, experimentación y postproducción con la imagen pictórica, el dibujo o el grabado, llevándolas a aparecer reproducidas y/o post-producidas, poniendo con ello entre paréntesis su materia y su capacidad de representación, por lo que la imagen operaba allí en los términos de simulacro.

¹ A. Carreón, *De la idea al misterio*, 16 y 24.

² *Ibid.*

Por lo anterior, el capítulo analiza qué significado pudo haber tenido en el marco del CMM someter la pintura, el dibujo o la gráfica a las tecnologías de la simulación desde la gráfica digital. Se inicia ubicando el posicionamiento de la gráfica digital en el CMM a partir del análisis de su Taller de Gráfica Digital, argumentándose que esta figura de trabajo en el CMM proviene de un modelo de empresa independiente de producción audiovisual que encontramos en los ochenta vinculado al FONCA y en el marco de una disputa acerca del control sobre la gestión de la imagen técnica entre el cine, la televisión y el video. Por esta razón, la gráfica digital y el propio CMM no provienen de un modelo académico. Se revisa el caso particular de *Imagia Videoproducciones*, una empresa de video independiente creada por Andrea di Castro junto con Sarah Minter, apuntando cómo en ella ya existía una práctica de gráfica digital en la alianza con el FONCA la cual veremos reproducida en el CMM.

Luego, el capítulo se centra en la gráfica digital según el Apoyo a Proyectos Multimedia, donde encontramos su gestión desde la figura de proyecto multimedia como un tipo de investigación artística ligada a la institución. Finalmente, el capítulo analiza la construcción discursiva de la gráfica digital, lo que nos llevará al *Encuentro de Otras Gráficas* realizado en 1993, a los Proyectos de “Gráfica periférica”, *Mimesis* y *Arquerotipo* de 1991 y 1993. Todos estos eventos permitirán una comprensión acerca de la genealogía del CMM desde la gráfica digital.

1. El Taller de Gráfica Digital

Para Andrea di Castro, el uso de una computadora en el arte no representaba una oposición a la pintura o al grabado, sino que tenía que ver con la posibilidad de que el artista contara con otros lenguajes, técnicas, soportes y medios en su práctica. Di Castro ha señalado que

el CMM invitaba a pintores para que buscaran otras formas de enriquecer el lenguaje pictórico y experimentaran con otras formas de expresión:

cuando se dieron los primeros cursos de realidad virtual lo tomaron filósofos y no sólo artistas; Hugo Hiriart se planteaba cómo usarla para hacer teatro. Con Francis Pisani dimos unos cursos de literatura interactiva. La preocupación del CMM era investigar qué le podíamos ofrecer a los de danza y a los de teatro que pudiera ayudarlos a desarrollar un lenguaje. Aunque finalmente el CMM se colocó en el CENART, fue un espacio importantísimo para introducir la comunidad fotográfica en la fotografía digital –uno de los primeros invitados que tuvimos en 1995 fue Pedro Meyer³.

El vínculo y no la oposición del CMM a las artes plásticas y las artes visuales, tiene al menos una explicación que da el propio Di Castro cuando señala que, desde su perspectiva, el uso de tecnologías electrónicas y luego digitales no representaba un cambio al nivel de la estética ni el estilo de las imágenes, sino a nivel de los modos de hacer, en el sentido de que otorgaba otros procedimientos, otros lenguajes y otras maneras de expresión con imágenes en las artes visuales. Di Castro observa:

al trabajar con video nos empezó a llamar la atención la tecnología digital, no tanto desde sus posibilidades estéticas, sino a nivel conceptual, lo que para mí significa la búsqueda de un lenguaje; nos planteamos, por ejemplo, cómo poder analizar en un circuito cerrado la imagen o para qué y cómo manipularla y editarla, sobre todo en un país donde se tenía un control absoluto sobre ella. Entonces, la relación arte/tecnología se movía más por los conceptos⁴.

Esto significa que las prácticas allí realizadas se enfocaban al análisis de los mecanismos para producirlas y generar significado con ellas como signos y en su integración con otros dominios como el texto y el sonido, y la interactividad. No se refería a un estilo visual singularizado que habría de distinguirse de otro, sino al uso de las imágenes como

³ A. Di Castro, Entrevista personal, México, D.F., septiembre de 2014.

⁴ *Ibid.*

significantes⁵, debido a que eran usadas y reusadas, cambiadas de un medio a otro, cortadas, pegadas, editadas, etc. En tal sentido, la multimedia nombra una suerte de práctica que podía ser aplicada en cualquier disciplina artística que usara imágenes, ya que era una categoría para hablar de procesos e investigaciones acerca de cómo se comportaban ciertas imágenes técnicas, cómo era posible producirlas y cómo lograr ciertos resultados con ellas⁶.

La gráfica digital representó en ese contexto, la manera de conectar ciertas tendencias de arte disciplinar con la multimedia. Para Di Castro y Manuel Gándara, si se quería que un artista hiciera multimedia, había que empezar por la gráfica digital: “la gráfica era importante porque era un gancho para que se acercaran varios artistas al CMM; era un puerto de entrada fácil para la reproducción digital en buenas copias de algodón”⁷. Gándara observa que “lo que en un primer momento se logró en el CMM fue que mucha gente hiciera gráfica digital, lo que implicaba una transición del pincel a la computadora. Pero lo que se buscaba era acercar a los artistas a la interactividad”⁸. Pero habría que preguntarnos ¿qué generó esto en términos artísticos?, ¿qué significó para la pintura, el dibujo y el grabado como cánones artísticos privilegiados en México, sustituir el pincel por el teclado y el mouse de una computadora?

Además de ser una estrategia para atraer un capital creativo, la gráfica digital era en principio una realidad que problematizó la manera de entender el arte desde la pintura, el dibujo y el grabado como disciplinas autónomas, definidas sólo a partir de ciertos componentes materiales, técnicos y formales; pero también afectó a la fotografía y el video, ya que propiciaba una condición del arte en apertura a la inserción de medios que alteraban

⁵ Sin embargo, la institucionalización de la “multimedia” en programas de apoyo, tanto el CMM como el FONCA, fue desplazando paulatinamente el valor de la experimentación hecha de intercambios entre una variedad de maneras de hacer, de recursos materiales, técnicos y conceptuales, no sólo estéticos.

⁶ A. Di Castro, Entrevista personal, México, D.F., septiembre de 2014.

⁷ *Ibid.*

⁸ M. Gándara, Entrevista personal, 18 de febrero de 2016.

los soportes convencionales que definían a cada uno de estos campos. Gráfica digital permitía unir lo viejo con lo nuevo, algo que para el propio Di Castro era una buena manera de que los funcionarios de la cultura, pero también los artistas, aceptaran el proyecto del CMM. Aunado a ello, a partir de lo que nos cuenta Di Castro y Gándara, todo parece indicar que el posicionamiento de la gráfica digital en el CMM era la manera de poder involucrar a toda una comunidad de artistas en el uso de otras tecnologías.

Pero “unir lo viejo con lo nuevo” en la “gráfica digital” puso al descubierto aquél proceso de intercambios entre un arte hecho de artes plásticas y uno institucionalmente llamado arte experimental, que instancias como el INBA mantenía discursivamente polarizado, pero que se venía realizando desde tiempo atrás en la historia del arte en México. Esto pudo suceder ya que vinculó, por una parte, el arte con los medios de comunicación electrónica y digital, pero, por otra, porque llevó a algunos artistas a buscar reproducir prácticas que vemos en espacios como La sección anual de arte experimental de 1979, tales como la búsqueda de obras que interactuaran con el público. Es desde esta perspectiva que hay que leer el propio concepto de “nueva tecnología” en el marco del CMM, usado de forma corriente para hablar de máquinas y artefactos que operaron como *mediaciones* de esa relación entre un tipo de prácticas y otras.

Si hay un lugar donde ubicar la existencia del término “gráfica digital” es el Taller con el mismo nombre en el CMM. “Taller” es, con mucho, la manera en que en el CMM se organizaron los procesos de trabajo. Para 1995 contaba con los Talleres de Gráfica Digital, Realidad Virtual, Sistemas Interactivos, Imágenes en Movimiento y Audio (**Fig. 14**). En la presentación que se hizo del CMM en un CD-ROM del CNA en 1994, se explicitaba que

los Talleres se relacionaban entre sí para la “realización de obras multimedia”⁹, además de apoyar a las escuelas del CENART y a la comunidad artística en la investigación acerca de las tecnologías en el arte¹⁰.

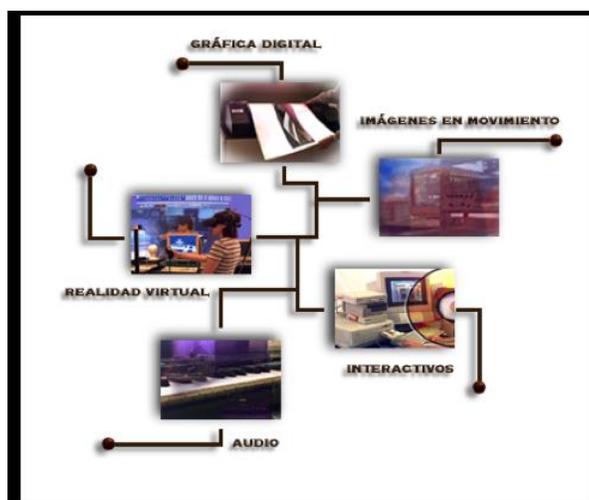


Fig. 14. Talleres del CMM, página web del Cenart, 1996.

Obra multimedia significaba, allí, un producto resultante de un proceso de ensamblaje de diferentes componentes generados en los distintos Talleres y a partir de la idea de proyecto multimedia. El CD-ROM interactivo del propio CNA es un buen ejemplo de ello, en él se incluían imágenes fijas y en movimiento, sistemas capaces de generar interactividad técnica, audio, texto y modelados en 3D (**Fig. 15a y 15b**).

⁹ CNA, CD-ROM interactivo.

¹⁰ CENART, Página web, impresión en fotocopias.

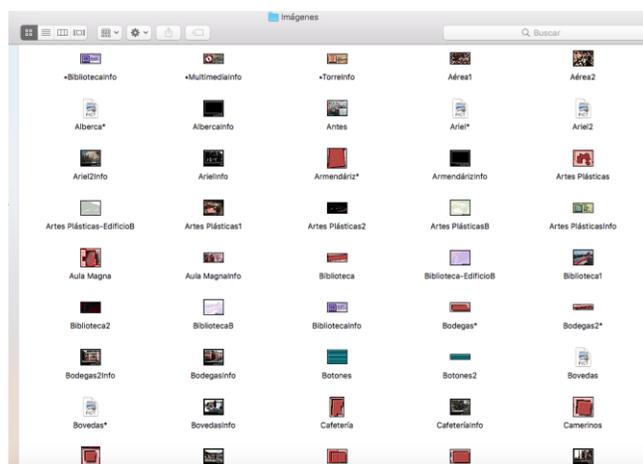


Fig. 15a. Imagen de la carpeta de imágenes contenida en *CNA*, CD-ROM interactivo, CENART, 1994.



Fig. 15b. “Página de inicio”, *CNA*, CD-ROM interactivo, Cenart, 1994.

A partir de 1995 y hasta el 2000 el objetivo de los Talleres se describió de esta manera:

Imágenes en movimiento, que produce, manipula y provee de imágenes digitales en movimiento; Audio, que permite crear sonidos de manera analógica o digital, así como realizar montaje de sonido contra imagen; Gráfica digital, donde se digitalizan y procesan imágenes; Sistemas interactivos, integrado por un equipo interdisciplinario para desarrollar obras interactivas en CD-ROM y kioscos; y Realidad virtual, en el cual se elaboran ambientes tridimensionales y se experimenta con ellos en aplicaciones dirigidas al teatro, danza, escultura, museografía y arquitectura, entre otras¹¹.

La figura de Taller buscaba ser un espacio para transformar las “nuevas tecnologías en medios de expresión” y explorar cómo se podían aprovechar “para que no sólo queden en

¹¹ *CENART, Espacio y creación*, 31.

manos del comercio y del entretenimiento”. La figura del Taller se caracteriza en este caso, por el uso de tecnologías y no sólo por el trabajo con técnicas. Aquí vale la pena señalar la diferencia entre ambos conceptos. Las técnicas y las tecnologías se refieren a sistemas de acciones con carga intencional que son conducidas por un conocimiento acerca de la producción y el uso de herramientas y máquinas para producir transformaciones en la realidad material. La distinción entre unas y otras se inscribe en la historia de la técnica a partir de la incorporación, de manera consciente, del conocimiento científico en la estructura misma de las técnicas. Javier Echeverría describe esta distinción en términos de sistemas:

Una realización técnica es un sistema de acciones humanas intencionalmente orientado a la transformación de objetos concretos para conseguir de forma eficiente un resultado valioso [...] Una realización (o aplicación) tecnológica es un sistema de acciones humanas, industriales y vinculadas a la ciencia, intencionalmente orientadas a la transformación de objetos concretos para conseguir eficientemente resultados valiosos¹².

Desde esta perspectiva, técnica es más bien una *techné* y la tecnología es su unión con *logos*. Luego, como señala Jaime Fisher, la distinción entre técnica y tecnología es la distinción entre *saber hacer* y *saber por qué*, con lo que la tecnología se refiere a una técnica que está orientada por el conocimiento científico¹³. En este sentido, una tecnología de la imagen se pregunta por qué y no sólo se reduce a reproducir un saber hacer.

Sin embargo, esta distinción se basa en una dimensión prescriptiva e intencional, que pone el acento en la acción humana, pero que descuida el carácter de operatividad inconsciente de los sistemas técnicos y tecnológicos. Desde un punto de vista de su operatividad, parece ser que una tecnología posee mayor independencia en su manera de operar que una técnica. Una tecnología se aleja cada vez más del operador que todavía

¹² Javier Echeverría, *La revolución tecnocientífica*, 51.

¹³ Jaime Fisher, *El hombre y la técnica. Hacia una filosofía política de la ciencia y la tecnología*, 40.

posee un marcado poder en la técnica. El pintor posee, por ejemplo, un marcado control sobre la imagen gracias al uso de la técnica, mientras que el fotógrafo se enfrenta a un inconsciente óptico¹⁴ intrínseco al proceso operativo de la cámara tecnológica que lo aleja del poder sobre la imagen.

Luego, con la figura de Taller, los directivos del CMM señalan haber tratado de poner las “nuevas herramientas tecnológicas” en manos de los artistas para comprender el porqué de cierto comportamiento de las imágenes y no sólo reproducir un trabajo técnico. El Taller era un espacio para la experimentación, realización de proyectos, apoyo y capacitación a artistas, y una manera de acelerar los procesos de asimilación de la computación en las artes visuales. Para Di Castro, los Talleres hacían del CMM

un espacio clave para dar la asesoría necesaria a una variedad de proyectos que requerían algún tipo de nueva tecnología digital. Ahí se emprendieron proyectos que no se hubieran podido realizar fácilmente en México, independientemente de los montos otorgados en las becas, por problemas de acceso a tecnologías sofisticadas como son las de Realidad Virtual, de robótica, de impresión de gran formato, entre otras¹⁵.

Di Castro se refiere aquí a los proyectos del FONCA. Varios de los agentes implicados en el CMM —como Di Castro, Gándara, Suter, Humberto Jardón y Fernando Varela— han señalado que el Taller de Gráfica Digital fue sobresaliente en los primeros años debido a que respondía a la idea inicial que se tuvo en cierta comunidad artística liderada por Di Castro de crear un centro multimedia. Entre 1994 y 1995 el CMM pudo relacionarse con artistas como Pedro Meyer, Luis Fernando Camino, Rafael Lozano Hemmer, Arnulfo Aquino y Fernando González Cortazar. Para Di Castro, originalmente la idea era sólo la de realizar un Taller de gráfica digital.

¹⁴ Sobre este concepto, véase Walter Benjamin, *Sobre la fotografía*.

¹⁵ A. Di Castro, “Panorama de las artes electrónicas en México”.

La particularidad del Taller de Gráfica Digital del CMM radica en que se trata de la condensación de una constelación de prácticas artísticas que encontraremos atravesando los años ochenta y noventa en el marco de unos tránsitos disciplinares, con discursos sobre el video, la gráfica electrónica, las otras gráficas, las gráficas periféricas, el arte digital y la fotografía digital. En 1996 la misión del Taller de Gráfica Digital se describió en un lenguaje técnico: “procesar digitalmente imágenes previamente capturadas en otros medios, para realizar impresiones en papel”¹⁶. En la página web del CENART, se presentaba el Taller con el siguiente texto (**Fig. 16**):

En este taller se transformarán diversos tipos de imágenes en información digital vía cámaras digitalizadoras, scanners y tarjetas de video. Una vez capturadas, las imágenes se manipularán y procesarán mediante diferentes programas para dibujo, ilustración y fotografía. Por último, se emplearán técnicas de impresión láser, de inyección de tinta y de electrografía para reproducir las imágenes en diferentes tipos de papel (u otros materiales) buscando destacar sus posibilidades expresivas. En síntesis: la tarea del taller de GRÁFICA DIGITAL consiste en procesar digitalmente imágenes previamente capturadas en otros medios para realizar finalmente impresiones en papel¹⁷.



¹⁶ *Ibid.*

¹⁷ CENART, Página web, impresión en fotocopias.

Fig. 16. Taller de Gráfica Digital del Centro Multimedia, 2000, fotografía digital en blanco y negro, resguardo del Taller de Gráfica Digital, CMM.

Este tipo de discursos —que poseen una fuerte carga hacia explicaciones o descripciones técnicas de la imagen y que encontraremos reiteradamente en el marco del CMM o en aquellas prácticas de tránsitos disciplinares que buscaron apropiarse de la imagen electrónica y digital en México— contiene rasgos de cuestiones históricas, sociales y culturales que van más allá de lo técnico. La digitalización de la imagen, por ejemplo, insertada en los discursos y prácticas del arte, no es sólo una operación técnica, sino que es un procedimiento con el que los artistas podían haber problematizado la propia especificidad de la pintura arraigada a un soporte, un conjunto de técnicas y materiales específicos. Pero además, la digitalización permitía al artista conectar de alguna manera distintas disciplinas aunque sea de manera disimulada, por ejemplo: la pintura con la fotografía o la fotografía con la gráfica o el video, lo que inevitablemente debía transformarlas. El anterior párrafo señala ya que gráfica digital responde a una realidad formada por varios registros programáticos y discursivos entre los que destacan los de la gráfica y del video.

¿Qué estaba ocurriendo en los noventa en el arte para que a ciertos artistas en la Ciudad de México ya no les sea suficiente trabajar desde el Taller definido por la disciplina plástica o visual como campo de conocimiento diferenciado? ¿Qué lo lleva a recurrir a un espacio donde se transita a la fotografía desde la pintura o desde la fotografía a lo digital? ¿Qué les interesaba hacer a los artistas que lo crearon y a los que trabajaron en el Taller de Gráfica Digital? ¿Por qué los directivos del CMM estaban tan interesados y usan el término gráfica a la luz de una infraestructura de tecnología que planteaba otras posibilidades en el arte más

allá de la imagen colgada en la pared? Responder estas preguntas requiere comprender cómo se fue configurando “gráfica digital” en el sentido de una realidad y cómo se fue asentando en el CMM. Considero que una manera de lograr este propósito es rastrear la procedencia del Taller de Gráfica Digital.

En 1995 el Taller de Gráfica Digital estaba coordinado por Fernando Varela¹⁸, quien había estudiado Artes Visuales en la ENAP y Fotografía en la Escuela Activa de Fotografía de la Ciudad de México. También trabajaba allí Humberto Jardón¹⁹, egresado de la ENAP y quien venía realizando electrografía con artistas como Mónica Mayer y Víctor Lerma. El trabajo en el Taller se componía de tres tipos de roles: el de los coordinadores, los técnicos y los servicios sociales. Los primeros tenían un contrato por la modalidad de honorarios o como becarios²⁰; los técnicos eran quienes realizaban los proyectos que se solicitaban al Taller y eran generalmente becarios del CENART; y los servicios sociales realizaban

¹⁸ “Fernando Varela Cisneros. Nace en México, D.F. el 29 de mayo de 1969. Es egresado de la ‘Escuela Nacional de Artes Plásticas’ de la U.N.A.M. como Licenciado en Artes Visuales; y de la Escuela Activa de Fotografía. Desde los inicios de su carrera ha participado en diferentes exposiciones tanto como colectivas como individuales a nivel nacional, entre ellas están: La Naturaleza del Artificio, en la E.N.A.P., México; la Primera Bienal Metropolitana de Pintura en la Galería del Sur de la U.A.M., Unidad Xochimilco, XIV y XV Encuentro Nacional de Arte Joven en el Museo Carrillo Gil, en México; Segunda Bienal del Museo de Monterrey, en Monterrey N.L., en el Centro Cultural San Ángel y en el Salón Andrómeda del Hotel Nikko también en México, entre otras. A lo largo de su carrera ha recibido varias distinciones, entre ellas están: la Beca por parte del FONCA como ‘Fomento a Proyectos y Coinversiones Culturales’, y recibió también una Beca de la Fundación U.N.A.M. en el programa ‘Iniciación temprana para la Investigación y la Docencia’. Actualmente trabaja en el Centro Multimedia del Centro Nacional de las Artes. Forma parte del taller de Gráfica Digital donde funge como jefe del taller donde supervisa y coordina los trabajos del mismo”. CMM, Hoja de semblanzas biográficas de artistas, documento desclasificado, Acervo histórico del CMM.

¹⁹ “Humberto Jardón. Nace en la ciudad de México, D.F., el día 26 de agosto de 1953. Egresado de la Escuela Nacional de Artes Plásticas ‘San Carlos’ (E.N.A.P.) de la U.N.A.M. como Licenciado en Artes Visuales. Es uno de los principales exponentes de la electrografía en Latinoamérica, principalmente a través de la Xerografía y la gráfica digital. Su trabajo se ha distinguido por analizar las relaciones entre el arte y la tecnología. Ha participado en numerosas exposiciones individuales y colectivas, talleres y conferencias. Su obra pertenece a la colección de varios museos mexicanos y del Museo Internacional de Electrografía. Actualmente colabora en el Centro Multimedia del Centro Nacional de las Artes, en el taller de Gráfica Digital”. CMM, Hoja de semblanzas biográficas de artistas, documento desclasificado, Acervo histórico del CMM.

²⁰ Las condiciones laborales del CMM estaban, como hoy, sujetas al CENART, y en varios de los casos violan los derechos laborales de los trabajadores. Por ejemplo, se contrata a un trabajador bajo la modalidad de Prestador de servicios profesionales, y se le obliga a cubrir un horario de trabajo, lo cual es ilegal bajo ese régimen. Esta figura ambigua e ilegal sigue existiendo a hasta la fecha.

prácticas de escaneo e impresión²¹. La digitalización, el procesamiento y la edición digital de imágenes de origen pictórico, el dibujo, el grabado o la fotografía, todas ellas eran en el Taller de Gráfica Digital capturadas en video y luego convertidas en información digital (Fig. 17).



Fig. 17. H. Jardón en el Taller de Gráfica Digital del Centro Multimedia, 2000, fotografía en blanco y negro, resguardo del Taller de Gráfica Digital del CMM.

Se trata de un procedimiento que en el Taller no se reducía a un cambio de soporte de la imagen, sino que incluía sobre todo la alteración de sus elementos visuales como el color, la forma²², la textura, la luz, etc.; además de su comportamiento al ser relacionada con

²¹ Entrevista personal a Fernando Varela, junio de 2017.

²² En el caso de la cultura digital, la distinción entre los elementos formales y los materiales se suele plantear desde la dicotomía entre *software* y *hardware*. Este hecho ha llevado a algunos teóricos a afirmar que la materia de la imagen es el soporte o medio que la proyecta, por ejemplo: una pantalla de computadora o un cañón proyector. Sin embargo, no existen evidencias de que esta distinción aplicada a la imagen haya permeado las prácticas del CMM en la década de los noventa. El hecho de que en el CMM se trabajara con la imagen alterando su espacio de aparición, sus dimensiones espaciales y su tiempo, se tomaba como una experimentación que trascendía lo puramente formal o estilístico, ya que no se reducía a un trabajo acerca de la línea o el color, pero tampoco se centraba en el contenido de la imagen. Algunos artistas como Carlos Blas Galindo señalaban que la imagen no existe independientemente del medio. Para un estudio acerca de la indisciabilidad entre imagen y medio en general, véase Hans Belting, *Antropología de la imagen*. Sobre el comportamiento de la imagen digital en general, véanse: Bernard Stiegler, “La imagen discreta”; José Luis Brea, *Las tres eras de la imagen*; O. Grau, *Media Art Histories*, sobre todo el apartado “II. Machine – Media – Exhibition”. Sobre la pantalla como soporte y medio de la imagen, véase Anne Friedberg, *The Virtual Window. From Alberti to Microsoft*.

textos o sonido, y finalmente su relación con los soportes para su circulación. Varela apunta:

empezamos a investigar cómo se puede hacer esto o aquello con la imagen y por qué eso no se puede. No nada más era escanear la foto e imprimirla. Empezó a plantearse, por ejemplo, si era pertinente o no imprimir la imagen digital. La fotografía digital no se imprime como sucede con la análoga. Ese es un problema de la imagen y una diferencia entre ambas [...] La experimentación era aprender a usar el *software*, saber para qué sirve. ¿Por qué no imprimes cosas en 3D? La experimentación era resultado del diálogo con gente que venía de fuera y te hacía preguntas. Quitar, poner, cortar, recortar, editar eran cuestiones no sólo técnicas. Entonces experimentar era plantear preguntas y dudas acerca de lo que haces y cómo lo haces, te empiezan a surgir ideas de otra manera de exponer, presentar y asociar tus conceptos. Dejar de imprimir en papel de algodón y usar otros papeles, la manera de cómo montar la imagen, otras maneras de mostrarla y de que el público se relacionara con la pieza. A mí me empezó a interesar la idea de imagen desechable y los diferentes soportes de impresión. Me interesaba la imagen más desde la experiencia. Montar separado de la pared, sin cajas de luz. Pensé en la idea de ventana. Me interesaba dirigirla a la instalación con luz e imagen, dedicándome a lo relacional²³.

Todo este universo de procesos debe insertarse en el marco de una serie de conexiones entre la pintura, la fotografía, el video, la computación, la música y la literatura que no parece haber respondido a decisiones puramente técnicas. Una de las razones para hacer este señalamiento es que quienes procesaban la imagen no eran sujetos formados *ex profeso* para ello, sino el propio pintor, el fotógrafo, el videasta o el músico quienes decidían cómo y para qué realizar aquellos procedimientos con el apoyo de los integrantes del Taller, los cuales fungían como el productor visual de la imagen que acompañaba al artista en su proceso de trabajo y la realización de su proyecto. Ya Manuel Felguérez había señalado en 1992 que el procesamiento de la imagen no era una cuestión puramente técnica, sino que “la computadora es una máquina que manipula ideas, ideas formales, ideas plásticas.

²³ Entrevista personal a Fernando Varela, junio de 2017.

Entonces esa manipulación y esa gran velocidad permite una serie de cosas que nunca haría uno manualmente”²⁴.

En los distintos Talleres del CMM, las prácticas sobre la imagen estaban realizadas por sujetos formados en diferentes tipos de saberes, como los de la fotografía, la pintura, el video, el diseño y la programación. Particularmente, al Taller de Gráfica Digital acudieron pintores como José Castro Leñero, fotógrafos como Pedro Meyer y artistas dedicados a la gráfica como Arnulfo Aquino. Carlos Blas Galindo explicó en 1993 que sólo después, las imágenes electrónicas “serán empleadas para resolver, total o parcialmente, piezas de otros géneros o de otras artes. La actual gráfica electrónica es pionera de esta segunda vía”²⁵. Esto nos remite nuevamente al planteamiento de un tratamiento de las imágenes desde su comportamiento y potencia para producir sentido y significado con ellas, y no tanto en su poder iconográfico o puramente formal.

Ya he mencionado que para Di Castro el uso de medios electrónicos y luego digitales no representaba un cambio de estética o de estilo, sino que se refería a la investigación desde los procedimientos que la imagen otorgaba, su materia y lenguaje, las maneras de comunicación y percepción que implicaba: “la tecnología me interesa desde el punto de vista del concepto”²⁶. Luego, el tratamiento de la imagen técnica en términos de digitalización o procesamiento en el Taller no estaba definido por los contenidos ni por el estilo, sino por las posibilidades que otorgaba para construirlos²⁷. El Taller de Gráfica

²⁴ Antonio Albanés y Marina García Gámez, “Apéndice. Entrevista con el Pintor Manuel Felguérez”, 132.

²⁵ Carlos Blas Galindo, “La gráfica electrónica y la explicación del futuro”, 45. Sobre el pensamiento de Galindo acerca de la gráfica electrónica, véase también C.B. Galindo, “Productos visuales y computación” y “Diseños y computadoras”.

²⁶ Entrevista persona a A. Di Castro, septiembre de 2014.

²⁷ Esto no quiere decir que los artistas no estuvieran preocupados por el estilo. Sin embargo, el CMM no se enfocó en la creación de estilos y formas que definieran algún canon estético, sino que los distintos proyectos que allí se realizaban muestran un marcado énfasis en las tecnologías de la imagen, planteando problemas y buscando soluciones con éstas.

digital fue equipado para que los fotógrafos se acercaran al CMM para realizar trabajos con estas nuevas tecnologías; “además de los artistas gráficos se acercaron al Taller pintores, escenógrafos, bailarines, directores de ópera, etc., con propuestas para usos muy diversos de estas nuevas tecnologías de la imagen”²⁸. Para Di Castro, el Taller de Gráfica Digital tuvo una importancia particular para la vinculación de artistas formados en los saberes de las artes plásticas y visuales con medios de comunicación digital para el procesamiento de imágenes:

la gráfica digital, la manipulación de imágenes y de fotografías fue una de las primeras aproximaciones que los artistas visuales tuvieron con las computadoras. La gráfica digital era una de las manifestaciones expresivas más accesibles con las tecnologías de cómputo de ese entonces. Su atracción residía en una infinidad de posibilidades inéditas para los artistas gráficos: desde el “undo”²⁹, la repetición de patrones, mantener un registro de los procesos que se seguían, la inmediatez, entre otras³⁰.

Di Castro ha señalado que el Taller invitaba a pintores para que buscaran otras formas de enriquecer el lenguaje pictórico y experimentaran con otras formas de expresión. Entre 1994 y 1996 se realizaron en el CMM cinco exposiciones que incluían gráfica digital. Dos de ellas se realizaron en 1996: *Mujeres en el Puerto* subtitulada “Muestra colectiva de gráfica digital”, realizada en la Galería y en la que participaron Tania Aedo, Adriana Calatayud, Marianna Dellekam, Marina García y Mónica Prieto; y *Pictografía/código digital. Obra gráfica* de Arnulfo Aquino. Entre 1995 y el 2000 se eligieron más de 20 proyectos dentro del Apoyo a Proyectos Multimedia, que incluían la intervención del Taller de Gráfica Digital, con artistas como Lourdes Grobet, Mauryci Gomulicki, Adriana Calatayud, Cecilio Balthazar, Silvia Agostini, Gerri Lejtik y José Castro Leñero.

²⁸ Entrevista personal a A. Di Castro, septiembre de 2014.

²⁹ *Undo* se refiere a un comando de un programa de computadora que sirve para eliminar o borrar los cambios o alteraciones que se hayan hecho a una imagen.

³⁰ A. Di Castro, “Centro multimedia. El taller de gráfica digital”.

2. La figura de Empresa independiente de producción audiovisual en la procedencia de la gráfica digital

Una importante circunstancia que ayuda a comprender la construcción semántica de la gráfica digital que encontramos en el CMM en la década de los noventa es el “modelo” desde el que fue planeado el Taller de Gráfica Digital. Según Andrea di Castro, el proyecto del CMM fue el de integrar varios Talleres, en la consideración de que “no había escuelas que te formaran en la multimedia”³¹. Pero el hecho de que en 1994 el sonido apareciera integrado al Taller de Imágenes en Movimiento y de que sólo después de 1995 se haya conformado un Taller de Audio, se debe quizá a que el conjunto de los Talleres del CMM estaba inicialmente orientado por la preponderancia de la imagen visual. Esto tiene una explicación: el Taller de Gráfica Digital que está en la base del CMM proviene de un modelo de empresa independiente de producción visual que encontramos operando en México entre finales de los ochenta y en los noventa, y no de un modelo de Taller de arte universitario.

Di Castro ha señalado que la imagen realizada en video o digitalmente daba a los artistas un margen de acción bastante amplio para generar imágenes visuales, siempre y cuando tuvieran acceso a las tecnologías que lo permitían. Esto representaba para él cierta liberación en un país donde la televisión tenía un control monopólico sobre la cultura audiovisual. Esta observación no es marginal si se la inserta en la historia de una disputa sobre el control de la gestión sobre la imagen audiovisual, vinculada a prácticas, discursos y sujetos atravesados por la presencia del video, la televisión y el cine en México. En otras

³¹ Entrevista personal a A. Di Castro, septiembre de 2014.

palabras, las posibilidades de gestionar imágenes y cultura audiovisual en el arte no era sólo una cuestión de infraestructura tecnológica, sino de políticas de comunicación.

Desde finales de los años ochenta, la cultura de la imagen audiovisual (la producida por la televisión, el cine y las industrias independientes de video) sufrió en México un cambio significativo en su gestión en relación con la presencia de los medios electrónicos y digitales de comunicación y en relación con un neoliberalismo económico, el cual radicalizó la transformación de la cultura como dominio de lo simbólico en un recurso económico. Este hecho se hizo patente en el Tratado de Libre Comercio en América del Norte (TLC), una estrategia que Estados Unidos eligió para enfrentar la crisis económica mundial a partir de los años sesenta. Desde el punto de vista del TLC, los bienes culturales fueron definidos por su valor de cambio, siendo sujetos a las mismas condiciones comerciales que otro tipo de bienes.

Además, el libre comercio trajo consigo la privatización de la cultura audiovisual y su gestión estuvo cada vez más en manos de una iniciativa privada monopólica. En la década de los noventa, el control sobre la cultura audiovisual empezó a tenerla en su mayor parte la industria cultural nacional y foránea, lo que implicó un proceso de recomposición nacional e internacional de los mercados culturales en relación con las nuevas necesidades de la producción y el comercio internacionales; al mismo tiempo, hubo un mayor flujo y circulación de imágenes audiovisuales a nivel masivo, lo que generó una concepción de la imagen vinculada a la comunicación, el entretenimiento y el diseño³². El uso de la imagen visual —sobre todo artesanalmente producida— como recurso pedagógico y en los procesos de subjetivación posee una larga historia en México. No obstante, desde finales de los ochenta, las exigencias económicas impuestas por la política estatal en materia de

³² Sobre ello, puede consultarse D. Montero, *El cubo de Rubik*.

comunicación a las actividades culturales priorizaron el predominio de las industrias culturales nacionales y transnacionales sobre las formas tradicionales y locales de producción y circulación de la cultura (tanto ilustrada como popular), a la vez que se incrementó la cultura privada a domicilio: radio, TV y video³³.

Aunque históricamente la industria audiovisual se había caracterizado por tener empresas protegidas por el Estado, desde 1988 empezó a experimentar cambios significativos en todos sus sectores debido a las políticas de comunicación que se impulsaron desde la presidencia de Carlos Salinas de Gortari. Éstas estaban enfocadas en la privatización de las cadenas estatales, la desregulación de los mercados audiovisuales y la disminución de la intervención pública en la inversión, producción y distribución de los productos audiovisuales, lo que generó un importante fortalecimiento del monopolio sobre la producción y gestión de la imagen en la televisión privada nacional y foránea, en detrimento de la televisión pública estatal y del sector cinematográfico³⁴. Para Rodrigo Gómez García, el monopolio televisivo sobre la imagen tuvo que ver con una liberación económica y cultural de lo audiovisual, debido al impulso gubernamental de políticas de privatización, de neo-regulación y de apertura hacia los capitales extranjeros, además de las nuevas posibilidades que empezaron a ofrecer las nuevas tecnologías (convergencia y digitalización)³⁵.

³³ N. García Canclini, "Políticas culturales e integración norteamericana: una perspectiva desde México", 21.

³⁴ Como apunta el teórico Rodrigo Gómez Robledo, la televisión mexicana desde 1959 ha operado de forma mixta, coexistiendo la televisión privada y la pública, desde un modelo monopólico privado, al tejerse una relación de mutua conveniencia entre distintos gobiernos priistas y la empresa Televisa a lo largo del siglo XX. Rodrigo Gómez García, "La industria audiovisual mexicana: estructura, políticas y tendencias": 79.

³⁵ *Ibid.*: 77-78. Otras de las razones fueron, para Gómez García, el proceso de transición a la democracia que venía atravesando México y, finalmente, la participación en el Tratado de Libre Comercio de América del Norte (TLCN) y la lógica del capitalismo global. Todo ello, en conjunto, reforzó al sector televisivo como uno de los centros de producción y difusión más importantes de habla hispana (79). Gómez Robledo observa que la concentración televisiva del poder sobre lo audiovisual fue ampliamente consolidada por esas políticas de comunicación y alcanzó a la gestión privada y comercial del video. En México, la distribución de la industria de video estaba "controlada principalmente por tres de los grandes estudios estadounidenses y una

En los ochenta, el video y la computadora no eran medios cuyo funcionamiento se enseñará en las escuelas de arte; no se incluían en los programas de estudio ni tenían un lugar en los talleres de artes visuales, sino y sólo marginalmente, hasta la década de los noventa³⁶. Ambos eran mayormente usados en las industrias del entretenimiento, la televisión y el cine. Su uso en prácticas artísticas con un enfoque audiovisual se encuentra en las llamadas “empresas independientes de video”, que entre finales de aquella década y durante los noventa tuvieron cierto auge en México³⁷. Se trataba de lugares generalmente ubicados en casas particulares, en las que se generaban, producían, post-producían, comercializaban y experimentaba con proyectos con imágenes visuales³⁸. Su existencia en México estuvo relacionada con esta serie de cambios que la industria audiovisual —cine y televisión— experimentó debido a las políticas en materia de comunicación e industria audiovisual.

Ante el imperio que adquirió la industria televisiva nacional y foránea sobre la imagen audiovisual, “independiente” se refería a un cierto poder privado en la gestión al margen de las grandes productoras audiovisuales, como la cadena de televisión nacional Televisa. Di Castro ha observado que “es con la comercialización de las primeras cámaras y videograbadoras que se puede marcar el inicio del video independiente. Antes, el acceso al

empresa mexicana: Buenavista, Warner, Columbia —estadounidenses— y Videomax —mexicana— respectivamente” (88).

³⁶ A. Zapett Tapia y Rubí Aguilar Cancino, *Videoarte en México. Artistas nacionales y residentes*, 26-27.

³⁷ Algunas de las empresas más conocidas fueron Macondo Cine Video, Tiempo Nuevo, Tripas Corazón, entre otras. A. Zapett Tapia y R. Aguilar Cancino, *Videoarte en México*, 27.

³⁸ Zapett Tapia y Aguilar Cancino, han observado que un año clave para el desarrollo del video en México fue 1985, sobre todo a partir de los terremotos que afectaron el Distrito Federal. Según estas autoras, en los ochenta se fue dando una transición del video de fuerte orientación política a uno más personal e introspectivo; se incorporó en planes de estudio de las escuelas de comunicación; y se empezó a difundir a través de muestras y festivales. Luego, los videastas se orientaron a una definición del video y a crear sus cimientos y una diversificación en géneros. A. Zapett Tapia y R. Aguilar Cancino, *Videoarte en México*, 26 y ss. Para un estudio detallado del video en México, véase Emilio Ávila Jiménez *et al.*, *El video en México*. Para un estudio de festivales y curadurías de video y una lista bibliográfica sobre el tema, véase Erandy Vergara, “Apuntes. Una revisión histórica de curadurías de Video”; sobre el cine y video experimental en México, véase Rita González y Jesse Lerner, *Mexperimental: 60 años de vanguardias en México*.

medio video estaba limitado a las grandes empresas y al Estado que manejaba la televisión”³⁹. Empresa independiente de video poseía una carga al nivel de lo económico y la gestión sobre la imagen técnica, ya que se refería a un espacio autosuficiente en financiamiento, en el que idealmente se buscaba crear imágenes en función de un “proyecto expresivo propio” o de proyectos pagados por terceros, tratando de recuperar la inversión en ello, y “tener dinero para desarrollar proyectos e investigaciones nuevas”⁴⁰.

Según Andrea di Castro, los productos de las empresas independientes eran distribuidos en la televisión pública, comunitaria o de tipo cultural, la programación en videosalas y circuitos de distribución domésticos, porque “no hay mucha simpatía de los emporios privados de comunicación por los productores independientes”⁴¹. Producir de forma independiente tenía incluso una proyección en la temática de la imagen, el lenguaje, las historias y su tratamiento, los cuales podían ser abordados con cierta libertad, pues, “al no tener un cliente definido no existe ningún tipo de censura y hacer video se convierte en un trabajo libre, en un proceso mucho más creativo en donde se es uno mismo, como realizador muchas veces desligado inclusive del público”⁴².

La producción independiente se aplicaba, entonces, al asunto de la apropiación que algunos artistas hacían de las imágenes producidas por los medios de comunicación masiva, o bien las que originalmente provenían de la fotografía, la pintura, el dibujo, el grabado, siendo llevadas a la experimentación y procesamiento en esas pequeñas empresas. Enmarcados en “lo independiente”, los procesos de captura, manipulación y edición de imágenes fijas y en movimiento no son sólo operaciones técnicas, sino sociales, porque

³⁹ A. Di Castro, “Notas sobre el desarrollo del video”, 56.

⁴⁰ *Ibid.*, 54 y ss.

⁴¹ *Ibid.*, 54.

⁴² *Idem.* La producción de video en México para Di Castro se realiza en tres géneros: “documental, ficción y experimental” (54).

están insertas en una cierta disputa en torno al control sobre la imagen que en México posee una larga historia, en la que los actores eran artistas, industrias culturales y funcionarios públicos. Jorge Luis Marzo ha argumentado, por ejemplo, que ya en la década de los setenta, se potencializaron actitudes artísticas en México relacionadas con la subversión de las imágenes, desde un cuestionamiento a sus contenidos ideológicos⁴³. Para Oliver Debroise, la reutilización de imágenes que encontramos desde finales de los ochenta era una forma de saquear los iconos establecidos por la mitología oficial⁴⁴.

Pero mientras Marzo y Debroise se refieren aquí a la manipulación del contenido de la imagen y a su dimensión ideológica, en las empresas independientes se trataba también de todo un trabajo de procesamiento con fines culturales distintos a los de los medios del entretenimiento, aunque no necesariamente artísticos. Para Di Castro, los productores independientes no eran sólo los dueños comerciales de esos talleres —como él llama a las empresas independientes—, sino que se caracterizaban por la posibilidad que tenían en éstos de la experimentación y la investigación sobre la imagen; una división del trabajo definida por la búsqueda de un “lenguaje propio y una potencia comunicativa”. Para el caso de estas pequeñas empresas, la independencia no era respecto a las instituciones, sino contra el monopolio de la industria audiovisual privada y su gestión sobre la imagen.

El Taller de Gráfica Digital y la idea inicial de un CMM estuvieron vinculados en su modelado a esa figura de “empresa independiente de video” y de “productor visual independiente”. Concretamente, posee fuertes vínculos con *Imagia Videoproducciones*, que Di Castro junto con Eduardo Chávez, Sarah Minter y Gregorio Rocha, crearon en 1989 y en

⁴³ Jorge Luis Marzo, “Neo, post, ultra, pre, para, contra, anti. Modernidad, barroco y capitalismo en el arte contemporáneo mexicano”.

⁴⁴ Oliver Debroise, *apud idem*.

la que estos artistas empezaron a explorar el “lenguaje video-gráfico”⁴⁵. El lugar de *Imagia Videoproducciones* en la genealogía del CMM lo explica el propio Di Castro:

la idea de crear un Centro Multimedia surgió a finales de los años ochenta, y el principal objetivo era contar con un espacio público en donde los artistas pudieran realizar trabajos que requieran, cuando menos en alguna parte de su elaboración, de nuevas tecnologías. Y también con eso contar con un espacio de encuentro en donde se pudieran verter y compartir una serie de reflexiones sobre las implicaciones de estas nuevas tecnologías. La idea surgió porque, en ese entonces, un grupo de artistas gráficos recurría a *las instalaciones de mi taller* para realizar sus impresiones a color provenientes de las computadoras de ese entonces, así como diversos trabajos en video y de experimentación en donde se requería la manipulación de imágenes, con las precarias tecnologías de ese momento que un artista, productor independiente como yo, podía haber adquirido. En esa época, el hacerse de equipo de cómputo y del respectivo *software*, no era una tarea fácil, ya que en México era muy complejo conseguir cualquier tipo de insumo, cables, periféricos, etc. etc., lo que nos obligaba a viajar con cierta frecuencia a los Estados Unidos. Esto hacía que la experimentación con estos medios fuera lenta y costosa. El CMM fue un proyecto pensado desde los intereses de varios productores audiovisuales [...] En principio el CMM representaba la posibilidad de contar con un taller de gráfica para que la comunidad lo pudiera usar en la creación [...] nos interesaba estudiar cómo la computadora puede producir gráfica y también sus maneras de vincularse tecnológicamente con las escuelas de arte⁴⁶.

En este amplio texto, Di Castro justifica la presencia de *Imagia* en el diseño del CMM, señalando su calidad de espacio público para la experimentación y la investigación. Desde la perspectiva de Di Castro, *Imagia* era un Taller donde “se piensa, planea, desarrolla y distribuye en forma autónoma, fuera de los circuitos comerciales de las empresas privadas y fuera de los circuitos de la televisión estatal”⁴⁷. Era una mezcla de espacio de investigación y empresa comercial. Se enfocaba en indagar cómo la computadora puede producir

⁴⁵ A. Zepett Tapia y R. Aguilar Cancino, *Videoarte en México*, 26.

⁴⁶ Entrevista personal a A. Di Castro, septiembre de 2014.

⁴⁷ A. Di Castro, “Notas sobre el desarrollo del video”, 54.

gráfica⁴⁸, posibilitando un margen de acción —a quien podía acceder a él—, para experimentar con las imágenes.

En *Imagia* se combinaba una tradición de “artistas gráficos” que experimentaban con la imagen proveniente de la pintura, el dibujo, el grabado y la fotografía, haciendo uso del video, con la computación, lo que generaba proyectos de producción de imágenes fijas como fotografía, de imágenes en movimiento o en la integración de imágenes, textos y sonido. En *Imagia*, los artistas podían realizar “impresiones a color por computadora, así como diversos trabajos en video, en los cuales se requería la manipulación de imágenes”⁴⁹. La práctica del video daba un espacio “muy libre para el ensayo con imágenes en movimiento, un espacio inclusive, muy cercano a la poesía”⁵⁰. Algunos artistas se han referido a *Imagia* como “espacio de encuentro en donde se pudieran verter y compartir una serie de reflexiones sobre las implicaciones de estas nuevas tecnologías”.

Sobre su participación en *Imagia*, Tania Aedo recuerda:

En ese espacio sí había un ambiente de conversación; los que trabajábamos allí escuchábamos las conversaciones entre Andrea, Javier Covarrubias y Manuel Gándara. Recuerdo que tenían carpetas de centros que ya existían. Les encantaba la realidad virtual entonces y tenían toda una investigación de eso. Nos ponían a investigar sistemas de visualización y mucho de lo que en ese momento eran los nuevos medios⁵¹.

La figura de un espacio de encuentro se convirtió en un Seminario Interno del CMM, del que desafortunadamente no se encuentra documentación. Manuel Gándara recuerda que se trataba de un espacio de encuentro que se realizaba más o menos semanalmente, reuniéndose becarios, artistas, investigadores y asesores del CMM para discutir temas relacionados con las nuevas tecnologías en el arte y en la preservación y promoción de la

⁴⁸ Entrevista personal a Tania Aedo, febrero de 2016.

⁴⁹ A. Di Castro, “Centro Multimedia. El Taller de gráfica digital”.

⁵⁰ A. Di Castro, “Notas sobre el desarrollo del video”, 55.

⁵¹ Entrevista personal a T. Aedo, febrero de 2016.

cultura. Se trataba de un seminario informal en el que se podían poner a prueba ideas que luego eran convertidas en proyectos del CMM⁵². Sin embargo, la cooperación y el intercambio entre disciplinas que se podía haber conseguido con frecuencia en *Imagia* no estaban dados de antemano como algo llamado interdisciplinariedad.

La mayoría de los artistas que circularon por *Imagia* eran becarios del FONCA. El taller de la casa de Di Castro servía de espacio de trabajo, experimentación y producción a artistas beneficiados con la beca de Jóvenes Creadores, sobre todo en las categorías de Fotografía y Video. Artistas como Ximena Cuevas, César Lizárraga, Alberto Roblest o el grupo SEMEFO acudieron allí para realizar sus proyectos del FONCA. Este vínculo entre *Imagia* y el FONCA fue reproducido en el CMM con el Apoyo a Proyectos Multimedia, que benefició a varios de los artistas becados por Jóvenes Creadores, donde di Castro, Suter y otros artistas cercanos a ese lugar fueron tutores durante varios años. El nexo *Imagia* y FONCA señala una serie de relaciones sociales en las que las figuras de Di Castro y Covarrubias serán estratégicas para la apertura de las categorías de video y multimedia en las becas. En otras palabras, la relación entre el circuito de artistas e intelectuales del CMM, con Di Castro en la dirección, y el CNCA no era nueva, sino que ya se venía dando por la relación entre *Imagia* y el FONCA⁵³.

Pero esto también nos habla de algún tipo de relación entre el FONCA y la gráfica digital. Esta relación se observa en el trabajo de artistas que transitaron de la pintura al video y luego a la computación gráfica, como Antonio Albanés con su proyecto de video

⁵² M. Gándara Vázquez, "El Centro Multimedia del Cenart, 233-234.

⁵³ Creación en Movimiento del FONCA inició en 1989. Para la convocatoria de Becarios 1991-1992, se componía de las categorías de Arquitectura, Escultura, Fotografía, Pintura y Video. La muestra de los productos realizados se presentó del 8 de septiembre al 6 de octubre de 1993 en el Museo de Arte Contemporáneo Alvar y Carmen T. de Carrillo Gil, siendo directora Silvia Pandolfi. Para esa edición, los tutores de pintura fueron Roberto Cortázar y Fernando Leal; los de Fotografía, Graciela Iturbide y Pablo Ortiz Monasterio; el de Escultura, Manuel Marín; el de Arquitectura, Isaac Broid; y el de Video, Andrea di Castro.

Paisaje doméstico (1992) y Marina García con *Que no se marchite* (1992). Además, varios de los proyectos realizados en el FONCA en relación con *Imagia* antes de la creación del CMM fueron presentados en el *Encuentro de Otras Gráficas*, tales como *La gallina del monitor* de César Lizárraga y Alberto Roblest, aglutinados todos ellos bajo el apelativo de “otras gráficas”.

Luego, encontramos operando en el Taller de Gráfica Digital una figura de espacio independiente, cuya oposición no es la institución, sino la industria del entretenimiento: un espacio privado que produce y comercia imágenes. No se trata de una escuela o espacio académico. De ahí que podamos decir que el Taller de Gráfica Digital no procede de un modelo académico de arte o de escuela de arte, sino de un tipo una empresa de producción audiovisual híbrida definida como espacio de investigación sobre la imagen y de comercialización de cultura audiovisual. Las empresas independientes de video no despreciaban tampoco los cambios generados por el fenómeno de la globalización, concretamente la tecnologización de la realidad y la cultura. *Imagia* dependía incluso de sus vínculos económicos con el FONCA, por lo que no es en ningún sentido un espacio alternativo.

Lo anterior explica en parte por qué los Talleres no contaban con una estructura académica y por qué la formación era autodidáctica y de auto-aprendizaje en jornadas de trabajo más que de formación académica. A ello, hay que sumarle el lugar que el CMM ocupaba en el Programa Académico del CENART como espacio común de apoyo y capacitación. Veremos ahora cómo el concepto de “proyecto multimedia”, que define las prácticas del CMM, está pensado desde esa figura de empresa independiente.

3. La gráfica digital en el marco del Apoyo a Proyectos Multimedia del CMM

El Taller de Gráfica Digital fue la condición material para la reproducción de una práctica centrada en la investigación, experimentación y generación de imágenes visuales con una tecnología digital llamada “computación gráfica”. En términos generales, esa práctica fue conocida como gráfica digital. Fernando Varela recuerda que en el Taller se emprendió un trabajo orientado al apoyo y la realización de proyectos de gráfica digital, que en realidad eran muy diversos, pero todos convergían en el procesamiento digital de imágenes. Luego, “en la estructura del Taller buscamos crear metodologías para el escaneo, la digitalización, la impresión, el manejo del color y de la imagen”⁵⁴. Varela ha señalado que en el Taller de Gráfica Digital se trabajaba por proyectos. Algunos de éstos eran institucionales, la mayoría de los cuales implicaban un trabajo técnico de sólo escanear o imprimir carteles e imágenes; otros eran los proyectos personales centrados en la experimentación para crear obra propia. Finalmente, estaban los proyectos artísticos que implicaban trabajar para artistas que necesitaban digitalizar, procesar y editar imágenes, o simplemente imprimirlas. La mayoría de este último tipo de proyectos pertenecía al Apoyo a Proyectos Multimedia.

Recordemos que “proyecto multimedia” remitía en el Apoyo a una práctica que buscó ser reglamentada en etapas de trabajo, capacitación, asesoría y gestión del uso de las tecnologías del CMM, siendo los Talleres las condiciones materiales para su reproducción. Un proyecto de gráfica digital incluía generalmente: 1) *diseño* de un problema en el que el tema de la imagen visual era central, por ejemplo, su edición o su impresión en cierto tipo de papel; 2) un objetivo pensado hacia el futuro; 3) la descripción de lo que se proponía hacer; 4) la justificación de por qué usar ciertas tecnologías; 5) los requerimientos técnicos; y 6) un plan de trabajo, compuesto por un método de trabajo y las etapas para su realización

⁵⁴ Entrevista personal a Fernando Varela, septiembre de 2016.

en términos de gestión del tiempo/espacio. Su realización implicaba: 1) *producción* de conocimiento sobre la manera de operar cierta tecnología para escanear, manipular, editar, producir o imprimir imágenes; 2) *experimentación* con la tecnología buscando descubrir las posibilidades que para el proyecto arrojaba en términos de medio de expresión y lenguaje; y 3) *realización* de un producto, generalmente una serie de imágenes visuales individuales o relacionadas con texto y sonido.

Uno de estos proyectos artísticos de gráfica digital fue *Pictografía/Códice digital* de Arnulfo Aquino, seleccionado en 1996 por el Apoyo a Proyectos Multimedia⁵⁵. Se componía de “una selección de signos y símbolos, marcas y sellos, regionales y universales, fuera de contexto; editados en un código que propone una síntesis de nuestra cultura visual contemporánea⁵⁶. Acerca del proceso con la imagen, Aquino observaba *Pictografía/Códice digital* estaba compuesta por cien imágenes realizadas a mano sobre diversos papeles también hechos a mano, con un formato 21.5 x 28 cm. “Estos originales fueron digitalizados y manipulados en un Power PC 7100, para hacer un tiraje de diez ejemplares impresos en papel de algodón y cinco sobre papel amate, con dos copias de autor. La reproducción se hizo con una impresora de inyección de tinta DeskWriter 560 C, Hewlett Packard”⁵⁷ (**Fig. 18**).

⁵⁵ Cabe señalar que Aquino ya venía trabajando con medios alternativos para hacer gráfica desde su participación en el Grupo Mira desde los años setenta. Sobre su trabajo en Mira, véase “Mira”.

⁵⁶ *Folleto de la exposición*, 27 de septiembre de 1996. Archivo particular de Humberto Jardón.

⁵⁷ *Idem*.



Fig. 18. Arnulfo Aquino, “Código México 2000”, *Juego de pelota*, collage intervenido sobre amate, 80 x 120 cm, 1996.

Para Aquino, la gráfica tiene como característica principal su reproductibilidad y su multiplicidad. La obra es un medio para expresar conceptos mediante formas y

tecnologías⁵⁸. *Pictografía/Códice digital* se inauguró 27 de septiembre de 1996, distribuida en el CMM, el MUCA-UNAM y la galería “Los Vitrales”, del Instituto Mexicano del Seguro Social.

Al igual que este artista, otros estaban interesados en la realización de proyectos de gráfica e hicieron alianzas entre las maneras mecánicas de hacer imágenes y la producción automatizada de éstas. Para el crítico y académico Josu Iturbe, “se trata de artistas que confían en el laboratorio, y que lo mismo disponen de la tradición que de los más complejos instrumentos y mecanismos de tecnificada ciencia, para hacer y rehacer la obra, para multiplicarla. Ludismo y aproximación inocente a la tecnología-punta que ofrece monumentales reproducciones de obras”⁵⁹. Pero también pueden ser ubicados como sujetos que buscaron usar “la globalización en lugar de ser meramente su instrumento”⁶⁰.

Luego, en el marco de los proyectos del Taller de Gráfica, la investigación y la producción del conocimiento sobre la imagen partía de la experimentación, la cual implicaba varias actividades, como el estudio de los manuales de *Photoshop* o *Painter*⁶¹ para saber cómo funcionaban éstos y la exploración de la imagen a partir de él (**Fig. 19a y 19b**). Una imagen de gráfica digital era el resultado de un trabajo de empalme de imágenes previamente digitalizadas, las cuales se iban mezclando en un proceso de manipulación, edición y postproducción.

⁵⁸ *Idem*.

⁵⁹ Josu Iturbe, “Destazando la cultura: electrografía monumental, Artes Plásticas (II y última)”, 2.

⁶⁰ C. Medina, “Abuso mutuo I”, 21.

⁶¹ Se trata de dos programas digitales para generar y alterar imágenes.

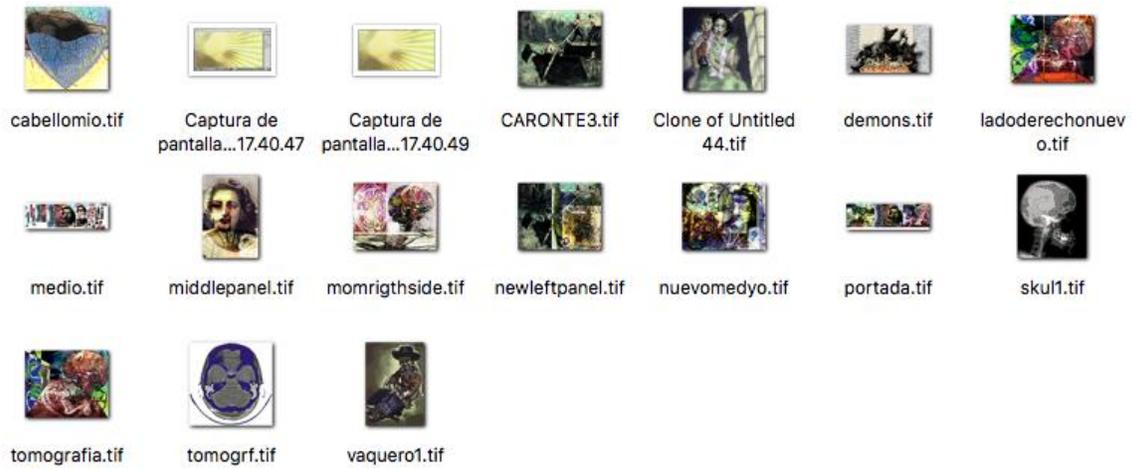


Fig. 19a. Carpeta digital de las imágenes usadas por Humberto Jardón para la realización de *Rompecabezas*, archivo personal del artista.

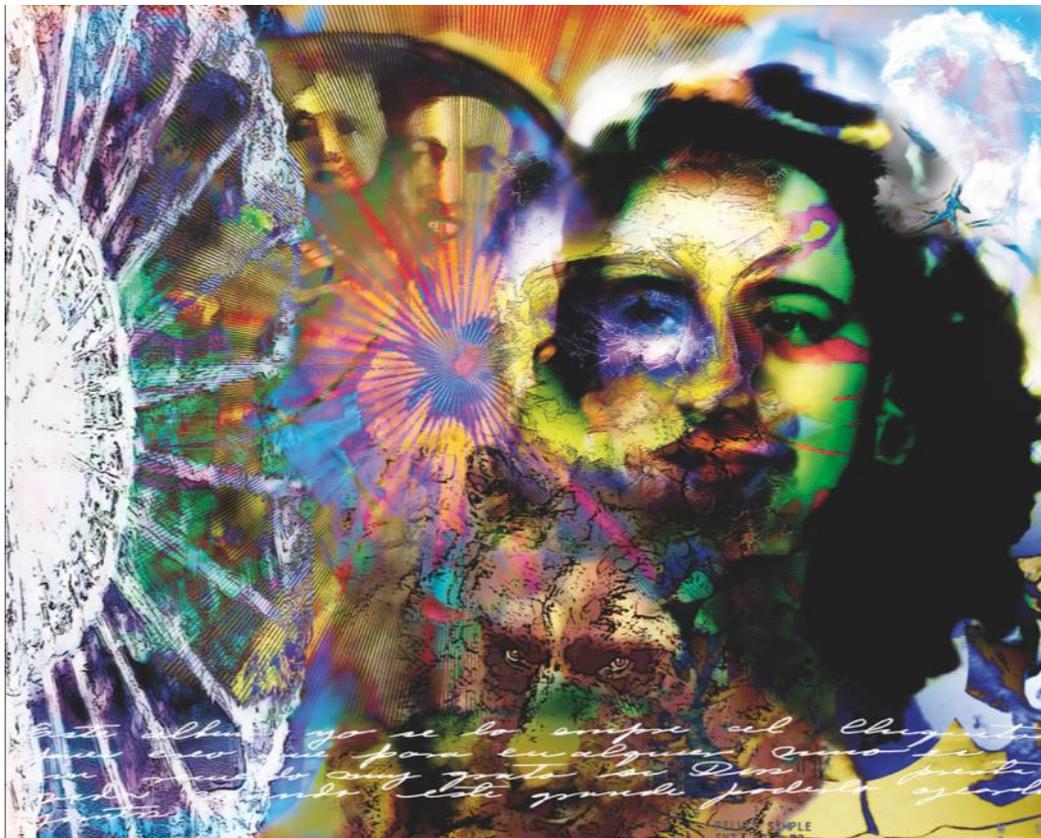


Fig. 19b. Humberto Jardón, *Rompecabezas*, imagen de gráfica digital, inyección de tinta, 2002.

Varios de los jóvenes artistas que empezaron a trabajar en el CMM a partir de 1994, como coordinadores de área o becarios, empezaron a hacer proyectos orientados a la gráfica digital y fueron beneficiados por el Apoyo. Tal es el caso de Mariana García, Mónica Prieto, Antonio Albanés, Mariana Dellekamp, Fernando Varela, Mario Aguirre y Tania Aedo, quienes se habían formado en las escuelas de Artes Plásticas y de Artes Visuales de la Ciudad de México. Un ejemplo paradigmático para entender el tipo de proyectos de gráfica digital que se realizaban en el CMM es *Arte digital* de Mariana García⁶² y Antonio Albanés. Al menos lo es por dos razones, la primera es que constituye un ejemplo de la reproducción institucional de una práctica que ya encontramos en los años ochenta en el MAM con Luis Fernando Camino. La segunda razón es que permite seguir la trayectoria de algunos de los artistas que trabajaron en el CMM en la década de los noventa orientados hacia la gráfica digital. ¿En qué consiste la repetición y la diferencia de *Arte digital* de García y Albanés respecto a la exposición de Luis Fernando Camino de 1987? Albanés y García buscaron sistematizar su saber sobre la gráfica digital a través de un trabajo de investigación sobre la génesis técnica de ésta, sus cualidades y su trayectoria en México, hasta llegar al CMM. Apuntan que “la computadora se nos presentó como una herramienta más para hacer imágenes en ese proceso de nuestra formación y así tener recursos más

⁶² “Marina Jacqueline García Gámez. Nace en París, Francia el 8 de abril de 1965, de nacionalidad mexicana. Es egresada como Licenciada en Pintura con Mención Honorífica de la ‘Escuela Nacional de Pintura, Escultura y Grabado’ (ENPEG). En 1993 trabajó para Televisión Metropolitana, S.A. de C.V., Canal 22. Ha participado en diferentes exposiciones tanto a nivel nacional como internacional, entre ellas: la exposición de ‘Gráfica Digital’ en el ‘Festival de Electroacústica 1995’ en la Galería Nyhlén en Skinnskatteberg, Suecia. ‘Pasiones Virutales Arte por Computadora’ dentro de la Muestra de Arte Mexicano ‘Los Colores de la Voluntad’ en la NAFAA Gallery en Toronto, Canadá, entre otras. También ha recibido varias distinciones y premios, entre ellos están: La ‘Beca para Jóvenes Creadores’ en el área de Artes Plásticas-Video, por el FONCA (Fondo Nacional para la Cultura y las Artes). Obtuvo el Segundo Lugar en la categoría de Gráfica Digital en el concurso ‘Human Entertainment Contest’ en Tokio, Japón. Su obra se encuentra en diferentes acervos nacionales. Actualmente trabaja en el Centro Multimedia del Centro Nacional de las Artes como Subdirectora de jefes de taller del Centro Multimedia”. CMM, Hoja de semblanzas biográficas de artistas, documento desclasificado, acervo histórico del CMM.

amplios para nuestras necesidades expresivo visuales”⁶³. Ambos artistas insertaron su proyecto en un campo más amplio de investigación académica sobre arte, diseño y computación:

Nuestra incursión en esta área de la expresión visual se dio por una invitación del Departamento de Investigación y Comunicación para el Diseño de la Universidad Autónoma Metropolitana, plantel Azcapotzalco, en el año de 1989, dirigida a la Escuela Nacional de Pintura, Escultura y Grabado “La Esmeralda”, para realizar un intercambio entre ambas instituciones, dentro de la cual la UAM daría capacitación en el uso de computadoras y programas de generación y procesamiento de imágenes [...] a un grupo de estudiantes [...] interesados en el tema, a cambio de conservar las imágenes resultantes para incluirlas en diversos eventos y exposiciones. A esta invitación acudimos cinco estudiantes de las tres carreras: dos del área de Grabado, uno del área de Escultura y dos del área de Pintura. En esos meses existía un auge de la aplicación de los medios de cómputo en el Diseño y el Arte en la UAM Azcapotzalco, promovido por el entusiasmo del entonces jefe del Departamento de Investigación y conocimiento para el Diseño, el Arquitecto Javier Covarrubias⁶⁴.

Arte digital tuvo tres momentos, por lo que se trataba de un proyecto pensado hacia el futuro: 1) como proyecto becado en Jóvenes Creadores del FONCA en la categoría de Video, 2) como tesis de Licenciatura en Pintura en “La Esmeralda”, y 3) como proyecto del Apoyo a Proyectos Multimedia del CMM. Como tesis, *Arte digital* fue presentada en 1994, en el examen de grado de sus autores dentro de las instalaciones del Centro Multimedia⁶⁵.

⁶³ A. Albanés y M. García Gámez, *Arte digital*, 100.

⁶⁴ *Ibid.*, 98.

⁶⁵ El trabajo escrito se compone de un estudio sobre la historia de la relación entre arte, ciencia y tecnología desde las vanguardias artísticas europeas y norteamericanas hasta el arte de los años ochenta, una breve explicación de la historia de los usos de la computación en la gráfica, una descripción sobre lo que llamaron “El arte y la computadora en México” —incluyendo exposiciones y el nombre de algunos artistas—, una amplia explicación técnica del concepto de “Computación gráfica”, y, finalmente, una explicación de las imágenes realizadas dentro de su investigación en lo que llamaron “Gráfica digital”. Incluye un Anexo con entrevistas realizadas a Manuel Felguérez, Luis Fernando Camino, Andrea di Castro y Javier Covarrubias. También un recuento de exposiciones sobre “El arte y la computadora en México”. En lo que respecta a exposiciones, las más destacadas han sido “Arte digital” de L. F. Camino, en el Museo de Arte Moderno (1987); “Videográfica” y “Caras-Tiempo-Superficie” de Andrea di Castro y Cecilio Balthazar, en el Museo Rufino Tamayo (1988 y 1989, respectivamente); diversas auspiciadas por la UAM Azcapotzalco y motivadas por el Dr. Javier Covarrubias, como “electrosensibilidad” en la E.N.P.E.G. “La Esmeralda” (1989); “Compudiarte” en la Galería metropolitana (1989); “Undo” en la Estación “La Raza” del Metro (1989); “Caos” en la Galería “Alva de la Canal” en Jalapa, Veracruz (1991); “Corazón Roto” de Isaac Victor Karlow en el Museo Nacional de la Estampa (1992); “Mimesis” de diversos autores como Manuel Felguérez, Gilberto Aceves Navarro, Humberto Jardón, Felipe Erhenberg, César Martínez, entre otros (1992); “Opera Cibernética.

En el documento de tesis encontramos una exposición de la gráfica digital definida desde las propiedades de la computación gráfica como tecnología de la imagen. Albanés y García señalan que la computación gráfica no se gestó dentro del mundo de los artistas profesionales, sino que fue provocada por una fuerte inversión e investigación por parte de las empresas que vieron su potencial en el diseño; “a los científicos de la computación gráfica se añadieron posteriormente artistas”⁶⁶.

Explican que *computación gráfica* consiste en un conjunto de procesos de la computadora: la posibilidad de construcción de imágenes que pueden ser transformadas y controladas con ella; la rapidez del procesador para procesar la información, ya que “una imagen o una animación no es más que una serie de números”, la posibilidad del acceso no lineal a la información y la amplia variedad de recursos gráficos que permite, las facilidades que otorga para la utilización del color, luz y el manejo de variaciones de las imágenes, la simulación y multimedia. De hecho, Albanés y García concluían que la computación gráfica era multimedia, ya que “su lenguaje posee elementos gráficos dinámicos y estáticos, sonoros y de texto, además de tener la capacidad de integrarse con otros productos tecnológicos, como los videodiscos, discos compactos, cintas magnéticas, etc.”⁶⁷.

Lo que se observa en esta densa explicación es que la imagen visual se ha convertido en —o al menos es tratada como— información, es decir, como un conjunto de datos manipulables. Luego, trabajar con imágenes desde la computación gráfica significa gestionar datos mediante instrucciones que se le dan a una máquina. Se trata de una

Sonidos electroacústicos” de Zalathiel Vargas en el Museo de la Estampa (1992) (A. Albanés y M. García Gámez, *Arte digital*, 80-81).

⁶⁶ *Ibid.*, 53.

⁶⁷ *Idem.*

especialización en el manejo de las imágenes que no deriva del conocimiento de técnicas manuales para el tratamiento de materiales, sino de un trabajo dominado por la escritura de la mano en relación con el ojo⁶⁸. La idea de imagen como lenguaje tiene que ver con esta perspectiva. Sin embargo, la computación gráfica no reduce la imagen a pura escritura, ya que trabaja al nivel de la diagramación visual, permitiendo estudiar el comportamiento de la imagen, sus grados de variación formal, en volumen, movimiento y color (**Fig. 20a y 20b**).



Fig. 20a. Ejemplo de imagen producida por computación gráfica. Taller de Realidad Virtual, CMM: Cuauhtémoc Senties, José Luis García Nava y Mónica Prieto, *Monte Albán*, 1998. Recorrido virtual, plataforma: modeladores tridimensionales, MiltiGen, sistema de modelado para gráficas en tiempo real. Sistemas de visualización *Performer*, conjunto de librerías de gráficas para describir objetos tridimensionales en tiempo real. Sistema de inmersión y rastreo (Fakespace Boom). Audio espacializado.

⁶⁸ Sin embargo, como ha señalado J. Derrida, “no es la mano la que marca la diferencia entre el instrumento-pluma o el instrumento-lápiz, por una parte, y las máquinas por otra, puesto que ella, en ambos casos, está presente y permanece en la obra”, *No escribo sin luz artificial*, 21.

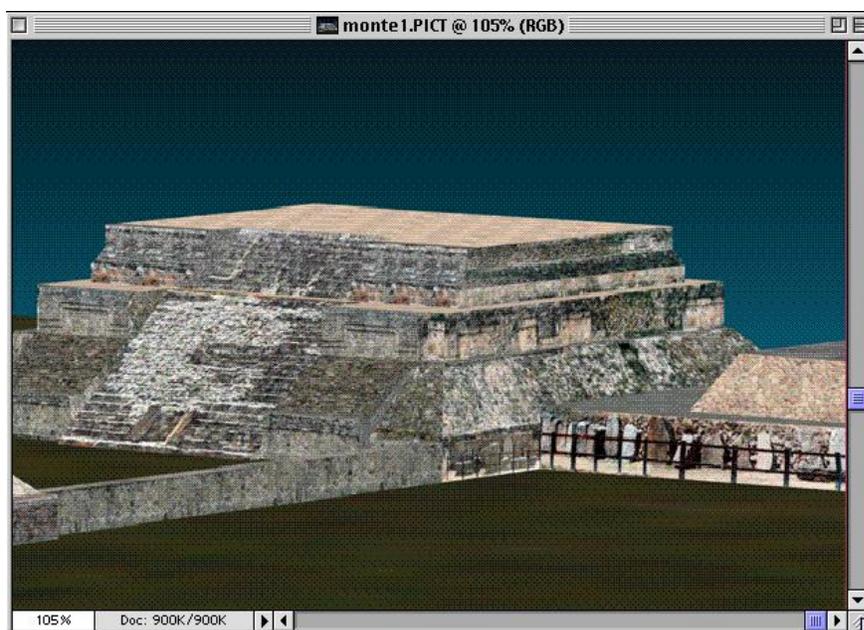


Fig. 20b. Ejemplo de imagen producida por computación gráfica. Taller de Realidad Virtual, CMM: Cuauhtémoc Senties, José Luis García Nava y Mónica Prieto, *Monte Albán*, 1998. CD-ROM, núm. de inventario CD74_205, acervo del Centro Multimedia, Cenart.

Los artistas presentaron en su tesis una explicación sobre el comportamiento de la imagen técnica en el siguiente párrafo:

La imagen de computadora es la visualización de una zona de memoria de la máquina, donde cada punto de la pantalla o pixel se compone de un número de bits de memoria que definen el color, tinte e intensidad de dicho punto. Por lo tanto, la imagen que visualizamos en la pantalla del monitor puede alterarse modificando las instrucciones que representan esa memoria como imagen [...] Las imágenes pueden obtenerse de dos maneras: mediante su registro o mediante su construcción. Al registro o captura de imágenes se le conoce como digitalización (conversión en secuencia de dígitos), y puede realizarse a través de varios tipos de interfaces: digitalizadores de cuerpos opacos y transparencias (para impresiones, negativo y diapositivas) y digitalizadores de señales de video (directo y pregrabado)⁶⁹.

⁶⁹ A. Albanés y M. García Gámez, *Arte digital*, 66.

¿Qué podemos extraer de este denso párrafo sobre la imagen técnica? Que la imagen es producto de una máquina y de un conjunto de operaciones donde el factor determinante es el ojo y no la destreza de la mano. El trabajo de la mano se vuelve una maniobra del pensamiento y la escritura de la mano; es decir; el encadenamiento de la mano al ojo o de la mano al pensamiento está mediado por la escritura y los artefactos como el teclado o el “ratón”: “la construcción de imágenes puede realizarse con técnicas de dibujo tradicionales a través de un teclado, una tableta y una pluma o un ‘ratón’ (dispositivo para desplazar y accionar el cursor en la pantalla), o mediante la introducción de información espacial en parámetros (coordinadas, fuentes de iluminación, etc.) para que la máquina la interprete en imágenes”⁷⁰. Luego, la relación entre el productor visual y la imagen está dada por una máquina como un sujeto que interpreta las imágenes, compuesto de un universo de funciones automatizadas, Luego la construcción de la imagen recae en la máquina que interpretan las decisiones del artista; espontánea, autónoma y automática, que puede interpretar diferentes papeles y que, como un sujeto interlocutor invisible y sin rostro tras su pantalla, está allí delante de nosotros⁷¹.

En 1992 *Arte digital* fue beneficiado por la beca de Jóvenes Creadores del FONCA en la categoría de Video. Con la beca se produjeron dos series de animaciones: *Las edades perdidas* (**Fig. 21a y 21b**) de Mariana García y *Paisaje doméstico* de Antonio Albanés (**Fig. 22**).

⁷⁰ *Ibid.*, 66.

⁷¹ J. Derrida, *No escribo sin luz artificial*, 23.

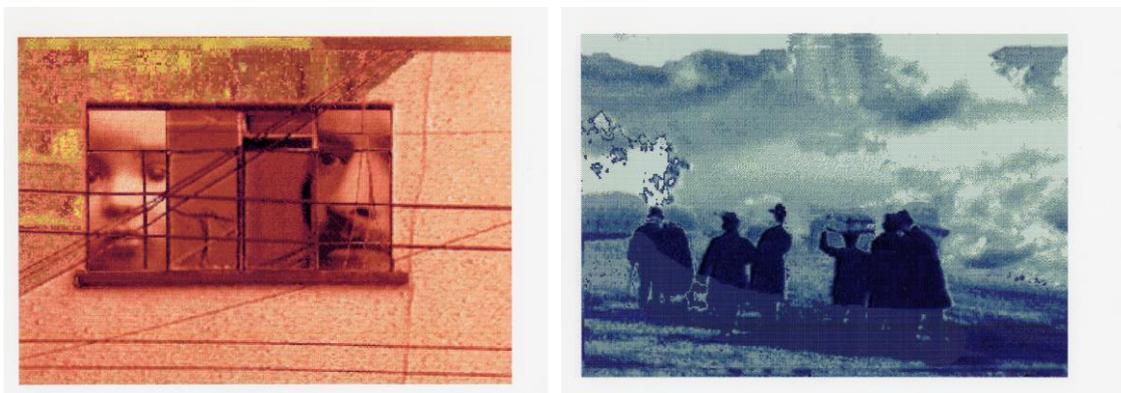


Fig. 21a y 21b. Marina García, *Las edades perdidas*, 1995, imágenes impresas en papel, incluidas en la carpeta del proyecto “Arte digital”, Fondo documental del Centro Multimedia, Conaculta, Cenart, expediente:

Apoyo a Proyecto Multimedia 1995, ff.

En 1995 García era la coordinadora de los Talleres del CMM y Albanés dirigía el Taller de Publicaciones Electrónicas. Ese año los artistas retomaron su proyecto *Arte digital* y concursaron en la primera convocatoria del Apoyo a Proyectos Multimedia que empezó a brindar el Centro Multimedia. El proyecto fue seleccionado y se benefició durante el primer semestre⁷². Sobre la obra que habían realizado con la beca de FONCA y luego en su propia práctica de investigación dentro del CMM, los artistas apuntaron que eran una especie de “collage electrónico”, es decir, imágenes de carácter fotográfico procesadas, distorsionadas, yuxtapuestas entre ellas mismas con texturas y planos realizados en la computadora.

⁷² M. García y A. Albanés, *Arte digital*, CMM/FONCA, Fondo documental del Centro Multimedia CONACULTA-CENART, expediente: Apoyo a Proyectos Multimedia 1995, ff.



Fig. 22. Antonio Albanés, *Paisaje doméstico*, 1995, imagen impresa en papel incluida en el proyecto “Arte digital”, Fondo de documentación del Centro Multimedia, Conaculta, Cenart, expediente: Programa de Apoyos Multimedia 1995, ff.

Fernando Varela ha señalado que, la mayoría de los integrantes del CMM tenían una formación artística en torno a la imagen derivada de las escuelas de arte, “donde si no sabías dibujar no sabías pintar, si no sabías cuestiones de geometría no sabías modelar, si tienes una instalación tienes que saber de espacio”. Sin embargo, varios de los artistas que empezaron a trabajar en el CMM en 1994 y 1996, como Albanes, García, Mónica Prieto, Tania Aedo, Adriana Calatayud, Mario Aguirre y el propio Varela, pertenecen a una generación nacida a finales de los 60 y principios de los noventa: “una generación que creció cerca de las computadoras, los videojuegos, y que ahora los utilizan para expresarse”; “no tiene un modelo de mundo muy claro, no hay certezas [...] Se conciben como posmodernos y se preguntan: ¿vamos a usar las nuevas tecnologías para seguir construyendo el mundo que conocemos? [...] Ya no es la idea colectiva de los sesentas [...]

el sentido de pertenencia lo está dando la tecnología, saben que pueden comunicarse directo y sin filtros”⁷³.

Esta generación fue muy cercana a esa otra que Elías Levin llama la Generación transparente: “realizadores de video en México de principios de los años noventa, que aún con el video muerto y con tres metros bajo tierra siguen haciendo video”⁷⁴. Estos artistas estaban interesados en moverse “en los márgenes de las disciplinas plásticas y cinematográficas”⁷⁵. Algunas de las características que señala para definir la Generación transparente —por lo demás señalando con ella a artistas que no pudieron colocarse en el mercado internacional o que abandonaron la profesión de artistas— pueden aplicarse a pintores, grabadores y fotógrafos que fueron atravesados por una formación visual mediada por el video, la imagen en movimiento y el proceso de digitalización que ésta estaba sufriendo en la pantalla televisiva:

esta generación creció ya con la imagen en movimiento en su casa y sostenían una relación de cercanía y familiaridad. En esos momentos, en México, como en diferentes países dependientes, el video se consolida como un medio y un soporte que se pone de moda, se vuelve accesible y se hace visible, apantalla a la sociedad y la escudriña tras el *viewfinder*. Desde entonces no hemos podido como sociedad escapar al encuadre del “encuentra vistas”, sin importar que hoy no haya un sujeto detrás de la cámara y sólo se monitoree. En ese contexto del *boom* audiovisual, los realizadores se apropiaron del recurso videográfico pero no desarrollaron estrategias para hacer visible su labor⁷⁶.

Levin llama la atención sobre la presencia de unos modos de ver condicionados por la postproducción, el corte directo y el *blue screen*, que planteaban otros instrumentos

⁷³ A. Malvido, *Por la vereda digital*, 78-90.

⁷⁴ Elías Levin, “La Generación transparente”, 437.

⁷⁵ *Ibid.*, 443.

⁷⁶ *Ibid.*, 439. Humberto Jardón, quien pertenece a la generación de Di Castro, observa sobre su propia formación visual: “Yo crecí viendo televisión, leyendo comics, viendo revistas ilustradas; el *Life*, el *National Geographic*. Las caricaturas a mí siempre me han gustado mucho. Todo ese rollo de aplanar las cosas a través de colores no degradados, sino plasta del color. Eso es muy del pop. La televisión en blanco y negro es el rollo del tacto, ¿no? El ojo actuaba como un escáner, decía McLuhan. Ibas explorando la imagen bien lentamente y a lo mejor todos los espectáculos” (conversación informal con Humberto Jardón, noviembre de 2015).

visuales para la comprensión de la realidad y la imagen. Estos artistas usaron el video para moverse “en los márgenes de las disciplinas plásticas y cinematográficas”⁷⁷. No resulta extraño, entonces, encontrarnos con el trabajo de artistas como Albanés y García, que se habían formado como pintores, pero que mostraron interés por el video, la computación gráfica, el diseño y lo digital, participando en el proyecto del Departamento de Diseño de la UAM, en el que artistas como Melquiades Herrera, César Martínez y Maris Bustamante experimentaron con la gráfica digital. *Arte digital* de Albanés y García se distancia de *Arte digital* de Fernando Camino en la medida en que su práctica está mediada por instancias académicas y de investigación. Finalmente, la existencia de *Arte digital* en tres distintos espacios artísticos; el FONCA, el CMM y “La Esmeralda” nos habla de un proyecto que fue ubicado de tres distintas maneras: como video, pintura y gráfica digital. Este hecho, como tantos otros que se observan en el marco de la multimedia, nos hablan, como veremos en el capítulo IV con detenimiento, de desacuerdos semánticos sobre la definición de una palabra o un objeto, pero también acerca del uso de varias palabras en relación con ciertos objetos. Lo cierto es que, institucionalmente, un mismo objeto era pintura, video y arte digital; algo que ya veíamos en el caso de Fernando Camino.

El trabajo de Tania Aedo es otro ejemplo de esa “herencia” de la Generación transparente y del impacto de los medios de comunicación electrónicos y digitales en artistas que encontramos en el CMM laborando durante la década de los noventa. Aedo pasó de la pintura a la computación gráfica y luego a la realidad virtual, hecho que estuvo condicionado por su importante nexos con *Imagia* y, luego, dentro de su participación como integrante del Taller de Realidad Virtual. Formada como artista autodidacta, Aedo asistía a la Escuela Nacional de Artes Plásticas y tomaba clases de dibujo con artistas como José

⁷⁷ E. Levin, “La Generación transparente”, 443.

Miguel González Casanova y Aceves Navarro. Encargado de las clases de dibujo, Navarro consideraba que el maestro debía poner a los alumnos a dibujar modelos en movimiento, por lo que experimentaba en su taller con la representación dinámica de figuras estroboscópicas que permitían destacar el desplazamiento de un cuerpo en movimiento⁷⁸.

Además, planteaba una educación visual en el artista, definida por el trabajo con estímulos visuales que remitieran a sensaciones táctiles. Ady Carreón ha llamado la atención de cómo para Aceves Navarro, el dibujo no tenía que ver con los elementos de la forma, sino que él lo concebía como una serie de acciones⁷⁹. Navarro señalaba el acento de una poética centrada en la acción y los modos de generar imágenes. Aedo muy seguramente fue tocada por estas ideas y prácticas, ya que como lo ha señalado, en aquel momento consideraba que el dibujo y el diagrama con la imagen eran maneras de pensar y no sólo modos de ver y percibir la realidad desde una sensibilidad visual educada⁸⁰. En relación con ello, Aedo estuvo haciendo pintura con el tema de la guerra que veía por televisión y que implicaba movimiento. Mucho antes de empezar a colaborar con Andrea di Castro y de formar parte del Centro Multimedia —en el que llegó a ser coordinadora del Taller de Realidad Virtual y luego directora—, Aedo pintaba viendo la televisión:

Recuerdo que en ese momento apenas habían sido los primeros ataques en la Guerra del Golfo, la tormenta del desierto; fue la primera vez que veíamos una guerra por la televisión. Pero lo espectacular es que las imágenes parecían las de un *Tetris*; era muy impresionante. Varias noches estuve viendo las noticias sobre aquella guerra y paralelamente estuve dibujando mapas y aviones. Ésos eran los temas de mi pintura. Recortaba continentes, pintaba los satélites, los aviones; me impresionaba mucho cómo aquello era una guerra que se estaba llevando a cabo por las telecomunicaciones. Eso era Internet, pero yo no lo sabía. Prácticamente era una guerra en 3D⁸¹.

⁷⁸ A. Carreón, *De la idea al misterio*, 79.

⁷⁹ *Ibid.*, 80.

⁸⁰ Entrevista personal a T. Aedo, 22 de febrero de 2016.

⁸¹ *Ibid.*

Al proceso de mediación de la pantalla en la pintura de Aedo se suma su temprana cercanía con el grupo de artistas que, con Di Castro y Sarah Minter, investigaban en *Imagia* el video y la computadora como lenguajes. Tania Aedo recuerda:

Andrea tenía un proyecto llamado *Imagia* y quería trabajar con artistas interesados en la tecnología [...] Empecé a trabajar con él como en el noventa y dos. En *Imagia* yo hacía imágenes sobre todo de animación; primero cuadro por cuadro y a lápiz; después se iban escaneando, pero eso ya era la magia. Hacíamos animación con lápiz y luego entintábamos, después escaneábamos con una cámara de foto —no había escáner—, tomábamos la foto y luego con un programa corríamos la animación. ¡Era mágico! Andrea no era tanto de *Photoshop*, siempre buscaba herramientas más experimentales⁸².

Al igual que Albanés y García, Aedo fue beneficiada por el Apoyo a Proyectos Multimedia. En 1996 participó en la muestra colectiva de gráfica digital *Mujeres en el Puerto*, realizada en la Galería del CMM. La muestra se llevó a cabo del 26 de marzo al 19 de abril, tratándose de una exposición colectiva en la que también participaron Marina García y Mariana Dellekamp, Adriana Calatayud y Mónica Prieto; y que formaba parte del ciclo de video titulado *Video y sociedad*, que se realizó en el CMM en las mismas fechas. Sobre la exposición, Jorge Morales observó:

Tania, Mariana y Mónica vienen del “mundo” de la pintura, aunque su “inmersión” en las nuevas tecnologías lleva ya un tiempo que ha sido generoso en resultados plásticos. Adriana y Mariana han incursionado recientemente en los procesos digitales experimentando y reformulando en él las búsquedas estéticas que se plantearon como fotografías plásticas [...] de cualquier forma todas se encuentran desarrollando proyectos de investigación o de creación artística en el Centro Multimedia⁸³.

Mariana Dellekamp⁸⁴ también recibió el Apoyo a Proyectos Multimedia en 1995 con *Agua* (**Fig. 23**), un proyecto fotográfico apoyado por el FONCA.

⁸² *Ibid.*

⁸³ Jorge Morales, “Texto de presentación”, *Folleto de la exposición*. Marzo de 1994. Archivo particular de Humberto Jardón.

⁸⁴ “Nace el 23 de octubre de 1968 en la ciudad de México. Ha estudiado en diferentes escuelas nacionales e internacionales como en la escuela de Diseño de modas, Jannete Klein; la Escuela Activa de Fotografía, de donde egresa como fotógrafa; el Centro de la Imagen y la International Center of Photography en Nueva



Fig. 23. Marianna Dellekamp, “#2”, de la serie *Agua*, fotografía digital impresa en papel 90 x 167 cm, 1995-1996. *Agua*, comunidad artística/FONCA. Fondo documental del Centro Multimedia, Conaculta, Cenart, expediente: Apoyo a Proyectos Multimedia 1995, 6 ff.

En la justificación, Dellekamp señaló su interés por “expandir el campo de la fotografía” explicando que “el desarrollo de mi trabajo fotográfico me ha obligado a buscar otro lenguaje en términos de discurso y edición, trato de distanciarme del discurso lineal que normalmente se ha usado en la fotografía. Este discurso surge ante la necesidad de unir varias imágenes, contraponerlas, crear espacios, pausas y silencios con el fin de reflejar mi experiencia debajo del agua”⁸⁵. La artista estaba interesada en la creación de imágenes técnicas con presencia espacial —algo que por ejemplo ya venía haciendo Gerardo Suter

York, E.U.A, donde toma varios talleres con fotógrafos altamente prestigiados a nivel internacional. En los últimos años sus actividades han sido muy variadas, ha impartido talleres en la Escuela Activa de Fotografía, coordinó y editó la revista "Sin Título" del Consejo Mexicano de Fotografía, donde forma parte de la mesa directiva. También ha formado parte de diversas exposiciones a nivel nacional como ‘Erótica ‘95’ en el Espacio 20/30 en México, ‘si muero lejos de aquí’ curada por Francisco Mata en el Museo Nacional de Culturas, en México, así como la VI Bienal de Fotografía donde fue seleccionada para exposición en el Centro de la Imagen. Su obra también ha formado parte de varias publicaciones como, por ejemplo: en la revista ‘el Observador Internacional’, en el periódico *Reforma*, en el catálogo de la VI Bienal de Fotografía y en la Agenda ‘Mujeres’ editada por Mujeres en Lucha por la Democracia. En 1995 obtuvo una ‘Mención Honorífica’ en el Primer Salón de la Fotografía 1995 por parte del Centro de Arte Moderno de Guadalajara, Jalisco, México y fue becada por el Fondo Nacional para la Cultura y las Artes como ‘Jóvenes Creadores’. Actualmente está recibiendo apoyo del Centro Multimedia del Centro Nacional de las Artes para realizar su proyecto ‘Agua’”. CMM, Hoja de semblanzas biográficas, documento desclasificado, Acervo histórico del CMM.

⁸⁵ Mariana Dellekamp, *Agua*, Comunidad artística/FONCA, Fondo documental del Centro Multimedia CONACULTA-CENART, expediente: Apoyo a Proyectos Multimedia 1995, 6 ff.

con el apoyo del CMM— “a partir de la unión y edición de varias imágenes integradas al soporte y el lugar donde éstas se muestran”.

Para ella, la manipulación digital le permitiría deformar la imagen, repetirla, manejar diferentes tamaños, controlar contrastes, exagerarlos y corregirlos e imprimirlos en cierto tipo de papel⁸⁶. Adriana Calatayud⁸⁷, por su parte, ingresó al Taller de Gráfica Digital en 1996; fue una de las primeras fotógrafas que usó la gráfica digital para abordar la relación cuerpo-tecnología. Sus imágenes se apropiaban de narrativas médicas, jurídicas y sobre cierto atletismo en el cuerpo, explorando referentes conceptuales del ejercicio del poder sobre el cuerpo y los procesos de intrusión de las tecnologías en la subjetividad humana, desmembrándola y dividiéndola (**Fig. 24**).

Se trata de artistas en tránsito atravesados por una educación visual en la fotografía, el video y la televisión, quienes muestran un interés en desplazarse de la pintura o la fotografía, al video, la animación y la imagen digital. Por ello es posible afirmar que la gráfica digital es una práctica artística de tránsitos disciplinares; de ahí que fuera un término general que apoyaba proyectos de pintura, fotografía, video, instalación con imágenes y gráfica. Veamos ahora cómo se fue formando discursivamente este término.

⁸⁶ *Ibid.*

⁸⁷ “Nació el 28 de septiembre de 1967 en la ciudad de México. Egresada de la ENAP ‘Escuela Nacional de Artes Gráficas’ como Licenciada en Comunicación Gráfica, estudia durante dos años Matemáticas en la Facultad de Ciencias de la U.N.A.M. En los últimos años ha impartido cursos de fotografía y expresión plástica en diferentes instituciones, participado en proyectos fotográficos así como en publicaciones, sobre todo en el área editorial. Ha participado en diversas exposiciones individuales y colectivas a nivel nacional e internacional como: en la Casa del Lago, México; Séptima Bienal de Fotografía en el Centro de la Imagen; la 7ma. Exposición Internacional de Fotografía Artística en China; IV Trienal Internacional de Arte en Majdanek ‘94, Panstwowe Muzeum na Majdanku, Polonia, entre otras. Ha cursado diversos talleres y cursos. Actualmente forma parte del equipo de trabajo del Centro Multimedia del Centro Nacional de las Artes. Trabaja como asistente en el taller de Gráfica Digital donde se dedica a la manipulación, modelado y escaneo de Imágenes”. CMM, Hoja de semblanzas biográficas, documento desclasificado, Acervo histórico del CMM.



Fig. 24. Adriana Calatayud, sin título, gráfica digital, 1996, impresión láser sobre papel, CD, documento sin clasificar, resguardo audiovisual del CMM.

4. El concepto de gráfica digital

Existe un cuerpo de discursos⁸⁸ que desde finales de los ochenta fueron construyendo el significado de gráfica digital, orientados por la búsqueda de una comprensión de la singularidad de la imagen producida con el video, la fotocopiadora o la computadora. Como hemos visto, el término gráfica digital circuló, dentro del CMM, en el Taller con el mismo nombre y en su Apoyo a Proyectos, y está conectado con una tradición de

⁸⁸ Entre los documentos en los que podemos encontrar textos sobre la gráfica digital, están Eduardo Chávez Silva, coord., *Memorias del Encuentro de Otras Gráficas*; Antonio Albanés y Marina García —quienes formaron parte de la primera generación de artistas que colaboraron en el CMM—, en su tesis *Arte digital*, presentan una introducción acerca de la gráfica digital en México, incluyendo datos sobre exposiciones y entrevistas a algunos de los artistas que trabajaban con tecnologías. El trabajo más reciente sobre el tema es Humberto Jardón, *Puntos, píxeles y pulgadas. Fragmentos para el discurso de la gráfica digital en México*, que contiene una compilación de artículos e imágenes producidas en distintos años acerca de la gráfica digital en el CMM.

productores audiovisuales independientes. Es momento de analizar cuál fue el valor de la gráfica digital como práctica discursiva.

En 1987 Raquel Tibol publicó un estudio sobre las gráficas y neográficas en México, señalando que desde finales de los años setenta, como todas las otras artes visuales, la gráfica “también estaba quebrando fronteras e internacionalizándose en terrenos híbridos. Muchos artistas seguían trabajando en límites tradicionales de técnica y función, otros se internaban, dentro de la estampación, en lo pictórico, lo escultórico y lo fotográfico”⁸⁹. Para Felipe Ehrenberg, neográfica era “aquella técnica de reproducción de imágenes que recurre a instrumentos, tecnología y métodos no utilizados por la gráfica convencional y que, al hacerlo, busca estructurar un lenguaje visual nuevo”⁹⁰. Como ha documentado Tibol, algunos artistas gráficos en los años setenta ya experimentaban con técnicas y tecnologías alternativas, tal es el caso de Carlos Jurado, que diseñó una cámara de artes gráficas; Felipe Ehrenberg y Mario Aguirre; grupos como Proceso Pentágono, que hacían uso de la fotocopia; o el No Grupo, en el que participó Di Castro, extrayendo imágenes de video y computadora para generar soluciones formales de gráfica.

Discursivamente, “gráfica digital” aparece en el CMM vinculada a una concepción sobre la imagen como lenguaje, expresión y comunicación en relación con unos intentos por definir su singularidad. Una de las fuentes de este enfoque eran las discusiones sobre el video, que a finales de los ochenta consideraban a éste “un género *expresivo* contemporáneo que utiliza el monitor (o la pantalla de televisión) como soporte de su mensaje y a la captura del espacio-tiempo como parte esencial de su *lenguaje*”⁹¹. Gráfica

⁸⁹ R. Tibol, *Gráficas y neográficas*, 249.

⁹⁰ F. Ehrenberg *apud* R. Tibol.

⁹¹ A. Di Castro, “Notas sobre el desarrollo del video”, 51. El subrayado es mío. La comprensión de la imagen como lenguaje proviene en lo general de dos frentes filosóficos: uno de la filosofía del lenguaje y,

digital es quizá el último término de un conjunto de expresiones que en los noventa circulaban en exposiciones, discursos y eventos académicos de manera intercambiable: electrografía, arte digital, otras gráficas, gráfica periférica y gráfica electrónica. La preferencia de usar uno u otro término dependía de proyectos concretos y situados.

Mónica Mayer y Víctor Lerma usaban frecuentemente “electrografía” y “gráficas periféricas” desde una perspectiva que incluía la realización de obras con imágenes generadas y producidas usando la fotocopidora, el fax y la computación gráfica. Ése fue el caso de sus proyectos *Mimesis* y *Arquerotipo* (**Fig. 25a y 25b**), realizados en colaboración de artistas como Humberto Jardón, Felipe Ehrenberg, Manuel Felguérez, Carla Ripley y Mónica Castillo, el cual incluía además un ciclo de exposiciones que gestionaron en el Museo Carrillo Gil con el término “gráficas periféricas” y al que que invitaron a varios artistas. Mayer y Lerma llamaban gráfica periférica a la electrografía: gráfica producida a través de “tecnología electrónica, como el fax, la fotocopidora y la computadora”⁹². Se trata, en ambos casos, de términos definidos por un medio técnico, ya que las obras no eran realizadas con las tecnologías convencionales de la gráfica, como el tórculo.

particularmente, de la corriente semiótica occidental en los estudios sobre la imagen, situada en la tradición de autores como Pierce, Saussure, Goodman y Eco, quienes presentan las imágenes como casos particulares de signos; el otro proviene de la ciencia de la comunicación, que está más cercana al video que al arte y que en general piensa la imagen como una comunicación. Luego, combinando ambas epistemologías, la imagen se concibe como una clase especial de signo y de comunicación. Para un estudio acerca de las filosofías de la imagen como signo, véase A. García Varas, ed., *Filosofía de la imagen*. Para una aproximación a la imagen como signo en la pintura y desde la teoría de Saussure, véase Norma Bryson, *Visión y pintura. La lógica de la mirada*.

⁹² M. Mayer y Víctor Lerma, *Gráfica periférica*, hoja de sala. Museo Carrillo Gil, sin fecha.



Fig. 25a. Manuel Felguérez, *Ensayo de un cuadro*, 1993. 25b. Gunter Gerzso, *Noche*, 1991. Fotocopias láser a color sobre fondo negro, de la serie *Mimesis*. Colección particular de Humberto Jardón

Andrea di Castro y Cecilio Balthazar hablaban de “otras gráficas”, un término bastante elástico que incluía sobre todo fotografía, video y computación gráfica, pero también instalaciones interactivas, diseño y hasta *performance*. Fernando Camino prefirió “arte digital” para hablar de animaciones digitales a las que se refirió como “pinturas en movimiento” y que fueron expuestas en el Museo de Arte Moderno en 1987. Pedro Meyer enfatizó la fotografía digital en relación con los debates sobre la multimedia y lo digital, presentando en 1994 una exposición en El Centro de la Imagen titulada *Verdades y Ficciones*, cuyas imágenes circularon en el CMM como gráfica digital. Finalmente, Carlos Blas Galindo usó la expresión “gráfica electrónica”, al reflexionar sobre lo paradójico del término en el campo del arte y la imagen.

El vínculo entre video, lenguaje y expresión había sido señalado ya en 1979 por Di Castro y el artista gráfico Cecilio Balthazar en su *Primer comunicado sobre el video*, presentado en la Casa del Lago de la UNAM y en el marco de una exposición realizada en mayo de ese año titulada *Video-evento Cuerpo-idea*. En el *Primer comunicado*, que era una especie de manifiesto, enunciaban que el video debía “desarrollar su propio lenguaje, así como ponerlo en polémica con otros lenguajes visuales”⁹³. Para ambos artistas, el interés por el video no se centraba tanto en las posibilidades estéticas, sino en su poder lingüístico, el cual estaba mediado por la “experimentación, teorización y divulgación de este medio”⁹⁴. Di Castro se refirió al video como un “medio expresivo” y de “potencial expresivo” que planteaba un problema de especificidad de las imágenes técnicas. Desde una perspectiva que pretendía ir más allá de lo puramente técnico, Di Castro consideraba que el potencial expresivo de la imagen electrónica “nos permite mostrar en la pantalla un “espacio fantástico”, “un mundo visual como de sueño, que también pueden tomar la forma, el color y la dimensión de cosas sólo posibles en la mente, en la imaginación y que no tienen relación formal con la realidad”⁹⁵.

Con lenguaje, estos artistas generalmente se referían a cualidades visuales que los aparatos como la cámara de video y el cine imponían a la mirada y la imagen: la construcción de objetos enmarcados en una pantalla; la generación de movimiento en el espacio y la instantaneidad de la imagen; la captura y manipulación de imágenes, divididas en “fijas” y en movimiento; el manejo del color y la atención del receptor. Incluso para Manuel Gándara, “la interacción que la computadora permitía era un lenguaje, ya que, según él, tiene sus propias reglas lingüísticas, tiene una sintaxis, un léxico, una pragmática

⁹³ Cecilio Balthazar y A. Di Castro, “Primer comunicado”, 65.

⁹⁴ *Ibid.*

⁹⁵ A. Di Castro, “Notas sobre el desarrollo del video”, 58.

y una semántica, por lo que apropiación significaba entonces, convertir ese lenguaje en recurso artístico”⁹⁶.

Uno de los debates más documentados acerca de la imagen producida electrónica y digitalmente y orientado a definir los términos de “grafica electrónica”, “otras gráficas”, “graficas periféricas”, “arte digital” y “grafica digital”, se encuentra condensado en el *Encuentro de Otras gráficas* realizado en 1993, un año antes de la apertura del CMM. En relación con ese evento, Di Castro refiere que en él se mostró todo un conjunto de reflexiones acerca de las otras gráficas, “donde se presentaron piezas de experimentación con la imagen, los grandes formatos, el uso de las fotocopiadoras y el fax, las primeras imágenes de computadoras”⁹⁷. El *Encuentro de Otras Gráficas* fue un preludeo en la búsqueda por cohesionar una constelación de prácticas centradas en la imagen electrónica, como la llamaba Galindo. Así lo señalaba una presentación interactiva realizada sobre el evento, anotando que el encuentro se planteó “reunir a productores visuales involucrados en la búsqueda de nuevas formas de expresión, diferentes soportes y alternativas de reproducción, mediante el uso de recursos tecnológicos como el video, el fax, la fotocopiadora y la computadora”⁹⁸.

Se realizó simultáneamente en el Museo de Arte Carrillo Gil, el Museo Rufino Tamayo y la Academia de San Carlos, con el apoyo de la UNAM, el FONCA, Canon

⁹⁶ *Ibid.*

⁹⁷ Entrevista personal a A. Di Castro, septiembre de 2014.

⁹⁸ Á. Vázquez Mantecón y E. Levin Rojo, *Encuentro de otras gráficas*, documental. La antología incluye textos de Juan Acha, Torres Michúa, Sandra Llano, Cecilio Baltazar, Andrea di Castro, Luis Fernando Camino, Carlos Blas Galindo, Silvia Gruner, Oliver Debroise, Benjamín Mayer, Mauricio Guerrero, Humberto Jardón y Ramón Vera. Los textos se enfocan en una reflexión sobre la imagen y el arte en relación con el uso de la computadora, el fax, la fotocopiadora y el video. Éstos últimos eran llamados medios electrónicos; mientras que la computadora, medio digital. Se usaron dos taxonomías para hablar de todos ellos: “nuevas tecnologías” y *High Tech*. Sobre los usos de estos términos véase M. Mayer, “Se solicita crítico(a) con especialidad en Arte High Tech”.

Latinoamérica, *Imagia Videoproducciones* y la UAM Azcapotzalco⁹⁹. Los trabajos expuestos se organizaron a partir de tres taxonomías: “video”, “electrografía” (en la que se incluían los subconjuntos de “artefax y “arte en fotocopias”) e “instalaciones interactivas”. El término “otras gráficas” no tenía, por tanto, el significado reducido al dibujo y el grabado, sino que, al incluir video, fotografía e instalaciones interactivas creadas con el uso de televisiones, computadoras y tecnologías para la proyección de imágenes, se refería a prácticas que usaban imágenes técnicas tanto fijas como en movimiento, así como a artefactos que requerían de un usuario que activara en ellas ciertos mecanismos técnicos de interacción y tactilidad¹⁰⁰.

El encuentro incluyó un ciclo de conferencias y debates que luego fueron compilados en una memoria homónima publicada por la ENAP de la UNAM en 1993. Entre los textos se incluyen títulos como: “Hoy las imágenes andan en guerra” de Juan Acha, “La tecnología: el futuro del arte” de Armando Torres Michúa, “Otras gráficas” de Cecilio Balthazar, “Video y Computadora: La transformación de la realidad” de Andrea di Castro, “Arte Digital” de Luis Fernando Camino, “La Gráfica Electrónica y la Explicación del Futuro” de Carlos Blas Galindo, “Artefax: Un reporte” de Humberto Jardón y “Techno Imaginación” de Sandra Llanos. En ellos se caracterizó a las otras gráficas como “otros lenguajes”, “formas de expresión”, “exploración visual”, “diferentes soportes” y “alternativas de reproducción”¹⁰¹. En el evento aparece la expresión “nuevas tecnologías” para hablar del

⁹⁹ *Memorias del Encuentro de Otras Gráficas*.

¹⁰⁰ A. Vázquez Mantecón y E. Levin Rojas, *Encuentro de otras gráficas*, “El museo Tamayo albergó al *Árbol de la vida*, cuyo follaje creció con cientos de faxes llegados de todo el mundo. En el Museo de la Academia de San Carlos se expuso *Aquerotipo*, un trabajo colectivo en torno a la electrografía por medio de fotocopia. El Museo Carrillo Gil expuso lo correspondiente a video y computadora al conjuntar en sala una muestra de los diferentes modos de acercarse a la producción artística con estos recursos”.

¹⁰¹ El itinerario de Otras Gráficas posee conexiones con diferentes eventos, como la exposición “Arte digital” de Fernando Camino en 1987; “Videografía” de Andrea di Castro y Cecilio Balthazar en el Museo Rufino Tamayo en 1988; “Electrosensibilidad” en “La Esmeralda” en 1989; “Compudiarte” en la Galería

fax, el video, la fotocopidora y la computadora. Para artistas pertenecientes a la generación de los setenta como Cecilio Balthazar, Andrea di Castro y Carlos Blas Galindo, la noción de “nuevas” significa nuevas maneras de construir la visualidad.

El concepto de electrografía aparece vinculado a *Aquerotipo*, proyecto que se exhibió en la Academia de San Carlos dentro del encuentro, compuesto de imágenes producidas en fotocopia e impresas en grandes formatos de papel. Mónica Mayer buscó explicar el concepto de electrografía por analogía a la gráfica tradicional:

en electrografía hablamos de la creación de una matriz (equivalente al negativo en una fotografía) de la cual se imprime el tiraje como en el caso de las gráficas tradicionales como el grabado. Al igual que en cualquier técnica de reproducción como la serigrafía o la litografía artística, no se trata de fotocopiar una obra realizada en otra técnica, sino crear un original cuya característica es que será múltiple [...] cada artista ha elaborado su matriz por diversos procedimientos, utilizando más o menos recursos tecnológicos. Y al igual que en las gráficas tradicionales, los artistas pueden involucrarse en mayor o menor grado en la elaboración de los originales múltiples. Así mismo el papel del “editor”, que funge como el puente entre el lenguaje artístico y el tecnológico, asesorando al artista sobre las posibilidades del equipo resulta indispensable¹⁰².

En *Aquerotipo* (**Fig. 26a y 26b**) las obras no trascendían el plano bidimensional del papel, sino que recurrían a la impresión como producto final del trabajo y fueron colgadas en la pared. Si bien las imágenes se presentaban como discursos de exploración visual, con diferentes soportes y otras alternativas de reproducción, sobre todo haciendo referencia a la

Metropolitana en 1989; “Undo” en la estación del metro La Raza en 1989; “Caos” en la Galería Alva del Canal en Jalapa, Veracruz en 1991; la Primera Bienal de Video en 1991 en la Ciudad de México; “Corazón roto” de Isacc Víctor Kerlow en el Museo Nacional de la Estampa en 1992; “Ópera cibernética. Sonidos electroacústicos” de Zalathiel Vargas en el Museo de la Estampa en 1992; las muestras de arte por computadora de la Universidad Autónoma Metropolitana plantel Azcapotzalco, organizadas por Javier Covarrubias; y el proyecto Gráfica Periférica, entre 1994 y 1995. A. Albanés y M. García Gámez, *Arte digital*, 80.

¹⁰²Mónica Mayer, “Aquerotipo: electrografía monumental (segunda y última parte)”: 2. Un proyecto similar anterior fue *Mimesis*, coordinado también por Mónica Mayer y Víctor Lerma, de *Pinto mi raya*, y por María Antonieta Marbán y Fernando Gallo, de la Galería *Los caprichos*. *Mimesis* se realizó en 1991 y consistió en una carpeta compuesta de obra gráfica hecha *ex profeso* por un total de 25 artistas utilizando la fotocopidora e impresora láser como medio de producción, de cara a la reproducción en grabado, la litografía y la xilografía. Aun y cuando se presentaba como un trabajo alternativo en el contexto del arte desde México, *Mimesis* terminaba reproduciendo algunos de los modos de hacer que quería superar.

posibilidad de la manipulación de la imagen mediante la máquina, siguieron manteniendo un uso instrumental de la fotocopidora bajo esquemas de representación que no dislocaron en general el canon de la gráfica hecha con tórculo, ya que la cultura visual que produjeron no era distinta de la que se podía haber hecho con técnicas de la serigrafía o la estampa.

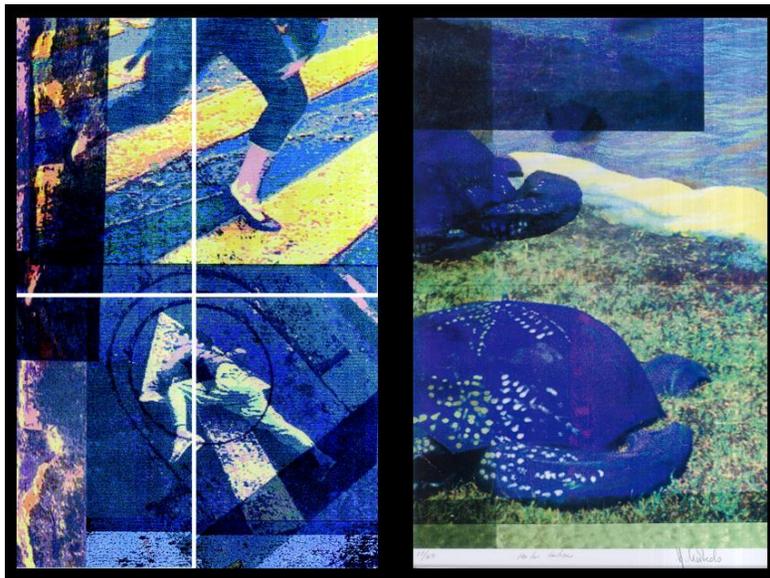


Fig. 26a. Andrea di Castro, *Alcantarrayas*, 1993. Fotografía láser a color sobre fondo negro.

26b. Helen Escobedo, *Por las tortugas* (fragmento), 1993. Fotografía láser a color sobre fondo negro. De la serie *Aquerotipo*.

Para Gonzalo Vélez, “el término electrografía se ha empleado en general para los trabajos realizados en fotocopidora a color, aunque en sí se refiere a la creación a partir de manipular imágenes previamente digitalizadas”¹⁰³. Carlos Blas Galindo, por su cuenta, apunta que la electrografía remite a “obras procesadas y reproducidas, sobre todo, en equipo de fotocopiado, de fax, o en computadoras e impresoras. Puede tratarse de ejemplares únicos o múltiples, de libros de artista, de instalaciones, o del corolario de

¹⁰³ G. Vélez, “Electrografía experimental en el CNA”: 23.

performances, entre otras opciones”¹⁰⁴. La historia de la electrografía en México da cuenta de cómo varios artistas veían la fotocopidora y luego la computadora en los términos de una máquina para hacer imágenes de otra manera. Allí existe una tendencia a pensar la relación entre arte y la fotocopidora desde la gráfica, el dibujo y el diseño; pero también desde una mirada puesta en las técnicas, los soportes y medios.

La reproducción electrónica de la fotocopidora era un elemento externo a la obra e incluso al proceso creativo, ya que se entendía sólo como un vehículo o soporte, pero no en el sentido de un posible elemento que contribuyera al propio significado de la obra. La electrografía volvía ambigua la noción de soporte-significante al apostar por la creación de matrices electrónicas mediante el fotocopiado. Al ser escaneada, el soporte-significante de la imagen analógica se desmontaba, introduciéndose una condición material que le permitía al productor visual experimentar con mayor facilidad en la manipulación de la imagen, aunado a la monumentalidad en su escala.

Pero la electrografía sí era una práctica centrada en la recuperación de la imagen al estilo de los tránsitos disciplinares, ya que las y los artistas mezclaban técnicas convencionales con operaciones automáticas y técnicas, creando cierta neutralización de éstas. Así lo observa Mónica Mayer:

La convivencia durante más de ocho horas, con cada artista en un proceso que abarca la experimentación, el aprendizaje instantáneo de una nueva técnica y la búsqueda de la perfección de la obra, es muy intensa [...] quizá lo que más me ha impactado del trabajo con la fotocopidora es que, al igual que en fotografía o la cerámica, existe un elemento sorpresa. Esto puede ser benéfico, como en el caso del tiraje de Magali Lara que la máquina por razones desconocidas para nosotros sacó algunos colores. A ella le pareció un hallazgo interesante y decidió aprovecharlo [...] También me han llamado la atención los diferentes procesos de trabajo de cada artista. Hay quienes partieron de técnicas manuales y continuaron el proceso con la máquina. En el otro extremo encontramos a Cesar Martínez que llegó con las manos vacías y éstas precisamente fueron sus

¹⁰⁴ C.B. Galindo, “Oficialismo”: 54.

matrices [...] Por último está el caso de quienes para lograr su matriz recorrieron varias técnicas. Carlos Jurado partió de la foto de la serigrafía y al igual que Carlos Blas Galindo quien utilizó una fotografía digitalizada, completó la creación de la matriz utilizando las funciones de la fotocopidora¹⁰⁵.

La interpretación de la tecnología electrónica y luego digital en términos de medio-soporte era un paso obligado en las prácticas que buscaron transitar de una disciplina como la pintura, el dibujo o el grabado a la fotocopia. Seguían hablando de técnicas, de destrezas, de herramientas. Sin embargo, para Josu Iturbe, el valor de la electrografía estaba más bien en el hecho de ser un “arte que se despreocupa de su valoración comercial, aunque sea inevitable, aunque sea indispensable hacer tiraje para carpeta”, un arte que busca introducir “lo alternativo en el discurso de la cultura general”¹⁰⁶. José Manuel Springer, en su participación como ponente el 5 de agosto en el Encuentro de Otras Gráficas dentro de un simposio titulado “Nuevas gráficas”, señaló que la electrografía “puede tomar la forma de un volante que circula de mano en mano, fuera de los canales artísticos establecidos”¹⁰⁷. Para Springer, proyectos como *Aquerotipo* y, en general, las otras gráficas venían a alterar “las formas tradicionales de consumo artístico y los medios de difusión del mismo al combinar técnicas sofisticadas como el fax o el correo”¹⁰⁸. Pero, con ello, la técnica dejaba de ser el elemento definitorio sólo de un campo diferenciado del arte, sirviendo como elemento para propósitos temáticos.

El uso de la computación gráfica llevó al artista Cecilio Balthazar a hablar de *otras gráficas* y de *gráfica electrónica*. Mientras que Mayer describe la electrografía en términos similares al grabado recurriendo a un vocabulario de las artes plásticas; Balthazar señalaba una variante semántica en el término gráfica, al vincularlo explícitamente con el diseño, las

¹⁰⁵ M. Mayer, “Diario íntimo de un proyecto artístico (VI)”.

¹⁰⁶ *Idem*.

¹⁰⁷ José Manuel Springer, “La gráfica alternativa. Neocrítica”: 13.

¹⁰⁸ *Idem*.

artes visuales y el lenguaje matemático: “contemplada en su devenir histórico, la gráfica electrónica enraíza en la historia del diseño gráfico. Los ordenadores gráficos llevan en su interior los principios constructivos de las artes visuales de Occidente”¹⁰⁹. Para Balthazar, el productor de gráfica electrónica, atravesado por el diseño, venía a ser en el sentido amplio del término un proyectador mediante códigos matemáticos: una mezcla de matemático con artista, que ejecuta comandos de computadora que sirven como ordenes lingüísticas para que ésta opere; así, selecciona, programa, proyecta y organiza factores y elementos con miras a la creación de objetos visuales¹¹⁰.

Nos topamos entonces con dos maneras de hacer imágenes técnicas: el que opera como una modalidad del grabado, en el que la mano sigue teniendo un valor en la transformación del material; y el acercamiento a la imagen definida desde un pensamiento visual y el diseño. Sobre el artista como diseñador, Ady Carreón explica:

el diseño aparece alternativamente como el puente entre arte y tecnología, o entre arte y ciencia. Así, el artista diseñador ya no estará aislado de los avances científicos y tecnológicos, ni de la sociedad. El nuevo artista será el artista diseñador de obras, no el realizador. Los objetos artísticos no serán producidos sino diseñados por el autor, y realizados por un equipo de especialistas de diferentes áreas. Este artista diseñador corresponde al artista profesional descrito por Harold Rosenberg como un hombre de palabras y símbolos matemáticos, una mezcla entre poeta e ingeniero, resultado de una formación intelectual universitaria¹¹¹.

¹⁰⁹ C. Balthazar, “Otras gráficas”, 22. Como lo ha documentado A. Carreón, el papel del diseño en las artes visuales para el caso de México permitió que los artistas empezaran a acercarse al uso de la computadora, como se explicará enseguida.

¹¹⁰ De hecho, esta idea se acerca más a una concepción de diseñador industrial que ya encontramos en las escuelas de arte en México durante los años setenta: “diseño industrial se puede definir como una actividad que se dedica a planear con anterioridad a la producción del los objetos, aparatos, etc., destinados a ser fabricados en serie. El diseño es una rama profesional del arte que combina la sensibilidad estética y creativa del artista, con el conocimiento científico y la disciplina intelectual de lo técnico, con un propósito socialmente útil. El diseño industrial es una parte del diseño dedicado a la planeación y desarrollo imaginativo de objetos para ser producidos masivamente”, Pilar Maseda, *Los inicios de la profesión del diseño en México. Genealogía de sus incidentes*, 141.

¹¹¹ A. Carreón, *De la idea al misterio*, 28.

En esta línea de pensamiento, Balthazar observa que, desde la aparición del video, el fotocopiado y la computadora, el universo del diseño tenía un nuevo campo de exploración visual¹¹². Explica también qué ha cambiado de la gráfica tradicional a las otras gráficas:

Por gráficas tradicionales, entendemos todas las técnicas de reproducción desde el sello a la xilografía, pasando por el aguafuerte y la litografía, hasta las actuales mixografías y el *offset*. Están caracterizadas por soportes naturales: la madera, el cobre, la piedra, el zinc, etcétera. Domina la manualidad y la destreza. Su copiado se concreta en papel y éste es su única superficie. Por gráfica electrónica entendemos ese amplio espectro de reproductibilidad que se extiende desde el fotocopiado hasta el video, los ordenadores gráficos y el fax; están caracterizados por soportes electrónicos. Domina la lógica y las matemáticas. Su copiado puede realizarse en papel o acetato, y específicamente los ordenadores poseen alternativas para una pluralidad de superficie: la del monitor del ordenador, la del monitor del video y diversas formas de impresión en papel. Todas tienen dos tecnologías, la elaboración del original —el diseño propiamente dicho— y su reproducción¹¹³.

Observamos aquí dos tipos de discursos sobre la gráfica: uno para el que domina la manualidad y la destreza; otro para el que domina la lógica y matemática —el encadenamiento del ojo a la mano frente el encadenamiento del pensamiento a la escritura—. Balthazar distingue grafica tradicional de gráfica electrónica a partir de los medios, soportes y maneras de producción. Mientras que en una ve la destreza manual, en la otra ve la lógica matemática; entiende la gráfica electrónica desde el diseño y lenguaje de una computadora, diferenciándolo del trabajo de la “mano y la destreza” en la gráfica tradicional. Además, señala que el medio de las otras gráficas es la pantalla y no originalmente el papel. “Así, la primera definición de otra gráfica sería la de gráfica electrónica”¹¹⁴. Balthazar consideró que la práctica con computadora estaba centrada en la composición y la reproductibilidad, “donde otra forma de lo imaginario logra

¹¹² C. Balthazar, “Otras gráficas”, 21.

¹¹³ *Idem.*

¹¹⁴ *Ibid.*, 21.

objetivarse”¹¹⁵. En relación con su propio trabajo, Balthazar observó: “tomo un rostro y lo trabajo bajo otra proposición conceptual que llamo ‘lógica de la construcción-destrucción’, que busca transformar una placa ya grabada en otro grabado a partir de construirlo y destruirlo”¹¹⁶ (Fig. 27).

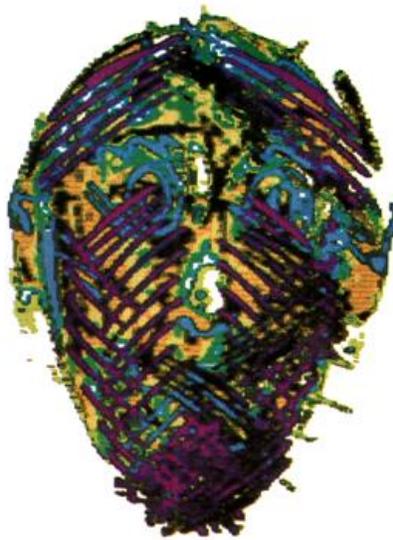


Fig. 27. Cecilio Balthazar y Andrea di Castro, *Dromena I*, impresión de matriz sobre papel bond, 1989.

Colección particular de Andrea di Castro.

Gráfica electrónica, otras gráficas, electrografía, arte digital. Todos involucran expresiones y descripciones técnicas provenientes de la ingeniería electrónica y la computación, que son combinadas con descripciones del grabado, el dibujo y el diseño. Se trata de términos con los que se están tratando de definir o caracterizar ciertas realidades que están ocurriendo en el territorio del arte y que las técnicas clasificatorias del arte

¹¹⁵ C. Balthazar, “Pre-dromena”, 35.

¹¹⁶ *Ibid.*, 31. La idea de destrucción-construcción puede considerarse una operación de diagramación sobre el material de la imagen, ya que incide en el cambio de soporte y no solo en la forma o el color: es una operación que modula la luz, el color y la línea en el dibujo, e incluso un código digital. Por esta razón, digitalizar, procesar, editar son todas ellas operaciones de deconstrucción de los datos figurativos. Sobre el concepto de diagrama como modulación, véase Gilles Deleuze, “La analogía y los tres tipos de modulación. ¿Qué es la pintura?”.

institucional no son ya capaces de observar. Sin embargo, no se trata de la abolición del discurso de las artes plásticas —“gráfica” viene de allí—; se trata más bien de la aparición de unos discursos en los que la palabra gráfica electrónica, otras gráficas, electrografía, arte digital, operan como vocabularios de tránsito; de la pintura a la fotografía, del dibujo al video, de la pintura a la computación gráfica, del dibujo a la animación. Gráfica digital no mienta un nuevo estilo, ni un nuevo canon, sino un término de enlace y puente lingüístico entre unas disciplinas y otras. Los discursos de gráfica digital son, por tanto, discursos de artes en tránsito.

Un discurso sobre la gráfica digital que expone su condición de concepto de transición es el que presentó en 1998 Antonia Guerrero —una artista perteneciente al Grupo Tepito Arte Acá—, en su proyecto, aquel con el que fue beneficiada ese año por el Apoyo del CMM:

combinar el dibujo con imágenes de gráfica digital responde a una inquietud de “armonizar” algo tan tradicional como es el dibujo con un lenguaje electrónico digital y así crear una especie de “mestizaje” de lenguajes. Dicho de otra manera, se plantea la convergencia de diferentes medios expresivos para lograr un lenguaje global. Este “mestizaje” además ha resultado en un juego visual en la combinación de elementos “realistas” entre dibujo, fotografía, gráfica digital y “objetos” de relieve aplicado como *collage* [...] Se pretende lograr una integración de “lenguajes” tradicionales y alternativos¹¹⁷.

Esta explicación plantea una perspectiva que enfatiza la imagen técnica como una materialidad en la que se dan cita una multiplicidad de discursos: dibujo, pintura, fotografía, computación y hasta *performance*. En el discurso de la gráfica digital, la imagen posee la condición de reunión o integración de distintas narrativas provenientes de campos diferenciados de saber, soluciones plásticas y audiovisuales. Guerrero plantea aquí una interpretación de la imagen como aquello en lo que ocurre una multiplicidad de disciplinas

¹¹⁷ Antonia Guerrero, *La catrina y la niña María*, 1997, Apoyo C.A., Apoyo a Proyectos Multimedia, Fondo documental del Centro Multimedia CONACULTA-CENART, expediente: proyectos 1997, 7 ff.

y saberes operando, que ella busca hacer inteligible con el término mestizaje y con la expresión “lenguaje global”. Guerreero describía su proyecto apuntando: “consiste en una exposición interdisciplinaria en la que se conjugan dibujo de gran formato, gráfica digital, e instalación multimedia para presentarse en México y España entre 1998 y 1999”¹¹⁸.

En el vocabulario de discursos sobre la gráfica digital, se habla de “intersecciones”, “desfiguración”, “re-figuración”, “descomposición”, “recomposición” e “hibridación”. El párrafo de Guerrero señala que la gráfica digital es una práctica de comunicación entre medios o lenguajes y un mestizaje que entre lo local y lo global. Pero lo que está en el fondo es el tema de la *mediación* como la intervención de un tercero en un conflicto entre discursos. El concepto de gráfica digital sería precisamente una interfaz lingüística para la mediación entre las artes o, como la propia Guerrero lo señala, para la integración de “lenguajes” tradicionales y alternativos”¹¹⁹. Tal y como lo plantea Guerrero, la gráfica digital expresa un proceso de intersecciones y transacciones entre artes y elementos locales y foráneos en México. De allí que Guerrero concluya: “no cabe duda de que el medio es el mestizaje” (**Fig. 28**). Y Andrea di Castro, por su parte, había señalado: “la computadora es un laboratorio de expresión, de posiciones frente a la vida y el arte, en donde cotidianamente podemos mezclar nuestros ingredientes preferidos para volverlos a transformar una y otra vez: textos, imágenes fijas y en movimiento, sonidos que crean un universo de posibilidades infinitas que cambian día a día”¹²⁰.

¹¹⁸ *Idem.*

¹¹⁹ *Idem.*

¹²⁰ A. Di Castro, “Panorama de las artes electrónicas en México”.



Fig. 28. Antonia Guerrero, Instalación de video, proyección de imágenes, dibujo y pintura¹²¹

5. La Gráfica digital como práctica y tecnología de simulación

¿Qué estaba ocurriendo, entonces, en el arte para que a ciertos artistas en la Ciudad de México ya no les fuera suficiente trabajar con imágenes generadas en las disciplinas plásticas, sino que transitaron a la computación gráfica desde la pintura o desde la fotografía a lo digital? En un texto presentado en el *Encuentro de otras gráficas*, titulado “La gráfica electrónica y la explicación del futuro”, el artista Carlos Blas Galindo explica que los programas de computación gráfica no están diseñados propiamente para el procesamiento de imágenes, “sino para emular los resultados que otrora eran conseguibles sólo en los ámbitos del dibujo técnico, de la pintura y de la fotografía”¹²². Galindo observa:

Los programas para “pintar”, por ejemplo, incluyen efectos con los que es fácil trata de simular técnicas de la tradición (óleo, pastel...) o relativamente recientes (acrílico) e incluso, el ancho y la dirección típicas de las pinceladas de pintores del pasado [...] Pero los programas para “pintar” son eso, programas que sirven para emular resultados pictóricos y que están basados en

¹²¹ Descripción en línea, revisado 16 de enero de 2018:
<http://cargocollective.com/antoniaguerrero/INSTALLATIONS>.

¹²² C.B. Galindo, “La gráfica electrónica y la explicación del futuro”, 45.

concepciones pictóricas de la imagen y no, como cabría esperar, simple y sencillamente, programas que sirvan para el procesamiento de imágenes.

¿Qué significado podría tener la emulación de la que habla Galindo en el circuito del arte finisecular en México y en el marco del CMM? “Simular” no parece haber sido una cuestión marginal en el contexto finisecular vinculado a la cultura electrónica y digital.

En 1989 Jorge Morales, maestro e investigador de la División de Ciencias y Artes para el Diseño de la Universidad Autónoma Metropolitana plantel Azcapotzalco, publicó el segundo número de la revista *Gutenberg Dos*¹²³ como parte de los distintos proyectos que se estaban realizando en el Departamento de Investigación y Conocimiento para el Diseño de la UAM – Azc. Los pocos números publicados de la revista se componían de artículos sobre la computación y la tecnología en el arte, el diseño, y las ciencias naturales, así como estudios sobre la inteligencia artificial; tuvo colaboraciones de Javier Covarrubias, María del Carmen Jiménez, Rubén Valencia, Norma Puente, Cesar Martínez, Melquiades Herrera, Abraham Moles, Teresa Olalde, Maris Bustamante, el propio Jorge Morales y otros. En *Gutenberg Dos* se incluyó un texto de Abraham Moles¹²⁴ titulado: “¿Existe un arte específico de la edad electrónica?”¹²⁵, el cual fue traducido del inglés al castellano por

¹²³ Jorge Morales, ed., *Gutenberg Dos* (México: UAM-Azcapotzalco, 1989). El número incluye artículos como “Diseñar por computadora” de Arturo Cortés, “Artes visuales y computación” de Miguel Hirata y “La armonía en el color” de Melquiades Herrera.

¹²⁴ Abraham Moles “estudió ingeniería eléctrica en el Instituto Politécnico de Grenoble y se doctoró en física en La Sorbona de París (1952). Encargado del departamento de acústica y vibración del Laboratorio de Estudios Mecánicos del CNRS en Marsella, realiza diversos viajes a centros de investigación europeos y americanos. Amplía sus estudios al campo de la filosofía y las ciencias sociales y se interesa por el movimiento de la Bauhaus. Se doctora en filosofía (1956) con una tesis sobre la creación científica y la teoría de la información y la percepción estética. Viaja a Estados Unidos, invitado por el MIT y la Universidad de Columbia y obtiene una beca de la fundación Rockefeller. Ejerce la docencia como profesor en la Hochschule für Gestaltung de Ulm, en Alemania, y más tarde se incorpora a la Universidad de Estrasburgo, donde desarrollará gran parte de su actividad académica en el campo de la psicología social. Fundador del Institut de Psychologie Sociale des Communications —*l'Ecole de Strasbourg*—, donde desarrolla sus teorías acerca de la comunicación y de los medios, las formas y el diseño, la microsociología, etc.”. <https://www.infoamerica.org/teoria/moles1.htm>.

¹²⁵ Abraham Moles, “¿Existe un arte específico de la edad electrónica?”.

Javier Covarrubias, y que había sido presentado por Moles en el Congreso Internacional de Críticos de Arte, realizado en Buenos Aires, Argentina, del 8 al 10 de octubre de 1998.

El texto presenta primeramente una reflexión acerca de lo que Moles llama “edad electrónica”, quien la define como “la invasión de nuestro ambiente personal por todo tipo de dispositivos electrónicos, desde el autómata distribuidor de billetes hasta la computadora personal y el cableado telemático generalizado de nuestras ciudades”¹²⁶. Para Moles lo que caracterizaba a esa edad electrónica es “la ascensión de los simulacros en detrimento de las cosas y de los objetos “reales”. Luego, la ascensión de los simulacros provoca la prohibición del tocar lo “real” como una cualidad de época, extensiva al objeto artístico. Observa que los simulacros son ubicuos al mundo, pudiendo éstos emerger en todo lugar del espacio y del tiempo. Además, señala la desaparición del concepto de autenticidad de la obra de arte, sustituido por “fantasmas eléctricos transmitidos por nuestras redes que conducen placeres sensoriales”¹²⁷. Moles concluía que la creatividad electrónica y la simulación eran en conjunto “el nuevo motor de la invención artística”¹²⁸. Situando la “simulación de técnicas” de la que habla Galindo, en el marco de la invención artística de la que habla Moles, parece ser algo más que una cuestión puramente técnica. Sin embargo, hay que decir que la idea de simulacro como provocación de una prohibición del tocar no es precisa si pensamos que la imagen electrónica y digital precisamente fue usada para crear experiencias táctiles en el arte mediante la interactividad. De hecho, en algunos casos es la tactilidad la que define al arte electrónico¹²⁹.

¹²⁶ *Ibid.*, 50.

¹²⁷ *Ibid.*, 54.

¹²⁸ *Ibid.*, 55.

¹²⁹ Véase, por ejemplo, Erkki Huhtamo, “Twin-Touch-Test-Redux: Media archeological approach to art, interactivity, and tactility”, 71-101.

Para Margot Lovejoy, el concepto de arte electrónico se refiere al arte que se produce y circula técnicamente en el cine y el video, el fax y la fotocopidora, la TV. Pero no sólo ello, también se refiere a una era en la que el arte utiliza estos medios indirectamente como herramientas para producir incluso pintura o gráfica. Cuando un artista utiliza las imágenes de televisión como modelos, está inserto en la era del *electronic media*, debido a que está influenciado por aspectos estéticos de las formas de representación que estos medios proveen. Lovejoy observa que la simulación digital de la computadora crea un alto en el paradigma de representación, ya que permite combinar sonido, texto e imagen. La imagen adquiere una estructura de información, la cual no tiene una presencia física en el mundo real; no sólo es una desmaterialización de la imagen, sino también la posibilidad de su edición, manipulación e invasión a través de aparatos e interactividad¹³⁰.

Lo digital responde a esa idea de *emulación*¹³¹ de la que habla Galindo, ya que es la condición de la imagen en la que ésta funciona como si fuera otra cosa, pero sin serlo. Recordemos que gráfica digital abarcaba fotografía, diseño, electrografía, impresión digital de imagen y video hecho digitalmente. En la gráfica digital no se distingue con claridad entre dibujo, pintura, video, fotografía y gráfica. La digitalización de la imagen la convierte en emulación a partir de fotografiar lo pintado, escanear la fotografía, manipular la imagen, editar y luego imprimir obteniendo una imagen en papel o en la pantalla. Pero este complejo proceso pone entre paréntesis la materia de la pintura, el dibujo y el grabado, ya

¹³⁰ Margot Lovejoy, *Postmodern Currents. Art and Artists in the Age of Electronic Media*, 5-8.

¹³¹ Es importante distinguir siguiendo a Galindo entre emulación y simulacro. En el primer caso se trata de una práctica que se parece más a la de un actor que interpreta el papel de un pintor: actúa como si estuviera pintando, se trata de un disimulo. Mientras tanto, simulacro se refiere a la desaparición de los referentes. Para una aproximación al concepto de emulación y disimulo como actuación, véase Bolívar Echeverría, *La modernidad de lo barroco*; para un estudio sobre el simulacro, véanse Jean Baudrillard, *El crimen perfecto y Pantalla total*. En los años noventa, Baudrillard fue uno de los referentes intelectuales sobre la filosofía de la simulación. T. Aedo, por ejemplo, ha señalado que ella leía a este autor buscando comprender fenómenos como la guerra del golfo, la cual le parecía un videojuego, precisamente por generarle una sensación de simulacro (Entrevista personal con T. Aedo, febrero de 2106).

que no lo retiene en el paso de lo analógico a lo digital. Todas las huellas de la técnica y el trabajo manual sobre la imagen —por ejemplo en la pintura o en la revelación de una fotografía— adquieren la condición de simulación en su reproducción digital. La imagen digital puede emular resultados pictóricos o de un dibujo hecho a mano, por ejemplo, pero esta posibilidad de someter la plasticidad de la imagen al video o al escaneo neutraliza el campo material diferenciado de la pintura. Es decir, neutraliza su objetividad.

A través del escaneo, el procesamiento, la manipulación, la edición y la producción de imágenes, se altera el contenido de éstas. Se trata de una desrealización y puesta entre paréntesis:

actitud “realista”, un “escapismo”, una “huida fuera de la realidad”. Elegir la “tercera posibilidad”, la que no tiene cabida en el mundo establecido, trae consigo un “vivir otro mundo dentro de ese mundo”, es decir, visto a la inversa, un “poner el mundo, tal como existe de hecho, entre paréntesis”. Se trata sin embargo de un “paréntesis” que es toda una puesta en escena; de una “desrealización” de la contradicción y la ambivalencia que, sin pretender resolverlas, intenta de todas maneras neutralizarlas”¹³².

La gráfica digital señala una tendencia artística a poner entre paréntesis la materia y, por tanto, las fronteras existentes entre las distintas artes plásticas al empalmarlas literalmente. Blas Galindo hablaba de una *promiscuidad* de la imagen electrónica¹³³, debido a que ella no logra delimitar las contradicciones entre pintura y fotografía o entre video y computación gráfica. El propio Suter buscaba llevar la imagen a oscilar ente la representación y la presentación. La idea de un poner entre paréntesis remite a una operación de neutralización de la contradicción entre disciplinas y entre medios, debido a que plantea un problema de percepción: es pintura, pero es fotografía, igual y diferente de sí misma a la vez. El poner entre paréntesis constituye un desvío temporal del propósito del discurso visual de, por

¹³² B. Echeverría, *La modernidad de lo barroco*, 176.

¹³³ C. B. Galindo, “La gráfica electrónica y la explicación del futuro”, 44.

ejemplo, una pintura, al ser escaneada, o de una fotografía al ser digitalizada. Se trata de acciones reales que se llevan a cabo en el procesamiento de imágenes configurando todo un proceso de emulación en ellas (**Fig. 29a, 29b y 29c**).

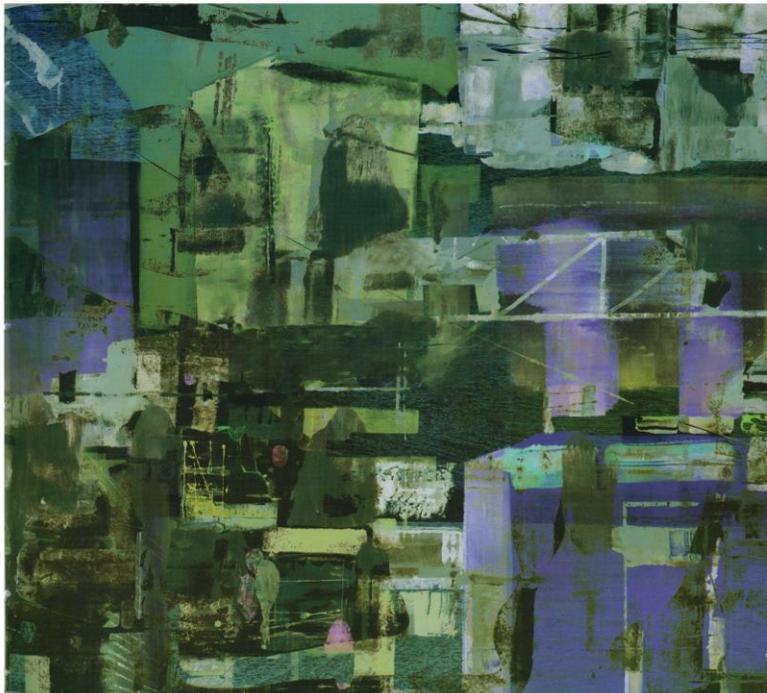


Fig. 29a. José Castro Leñero, *Zona*, 2001. Inyección de tinta/papel. 80 x 85 cm. De la serie *Imágenes tránsito*.

Exposición realizada en el Centro Multimedia en 2001.



Fig. 29b. José Castro Leñero, *Paseo 2*, 2001. Inyección de tinta/papel. 80 x 112 cm. De la serie, *Imágenes tránsito*. Exposición realizada en el Centro Multimedia en 2001.



Fig. 29c. José Castro Leñero, *Agua*, 2000. Inyección de tinta/papel 120 x 850 cm. De la serie *Imágenes tránsito*. Exposición realizada en el Centro Multimedia en 2001.

También para Albanés y García, la computación gráfica se caracteriza por la simulación, ya que genera objetos virtuales como simulacros: “pueden simularse vuelos espaciales; fenómenos físicos como formaciones de galaxias o el crecimiento de una planta; prototipos industriales, etc.”¹³⁴. En 1995, el crítico de arte Gonzalo Vélez reflexionaba sobre ello: “se trata, propiamente hablando, de una simulación, pero es una simulación total, por así decir, de un espacio que afecta los campos —campo visual, auditivo y táctil, además de otros sentidos, como el del equilibrio o de la percepción del tiempo”¹³⁵. La gráfica digital juega con esta idea al insertar casos como un dibujo hecho a lápiz en esa dimensión de la imagen que aparenta ser un dibujo, haciendo de la simulación una tecnología sobre la imagen definida como neutralización de su materia y objetividad. Pero, entonces, la simulación neutraliza y vuelve indistintas las diferencias genéricas, los campos diferenciados del saber y la discursividad visual, por ejemplo, lo real y lo imaginario o lo verdadero y lo falso. El valor se vuelve ambiguo, por lo que una pintura, fotografía o dibujo devienen en una ilusión objetiva¹³⁶.

En el poner entre paréntesis de la gráfica digital, la noción de original es trastocada por una creación que no parte de la idea de propiedad, sino de la superposición de lo prestado en lo singular mediante la transculturación¹³⁷. En 1995, Di Castro señaló que con la realidad virtual y la tecnología digital se empezaba a materializar una nueva realidad: “actualmente las posibilidades están cada vez más cercanas a los espacios de la fantasía, cada vez podemos representar lo que imaginamos de manera más fiel. Podríamos crear mundos con nuestras propias leyes de gravedad o de iluminación, pero ello implica toda

¹³⁴ A. Albanés y M. García Gámez, *Arte digital*, 64-65.

¹³⁵ Gonzalo Vélez, “Más sobre realidad virtual”: 13.

¹³⁶ *Idem*.

¹³⁷ Gonzalo Celorio, *Ensayo de contraconquista*, 97.

una reinterpretación del concepto de realidad¹³⁸. Para Di Castro, la aplicación de tecnologías electrónicas y digitales permitiría simular esos espacios imaginarios que intuyen los artistas y darles forma a sus sueños, o como lo apuntó el fotógrafo Pedro Meyer: “La computadora vincula realidad y ficción”. Di Castro señala incluso que

en la era digital, la relación entre la imagen fotográfica y la realidad se desvanecía, relación que, en mi opinión, siempre se pudo trastocar desde antes de la llegada de la fotografía digital. Así la fotografía etnográfica, en blanco y negro fue quedando atrás. Podemos ver, a partir de ese entonces, un cambio profundo en la producción de los fotógrafos con la llegada de estas herramientas. Muy pronto los fotógrafos mexicanos se dieron cuenta de que ese era el camino que había que seguir, tanto por un cambio radical que sustituía los procesos fotoquímicos tradicionales, como por las nuevas posibilidades que se abrían en cuanto a la manipulación y a la impresión de las imágenes¹³⁹.

En la gráfica digital opera entonces, una “des-realización” de la pintura —pero también de la gráfica— como campo diferenciado, poniéndose entre paréntesis su condición de ser “el género más practicado, más privilegiado, más prestigiado y, sobre todo, el más influyente¹⁴⁰. No se trata como he dicho en el segundo capítulo, de una franca oposición a la pintura, el dibujo o el grabado; antes bien en la gráfica digital opera una recuperación de la pintura y el grabado en una de sus condiciones: el simulacro. Lo anterior no significa que los artistas fueran conscientes de ello o que tuvieran la intención de abandonar la pintura o la gráfica. Ni siquiera que para ellos la imagen técnica otorgara posibilidades más allá de lo formal. Para algunos artistas, la gráfica digital seguía siendo una modalidad de pintura o, por lo menos, se referían a ella usando un discurso de las artes plásticas.

¹³⁸ A. Malvido, *Por la vereda digital*, 60.

¹³⁹ A. Di Castro, “Centro Multimedia. El Taller de Gráfica digital”.

¹⁴⁰ C.B. Galindo, “La gráfica electrónica y la explicación del futuro”, 43.

A nivel discursivo, lo anterior se observa en la explicación que Luis Fernando Camino hace de *Arte digital*, presentada en 1987 en el Museo de Arte Moderno (Fig. 30a, 30b y 30c).



Fig. 30a. Luis Fernando Camino, *S/T*, óleo sobre tela, 1985.

Fig. 30b. Luis Fernando Camino, *Velázquez digital*, fotograma. De la serie *Arte digital*, video, 1987.



Fig. 30c. Luis Fernando Camino, *Velázquez digital*, fotograma. De la serie *Arte digital*, video, 1987¹⁴¹.

¹⁴¹ Video en línea, revisado el 20 de enero de 2017:
<https://www.youtube.com/watch?v=QrCc22uKIZE&t=388s>.

Como ya lo he comentado, Camino estuvo vinculado al CMM mediante cursos y conferencias, y fue una referencia para algunos de los jóvenes artistas que trabajaron en los Talleres, como Antonio Albanes y Marina García. En el marco de *Arte digital*, Camino utilizó un discurso de la pintura para producir y hablar de una serie de “objetos”, aglutinándolos bajo el apelativo de arte digital, como un intento por conectar la computadora con el sistema de las artes plásticas en lo que se llegó a mirar como una suerte de pintura en movimiento. En la descripción de la muestra, Camino, por ejemplo, apunta que algunos de sus trabajos fueron obtenidos a partir de las posibilidades de manipulación y transformación que permite la digitalización de la imagen de video, en los cuales “se van ‘pintando’ cuadros abstractos al utilizar las propias imágenes”¹⁴². Esa analogía entre “pintura” y arte digital la encontramos enunciada en el tercero de los textos publicados en el folleto de la exposición, en el que su autora, Adelaida Villela, relata el trabajo de Camino: “lo vemos tomar el pincel digital, enciende el lienzo, inicia la música, y en la pantalla danzando sobre las líneas nos lleva hasta el recinto de los colores [...] donde asume las formas y las transforma: donde desintegra los objetos en conjuntos para reintegrarlos en síntesis”¹⁴³.

El énfasis de Luis Fernando Camino en las descripciones sobre digitalización de imágenes para la muestra de 1987 tuvo que ver —al parecer y al menos parcialmente —

¹⁴² Luis Fernando Camino, Tita Valencia y Adelaida Villela, *Arte digital*.

¹⁴³ *Idem*. Esta analogía será muy recurrente en la argumentación de Camino acerca de lo que llama “arte digital”. Por lo demás, Camino describe el resto de la muestra en los siguientes términos: “Con el nombre genérico de ‘Desarrollo de obra’ se engloban los diferentes trabajos que conforman la tercera parte. En todas ellas, en base a la música (sin tratar de ilustrarla) se va desarrollando la obra en tiempo real, o sea no hay edición. En la obra ‘Goyescas’, el tema es ‘Las dos Españas’ y el drama que de ello se derivó. En ‘Maya 2’, a lo largo del desarrollo van apareciendo ‘incrustaciones’ mayas tomadas del Museo Nacional de Antropología; la belleza natural del arte maya resulta sobre la estructura casi inorgánica de la obra en continua formación; el sonido apoya esta idea. Esta exposición termina con un canto a la vida y a la esperanza reflejadas en las expresivas caras de los niños de Chalma, que filmé en video durante una fiesta local. Se van alternando rápidamente, imágenes ‘congeladas’ en color blanco y negro. Junto con imagen en vivo y digitalizada, trabajada con total libertad. En este caso el sonido era ambiental”. *Idem*.

con la necesidad de explicarse a sí mismo como pintor un medio digital que resultaba hasta cierto punto “novedoso” en el contexto de las artes plásticas y en el cual veía una opción para trabajar con la imagen, ampliar la gama de “soluciones plásticas”¹⁴⁴, gracias a la variedad de colores que permitía usar, a la libertad que otorgaba para el manejo de imágenes y el grosor de la línea, a la disminución del tiempo de producción que proveía y, en general, a las posibilidades que otorgaba para la experimentación plástica¹⁴⁵.

La presencia de un vocabulario de lo plástico no es abandonada por Camino, sino que se mezcla con términos del video y la computación, desde una perspectiva que enfatiza la multiplicidad de discursos que se dan cita en la imagen técnica: el de la pintura, el del video, el de la fotografía, la música y la computación. Si allí la imagen sigue teniendo alguna función de representación, posee también la condición de la reunión de distintos elementos formales y técnicos; soluciones plásticas, audiovisuales y de animación. Así lo señaló Camino en 1993 al anotar:

el arte digital nos ofrece la posibilidad de la transformación, de la mutación, y del movimiento real de los elementos que lo componen, [...] también permite la interacción con otras expresiones artísticas, en especial la música, y desde luego la literatura. La captación de imágenes a través del video para su posterior manipulación es una de sus mayores cualidades, pues nos permite incorporar a nuestra obra el mundo circundante. [...] el arte digital está llamado a ser el más democrático y accesible, pues las computadoras serán tan comunes y familiares como el teléfono¹⁴⁶.

Camino se refiere aquí a lo que en el CMM se llamó gráfica digital. Antes que ser un sistema ordenado, se trata de una conjunción de elementos definida por la ambigüedad, lo que hace de las piezas de *Arte digital* superficies en las que ocurre el tiempo de la pintura con sus técnicas y tratamiento de la materia y la plasticidad, el tiempo del texto, el tiempo

¹⁴⁴ A. Albanés y M. García Gámez, *Arte digital*, 140.

¹⁴⁵ *Ibid.*, 139.

¹⁴⁶ L.F. Camino, “Arte digital”, 39-40.

del video y el tiempo de lo digital. La pintura queda atrapada en la imagen digital como una ambivalencia de lo real, debido a que es llevada a un soporte donde adquiere una condición de simulacro, a partir de los distintos procesos de digitalización o de emulación mediante el uso de programas para pintar digitalmente. Emular sería, entonces, teatralizar el acto de pintar, convertirlo en la interpretación de un papel; el artista sabe que no está pintando, pero actúa como si lo estuviera haciendo. Pero, cuando la imagen de una pintura es digitalizada, entonces adquiere el velo de simulacro, ya que su materia y objetividad son neutralizadas, puestas entre paréntesis.

CAPÍTULO IV

ARTE ELECTRÓNICO EN EL CENTRO MULTIMEDIA

En 1993, el coordinador, maestro e investigador del Departamento de Investigación y Conocimiento para el Diseño de la Universidad Autónoma Metropolitana Azcapotzalco, Javier Covarrubias, presentó en el Museo Carrillo Gil, como parte del *Encuentro de Otras Gráficas*, una instalación que consistía en un artefacto construido con un detector ocular originalmente usado en la medicina, que percibía el movimiento de los ojos de un usuario en turno e iba dibujando sobre una pantalla electrónica (**Fig. 31a y 31b**). Era una pieza en la que se buscaba generar una relación de encadenamiento entre el ojo y el artefacto tecnológico que luego iba dibujando.

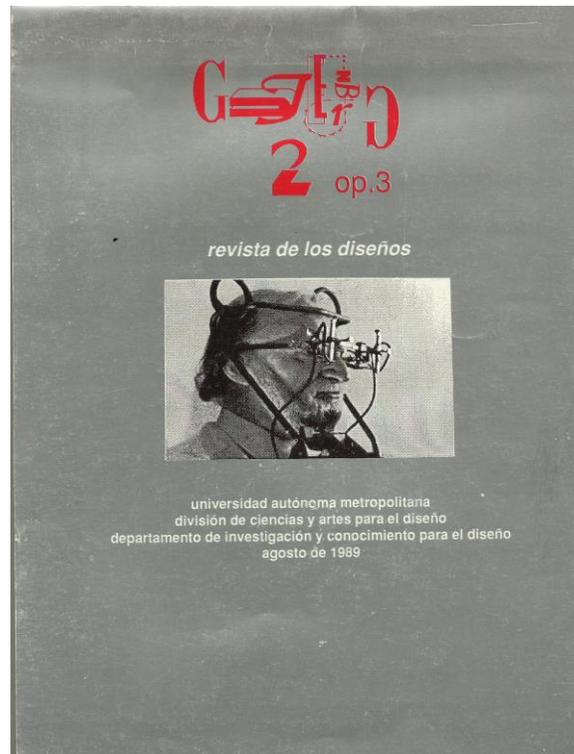


Fig. 31a. (Ilustración al centro). Fotografía de la instalación interactiva de Javier Covarrubias, presentada en el *Encuentro de Otras Gráficas*. Portada de la revista *Gutenberg Dos*, UAM – Azcapotzalco. Colección particular de Jorge Morales.

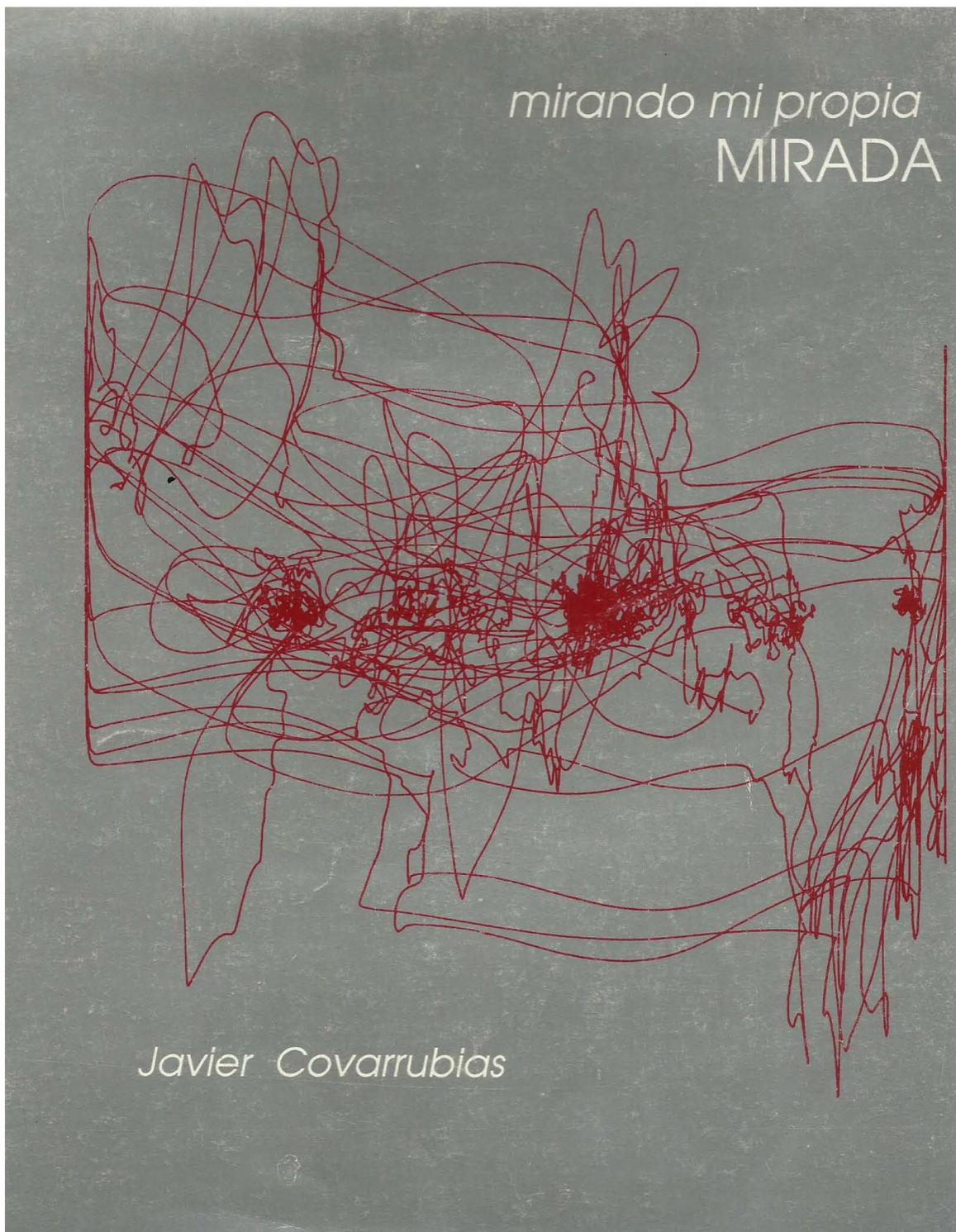


Fig. 31b. Imagen digital/impresa de un dibujo realizado con la instalación interactiva de Javier Covarrubias, presentada en el *Encuentro de Otras Gráficas*. Contraportada de la revista *Gutenberg Dos*, UAM – Azcapotzalco. Colección particular de Jorge Morales.

Ya no se trataba, entonces, de un encadenamiento del ojo a la mano del pintor o viceversa, ni de la emulación, en la que el artista se convierte en un actor que interpreta el papel de pintor; sino del encadenamiento del ojo a la máquina como su prótesis. La pieza era un tipo de objeto que en el marco del encuentro se consideró una instalación interactiva, la cual no se explicaba por el uso de la computación gráfica ni del tratamiento de la imagen visual que observamos en la gráfica digital; sino partiendo de una concepción acerca del medio como prótesis y sobre la imagen como un ser propenso a la interacción, que está en la base de lo que a finales de la década de los noventa y la década de los dos mil se llamó, en el CMM, arte electrónico.

En 1989 Javier Covarrubias escribió la editorial de *Gutenberg Dos* y allí se preguntaba si en el futuro las máquinas “¿tendrán consciencia de sí mismas y de los demás?, ¿experimentarán sentimientos y pasarán por estados emocionales?, ¿se podrá hablar de máquinas artistas que hagan y sientan la poesía?, ¿habrá una ciencia y un arte específicamente artificiales? [...] ¿podrá existir algún día un genuino arte híbrido hombre-máquina, un arte simbiótico?”¹. Las preguntas de Covarrubias sugieren una manera de comprender la computadora como un sujeto hasta cierto punto autónomo, capaz de ejercer acciones. Se trata de una perspectiva sobre la interactividad definida técnicamente como un principio de causas y efectos, sobre la reproducción de acciones previamente automatizadas y sobre la promesa de interacción. Todas estas ideas, Covarrubias las consideró cuando junto con Andrea di Castro, empezaron a gestionar el proyecto de Centro Multimedia del CENART. Allí, Covarrubias colaboró durante los primeros cuatro años como parte de la

¹ Javier Covarrubias, “Editorial”: 1-2. Javier Covarrubias creó un personaje literario llamado Justine, que era precisamente una computadora y del cual escribió una historia en tres partes que fue publicada en *Gutenberg*. Covarrubias y Jorge Morales fueron dos importantes actores en el CMM entre 1994 y 1997. El primero fue parte de la comisión asesora del CMM junto con Manuel Gándara y Andrea di Castro. Jorge Morales organizó el primer evento de *newmedia art*, titulado *Net@works*, del que hablaré en este capítulo.

Comisión asesora, que era la máxima autoridad en las decisiones que en ese lugar se tomaban².

Este capítulo se centra en la articulación del arte electrónico en el CMM. Se estudian discursos, proyectos y prácticas institucionales realizados entre la segunda mitad de la década de los noventa y la década de los dos mil. El capítulo muestra que, en este lapso temporal, el CMM experimentó una ruptura entre una concepción de la multimedia enfocada en la imagen desde la gráfica digital, hacia una concepción de la multimedia enfocada en la interactividad, con lo que se produjo un tránsito de la función puramente visual de la imagen hacia su uso social como apertura a la interacción en relación con una estética de la participación.

Propongo revisar primero qué se entendía por arte electrónico en el ambiente de los dos mil. Para ello, podemos remitirnos al Festival Internacional de Artes Electrónicas y Video Transito_MX, por ser éste el evento en el que se observa la mayor estabilidad de la multimedia como investigación sobre la potencia de la imagen como interactividad. Una vez analizada y caracterizada la noción de arte electrónico, me centraré en *Net@works*, una exposición de *new media art* canadiense realizada en el CMM en 1995, que estuvo acompañada de conferencias y cursos. La razón de retroceder diez años a partir de la apertura de Transito_MX en 2005 es que *Net@works* fue un evento en el que se observa por primera vez la presencia de arte electrónico como arte interactivo. A partir de este

² Covarrubias había creado en los ochenta en la UAM el llamado Centro del Placer, un espacio de experimentación en diseño y arquitectura con computadoras, en el que Antonio Albanés y Marina García participaron y se formaron en la computación gráfica, resultando de ello parte de su tesis *Arte digital*. Sobre el Centro del Placer, Adriana Malvido recuerda: “a mediados de los ochentas, cuando era jefe del Departamento de Investigación y Conocimiento, Covarrubias tuvo la idea de desmitificar a las máquinas para demostrar que no sólo experimentos en cómputo podrían utilizarlas, sino que podría convertirse en un nuevo instrumento para arquitectos y diseñadores. La primera computadora, bautizada ‘Justine’, sustituyó a restiradores, reglas T, lápices y escuadras para buscar nuevas formas estéticas. Así se creó el Taller del caos, que luego se transformaría en Centro del Placer (como una metáfora del acceso al conocimiento por caminos creativos)” (A. Malvido, *Por la vereda digital*, 117).

evento, será posible comprender la concepción de la imagen como interactividad y en relación con una estética de la participación, con proyectos como *Bicycle TV* de Nancy Paterson, presentado en la muestra *Net@works*. En esta comprensión de la multimedia interactiva, la imagen dejó su posición de pura emulación o simulación para convertirse en un ser abierto a la interacción, que ya encontramos sugerida en *Bitácora* de Gerardo Suter. Luego, se analiza la presencia de aquella concepción de la imagen-interacción y de una estética de la participación en el Apoyo a Proyectos Multimedia, con proyectos que planteaban investigaciones acerca de la imagen como red de consecuencias y el uso de tecnologías como prótesis. El capítulo analiza el término *multimedios*, que teóricos como Manuel Gándara usaban para hablar de la interactividad en el CMM.

Finalmente, el capítulo revisa una variante de la interactividad de la imagen definida por sus posibilidades para la inmersión virtual en proyectos de teatro y arte de acción realizados en el marco del CMM, contrastándose con un conjunto de proyectos que se plantearon la “virtualidad” desde un debate frontal contra de la tecnología como “máscara de la modernización”³.

1. El concepto de arte electrónico y el desplazamiento del interés sobre la imagen técnica en la década de los dos mil

En 2007, el curador argentino Jorge La Ferla publicó una compilación de artículos titulada *Arte y medios audiovisuales: un estado de la situación* a propósito de la Muestra Euroamericana de Cine, Video y Arte Digital MEACVAD_7, evento anual organizado por

³ “Tecnología como máscara de modernización” fue una expresión usada por Michhelle Chauvet, una profesora e investigadora del Departamento de Sociología de la UAM Azcapotzalco, dentro del texto de presentación escrito en 1997 para la revista *Sociológica*, dedicada a la modernidad y las nuevas tecnologías. Se trata de un número en el que aparece, también, el testimonio y un conjunto de reflexiones de Jorge Morales acerca de lo que representó desde su perspectiva *Net@works* en México y en el CMM. Véase *Sociológica*, año 12, número 35, 1997.

la Alianza Francesa, el Espacio Fundación Telefónica y el Goethe-Institut Buenos Aires. En la compilación, aparece el apartado “México Interactivo: InTránsito /Transacciones”, en el que se incluyen tres artículos escritos en el marco del primer Festival de Artes Electrónicas y Video Transitio_MX, titulado *Imágenes en tránsito*, realizado en el CENART en diciembre de 2005 y organizado por CMM. Quiero centrarme en el análisis de dos los textos, “Transacciones” de la filósofa Ana María Martínez de la Escalera y “La poética de la demostración” del artista Iván Abreu. La razón de ello es que el primero problematiza la realidad y el concepto de arte electrónico lanzando interesantes preguntas sobre su condición de posibilidad de arte finisecular en México, mientras que el segundo busca ser una suerte de respuesta a algunas de las preguntas planteadas por Martínez de la Escalera.

“Transacciones” está escrito en tono interrogativo, sin llegar a definir o caracterizar el término arte electrónico. El texto está centrado más en problematizar que en dar respuestas:

¿Hay propiamente hablando, “arte electrónico”? Es decir, ¿existe una práctica y producción artística cuya peculiaridad exige una clasificación separada, diferenciada en el mundo del arte contemporáneo? ¿No serán más bien las instituciones que sostienen el mundo del arte las que han impuesto por *default* este calificativo (galerías, museos, crítica, instituciones nacionales de cultura)? ¿Qué intenta describir el adjetivo electrónico? ¿La utilización de un mismo medio, la producción de un mismo tipo de objeto, el interés más o menos vago por el *aparato*? ¿O más bien la negación del objeto o la obra y la concentración en la producción misma? ¿Acaso es algo más que un interés temático común (el gadget, el ciborg, la prótesis, el mestizaje de máquina y animal o el hibridismo, el lenguaje del técnico)? ¿Hay unanimidad, falta de tensiones, disidencias, lucha de posturas sobre el arte en general entre los artistas electrónicos?⁴

El párrafo presenta preguntas que parecen alertarnos de que no existe una definición clara del término, al menos desde el discurso en el que está escrito el texto, que reproduce uno de los intereses planteados en las discusiones acerca de la gráfica electrónica y la gráfica digital: la preocupación acerca de la identidad de su objeto. Se interroga sobre el

⁴ Ana María Martínez de la Escalera, “Transacciones”, 97.

arte electrónico desde una filosofía preocupada por delimitar la singularidad de una práctica que atraviesa por dos grupos de preguntas: las primeras planteando interrogantes a partir de lo común, la mismidad y la identidad como parámetros para definir el objeto llamado “arte electrónico”; y las segundas, desde la diferencia y la heterogeneidad, señalando la posibilidad de que este término nombre una diversidad que incluso vaya más allá del arte.

Martínez de la Escalera problematizaba una figura de prácticas artísticas que para el 2005 todavía resultaba difícil de precisar dentro del conjunto mayor del arte contemporáneo⁵. Sin embargo, mientras que los debates sobre la gráfica digital se interrogaban y buscaban caracterizar su objeto a partir de la imagen visual en su singularidad electrónica y digital, equiparándolo con las prácticas del grabado, la pintura, el dibujo, la fotografía o el video; Martínez de la Escalera problematiza el arte electrónico desde una reflexión acerca de la técnica y la tecnología en los términos de una condición del mundo.

Las preguntas que hace inicialmente están formuladas desde un lugar de enunciación que recobra dos premisas que la pintura moderna usó para delimitar el terreno propiamente artístico: su condición de conocimiento diferenciado y su definición por un mismo soporte⁶. Luego y como segundo tipo de preguntas, la autora se cuestiona si el arte electrónico remite a producciones que no tienen un lugar propio, sino que refieren experiencias que van más allá del arte⁷. En ambos casos, el texto señala reiteradamente la necesidad de construir

⁵Para un estudio acerca del lugar del arte electrónico en el terreno del arte contemporáneo, puede verse Edward A. Shanken, “Historicizar arte e tecnología: fabricar un método e establecer un cãnone”; Cristina Albu, “Cinco grados de separación entre el arte y los nuevos medios: proyectos de arte y tecnología bajo el prisma crítico”.

⁶ Véase, por ejemplo, Clement Greenberg, *La pintura moderna y otros ensayos*.

⁷ A.M. Martínez de la Escalera, “Transacciones”, 97. Para 2005, el arte electrónico había caído precisamente en una autorreferencialidad dependiente del aparato, en parte, a causa de su inserción en discursos y prácticas clasificatorias que tienen que ver con su institucionalización o su nacer institucionalizado: “arte electrónico, ¿no será más bien una fabricación discursiva en la que intervienen instituciones nacionales de la cultura?”

nuevas categorías para comprender el conjunto de problemas que “arte electrónico” plantea; “si las artes están cambiando, también lo está la teoría y las modalidades del pensamiento y el intercambio de opiniones”⁸.

Con el objetivo de definir esa condición de la técnica y la tecnológica en el siglo XXI, Martínez de la Escalera menciona que nos encontramos en un mundo en “transitio” definido por acciones de *tránsito* y *transición* que buscan establecer relaciones con la técnica en el mundo práctico, más allá del uso normalizador y los vocabularios de ésta. Aparece una vez más el término “tránsito”; sin embargo, aquí hay un importante variante respecto, por ejemplo, a los artistas en tránsito o a los tránsitos disciplinares de los que hablé antes, debido a que las interrogantes que hace Martínez de la Escalera no están orientadas por los debates acerca de la experimentación con la imagen técnica ni por la recuperación de la imagen. Las preguntas de la autora no muestran interés acerca del tema de los márgenes y bordes de las disciplinas artísticas como campos diferenciados de saber, sino en las dinámicas de la realidad que ha abierto la tecnología informática.

Mientras que, en el caso de los discursos sobre las otras gráficas, el arte digital de Fernando Camino o la gráfica digital mantenían una intermitente discusión con las artes plásticas y las artes visuales, los discursos acerca del arte electrónico que encontraremos tanto en la segunda mitad de los noventa en el CMM como en el dos mil parecen estar más interesados en las problemáticas que se derivan de la presencia de tecnologías y medios de comunicación digital como componentes de una inédita condición de la realidad. Tanía Aedo ha observado que, en el arte electrónico, lo viejo y lo nuevo en el arte ya no son relevantes, debido a que el trabajo de pensar y producir en el arte y la tecnología “tiene que

⁸ *Idem.*

ser realizado entre los distintos saberes: los ‘nuevos’, los ‘viejos’ y los no estabilizados”⁹. “Tránsitos” es un término que Martínez de la Escalera usa para plantear un estado histórico de estar en el mundo: estar en tránsito y transición es la condición del estar abiertos a lo que está por venir atravesando con su fuerza el presente¹⁰. En él, la acción singular se abre a lo que está por venir en el dominio práctico del hacer y el pensar: “el pensamiento hoy debería poder interrogar el por-venir, aquello que, en lo que aún no es, se está, sin embargo, trabajando actualmente sin que calculemos sus efectos”¹¹.

Luego, para Martínez de la Escalera, esta condición de tránsito y transición implica “sobre todo un intercambio de vocabularios para pensar el presente tecnológico en su relación con el arte y el futuro de este último cuando transige con la tecnología”¹². ¿Qué espacio le ofrece la tecnología al artista en términos de invención? ¿Qué tanto el arte electrónico permite una “des-apropiación” de la tecnología, capaz de generar otras experiencias del espacio, el tiempo y de lo humano mismo, y otros vocabularios artísticos? ¿Qué pone al descubierto sobre la producción artística y estética contemporánea? ¿Qué revela el compromiso racionalista y científicista del arte electrónico?

Ante el compromiso con la máquina ¿cómo se puede resistir? La máquina no es un instrumento sino algo que da lugar a una economía, es decir: un cálculo inconsciente de repetición y de placer en la repetición. Pero en la máquina existe también un efecto de maquinación que desbarata el cálculo maquinal y hace posible una imprevisible libertad¹³.

En este sentido, Martínez de la Escalera señala que el artista electrónico vive una tensión entre su subjetividad y su estatus racionalista, buscando sostener el arte electrónico en un

⁹ T. Aedo, “MX: algunas discusiones”, 93.

¹⁰ A.M. Martínez de la Escalera, “Transacciones”, 96.

¹¹ Estar en tránsito es vivir un proyecto, como “declaración de un futuro nuevo y alternativo que se piensa llegará una vez que haya sido ejecutado”. El proyecto es la declaración de un futuro por realizarse. A.M. Martínez de la Escalera, “Arte y técnica”, 35.

¹² A.M. Martínez de la Escalera, “Transacciones”, 96.

¹³ *Ibid.*, 98.

estrecho vínculo con ciertas ciencias contemporáneas: las ciencias cognitivas, la lingüística, la biología. Sin embargo, podría tratarse de un vínculo puramente discursivo, proposicional y que en los hechos no tenga efectos de intercambio, creando la falsa ilusión de que el artista incide en las lógicas de la ciencia.

Finalmente, Martínez de la Escalera reflexiona acerca de la pertinencia de un Festival de Artes Electrónicas en el contexto de México e interroga sobre los efectos que éste pueda tener en términos de pensamiento, de experiencias humana, efectos éticos, políticos y estéticos. Suponiendo que las acciones electrónicas tengan la fuerza de ir más allá de los compromisos con el consumo y con la institución, la cual se traduce en ciertas tensiones entre los saberes que se producen en los centros de producción de las llamadas metrópolis, y el consumo que de éstas se da en la periferia. En tal sentido, se pregunta si el arte electrónico puede servir de mediación entre la estandarización y homogeneización que esos saberes suponen y la diversidad y pluralidad de la creación y exhibición artística. Y concluye:

Ni la opinión de los artistas que la mayoría de las veces se resisten a la teoría, ni los argumentos de otros festivales que recurren o bien al lenguaje de la estética romántica para describir su práctica y efectos, o bien a la terminología agresiva de una modernización a ultranza, nos sirven pues son normalmente inconscientes de la fuerza del vínculo que ata la producción artística a los poderes privados y públicos. Tampoco la nomenclatura que se toma en préstamo de las ciencias duras parece suficiente, ya que en su mayoría no pasan de ser citas y no van acompañadas de un uso decisivo. Se hace necesaria una crítica, al menos una transacción de resistencia y de desapropiación respecto al discurso y la teoría: ¿Qué sugieren?¹⁴

Esta conclusión, aderezada con la pregunta, instala el texto en una suerte de discurso residual de la vanguardia histórica, al ubicar la relación arte y tecnología en un debate

¹⁴ *Ibid.*, 99.

acerca de su poder transgresor y liberador¹⁵. Pero quizá la razón de ello es precisamente las preocupaciones que la filosofía en los noventa veía en el determinismo tecnológico¹⁶. En ese sentido, un arte hecho de tecnologías debía, según Martínez de la Escalera, preguntarse por el sentido de la tecnología precisamente como transgresión y liberación. El texto de Ana María Martínez de la Escalera posee una relevancia para la presente tesis, debido a que está pensado y escrito en un diálogo directo con lo que estaba sucediendo en el Centro Multimedia a principios de los dos mil.

Martínez de la Escalera fue invitada en el 2000 a participar como asesora del recién creado Taller de Investigación del CMM, en el que trabajaban Liliana Quintero y Tania Aedo, y nutrió las discusiones internas en torno al binomio arte y tecnología. En 2005 fue la coordinadora académica del Simposio del Primer Festival Transito_MX. El texto es relevante también, además de por los cuestionamientos que plantea, porque expone hasta cierto punto la orientación que tomarán los debates sobre el arte en el CMM durante esa década. En 2004, el CMM publicó su artículo “Arte y técnica” dentro de *tekhné*, una compilación de artículos sobre arte, pensamiento y tecnología editada por el Taller de Investigación¹⁷.

Transito fue el término que definió el Festival Internacional de Artes Electrónicas y Video organizado por el CMM y un Consejo de Evaluación y planeación, desde el 2005 hasta el 2017. La primera edición se realizó en el 2005 en el CENART y fue titulada *Imaginario en tránsito: poéticas y tecnología*. José Luis Barrios, quien fue miembro del

¹⁵ Para un estudio de la vanguardia histórica centrado en el papel y la función transgresora de la tecnología, véase A. Huyssen, *Después de la gran división. Modernismo, cultura de masas, posmodernismo*.

¹⁶ Sobre el determinismo tecnológico, una excelente introducción se encuentra en Fernando Broncano, *La estrategia del simionte. Cultura material para nuevas humanidades*.

¹⁷ Liliana Quintero y T. Aedo, eds., *Tekhné 1_0. Arte, pensamiento y tecnología*.

Consejo de planeación y evaluación para esa edición¹⁸, escribió que el festival, “al mismo tiempo que responde a una urgencia de abrir espacios plurales de exposición que den cuenta de la producción de arte contemporáneo basado en soportes electrónicos, es el producto de la participación de artistas investigadores, críticos y funcionarios de la cultura”¹⁹. Barrios celebraba que el festival se erigía desde la práctica colegiada, el diálogo y la participación, con miras a la creación de comunidades y a la definición de proyectos. Incluso lo planteaba como un ejemplo a seguir, debido a que, para él, transcendía la condición de un mero acontecimiento artístico en México, al ser una práctica “que da cuenta de la importancia de la responsabilidad compartida y de la madurez de una sociedad que puede concebir proyectos comunes de trabajo”²⁰.

Las ediciones que componen *Transitio_MX* hasta el 2009 mostraban una preocupación por los temas: “imaginarios en tránsito”, “nomadismo”, “comunidades transnacionales” y “autonomías del desacuerdo”; lo que apuntaba un interés más o menos general en la columna conceptual del festival, por disertar sobre la eficacia o esterilidad de las dinámicas intersubjetivas mediatizadas o el cruce de fronteras y la comunicación que las tecnologías como Internet permitirían. *Transitio_MX* se conformaba por un Simposio, un Concurso y una serie de curadurías materializadas en una Muestra internacional. En su edición 01 titulada: *Imaginarios en tránsito: Poéticas y tecnologías*, bajo la dirección de Iván Abreu y con curadurías a cargo de Marina Grzanic y el fallecido Príamo Lozada, el festival se centró en la exploración del “*media art*”. Las distintas curadurías, los actos en vivo en los que se emplearon herramientas sonoras y visuales, entornos de programación, síntesis y

¹⁸ Los integrantes del Consejo fueron: Moisés Rosas, José Luis Hernández, Tania Aedo, Elías Levin, José Luis Barrios, Iván Abreu, Juan José Díaz Infante, Santiago Negrete, Rodrigo Sigal, Magdalena Mas, Alejandro Castellanos y Othón Téllez.

¹⁹ *Festival Internacional de Artes Electrónicas y Video 01. Imaginarios en tránsito: poéticas y tecnología.*

²⁰ *Ibid.*, 21-22.

procesamiento de la imagen y el sonido, u otros dispositivos de *software*, mostraron un marcado interés por los procesos mediales entre los humanos y su realidad, de “colaboración” a distancia entre artistas o la exploración de nuevas conductas posibilitadas por la programación y el Internet.

En el Festival de Artes Electrónicas y Video Transitio_MX 02: *Fronteras nómadas*, celebrado en el verano de 2007, participaron intelectuales, curadores y artistas nacionales e internacionales en el marco de tres líneas temáticas: la frontera, lo nomádico y la comunidad: “lejos de pensar la comunidad como una mera identidad —consideraba José Luis Barrios—, como un enunciado de pertenencia, como el origen que de una vez para siempre nos arraiga y nos define, la comunidad es imposible, porque su pacto es un secreto”²¹. *Fronteras nómadas* contó con la participación de teóricos como José Luis Brea y María Benfield, curadores como Gunalan Nadarajan, artistas como Lynn Hershman y Ricardo Domínguez; con textos sobre los tránsitos en la frontera interpelados por los ambientes tecnológicos: *fronteras reales o imaginarias* del territorio, de la subjetividad, del cuerpo, de la comunidad, de la disciplina.

Autonomías del desacuerdo, el siguiente festival, hacía referencia los lugares desde donde se enuncia el arte, como “localismos” frente a “lo global”. Una de las curadurías la realizó Machiko Kusahara y Eduardo Navas, quienes apuntaban que “los trabajos incluidos en *Autonomías del desacuerdo* fueron seleccionados para reflejar la glocalidad de la producción en Latinoamérica, en relación con el concepto de no-lugar”²². En el Simposio participaron intelectuales como Enrique Dussel y Eduardo Subirats. La muestra

²¹ José Luis Barrios, en *Festival Internacional de Artes Electrónicas y Video Transitio_MX 02: Fronteras nómadas*, 47.

²² *Festival de artes electrónicas y video Trasnstio_MX 03: Autonomías del Desacuerdo. Muestra internacional*, 7.

internacional se formó de cinco curadurías: sobre la curaduría *Bifurcaciones sonoras*, Rodrigo Sigal y Arcángel Constantini escribieron: “la curaduría propone un diálogo entre los distintos desacuerdos que se generan de las coyunturas armónicas que establecen modos de sincronía para el escucha”²³. Instalaciones, “música acusmática”, “música concreta” y “música experimental” fueron algunos de los términos usados para hablar de los proyectos que se mostraron en la Fonoteca Nacional. En la curaduría *Dense Local*, a cargo de Gunalan Nadarajan y Eduardo de Jesús, se habló de “lo local como el “locus” de la globalización; como productor activo de lo global más que de su propio resultado incidental”²⁴.

La edición del festival titulada *Afecciones Colaterales* se articuló en torno a la noción de la tecnología como *afección*, materializada en tres registros: personas, realidades y códigos, que, en su conjunto, buscaron insertar el festival en una dinámica reflexiva y artística que exploraba el significado de las duplas: tecnología-afección, tecnología-pasión, tecnología-efecto y tecnología-desafecto. *Transitio_MX 04* estuvo dirigida por el compositor mexicano Roberto Morales y por una orientación curatorial interesada en el tema de la sonoridad en el marco de las artes electrónicas. En el festival participaron Masaki Fujihata, Woody y Steina Vasulka, Jim Campbell, Joe Paradiso, Julio Estrada, Miller Puckette y Trevor Wishart.

He querido reseñar las primeras cuatro ediciones del festival, haciendo una crónica antes que un análisis, porque lo que más me interesa son los temas tratados, los cuales considero ayudan a visualizar aquello que Martínez de la Escalera trató de caracterizar en 2005 como acciones de tránsito y transición: la migración, la vida en la frontera, el movimiento cultural

²³ *Ibid.*, 17.

²⁴ *Ibid.*, 27.

y la transculturalización, las comunidades interconectadas, lo local y lo global, la identidad y la diferencia; todo ello mediado por tecnologías o medios de comunicación electrónica y digital. Incluso se planteó la tecnología como afectividad.

Si ubicamos la expresión “interactividad” en el marco de esos festivales es posible ir más allá de una simple definición técnica o instrumental del término. Interactividad está directamente conectada con un contexto de relaciones de comunicación, percepción, comprensión y participación mediadas por tecnologías y por medios de comunicación; éste es el elemento que define a varios de los proyectos de arte electrónico que encontraremos en el marco del CMM y en los Festivales de Transitio_MX: su interés por problematizar y analizar en lo posible las experiencias humanas como experiencias mediadas tecnológicamente²⁵. Son prácticas que directa e indirectamente hacen patente que nuestra relación sensorial y mental con lo que nos rodea es una construcción que opera a través de aparatos. Mediación se refiere, como iremos viendo, a los medios, procesos y espacios a través o mediante los cuales ocurre un tipo de experiencia que el artista Iván Abreu buscó reproducir con sus “redes de consecuencias”²⁶.

Iván Abreu también escribió un breve texto para la compilación de La Ferla, titulado “La poética de la demostración”, el cual representa un intento por caracterizar el arte electrónico e indirectamente responder algunas de las interrogantes planteadas en “Transacciones”. Abreu no muestra interés en delimitar un campo de acción artística desde su condición de conocimiento diferenciado. Observa que el arte contemporáneo en general —que incluye

²⁵ Se trata de una condición que fue explorada por artistas como Sterlac, Eduardo Kac, Symbiótica, Lynn Hershman, Christa Sommerer, Roy Ascot, Jodi, Olia Lialina, Mark Napier o Lozano-Hemmer. Sobre algunos de estos proyectos, véanse: Christiane Paul, *Digital Art*; Michael Rush, *New Media in Art*; Katja Kwastek, *Aesthetics of interaction in Digital Art*; y Caroline A. Jones, ed., *Sensorium Embodied Experience, Technology, and Contemporary art*.

²⁶ Sobre el concepto de *mediación* en el arte, véanse: C.A. Jones, “The Mediated Sensorium” y Michael Bull, “Mediation”.

para él los últimos cuarenta años — está mayormente orientado hacia el arte contextual y los sitios específicos con intereses por el sujeto, lo urbano, lo público o lo político; en los que la intención es operar dentro de la realidad y no a su lado, con prácticas que “niegan la ficción y la representación, y buscan intensificar la experiencia en el arte por la inserción de lo artístico en lo cotidiano... [mostrando] un desinterés por los soportes y lo técnico”²⁷.

En contraste, Abreu señala que en el arte electrónico “los soportes vuelven a ser parte esencial del proceso artístico”²⁸. Considera que, para comprender las maneras en que el arte electrónico y el uso de tecnologías electrónicas cambian las estrategias y procesos artísticos, es necesario primero entender qué es la tecnología electrónica:

la tecnología, y especialmente la electrónica, posee dos grandes ámbitos bien diferenciados para los ingenieros y tecnólogos: (1) la electrónica digital, que permite la informática, el trabajo con datos y, por tanto, la representación abstracta de conceptos y de la realidad; y (2) la electrónica de potencia y el control numérico, donde se usan actuadores que, como bien dice su nombre, permiten actuar, operar sobre la realidad misma y generar trabajo en el sentido físico de este término: mover algo, calentar, iluminar un espacio, usar el espectro electromagnético para transmisión de radio, etc.²⁹

A partir de esta delimitación, Abreu argumenta que, desde “la electrónica digital y los dispositivos que surgen de ella”, se posibilita el manejo y la conservación de datos, ya que posee un componente de registro llamado microprocesador que almacena información. Cualquier cosa que pueda convertirse en datos puede ser objeto de la electrónica digital: un texto, una imagen, un sonido, pero también una acción con su lógica propia y sus componentes;

a nivel de la cultura, a nivel experiencia y memoria, lo que realmente depositamos es “lógica”, pensamiento operante, la capacidad de decidir, de reaccionar a un contexto: grabamos “causalidad” que, en términos de lenguaje de programación, se lee como “si esto sucede entonces sucederá aquello otro”.

²⁷ Iván Abreu, “La poética de la demostración”, 101.

²⁸ *Idem.*

²⁹ *Idem.*

Se trata de algo que en la producción industrial se conoce como automatización, pero que en el ámbito de la producción simbólica es “lógica automatizada” y adquiere valor en el contexto del arte cuando es eco de la lógica del autor, de sus creencias políticas, de su comprensión de la contemporaneidad, etc.³⁰

Entonces, una computadora puede registrar la lógica de un evento o acción y reproducirla: “lo que queda grabado en el dispositivo es la capacidad de actuar”. La automatización de esta capacidad de actuar es lo que se llama interactividad: “si esto sucede entonces sucederá aquello otro”. Luego, para Abreu, el arte electrónico se basa en esa capacidad de la máquina de procesar datos, automatizar y hacer operar con ellos un intervalo de causas y efectos: “el uso de la tecnología como estrategia artística permite acoplar realidades y crear hechos causales; la tecnología instrumenta la unión funcional, que no es un mero conglomerado de cosas [...] acopla partes y permite un flujo físico entre ellas”³¹. Sin embargo, Abreu es consciente de que acoplar dos realidades con tecnología y hacer una causa de la otra no es suficiente en el ámbito artístico. Considera que es necesario producir sentido social y al nivel de la experiencia:

en mis prácticas artísticas a ello lo llamo construir “redes de consecuencias”: el efecto de la red causal puede inducir en el público la responsabilidad con el espacio o la negociación con el valor de cambio. Como vemos, nuevamente se trata de lo real que produce densidad estética, valor político, gestos de poder, señalamientos de lo cotidiano o simplemente el stress de volver a creer en lo posible. Es lo que la filosofía estética llama “producir acontecimiento”³².

Con la explicación acerca de las posibilidades que la tecnología electrónica tiene para la generación de acciones y eventos, Abreu abrió la reflexión sobre el arte electrónico desde el *comportamiento* de la “obra” y cómo ésta es capaz de establecer relaciones causales con cierto público en el espacio y el tiempo. Abreu no está interesado en describir de qué está hecha la obra, sino en la intención y sentido que se integra a ella haciéndola un dispositivo

³⁰ *Ibid.*, 102.

³¹ *Ibid.*, 103.

³² *Idem.*

artístico, término éste usado para referirse a aquellos artefactos que los artistas creaban a partir del uso de la ingeniería robótica y los sistemas interactivos y, también, los cuales se describen por su comportamiento y no tanto por un significado que deba ser interpretado³³.

Aunado al señalamiento de que el arte electrónico remite más a artefactos que se comportan que a objetos que se interpretan, Abreu escribió en 2005 que, para el caso específico de lugares como México, los artistas estaban más interesados en cargar de sentido a las tecnologías que en producir nuevas tecnologías. Esta razón es de hecho producto de una condición de las propias prácticas, que no derivaban de laboratorios de investigación centrados en la producción de tecnologías. El CMM contaba para ese momento con un Taller de Robótica, el cual sólo apoyaba en la construcción de estos dispositivos con las tecnologías ya existentes, así como en la solución de problemas prácticos que requerían de robótica, pero no producía tecnología.

Iván Abreu fue el director artístico de la primera edición del Festival de Artes Electrónicas y Video Transtio_MX 01, realizado en 2005. En la presentación del catálogo, apuntó el propósito del Festival:

³³ Es interesante señalar que el arte hecho de comportamientos ha generado todo un debate acerca de qué lo define, por ejemplo, a la hora de documentarlo. Liliana Quintero ha observado en relación con la publicación de los catálogos del Festival Tránsito que “la memoria impresa de un festival de artes electrónicas no es tarea fácil, principalmente porque sus obras son fundamentalmente procesos o proyectos que invitan a la acción interactiva momentánea, por eso es un reto editar un catálogo que refleje ese carácter” (Conversación informal con Liliana Quintero, septiembre de 2011). Este enfoque está orientado hacia el análisis del comportamiento de la obra, que hace de ésta un dispositivo, como lo ha defendido recientemente la curadora Sarah Cook, quien también señala que la manera de estudiar una obra de arte electrónico consiste en describir y analizar el comportamiento de ella. Sarah Cook, “Repensando el proceso curatorial a la luz del comportamiento del arte y los nuevos medios”, 121-124. Cook emplea el término dispositivo desde la ingeniería robótica para referirse a aquellos artefactos que los artistas creaban a partir del uso de la ingeniería robótica y los sistemas interactivos. Crear un artefacto no es necesariamente crear una tecnología, sino aplicar una serie de principios de ingeniería robótica y programación para la adaptación o apropiación de cierta tecnología en la solución de un problema específico; por ejemplo, crear una silla de ruedas que reaccione y se mueva de acuerdo a la presencia humana (124). Por otro lado, mostraré más adelante en este capítulo, que el papel del receptor frente a este tipo de dispositivos es más el de un participante en la obra que el de un actor que interpreta la obra.

presentar prácticas en las que el saber y el hacer artístico tienen como finalidad dotar de contenido a la tecnología, más que investigar nuevas prótesis tecnológicas o relaciones ergonómicas con el público [...] Desde esta situación, muchos artistas-*mindware* operan sobre una “intuición tecnológica” que les es dada, pero que redefinen y subvierten para contenerla en su producción simbólica y no ser contenidos por ella³⁴.

Esta cita señala una de las particularidades de la práctica de arte electrónico que encontraremos en el contexto de México y Latinoamérica en la década de los dos mil: centrarse en la “intuición tecnológica”; es decir, en dotar de contenido a la tecnología y no, como ocurría en los laboratorios del MIT y el ZKM, en la producción de prótesis e interfaces³⁵.

Para la década de los dos mil, aun y cuando el término arte electrónico no acababa de definirse, éste se refería a prácticas artísticas que recuperaban la imagen visual técnica en el arte desde el comportamiento de las obras en las que éstas solían estar insertas. Ello significa que varios de los proyectos multimedia que se realizaron en la segunda mitad de los años noventa en el CMM estaban encaminados a experimentar con la interactividad como cadena causal y redes de consecuencias —para usar la expresión de Abreu—, para lo cual partían del tratamiento con imágenes electrónicas audiovisuales vinculadas al CD-ROM y los llamados sistemas interactivos. En su Apoyo a Proyectos Multimedia, encontramos proyectos en los que existió una concepción de la imagen técnica como imagen abierta a la interacción. Lo que me interesa en este capítulo es rastrear el quiebre o

³⁴ Iván Abreu, en *Festival Internacional de Artes Electrónicas y Video 01. Imaginarios en tránsito: poéticas y tecnología*, 17-18.

³⁵ Esta orientación del arte llevará a todo un debate en México y Latinoamérica acerca de la obsolescencia tecnológica como condición de la era técnica en estos países. Sobre parte de este debate en México, véase; Ana del Castillo Vázquez y Jesús Fernando Monreal. “Itineraries of Matter: Mediality, Circulation and Technological Obsolescence in Certain Artistic Practices from Mexico”. Sobre los *Media Lab* en Europa, véase Marisa Gómez, “Centros de Arte y Nuevos Medios: Un contexto Institucional”, en *Interartive. a Platform for Contemporary Art and Thought*. Sobre los primeros *Media Lab*, véase Stephen Wilson, *Information arts*; Judy Malloy y Pat Bentson, *Women Art and Technology*; y Paul Fishwick, *Aesthetic Computing*.

la ruptura entre estas prácticas centradas en artefactos que en el dos mil se comportan como actantes y aquellos proyectos de los noventa orientados por la experimentación con imágenes desde la gráfica.

Hasta aquí podemos decir que arte electrónico se plantea en los dos mil como una práctica que recobra la discusión acerca de los soportes, los medios y las tecnologías en el arte, desde proyectos que buscaban dotarlas de contenido antes que producirlas. Concretamente, “dotar de sentido” significaba aprovechar su potencia electrónica e informática para automatizar cierta capacidad de actuar y generar con ello redes de consecuencias vinculadas a la exploración de dinámicas intersubjetivas mediatizadas por aparatos.

2. El tránsito de la imagen hacia la interactividad: la estética de la participación

El 16 de octubre de 1995 un conjunto de cajas para embalaje provenientes de Toronto, Canadá, arribó a la Ciudad de México por paquetería aérea. En una solicitud que el Cónsul General de México en Toronto, Sergio Aguilera Betetta, hizo el 28 de septiembre de ese año a los funcionarios aduanales del aeropuerto para que facilitaran el ingreso de las cajas al D.F., mencionó que contenían “trece piezas” de “TechnoArt”, incluyéndose “hologramas, “objetos de robótica” y “realidad virtual”³⁶. Betetta apuntaba que eran trabajos de artistas canadienses de “new media” que se presentarían en el Centro Nacional de las Artes en la exposición *Los artistas de Net@Works-TechnoArt*.³⁷ El 17 de octubre fueron recogidas en el Aeropuerto Internacional Benito Juárez y trasladadas al CENART.

³⁶ Sergio Aguilera Betteta, Cónsul General, Carta a los funcionarios aduanales del aeropuerto Internacional Benito Juárez de la Ciudad de México, Consulado general de México, Toronto, Ontario, 28 de septiembre de 1995. Documento sin clasificar, Caja de Exposiciones, carpeta *Net@works*, Centro Multimedia.

³⁷ *Idem*. Finalmente, informaba que los organizadores de la exposición eran el North American Free Artist Agreement (NAFAA), el Ontario College of Art, el Programa McLuhan en Cultura y Tecnología de la Universidad de Toronto, y el Centro Multimedia del Cenart.

Las cajas fueron registradas y almacenadas en el CMM. Entre el 18 y el 23 de octubre de 1995 fueron distribuidas, instaladas y puestas en funcionamiento en la Galería Central, los Foros 1 y 2, los salones de usos múltiples, el pasillo y las áreas comunes del CMM (**Fig. 32**).

El 23 de octubre también se habló de las “piezas” en una conferencia de prensa realizada en la Embajada de Canadá en México, en la que participaron el director del CMM, Andrea di Castro, el consejero en comunicación y cultura de la Embajada de Canadá en México, Eduardo del Bue, y el editor de *Gutenberg dos* y coordinador de la exposición, Jorge Morales³⁸. Allí se anunció que, en conjunto, todas esas piezas conformaban una exposición llamada *Net@Works* que se abriría al público el 24 del mes en el CENART y que era parte de un proyecto de colaboración e intercambio entre artistas de México que trabajaban o colaboraban en el CMM y la UAM, y artistas de Canadá.

³⁸ Jorge Morales. “profesor-Investigador en la UAM-Azcapotzalco, adscrito al Laboratorio de Diseño ‘centro del Placer’ (CyA). Desde 1988 a la fecha ha curado y participado en diversas exposiciones de gráfica digital (Galería Metropolitana, Museo de Arte Carrillo Gil, Arcadia Art Gallery, etc.). En 1995 y 1997 participó en la organización de las exposiciones de technoarte canadiense Net@works (Holografía e instalaciones interactivas) y A Life Of Its Own (autómatas y robótica), mismas que se celebraron en el Centro Multimedia del Centro Nacional de las Artes” (*Sociológica*, año 12, número 35, Modernidad y nuevas tecnologías (México: División de Ciencias Sociales y Humanidades, Departamento de Sociología, UAM-Azcapotzalco, 1997), 39, nota al pie).

El proyecto de colaboración fue llamado *North American Free Artists' Assosiation* (NAFAA) y estaba coordinado por Morales y Eleni Mokas³⁹. En la conferencia, Morales habló de aquellos objetos canadienses como “robots”, “esculturas cinéticas” y “CD-ROM”. Días después, en algunas notas de periódicos de la Ciudad de México, se mencionó que eran obras de “artistas plásticos canadienses que trabajan con las nuevas tecnologías”⁴⁰ e incluían instalaciones interactivas, sistemas interactivos y esculturas cinéticas⁴¹. También se llamó a la exposición Net Art Works o simplemente de Net Works, señalándose que trataba sobre “realidad virtual”, “arte interactivo” o “arte tecnológico”⁴².

En un inventario sobre el valor económico de esos objetos, se daba la siguiente descripción: 1) tres esculturas kinéticas que en conjunto son capaces de crear un juego de figuras y luces reminiscentes de flores, mar de anémonas o cristales; 2) una instalación de quince piezas de acero en espiral con motores electrónicos que muestra un mundo digital paralelo a la naturaleza rítmica de la energía femenina; 3) una escultura robótica que puede ser activada por un usuario proponiendo diferentes técnicas para la construcción automática del conocimiento; 4) una escultura robótica en la que una computadora controla un monitor de cinco pulgadas sobre ruedas y un motor que reacciona al movimiento de un usuario

³⁹ NAFAA también fue llamado Tratado de Libre Cultura, se formó en 1992 y consistía en una red de intercambios entre el CMM/UAM y el Inter/Acces, el McLuhan Program in Culture and Technology de la Universidad de Toronto, dirigido por el teórico Derrick de Kerchove, y el nuevo Programa Multimedia de la Universidad de las Artes en Ontario. El director de NAFAA por Canadá fue Eleni Mokas y por México fue Jorge Morales. Esta red permitió una serie de exposiciones en Canadá y México respectivamente, así como una serie de teleconferencias. La primera exposición, titulada: “The colours of Will”, se realizó en Toronto, Canadá, en 1994, como parte del Programa Cultural de Intercambio artístico FONCA-Universidad Autónoma Metropolitana. Los artistas que participaron en esta exposición fueron Andrea di Castro, Antonio Albanés, César Martínez, Jorge Morales, Marina García y Zalathiel Vargas, con obras de gráfica digital e instalaciones interactivas. La segunda exposición organizada por NAFAA se realizó hasta octubre de 1995 en el CMM. Sobre la historia y las actividades de NAFAA véase: <http://www.brookemediaarts.ca/exhibition/index.html>.

⁴⁰ Documento sin clasificar, Caja de exposiciones, carpeta *Net@works*, Acervo del CMM.

⁴¹ Documento sobre el valor de las piezas de la exposición *Net@works*, documento sin fecha y sin clasificar, Caja de Exposiciones, Carpeta *Net@works*, Acervo del CMM.

⁴² Dora Luz Haw, “Provocan a la reflexión. Muestran arte con nuevas tecnologías”, Documento sin clasificar, Caja de exposiciones, carpeta *Net@works*, Acervo del CMM

formando círculos sobre el piso; 5) una instalación en CD-ROM que integra video, sonido e imágenes generadas por computadora evocando una multitud virtual; 6) una instalación interactiva que al detectar al observador acciona un simulador de sonido; 7) un CD-ROM acerca de la comunidad tecno-artística de Toronto; 8) una instalación con cámaras de video, procesadores de imagen, computadoras, sintetizadores y un sistema de sonido para crear un ambiente en el que los movimientos del cuerpo de un usuario crean sonido y/o música; 9) una instalación compuesta por dos robots con cámaras de video que pueden ser controladas vía telefónica por usuarios; 10) una *Suite* de seis hologramas proyectando un texto y una ambientación musical; 11) un tríptico holográfico; 12) una instalación a base de hologramas; y 13) una bicicleta con un monitor a color colocado frente a ella en el que se reproduce de manera interactiva y virtual el video de un viaje por Toronto a la velocidad que marca el pedaleo de un usuario⁴³. Finalmente, la exposición se inauguró el 24 de octubre.

El CENART la publicitó como una “exposición de arte electrónico”, que “mostraba al público mexicano los avances que en materia de cinética, holografía, robótica e interactivos han alcanzado algunos artistas canadienses”⁴⁴. La invitación de mano anunciaba: “Net@Works. Newmedia art del Canadá en México. Instalaciones interactivas, Videos, realidad Virtual, Robótica, Holografía, Teleconferencias y Conferencias”⁴⁵. En el cartel de

⁴³ Documento sobre el valor de las piezas de la exposición *Net@works*, documento sin fecha y sin clasificar, Caja de Exposiciones, Carpeta *Net@works*, Acervo del CMM.

⁴⁴ CENART, Página web, documento impreso.

⁴⁵ *Net@works* incluyó un ciclo de video titulado “Videos Technoart” y coordinado por Derrick de Kerckhove, quien era el director del McLuhan Program in Culture and Technology de la Universidad de Toronto. Véase *net@works, newmedia art del Canadá en México* (Catálogo de la exposición, México: CMM/CONACULTA, 1995), 37.

la exposición, se habló de animación y *performance*⁴⁶. En una presentación web que Morales y Mokas hicieron de la muestra, escribieron:

Con base a su amplia experiencia y reconocido prestigio en el campo, Steev Morgan, profesor del Ontario College of Art y artista del video y de la computadora, ha curado esta exposición y ha seleccionado los temas para los talleres y las conferencias. Así, ha logrado reunir 14 trabajos artísticos considerados como innovadores o con significancia histórica en la evolución del arte “new media” de Toronto. Según Morgan, los autores representan tres generaciones de práctica y experimentación en campos tan diversos como escultura kinética, Realidad Virtual, robótica, CD-ROM y discos láser interactivos, holografía, cibernética y telecomunicaciones. Algunas de sus piezas fueron parte de TechnoArt, otras son consideradas “clásicas” por la contribución que han hecho al desarrollo del arte “new media” y juntas ofrecen un excelente panorama del estado del arte de lo que sucede en Canadá en materia de nuevas tecnologías para la expresión artística. Debido a la diversidad de los trabajos que se exhibirán, Morgan propuso dividirlos en tres grupos, de acuerdo con las semejanzas en sus estilos, temas y técnicas. Como resultado de esto, Net@Works consistirá en tres exposiciones, mismas que serán montadas en varias localidades en y alrededor del Centro Nacional de las Artes: 1) el arte de la holografía, 2) instalaciones interactivas por computadora y 3) escultura kinética y robótica⁴⁷.

Para Andrea di Castro, *Net@Works*, “por un lado, estrecha la colaboración y reflexión que en los últimos tres años se ha venido dando con los colegas canadienses que trabajan con nuevas tecnologías en el campo de la expresión, y por otro nos permite conocer los trabajos sobresalientes que se han desarrollado en robótica, arte interactivo y holografía en Canadá”⁴⁸. Como parte de la exposición, se realizó el ciclo de teleconferencias “Arte, cultura y nuevas tecnologías” que se pudo ver en el canal 3 del sistema Edusat. Este ciclo

⁴⁶ El cartel se encuentra en *100 Carteles Mexicanos*, 102.

⁴⁷ *Net@works*, sitio web creado en 1995 y modificado por el autor en 1997. Allí se encuentran videos acerca de las piezas, descripciones de las mismas y biografía de los artistas, además de información sobre el grupo de colaboración transnacional entre artistas de México y artistas de Canadá, titulada NAFAA. Consultado en diciembre de 2017, <http://www.brookemediaarts.ca/exhibition/networks/gallery/sintro.html>. Esta clasificación de las piezas aparece también en el catálogo de la exposición, incluyendo como un subconjunto de las instalaciones interactivas, instalaciones de realidad virtual (Steev Morgan, en *net@works, newmedia art del Canadá en México*, 14-31).

⁴⁸ *net@works. newmedia art del Canadá en México*, 3.

estuvo organizado bajo la dirección de Andrea di Castro y Televisión educativa de la SEP.

Sobre su importancia, Steev Morgan escribió:

ya que uno de los principales objetivos de este intercambio consiste en promover las buenas relaciones entre nuestras dos comunidades, la exhibición se complementa con una serie de conferencias y talleres. Siete artistas canadienses han venido a hablar de su trabajo y sus experiencias en la creación, promoción y distribución de estos medios⁴⁹.

Algunos de los títulos de las teleconferencias que se realizaron fueron: “¿Qué es la multimedia?” (Manuel Gándara, Javier Covarrubias y Andrea di Castro), “Feminismo cibernético” (Nancy Peterson), “El WWW de Internet” (Steev Morgan), “Interacción hombre-máquina” (David Rokeby), “Literatura y nuevas tecnologías” (Raquel Serur, Francis Pasani y Bernardo Ruiz), “Impacto de las nuevas tecnologías en Arte y Cultura” (Derrick de Kerckhove) e “Historia de los nuevos medios en Toronto” (Tom Leonhardt). Estas se realizaron el 19 de octubre y del 23 al 31 de octubre de 1995.

La trayectoria semántica producida por aquellas cajas para embalaje en su circulación por la ciudad de México y el CENART, acompañada por términos para hablar de una práctica llamada *new media art* o arte electrónico y términos para hablar de los artefactos que éstas incluían, expone el encuentro de expresiones pertenecientes al menos a tres vocabularios distintos: las artes visuales, la ingeniería y la tecnología. Pero también exponen el encuentro de dos agendas temáticas diferentes en torno y respectivamente a la expresiones *new media art* y arte electrónico, que se observa en el ciclo de conferencias que acompañó a la muestra. Mientras que los artistas del CMM hablaron de multimedia, multimedia y educación, literatura y nuevas tecnologías, imágenes en movimiento, gráfica digital e interactivos, los artistas canadienses se enfocaron a temas como cibersexo, feminismo cibernético, Internet y holografía; con ello, se dio el cruce en un panel de

⁴⁹ *Idem.*

discusión en el que participaron ambos grupos de artistas, titulado “Nuevas tecnologías en la comunicación y su impacto en el arte, la sociedad y la cultura”.

Se trata de narrativas que transitan y se encuentran en un lugar —el CMM— que en 1995 se usaba precisamente para ello; es decir, como espacio de tránsitos. En este sentido, el CMM fue un espacio para la inscripción de discursos e hizo posible, debido a ese tipo de encuentros y tránsitos léxicos, la gráfica digital y el arte electrónico, en tanto que condiciones y reglas para hablar de ciertos objetos, proyectos, prácticas y hasta de cajas para embalaje. Estas formaciones, más que representar el surgimiento de nuevas palabras, incidieron en las propias concepciones que los artistas construyeron de la imagen técnica y de los medios de comunicación electrónica.

Net@works fue el primer evento en el que la interactividad definió mayormente una exhibición en el CMM. En el inventario que he descrito hay tres elementos que permiten caracterizar el uso que allí tenía el término: 1) las piezas están definidas por el comportamiento que pueden o son capaces de generar, 2) son descritas de tal manera que pueden ser ubicadas en términos de dispositivos o artefactos que detonan redes de consecuencias, y 3) son artefactos destinados a un receptor participativo. La holografía, remitía técnicamente a imágenes tridimensionales o producidas en tercera dimensión que simulaban cierto comportamiento en relación con el receptor⁵⁰. La escultura cinética, las instalaciones interactivas y de realidad virtual implicaban el uso de la tecnología en términos de una extensión o prótesis humana que era puesta en operación por el público participante.

⁵⁰ Steev Morgan, en *net@works, newmedia art del Canadá en México*, 16.

Pero quizá uno de los aspectos más sobresalientes de *Net@works* es la reiterada presencia de una promesa de interacción arraigada a las piezas y a una estética de la participación. Ello lo podemos observar en *Bicycle TV*, de Nancy Paterson, instalada en la Galería Central del CMM (**Fig. 33a, 33b y 33c**).





Fig. 33a, 33b y 33c. Nancy Paterson, 3 fotogramas de *Bicycle TV*, Net@Works, 1995. Video en línea⁵¹.

La artista definió *Bicycle TV* como “*video interactive installation*”⁵² y Steev Morgan la consideraba además un paseo virtual⁵³;

Bicycle TV es un *paseo virtual* en bicicleta por la campiña canadiense. Esta instalación interactiva consiste en una bicicleta de los años 50's con un monitor a color (montado frente al ciclista), un disco láser y un reproductor para el mismo, un sistema de sensores de dirección conectados a la rueda delantera, y un detector de movimiento en la rueda trasera. Estos dispositivos están conectados al reproductor de discos láser a través de un controlador programable de computación. Al montar y pedalear la bicicleta se activa el video que reproduce escenas de caminos serpenteantes (tomadas de tal manera que estimulen la perspectiva del ciclista). En cada intersección y cruces de caminos que aparecen en la pantalla el espectador/ciclista, tiene la opción de escoger un nuevo sendero o continuar por la misma ruta. Indicando su elección con el manillar de la bicicleta, la velocidad del video se ajusta constantemente para reflejar la velocidad en la que la bicicleta es pedaleada⁵⁴.

⁵¹ Disponible en <http://www.brookemediaarts.ca/exhibition/networks/gallery/paterson.html>, consultado el 29 de abril de 2018.

⁵² Para un estudio detallado de los proyectos de Paterson, incluyendo *Bicycle TV*, con una amplia explicación del trabajo de ingeniería aplicado en él, véase *Mediaworks: Nancy Paterson*. El libro incluye, además, breves textos de y sobre la artista, entre los que se encuentra “Cyberfeminism”, un texto originalmente publicado *online* en 1992, cuyas ideas seguramente sirvieron de base o fueron expuestas en la conferencia que Paterson presentó el 25 de octubre de 1995 en el CMM.

⁵³ Existe una amplia cantidad de proyectos en la historia del arte electrónico planteados en los términos de paseos virtuales. Uno de tantos es *Her Long Black Hair*, un paseo auditivo que los artistas canadienses Janet Cardiff y George Bures Miller crearon en 2004 para el Central Park de New York, y que forma parte de su serie *walking tours*, compuesta de distintas caminatas en las que invitan al público a explorar cómo las tecnologías impactan sus sentidos, su memoria y su consciencia hasta casi hipnotizarla. Acerca del proyecto véase Marjory Jacobson, “Janet Cardiff and George Bures Millet”.

⁵⁴ Steev Morgan, *net@works, newmedia art del Canadá en México*, 25. El subrayado es mío.

Bicycle TV fue un proyecto creado en 1990 y que tuvo otras dos versiones, en 1992 y 1998. Es un proyecto muy similar a *The Legible City* realizada por Jeffrey Shaw, cuya primera versión data de 1989 y la última de 1999⁵⁵: una instalación interactiva y paseo virtual, en el que un visitante sentado en una bicicleta estacionaria podía “moverse” dentro de un paisaje virtual, compuesto de calles alineadas por palabras y proyectadas sobre una pantalla que se encontraba frente a él, lo que le permitía construir según las rutas elegidas, sus propias narrativas sobre la ciudad alemana de Karlsruhe, con lo que el ciclista podía explorar la relación entre lo físico y lo virtual, y entre la experiencia en la ciudad y la construcción de historias no lineales acerca de ella, así como la capacidad de percepción total del cuerpo inmerso en imágenes 3D⁵⁶. En ambos casos, la imagen adquiere un sentido muy diferente al que, por ejemplo, observamos en la gráfica digital, donde está sujeta a su fijeza o movimiento en la pantalla al margen de un receptor que la contempla e interpreta desde fuera o siendo externo a la obra. Pero en *Bicycle TV* y *The Legible City* ocurre algo diferente.

En 2004 el filósofo del arte Adolfo Sánchez Vázquez reflexionó acerca a este tipo de paseos virtuales en una conferencia que presentó en la Facultad de Filosofía y Letras de la UNAM, en México, titulada “Hacia una estética de la participación. La intervención del receptor en nuevas experiencias artísticas del siglo XX y, en particular, en las asociadas con

⁵⁵ Adolfo Sánchez Vázquez, “Hacia una estética de la participación (II). La intervención del receptor en nuevas experiencias artísticas del siglo XX y, en particular, en las asociadas con las últimas tecnologías”, en *De la Estética de la Recepción a una estética de la participación*. La conferencia se realizó en la Facultad en 2004 y en ella Sánchez Vázquez retomó ideas que había desarrollado en una ponencia presentada en Bucarest, Rumania, en 1972, en el Congreso Internacional de Estética. Existe una versión revisada del texto con el título “De la estética de la recepción a la estética de la participación”, publicado por en Simón Marchán Fiz en *Real/Virtual en la estética y la teoría de las artes*. Allí se incluyen también, textos de José Luis Brea, Nelly Richard, Carlos Fajardo, Nelson Brissac, Estela Ocampo y el propio Marchán Fiz.

⁵⁶ Un estudio acerca de las distintas versiones de *Legible City* se encuentra en C. Paul, *Digital art*. Paul considera a este tipo de instalaciones como prácticas en las que la tecnología digital se convierte en un *media*, en contraposición a su uso como herramienta o soporte.

las últimas tecnologías”. Allí, reiteró la idea de que *The Legible City* era un tipo de paseo o viaje virtual, en el cual

se simula un desplazamiento ficticio. El viajero —o receptor— (término cada vez más inadecuado) no viaja, por supuesto, en un espacio real, sino en el imaginario o “virtual” que aparece en la pantalla y en un vehículo igualmente imaginario. Por tanto, no se desplaza física, realmente; permanece en su asiento como el espectador inmóvil de la sala de cine, pero con la diferencia de que mientras éste se siente fuera de lo que ve en la pantalla, el viajero “virtual” tiene la impresión —o cree tenerla— de que se desplaza realmente en el espacio ilusorio de la pantalla. Para lograr esta impresión de realidad utiliza diversos dispositivos técnicos⁵⁷.

Sánchez Vázquez expuso en la conferencia su estética participativa⁵⁸, con la que explicó el arte electrónico de los años noventa. Partía de la idea de que el arte es una actividad práctica o forma específica de praxis creadora, por lo que la intervención del receptor en la obra puede llegar a afectar el aspecto material y sensible de ésta y no sólo su aspecto significativo. Pero ello es posible únicamente si la obra abre posibilidades para la intervención, para lo cual ayudan las posibilidades de interacción entre obra y receptor que abren las nuevas tecnologías: electrónica, computación y lo digital⁵⁹. Para Sánchez Vázquez, en el arte electrónico o interactivo, la obra deja de ser sólo un objeto de contemplación, se convierte en un ser que transforma y contribuye a ampliar el área de la creatividad en lo que llama “socialización de la creación”⁶⁰.

⁵⁷ A. Sánchez Vázquez, “Hacia una estética de la participación”, 93. Sánchez Vázquez explicó que la realidad virtual se distingue de la realidad fáctica, efectiva: “la realidad en que vivimos y que experimentamos como nuestra cada día” (90).

⁵⁸ *Idem.*

⁵⁹ Sánchez Vázquez observa cómo desde los años sesenta y ochenta se produjeron obras que recurrían a los medios audiovisuales y que requerían una participación del receptor, no sólo en el plano de la interpretación. Sin embargo, éstas planteaban una participación desde fuera de la obra, ya que el receptor seguía al nivel del intérprete y no intervenía en el interior de ella; es decir, no era parte integrante de la obra. “A esta integración se pretenderá llegar más tarde en los años 80 y 90 del siglo pasado con la producción asociada a las últimas tecnologías: electrónica, computarizada y digital” (“Hacia una estética de la participación”, 85).

⁶⁰ *Ibid.*, 97.

El filósofo explicó que en la práctica artística electrónica, primero, se destaca un mundo ilusorio o “virtual”, que entraña una *suspensión* de lo fáctico, para dar entrada a la ilusión; segundo, que la realidad virtual es experimentada como si fuera real, implicando una profunda impresión de realidad; y tercero, que esta impresión del espectador contribuye poderosamente a su participación, al utilizar dispositivos técnicos. Luego, la participación toma la forma de una integración o “inmersión” en la realidad virtual, controlándola o manipulándola: “con su participación, el receptor tiene la impresión de estar dentro de una realidad de la que forma parte”⁶¹. Así, aparece un modo de participación que se integra a la obra, de tal manera que el receptor con su actividad se siente parte de aquella. El ciclista de *Bicycle TV* corre, pedalea, acelera, da vuelta, etc., en “un mundo ficticio —el que se proyecta en la pantalla”⁶². Así, para Sánchez Vázquez,

el llamado arte electrónico, computarizado o digital, de acuerdo con la tecnología utilizada, es el arte de lo real “virtual”, entendido éste no sólo como ilusión, apariencia, ficción o simulacro, sino también como una realidad que, siendo ilusoria, aparente, ficticias o simulada, se vive como si fuera fáctica o realmente existente⁶³.

Para completar su argumento sobre una estética de la participación, Sánchez Vázquez distinguía entre obra de arte cerrada y obra de arte abierta: la primera ofrece al receptor un proceso de creación acabado para su contemplación; la segunda, le ofrece posibilidades de interpretación y dotación de sentido. La *recepción activa* parte de esta segunda acepción, pero se las ve con una obra que está abierta por las posibilidades que ofrece al receptor de intervenir o participar prácticamente en el proceso creador, continuándolo, entendiéndolo y socializándolo⁶⁴. A esto es a lo que llama *socialización de la creación*.

⁶¹ *Ibid.*, 91.

⁶² *Ibid.*, 93.

⁶³ *Ibid.*, 91.

⁶⁴ *Ibid.*, 95.

Finalmente, Sánchez Vázquez dedicó en la conferencia del 2004 una serie de reflexiones sobre el valor estético y el valor social del arte electrónico:

con respecto al arte asociado a las últimas tecnologías (electrónica, computarizada o digital), consideramos que su aportación desde el punto de vista estético, teniendo presente su índice de creatividad, y en contraste con el gran arte contemporáneo, es bastante pobre. [...] Lo que este arte electrónico, computarizado o digital no puede aportar en el plano estético, o aporta limitadamente, sí puede ofrecerlo en el plano social al permitir compartir, entender o “socializar” la creación [...] la necesidad de rescatar la naturaleza creadora del hombre, enajenada en la sociedad actual capitalista, justifica la necesidad de un arte que permita precisamente extender la creatividad, aunque ésta no alcance los niveles excepcionales del gran arte⁶⁵.

Luego, *Bicycle TV* puede ser ubicada en los términos de un paseo virtual, en el que se genera una ruptura entre la función puramente visual y contemplativa de la imagen y su uso como medio social, debido a que no es una obra hecha para el puro estímulo como en el caso de las piezas de *Bitácora*, sino un artefacto o dispositivo abierto. En este proyecto ocurre una red de consecuencias (“si esto sucede entonces sucederá aquello otro”) conectada a una socialización de la creación, ya que, al pedalear, girar o acelerar, el participante extiende la creatividad inscrita en la obra.

La imagen técnica, en el marco de los eventos causales, las redes de consecuencias, la estética participativa y de creación social o compartida, permite una *suspensión* de lo real, algo que ya veíamos en la gráfica digital como práctica que neutraliza y pone entre paréntesis la objetividad de la pintura. Pero, para el caso particular del arte electrónico — distanciándose de la gráfica digital—, la imagen técnica está abierta a la participación activa, ya que el receptor participante puede manipularla al interactuar con ella, al pedalearla, girarla, detenerla o acelerarla⁶⁶. Luego, la imagen interactiva es una *imagen*

⁶⁵ *Ibid.*, 96-97.

⁶⁶ Tal es el caso de *Bicycle TV*, pero también en otras de las “piezas” presentadas en *Net@works*, como *Welcome to the Electric Skin* de Graham Smith, la cual se componía de pequeños robots con cámaras de video

abierto a la interacción social. Pero ello implica su paulatino desplazamiento por un arte cada vez más enfocado en los medios tecnológicos definidos como extensiones de los sentidos, de la consciencia y de la inteligencia humanas.

3. Arte electrónico en el Apoyo a Proyectos Multimedia

Uno de los propósitos del Apoyo a Proyectos Multimedia fue que algunos de los beneficiarios dieran el salto de la gráfica a la interactividad. Así lo han señalado Andrea di Castro y Manuel Gándara. Si bien en un primer momento se logró en el CMM que la gente hiciera gráfica digital, “lo que se buscaba era acercar a los artistas a la interactividad”. Multimedios es un término que en el CMM hacía referencia, por una parte, a la capacidad de un equipo de cómputo para producir “gráficas de alta resolución, sonido de alta calidad; la capacidad de soportes como el CD-ROM, lo cual hacía de los multimedios algo particularmente expresivo”⁶⁷. Pero, por otra parte, Gándara explica que multimedios se refería sobre todo a interactividad. Mientras que multimedia se seguía usando para hablar de lo digital a secas, incluyendo la combinación de imágenes, textos y sonido; multimedios es un término específico que nombraba procedimientos de interacción. Incluso para Gándara, el propio nombre de Centro Multimedia respondía al tema de la interactividad:

sobre ellos que podían ser controladas a distancia por un controlador de videojuego adaptado a una televisión. Las imágenes de video tomadas por los robots eran enviadas a la televisión abierta a los espectadores que se encontraban al otro lado de la línea. Pero, además, los robots fueron colocados dentro de una habitación en la que se construyeron objetos formando un universo que, visto desde las pantallas, se tornaba en paisaje virtual. Un video de *Welcome to the Electric Skin* se encuentra en: <http://www.brookemediaarts.ca/exhibition/networks/gallery/ssmith.html>, consultado el 29 de abril de 2018. Siguiendo en la línea de las comparaciones entre proyectos de arte electrónico, *Welcome to the Electric Skin* puede ser equiparado con *Líder de opinión* de Iván Puig, el cual se produjo en el 2008. Es una instalación de video de la serie *Historia de Latinoamérica*, en la que el público podía ver las noticias transmitidas por una conductora de televisión, las cuales iban siendo intercaladas con imágenes que fungían como evidencias de cada noticia, pero que eran el producto de una cámara instalada en un robot que iba registrando una instalación robótica miniatura hecha de maquetas que el artista montó dentro de un cuarto. Puede verse el video en: <https://www.youtube.com/watch?v=BvAVWOq-UAw>.

⁶⁷ Entrevista persona a M. Gándara, febrero de 2016.

Llamar al Centro “multimedia” y no “de nuevas tecnologías”, tenía que ver con el interés de la comisión consultora del CMM sobre la interactividad. Multimedia no se refería a una combinación de medios, que se puede encontrar en el teatro, la ópera o el cine. Lo que hacía a “multimedios” diferente era la interactividad y no sólo la combinación de varios medios bajo el control de una computadora. Por ello es que Centro Multimedia significaba interactividad y su meta era generar una incidencia en el arte interactivo⁶⁸.

Gándara explica que en el CMM:

los multimedios eran especiales porque su combinación era realmente interactiva. Es decir, gracias a la computadora, el usuario no sería simplemente el espectador de los medios, sino que podría, con menor complejidad que en el caso de los medios analógicos o “reales”, convertirse en interlocutor y creador. Los programas empleados (el software) ofrecían al usuario determinar qué hacer, qué ver, en qué secuencia y con qué profundidad “navegar” en la información, y hasta qué grado modificarla —dentro de los límites que el propio programa y el equipo (el hardware) fijan, pero con mayor holgura que cualquier otro medio⁶⁹.

Como puede observarse, las ideas de Gándara no se contraponen a la idea de una estética de la participación, aunque él nunca habló del tema y mucho menos de la posibilidad de una socialización de la creatividad. No obstante, para Gándara, en la misma línea de pensamiento que Sánchez Vázquez, con la realidad virtual de los multimedios “los movimientos y cadencias de la mano, o incluso del cuerpo entero, pueden disparar sensores que convierten esos movimientos en activadores de equipos de síntesis musical o de controles de luces; es decir, el cuerpo se convierte en un operador vía mecanismos de interacción nuevos —trajes, guantes, sensores de todos tipos”⁷⁰. Llevadas estas ideas al plano de la imagen visual técnica, podemos decir con Gándara que los multimedios

⁶⁸ *Idem*. No es realmente cierto que en el CMM los esfuerzos mayores fueran los de llegar a la interactividad, ya que como hemos visto en el capítulo III, la gráfica digital fue ampliamente apoyada hasta los años dos mil. Los proyectos de interactividad convivieron casi de manera habitual con los de gráfica. Un caso sintomático de ello es la exposición del 2000 llamada *Momenta*, cuyas piezas muestran un equilibrio, como el recuento de lo hecho en el CMM entre 1994 y 1999.

⁶⁹ M. Gándara Vázquez, “El Centro Multimedia del Cenart”, 221.

⁷⁰ *Ibid.*, 223.

establecen una relación de apertura entre el cuerpo y la imagen como causa fisiológica.

Jorge Morales, por ejemplo, hablaba de “sensaciones de la tecnología”; las cuales

pretenden incorporar al espectador al aun limitado ambiente tecnoartificial propuesto por la obra. Así, sensaciones como “navegación” o “inmersión” resultan propias de las maneras que exige una modalidad artística para ser comprendida, observada o experimentada, de tal suerte que la propia estética aquí radica también, en el tipo de calidad de sensaciones que produce y genera a la hora de ser “apreciada”⁷¹.

La posibilidad de que un participante pueda “adentrarse” en la imagen, produciéndose una experiencia fisiológica, remite a una imagen abierta a una promesa de interacción a partir de los multimedios, no conceptualizada como tal, pero sí en el comportamiento que se buscaba y esperaba de ella. Se trata de una perspectiva sobre la imagen que encontramos en algunos de los proyectos del Apoyo a Proyectos Multimedia entre 1995 y 1999. En 1995 Carlos Aguirre Morales (Carlos Amorales) presentó un proyecto que buscaba explorar la imagen en apertura a la interacción. *El que se mueve no sale*⁷² proponía investigar las posibilidades de la televisión como dispositivo fotográfico. Se trataba de una investigación que venía realizando dentro del Programa de Apoyo para Estudios en el Extranjero del FONCA que él estaba realizando en Iijksademie van Beeldende Kunsten, Holanda.

Planteaba analizar primero las características de las imágenes fijas, para, luego, enfocar su investigación hacia las “posibilidades de introducir elementos reales de movimiento y temporalidad de las imágenes”⁷³. En un apartado del documento que presentó para participar del Apoyo, el cual se titulaba “Desarrollo del proyecto de trabajo”, Aguirre Morales señaló que el proyecto planteaba “analizar los fenómenos del tiempo y el

⁷¹ J. Morales, “Arte y tecnología. Al otro lado de la profecía y el radar”: 53.

⁷² Carlos Aguirre Morales, *El que se mueve no sale 1995*, FONCA/PAEE, Fondo documental del Centro Multimedia CONACULTA-CENART, expediente: Apoyo a Proyectos Multimedia 1995, 6 ff.

⁷³ *Ibid.*

movimiento de la fotografía utilizando la televisión como generadora de imágenes: sintetizar el tiempo y el movimiento en el espacio de la imagen fotográfica”.

El artista señalaba que le interesaba dislocar la noción de sucesión lineal narrativa y la concepción del tiempo como pasado, presente, futuro, hacia la idea de presencia. Partiendo de una serie de experimentos que él ya había hecho con la televisión⁷⁴, hablaba de la necesidad de apoyarse en conocimientos técnicos especializados para su investigación: “La investigación de mi trabajo artístico me llevó a desarrollar y profundizar en un concepto en el cual utilizo la fotografía como medio de expresión: me interesa trabajar con la T.V. como generadora de imágenes en relación con el cuerpo y la mente humana”. El proyecto era confuso en la descripción, ya que no explicaba claramente a qué se refería cuando se señalaba cómo mantener lo fotográfico al introducir movimiento en la imagen, ni a qué se refería con ir de la representación a la presencia. En todo caso, Aguirre Morales se planteaba “experimentar” con un programa de procesamiento de imagen digital que le permitiera alterar la imagen fotográfica e investigar el lenguaje secuencial de ésta, “creando polípticos con las imágenes impresas”, organizando “proyecciones de diapositivas que permitan a las imágenes interactuar con el espacio tridimensional” en una foto-instalación y video-instalación.

Pero Aguirre Morales anunció que le interesaba la investigación con imágenes explorando los efectos que pueden tener en el espectador. No le interesaba desmontar la idea de fotografía como disciplina, sino su estado de imagen fija y de linealidad, entendiendo por esto último la relación de pasividad que desde ella se le concedía al receptor de imágenes fotográficas. Hablaba de foto-instalación para referirse a una

⁷⁴ Para cuando solicitó la beca, Carlos Amoraes ya contaba con una beca del FONCA para estudiar en Holanda, donde concluiría su investigación.

extensión de la fotografía de las dos dimensiones al espacio tridimensional. Al investigar y experimentar con el tiempo y el movimiento en la foto-instalación y video-instalación pretendía modificar la disciplina pasando del medio, como simple soporte de la imagen y portador de información, hacia un medio como mecanismo generador de comportamientos y efectos en la percepción humana, concretamente a partir de modificar la percepción del tiempo y el movimiento.

Para el diseño del proyecto, Aguirre Morales se asesoró con Gerardo Suter. Así lo hace constar en una carta que el joven artista incluyó cuando ingresó el documento al Apoyo⁷⁵. Aguirre Morales usa la noción de “espacio transitable” en el proyecto con miras a llevar la imagen más allá de la pura función contemplativa, hacia un estado de presencia capaz de activar al espectador en el espacio. Se trata de un proyecto de fotografía construida, lo cual implicaba pensar la propia idea de espacio transitable en los términos de espacio de mediación de experiencias e interacciones. Espacio transitable puede ser visto como la construcción de un ambiente artificial que es acondicionado para detonar sensaciones y experiencias, aunque no a través del uso de medios como detonantes de redes de consecuencias, ni como prótesis.

Pero aquí se da un movimiento de lo puramente visual a la presencia de la imagen como agente de interacción fenomenológica. Sin embargo, la imagen, tanto en la obra de Suter como en el proyecto de Carlos Aguirre Morales, se queda al nivel de lo que Adolfo Sánchez Vázquez llama una estética de la recepción, en la cual el receptor es interpelado por la presencia material de la obra como estímulo visual, pero no logra convertirse en parte de ella, debido a que no hay todavía una relación de participación mediada como en *Bicycle*

⁷⁵ G. Suter asesoró a Morales en la realización del mismo. Además, Suter fue parte de la comisión que seleccionó los proyectos dentro del Apoyo a Proyectos Multimedia en los primeros años, así como tutor de fotografía en el FONCA.

TV. En *El que se mueve no sale* la intervención del receptor es pasiva, porque percibe la imagen desde una percepción, centrada en la experiencia como atención.

También en 1995 Alfredo Salomón solicitó el Apoyo con un proyecto de “video interactivo” titulado *Yo confieso*⁷⁶. Salomón se formó en la carrera de Comunicación en la Universidad de las Américas-Puebla y desde 1995 trabajaba como coordinador del Taller de Imágenes en Movimiento del CMM. Sobre el proyecto, señaló que el objetivo de éste era utilizar el video como herramienta para generar “espacios interactivos”, por lo que buscaría detonar un ambiente de participación que posibilitara un ejercicio de auto-confesión del público frente a una pantalla, a partir del intercambio de información entre una máquina y un usuario generada por un sensor:

cuando se habla de video arte, el común de la gente lo entiende como la proyección de imágenes en un monitor de televisión. Pero el video va más allá de la simple proyección y es capaz de crear atmosferas y espacios que difícilmente pueden igualar otras disciplinas artísticas. Esto no quiere decir que la edición y postproducción estén fuera del concepto sino más bien que los materiales terminados se pueden utilizar para algo más que sólo la proyección. Se trata entonces de crear una atmosfera alrededor de la presentación del video, capaz de generar nuevas sensaciones en el espectador. Es aquí donde empieza mi proyecto, de la conciencia de que el video no es sólo un momento de creación sino un espacio de recreación⁷⁷.

Salomón partía de una concepción del video como medio de comunicación y se interesaba en recuperar la idea de comunicación como un binomio compuesto de actores que intercambian información. Para él la interactividad era la *recreación* que un receptor podía hacer de la imagen en movimiento insertada o ensamblada en un artefacto que le permitiera navegar dentro de la obra,

las ventajas que ofrece la computadora para la “navegación” dentro de la obra, han sumado a las de las video nuevas concepciones del tiempo y el espacio. Los

⁷⁶ Alfredo Salomón, *Yo confieso*, Apoyo C.A., Fondo documental del Centro Multimedia CONACULTA-CENART, expediente: Apoyo a Proyectos Multimedia 1995, 10 ff.

⁷⁷ *Ibid.*

principios de no linealidad, exposición individual e interactividad han enriquecido aún más la experiencia del video ya que la posibilidad de decisión de la obra artística de obsequiar distintas experiencias a diferentes usuarios, dependiendo de la información que de ellos se obtiene a través de sensores de espacio, movimiento, proximidad y sonido, permiten al espectador sumergirse con mayor profundidad dentro del concepto del artista⁷⁸.

Así, para Salomón, el video era una práctica de “postproducción” marcada por “un momento de creación” en la cual el artista produce un mecanismo hecho de imágenes en movimiento acopladas a complejos sistemas técnicos interactivos, buscando generar “espacio de recreación” con la participación del público. Se trataba del interés por la conversión del video como medio unidireccional en el video como mediación para una noción de receptor que participa y no simplemente contempla la imagen.

En los primeros tres años del CMM la interactividad se buscó por vía de su Taller de Sistemas Interactivos. La mayoría de los proyectos que se hicieron fueron materializados en los formatos de Kiosco interactivo y CD-ROM interactivo. El Kiosco interactivo era una plataforma de exposición pública que daba acceso a determinada información y aplicaciones. Se componía de una computadora que servía de interfaz entre el navegante y una amplia base de información que requería de un soporte de almacenamiento, generalmente interno a una computadora. Su comportamiento era similar al de un CD-ROM: una maquetación en forma de enciclopedia con un menú principal, comandos, hipervínculos, titulares, ventanas, bloques de texto, imágenes y sonidos; interactividad e inmersividad (**Fig. 34a, 34b y 34c**).

⁷⁸ *Ibid.*



Fig. 34a, 34b y 34c. Tres imágenes de una animación en 3D del Centro Multimedia. CNA, CD-ROM interactivo, 1994.

Los kioscos permitían la realización de tareas más complejas que la simple transacción de información; posibilitaban, por ejemplo, recorridos “inmersivos” por ambientes virtuales similares a los de un videojuego; inmersión en museos, acercamientos en primera persona a obras o paisajes mediáticos. El Centro Multimedia produjo kioscos que incluían ventanas de acceso a ambientes virtuales básicos que permitían al público viajar al interior de un museo o una exposición como el Palacio de Bellas Artes, los murales del edificio principal de la Secretaría de Educación Pública o La Sala de Arte Público Siqueiros (**Fig. 35**). Incluían generalmente un amplio apartado de información sobre el tema que trataban, biografía de artistas o semblanzas de exposiciones. Luego, un kiosco interactivo incluía siempre carpetas que contenían los diferentes elementos que lo componen: videos, imágenes, ventanillas, textos, audios y software⁷⁹.



⁷⁹ Para una visión panorámica de los kioscos interactivos realizados en el CMM, véase J.F. Monreal y H. Jardón, *Archivo audiovisual del Centro Multimedia*.

Fig. 35. Maqueta 3D, Proyecto Siqueiros, respaldo del Taller de Realidad Virtual, 1999, CD, número de inventario CD74-273, resguardo audiovisual del CMM.

Por otro lado, el CD_ROM interactivo era una “interfaz” o sistema interactivo como se le llamaba técnicamente, que permitía al participante interactuar con la información almacenada en él, siendo reproducida por una computadora. El CD-ROM permitía su exploración a partir de un menú desplegable desde el cual se escogía un elemento de una lista mediante uno o varios botones que funcionan como comandos y que generaban hipervínculos entre titulares, ventanas, bloques de texto, imágenes y sonidos; gráficos, fotografías, películas y ambientes de realidad virtual. Debido a su cualidad de causa y efecto, posibilitaba la participación del público ya que éste podía elegir entre un menú de rutas de acceso a la información. En este sentido, el CD-ROM se inscribe en una estética participativa, ya que estaba abierto a la intervención y la extensión de la creatividad de un participante.

Entre 1994 y 2000 el Centro Multimedia produjo una considerable cantidad de este tipo de interfaces culturales, bajo diferentes propósitos, entre los que destacan, la difusión de contenidos de la historia del arte, la creación de libros expandidos y la producción de proyectos artísticos. Cada uno de los documentos de CD-ROM interactivo que se encuentran en el archivo audiovisual del Centro Multimedia alberga casi siempre una serie de carpetas que contienen los diferentes elementos que lo componen: videos, imágenes, ventanillas, textos, audios y software⁸⁰.

En el CMM la noción de una estética de la participación estuvo relacionada también con Internet, entendido no únicamente como un proceso tecnológico de comunicación a

⁸⁰ Véase J.F. Monreal y H. Jardón, *Archivo audiovisual del Centro Multimedia*.

distancia, sino como un espacio medial para la participación conjunta. Esta idea la podemos encontrar en *Proyecto redes* de Fernando Varela, beneficiado en 1995 por el Apoyo a Proyectos Multimedia y por el FONCA⁸¹. En *Proyecto redes* participaron, además, Tania Aedo, Leonardo Ladrón, Mario Aguirre y Alfredo Salomón, todos ellos trabajaban en el CMM. El proyecto planteaba como objetivo la construcción de una plataforma o página web en la que se pondría en circulación un objeto virtual para que artistas de varias partes del mundo pudieran transformarlo “de acuerdo a su disciplina” y volverlo a poner en circulación, en una permanente postproducción colectiva del objeto: “la idea fundamental del proyecto es la búsqueda de las mutaciones y transformaciones que sufren los mensajes generados por distintos lenguajes artísticos al ser puestos en circulación, procesados y reciclados digitalmente en diferentes partes del mundo a través de la red internet”.

De esta manera, para Varela, la obra se tornaba un proyecto en proceso permanente de “deconstrucción” del “contenido simbólico” de textos, imágenes, sonidos, pudiendo manipularlas y re-editarlas. Varela consideraba que se trata de objetos sin principio ni final o imágenes desechables, lo que permitiría “decodificar” sus partes para volverlas a armar y crear una nueva obra. La imagen estaba abierta a la constante interacción. *Proyecto redes* planteaba una propuesta que buscaba dar cuenta de dos preocupaciones: enfatizar la desaparición de las disciplinas artísticas mediante la interdisciplinariedad, debido a que proponía su alteración conjunta; y promover proyectos artísticos con alcances mayores al entorno local de México. Varela reflexionaba:

La desaparición de los límites entre las disciplinas artísticas tradicionales y la inserción de la tecnología en las áreas de expresión humana, generan nuevas alternativas de experimentación, así como nuevos canales de comunicación en el arte contemporáneo. Por otra parte, la situación actual de las artes visuales en el

⁸¹ F. Varela, *Proyecto redes*, Comunidad artística/FONCA, Fondo documental del Centro Multimedia CONACULTA-CENART, expediente: Apoyo a Proyectos Multimedia 1995, 8 ff.

mundo exige propuestas que vayan más allá de concepciones locales y que de alguna manera se inserten dentro de una dinámica global del arte. Los nuevos canales de comunicación dados por los avances tecnológicos, así como los nuevos lenguajes producidos por ellos, abren nuevas formas de comunicación entre los artistas de diferentes partes del mundo⁸².

La plataforma web era vista allí como un medio para hacer posible la presencia de imágenes abiertas a la interacción en esa desaparición de los límites disciplinares, en la medida en que, para Varela, posibilitaba la “deconstrucción”, “decodificación”, “transformación” y “circulación global” de obras hechas de información digital. Aun y cuando no se definen con claridad en el proyecto estos términos, al usarlos para hablar de la “web mundial”, Varela parece estar pensando en una concepción del medio que ya no se remite a un mero portador de información o vehículo para la circulación de objetos digitales, sino que lo observa más como espacio y tiempo de mediación⁸³. El objeto digital presenta en este caso los tres tipos de modalidades de la imagen que he venido comentando: es un objeto propenso a su diagramación, ya que puede ser descompuesto y permanentemente transformado a partir de procesos digitales de entrada y salida de información; es un objeto que lleva las relaciones sociales a un terreno donde la objetividad del mundo físico se pone entre paréntesis; y; finalmente, es un objeto abierto a la interacción en el más radical sentido de la palabra, ya que su existencia se sostiene en la permanente intervención y entrada de los participantes en él, con lo que la socialización de la creación se realiza colectivamente.

⁸² *Ibid.*

⁸³ La web es una tecnología que también posibilita, según Varela, nuevas formas y canales de comunicación a nivel global, lo que nos habla de una sociedad interconectada que artistas como Di Castro y el asesor Javier Covarrubias popularizaron dentro del discurso del CMM. Así, *Proyecto redes* describe cómo la tecnología genera nuevas alternativas para el arte posibilitando la experimentación con objetos en la web, además de un arte global que trasciende lo local a partir de nuevos canales de comunicación, nuevos lenguajes y nuevas formas de comunicación entre artistas. Se trata de un proyecto en el que la idea de conectividad se hace presente.

La categoría de interacción se fue configurando en el marco del CMM en diferentes campos del arte durante la segunda mitad de los noventa, a partir de los proyectos antes mencionados y muchos otros que se realizaron en los distintos Talleres; desde la referencia a plataformas en red como era el caso de Varela, hasta el teatro y la tele-presencia. En 1998 *El teatro Taller Tecolote* presentó el proyecto *Teatro digital*, solicitando el Apoyo para la realización de un “sitio” en la “red mundial” (Internet). El proyecto se alejaba de una visión que concebía a la red únicamente como un “sitio” para la exhibición de obras, al plantear su uso para la realización de “escenas en vivo por medio de videoconferencias simultaneas” y de ese modo participar en un proyecto de teatro digital mundial de fin de milenio convocado por *La Fura del Baus*, que pretendía reunir en la red a compañías de todo el mundo. Este tipo de proyectos planteaban una sociedad interconectada a distancia.

En 1996 ocurrió en el marco del CMM el evento *Mi casa es tu casa*, diseñado y coordinado por Sheldon Brown, profesor de artes visuales de la Universidad de California en San Diego. *Mi casa es tu casa* comunicaba en tiempo real el Museo de los Niños en San Diego con el CMM, permitiendo que niños de México y Estados Unidos construyeran una casa virtual a través del juego y la interacción por Internet. Brown explicó que el proyecto tenía como propósito “fomentar el intercambio cultural entre los niños de ambas naciones, estableciendo un medio permanente de interacción a través del arte”. El proyecto incluía un encuentro previo en el Museo de San Diego. Entre niños de México y de la ciudad de San Diego discutieron temas relacionados con la identidad, la cultura y la familia. La información que se recopiló se incorporó al programa de computadora⁸⁴. Para Brown, *Mi casa es tu casa* tenía una finalidad educativa, ética y colaborativa que se planteaba a partir

⁸⁴ *Centro Multimedia. Centro Nacional de las Artes. Quince Años, 27.*

del intercambio y la construcción en conjunto de una casa virtual al modo de un videojuego.

4. Arte de acción, subjetividad y ciudad; dentro y fuera del CMM

a. Dentro

Naief Yehya ha escrito que “el cyborg no solamente es una categoría útil para entender nuestras relaciones con las tecnologías que nos rodean, sino que es también un icono cultural que refleja la incorporación de dualidades y antagonismos que redefinen al cuerpo moderno como entidad heterodoxa”⁸⁵. En la comunidad artística del CMM, la relación entre arte, cuerpo y tecnologías de la imagen fue planteada de distintas maneras. Con relación a la presencia de la realidad virtual como tecnología digital, se produjo en el CMM, una exploración del cuerpo y la conectividad a partir de las figuras del “avatar”, el “Aleph” y la “aldea global”. Esta vez se trataba de visiones que mezclaban teorías de género, utopía, ficción y una mitologización de las tecnologías. En un artículo publicado en 1994, el crítico de arte Gonzalo Vélez daba una explicación de la realidad virtual:

puede decirse, también, que existen distintas realidades, las cuales varían de cultura a cultura y según el momento histórico [...] Por otra parte se podría hablar de la relatividad de la percepción del tiempo [...] Con la realidad virtual se trata, propiamente hablando, de una simulación, pero es una simulación total, por así decir, de un espacio que afecta los campos —campo visual, auditivo y táctil, además de otros sentidos, como el del equilibrio o de la percepción del tiempo⁸⁶.

El Avatar fue investigado por la artista Tania Aedo en relación con un trabajo de reflexión sobre la raza, la identidad genérica y sexual y el propio cuerpo. Desde ahí, exploró el mundo que estaba emergiendo con la realidad virtual digital (**Fig. 36a y 36b**).

⁸⁵ Naief Yehya, “El ciempiés humano: de la fantasía de la mente colectiva a la pesadilla de los cuerpos colectivos”, 128.

⁸⁶ G. Vélez, “Más sobre realidad virtual”: 13.

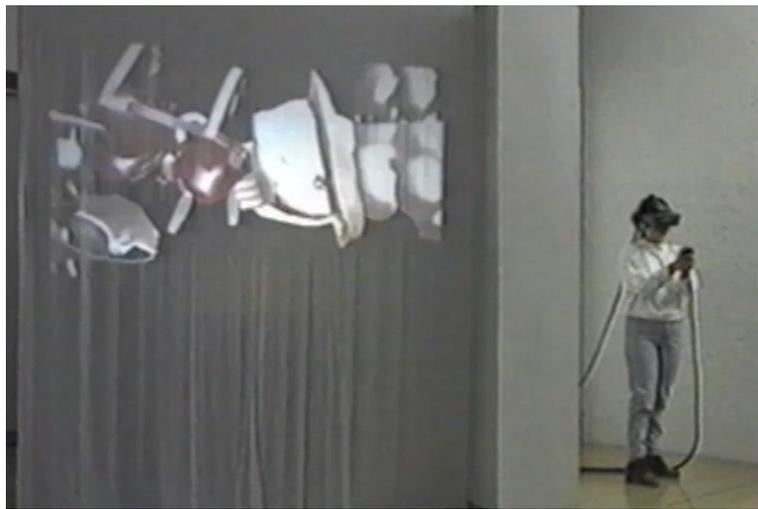
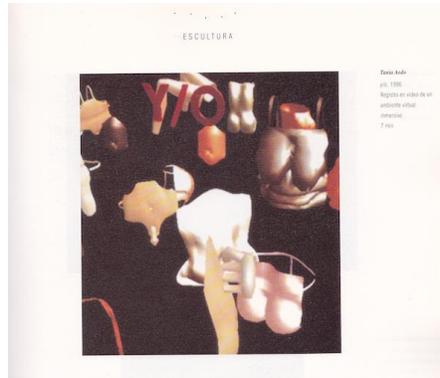


Fig. 36a y 36b. Tania Aedo, *Y/O*, proyecto de realidad virtual, fotograma. Archivo Apoyo a Proyectos Multimedia del CMM, documento sin clasificar, México, 1996.

Aedo consideraba a la realidad virtual como una tecnología donde “metes el cuerpo completamente”. Por ello, lejos de seguir pensando la pantalla como lienzo de la pintura o dejarse llevar por el estereotipo de que en la virtualidad el cuerpo no está, Aedo consideraba que en la realidad virtual el cuerpo se volvía un problema del arte, ya que implicaba la posibilidad de la transformación y la manipulación del volumen, el espacio, la identidad y la subjetividad:

Allí el arte estaba construido en un mundo y con herramientas donde todo era digital. Incluso los textos, los escaneabas y los metían en ese espacio de manipulación digital. Era un mundo con el que interactuabas a través de imágenes de iconos. Es como si me hubiera metido dentro del cuadro y ver anticipadamente una era de simulacro que ahora estamos viviendo; la estandarización de la identidad⁸⁷.

Javier Covarrubias hablaba de una cultura del tercer milenio, portadora de una nueva sensibilidad, y apuntaba que la computadora “es el reto que acosa a nuestra sensibilidad para crear más cultura”. Covarrubias entendía a la cultura de la información como forma de vida, lo que presumiblemente ampliaría nuestra gama de conocimientos y sensibilidad. Para él, las nuevas tecnologías surgían como un indicador de que el mundo estaba cambiando e inventando sus nuevas metáforas, mitos y herramientas. Consideraba que la era que comenzaba en el fin de siglo traería consigo nuevos “conceptos de espacio y de tiempo, nuevos mitos y metáforas para comprender el entorno, nuevas relaciones con los objetos que cobran ya vida digital y una nueva visión de nuestro universo, cada vez más parecido al Aleph de Borges”⁸⁸. La recurrencia de la figura del Aleph⁸⁹ de Borges para explicar la realidad virtual e Internet fue mencionada por el artista Andrea di Castro en 1995, en cuanto que la realidad virtual ya estaba en la literatura: en Borges y en *La invención de Morel*, de Bioy Casares⁹⁰.

⁸⁷ Entrevista personal a T. Aedo, 26 de febrero de 2016.

⁸⁸ A. Malvido, *Por la vereda digital*, 109.

⁸⁹ Un dato interesante es que la primera revista de arte, nuevos medios y *net art* que editó el teórico José Luis Brea en la web se llamó *Aleph*. Para un estudio del sitio, véase Jesús Carrillo, “Aleph: La web como espacio de acción paralela”.

⁹⁰ A. Malvido, *Por la vereda digital*, 60. En el conocido cuento de Jorge Luis Borges, “El Aleph”, publicado por primera vez en 1945, se plantea un enfrentamiento entre el ser humano y un infinito metafísico y fantástico que lleva al límite la frontera de lo real. El personaje principal —un Borges ficticio— narra que el loco de Carlos Argentino le contó que el Aleph —al que él tenía acceso desde el sótano de su casa— es uno de los puntos del espacio que contiene todos los puntos, el lugar donde están, sin confundirse, todos los lugares del orbe vistos desde todos los ángulos: “Baja —le pide Carlos Argentino a Borges—, muy en breve podrás entablar un diálogo con todas las imágenes”. Según el relato, el Aleph podía verse desde una rendija en el sótano oscuro, desde la que es posible apreciar —como en una pantalla— “el microcosmos de alquimias y cabalistas”. Este microcosmos borgiano está descrito con varias metáforas tomadas de la mitología, como *Alanus de Insulis* o el ángel de cuatro caras. Borges narra: “Vi el Aleph, desde todos los puntos, vi en el

El impacto que causaron, primero, la realidad virtual y, finalmente, el Internet en artistas como Andrea di Castro, Tania Aedo y José Luis García Nava, y en teóricos como Javier Covarrubias, Gonzalo Vélez y Manuel Gándara, se caracterizó por una metaforización de los medios de comunicación digital con categorías del realismo mágico latinoamericano, pero también en relación con ideas de Marshall McLuhan, desde las cuales se concebían las tecnologías como extensiones del ser humano capaces de llevarlo a niveles de fantasía y ficción que “antes sólo existían en la mente”. La tesis de que *el medio es el mensaje* de McLuhan fue interpretada por Di Castro en el sentido de que los medios amplían o disminuyen la comunicación y transforman a los sujetos por encima de los contenidos que puedan transmitir⁹¹. Para Gonzalo Vélez, “lo que percibimos de la Realidad lo hacemos a través de sensores, sean estos biológicos (nuestros propios sentidos), o prótesis (máquinas concebidas para captar más del entorno)”⁹². Todas estas representaciones concebían los medios electrónicos como posibilidades de expansión de la percepción y de la conciencia, pero también, y sobre todo, de la imaginación y la fantasía; se organizaban en torno a un imaginario compuesto de individuos autónomos superconectados y de una aldea global interconectada. En todo caso planteaban problemas que para Naief Yehya podían hacerse visibles en la noción de ciborg.

Pero allí ya se habían desplazado las discusiones acerca de la manipulación de imágenes producidas desde finales de los años ochenta en el marco de la multimedia. En estas prácticas dentro del CMM orientadas por una promesa de conectividad, la multimedia dio su última cara al ser conceptualizada en relación con el ciberespacio, la realidad virtual y,

Aleph la tierra, y en la tierra otra vez el Aleph [...] vi mi cara y mis vísceras, vi tu cara y sentí vértigo y lloré, porque mis ojos habían visto ese objeto secreto y conjetural, cuyo nombre usurpan los hombres, pero que ningún hombre ha mirado: el inconcebible universo”. Jorge Luis Borges, “El Aleph”, 665-666.

⁹¹ A. Malvido, *Por la vereda digital*, 367.

⁹² G. Vélez, “El camino hacia la telepresencia”: 13.

en general, como una condición digital de comunicación. Sumergidos en una comprensión del término aplicado a las experiencias de interactividad, las cuales derivaban en parte del trabajo que se estaba haciendo en los Talleres del CMM, varios artistas se enfocaron en el diseño y construcción de artefactos que permitieran reorientar los flujos y la circulación de la imagen que paulatinamente se fueron normalizando y diluyendo en el arte contemporáneo de la Ciudad de México a finales del siglo XX y a principios del nuevo milenio. En ese sentido, el CMM fue un laboratorio de la imagen.

b. *Fuera*

En 1994, el artista Miguel Ángel Corona rompió su computadora Macintosh y en el acto fue a dar al hospital⁹³. Después de ese evento reparó el daño: convirtió el monitor en un casco, lo equipó con una serie de impresos en la pantalla a manera de rotafolio con luz negra; y calzó unos coturnos como los que se usaban en las batallas grecorromanas, a los cuales dio un aspecto *techno* transparente al meterles luz eléctrica y “bichos”⁹⁴. Se vistió con un overol con arneses y se armó de un soplete⁹⁵. Así nació *Macacintosh*, que anunciaba, como ha señalado Mónica Mayer, la llegada a la Ciudad de México del *cyberchilango*. *Macacintosh* fue un proyecto de *performance* que se presentó en el Museo Universitario del Chopo, dentro de una muestra de trabajos de Corona titulada *Bichos/virez-el macacintosh ataca de nuevo*, haciendo referencia a la contaminación de los sentidos mediante los sistemas de información y los virus de computadora. La acción artística del *Macacintosh* fue descrita por Mayer:

⁹³ Miguel Ángel Corona, “Entrevista”, 94.

⁹⁴ *Ibid.*, 94-95.

⁹⁵ *Ibid.*, 95.

subido en sus coturnos de acrílico transparente llenos de bichos, con su casco de monitor de computadora con un mecanismo que hace pasar imágenes impresas que parecen de computadora, armado con su cámara de video a su traje intergaláctico y los bichos digitales que proyecta sobre muros o público, es una visión crítica *cyber-chilanga* de la patología microchipera que valdrá la pena ver⁹⁶.

El cyberchilango es un personaje mediado por un discurso de lo “virtual” y creado en eso que el curador Cuauhtémoc Medina ha llamado “modernizado”, refiriéndose a un espécimen de artista contemporáneo que, desde la Ciudad de México y en la década de los noventa, produjo estéticas que exploraban y explotaban los “efectos tragicómicos” y el carácter ilusorio de la modernización y la tecnología como su recurso:

más que revisar el arte conceptual con el propósito de formular una serie de estrategias tautológicas sobre la condición del arte, o para someter a la (tambaleante) institución cultural a una crítica inmanente, las estrategias de los artistas radicados en la ciudad de México formularon un nuevo consumo de su entorno: una estetización que testimoniaba el refinamiento de su sensibilidad al mostrarse capaces de procesar lo que las pretensiones modernizadoras de la élite económica y estatal consideraba repelente⁹⁷.

En los noventa, el modernizado y su “sensibilidad refinada” fue capaz de dar cuenta de la supervivencia humano-precaria en una Ciudad de México, marcada por una ilusión de la tecnología como aparato de modernización y promotor de una aldea global. En el caso del *performance* o arte de acción, los discursos de un mundo de realidad virtual, el poshumanismo o la simple era interconectada, como promesas de las tecnologías electrónicas, fueron objeto de esos “efectos tragicómicos”, con personajes como el *Macacintosh*, un *cyberchilango* producido con soluciones “primitivas del foquito y la pila para hacer ‘arte virtual’”⁹⁸.

⁹⁶ M. Mayer, “Arte virtual mexicano”: 2.

⁹⁷ C. Medina, “Abuso mutuo I”, 19.

⁹⁸ M.Á. Corona, “Entrevista”, 95.

El valor que adquirió en el mundo occidental hacia la segunda mitad del siglo XX la noción del *cyborg*, fundamentalmente en el ámbito del arte y la ciencia aplicada europea y norteamericana, se refería a la posibilidad de una trasgresión de los sistemas normativos y las representaciones organicistas de un cuerpo pesado y de una concepción de la identidad genérica, mediante ámbitos como el ciberespacio o la alteración genética, algo que encontramos, por ejemplo, en el proyecto del artista australiano Stelarc. En 1992, el curador de arte Jeffry Deitch escribió para la exposición *Posthuman*: “la idea pedestre de aceptarse tal y como la naturaleza nos hizo está siendo remplazada por el sentimiento de que lo normal es reinventarse [con lo que] hemos llegado al punto en el que podemos construirnos la personalidad que queramos tener, liberada de los constreñimientos del pasado y de un código genético heredado”⁹⁹. En ese contexto, *cyborg* remitía a la idea de lo post-humano, como la pronunciación acerca de una simbiosis cuerpo-máquina generada en el imaginario de las culturas tecnológicas occidentales del siglo XX.

Sin embargo, el *Macacintosh* no era un cuerpo post-orgánico y extendido como el de Stelarc, sino un cuerpo modernizado que no disimulaba la crisis y el crac económico en un país donde el acceso a las “nuevas tecnologías” aun no era generalizado. El cyberchilango no era un posthumano diseñado y creado en el laboratorio de alguna universidad australiana, sino el resultado genético de un experimento fallido llamado modernidad que para el dos mil hizo estallar el dominio del PRI en el gobierno. Ese experimento de una modernidad fallida se venía reproduciendo en la Ciudad de México, convirtiéndola en una *college city*, una megalópolis laberíntica definida por la acumulación, la fragmentación y el

⁹⁹ Patricia Mayayo, “La reinención del cuerpo”, 89-90.

descentramiento; construida según “conexiones discretas, incidentes locales, colisiones y superposiciones, así como en el cruce de límites, fragmentos y rupturas visuales”¹⁰⁰.

Ese espécimen modernizado, cuya evolución fue mostrada por el artista Miguel Calderón en su obra de 1995, *La evolución del hombre*, era una forma de subjetivación performática que practicaba una “tecnoestética” tragicómica de la modernidad, una sensibilidad que sabía jugar con tecnologías del subdesarrollo marcadas por la obsolescencia o *low-tech*, que mediante su puesta en escena hacían evidente el simulacro del progreso y desarrollo. La presencia de esa tecnoestética tragicómica que redefinía el cuerpo moderno frente a la tecnología fue también tema de investigación del Grupo 19 Concreto, un colectivo de *performance* que surgió en 1990 en la Escuela Nacional de Pintura, Escultura y Grabado “La Esmeralda”, “por la necesidad de trascender el trabajo plástico individual, enriqueciendo y retroalimentando el proceso creativo al conjugar distintas visiones de la realidad y de los fenómenos artísticos”¹⁰¹.

19 Concreto trabajó incorporando diversos medios como la instalación, la fotografía y el video, así como el uso de artefactos y máquinas que incluyeron el fax, una rueda de la fortuna de feria, una máquina para hacer tortillas y hasta proyectos satelitales. *Los picos de la piñata*, un *performance* presentado en el Centro Cultural de Santo Domingo del Distrito Federal, fue definido por sus integrantes como un “ensamble multimedia en siete actos y un epílogo”. Se trataba de una acción que duró 30 minutos y en la que participaron 10 personas, organizada en función de los 7 pecados capitales y realizada con “diferentes

¹⁰⁰ Peter Krieger, “Construcción visual de la megalópolis México”, 111 y 115.

¹⁰¹ Sus integrantes fueron: Lorena Orozco, Fernando de Alba, Ulises Mora, Víctor Martínez, Roberto de la Torre, Ángel Flores, Luis Barbosa, José Enrique Gómez, María Ana Ruiz y Carmen Ramírez. *19 Concreto*.

medios visuales y sonoros”¹⁰². En el 4º Festival del Performance en Ex Teresa Arte Alternativo, el 27 de octubre de 1995 a las 20:00 el Grupo presentó “Performance 19 concreto vía satélite”, un proyecto compuesto de una serie de *teleperformances* vía satélite,

en los cuales uno o varios artistas del extranjero con quienes previamente se trabajó en la coordinación de tiempo, espacio y elementos, enviarán desde sus países de residencia las instrucciones para realizar un performance de su autoría, a través de medios como: mensajería, fax, teléfono o internet. Cabe señalar que hasta el momento mismo del evento nosotros habremos de ignorar el contenido mismo de dichas instrucciones, abriendo así un espacio para el azar y la sorpresa¹⁰³.

Con una clara tendencia de desaprobación a la sociedad tecnologizada, 19 Concreto enfocó su trabajo en la construcción de prácticas explícitamente conceptualizadas como multimedia, en las que se usaban artefactos electrónicos como el fax, el video, la telepresencia y la ilusión de realidad virtual. Además, buscaban generar experiencias interactivas e inmersivas. En una exposición titulada *Enviromex*, curada por Ulises Mora para la Galería Art Deposit del DF, que permaneció de octubre a noviembre de 1996, 19 Concreto presentó *Al maestro con cariño* (**Fig. 37**).

¹⁰² Museo Ex Teresa Arte Actual, *Grupo 19 Concreto*, archivo histórico, México. Consultado en noviembre de 2015.

¹⁰³ Cetro de documentación Ex Teresa, Carpeta 19 Concreto, Arte contemporáneo, México, sin número de página. Visita 25 de marzo de 2015.



Fig. 37. Grupo 19 concreto, *Al maestro con cariño*. Videoinstalación con proyector y maniquí. Galería Art Deposit, México, D.F., 10 de octubre de 1996, documento originalmente en línea, revisado en enero de 2016.

Se trata de un *performance* dedicado a Alberto Gutiérrez Chong, quien había sido su maestro de artes en “La Esmeralda”, y a quien por cierto encontraremos en la segunda mitad de los noventa realizando proyectos de realidad virtual en el marco del Centro Multimedia del CENART. *Al maestro con cariño* era una suerte de arte de realidad aumentada que se componía de una proyección del rostro de Alberto Gutiérrez Chong sobre un maniquí, generando una apariencia fenomenológica de realidad aumentada, donde el maniquí explicaba cada una de las instalaciones de la exhibición. Esto, según Carlos Aranda, convertía a la pieza en una meta-instalación que intentaba englobar a las otras y explicarlas, darles un contexto estético y validar el espacio de la exposición: “las ropas del

maestro, la clase en la Esmeralda, el enmarcado del maniquí con las lucecitas cabareteras y la proyección intentaba brindar una imagen de magisterio virtual”¹⁰⁴.

Esos efectos casi espectrales de una realidad aumentada se encuentran en la base de la arqueología de la realidad virtual como la articulación de espacios de imágenes visuales para crear ilusión con medios técnicos, pero nos habla también de artistas que asociaron performatividad con tecnologías desde una mirada consciente de las retóricas de modernización tecnológica del Estado en un contexto de subdesarrollo, crisis y capitalismo. Y ello también se encuentra en la genealogía del Centro Multimedia del CENART.

¹⁰⁴ Carlos Aranda Márquez, “Enviromex. Art deposit, México D.F, octubre-noviembre 1996”: 58.

CONCLUSIONES

I

La exposición que he hecho en los cuatro capítulos de esta tesis no busca, por supuesto, agotar la historia del Centro Multimedia del CENART. Ha dejado de lado una variedad de temas que en sí mismos constituyen toda una empresa, como el estudio y papel que allí se le dio al sonido, la robótica y los sistemas interactivos, la cantidad de sus eventos entre exposiciones, cursos, foros y ciclos, y las trayectorias de artistas que se relacionaron con él. Como señalé en la introducción, lo que me ha parecido más pertinente realizar, pensando en el valor que una investigación puede tener para la historia del arte presente en México y buscando aportar a los estudios sobre el arte de la década de los años noventa, fue una genealogía del CMM a partir de sus prácticas. Siendo consciente del carácter incompleto y provisional de la historia que presento, considero, sin embargo, que los capítulos arrojan algunas consideraciones que quisiera señalar para concluir este documento.

Como intenté mostrar en la tesis, la importancia de la vida del CMM en el arte finisecular no logra hacerse visible a partir de los términos de “arte experimental” y “artes plásticas”; tampoco puede explicarse a partir de la oposición entre arte tradicional y arte alternativo. Pensar el arte en función de esas nociones oscurece una serie de rasgos del arte que han existido; por ejemplo, la relación entre arte e ingeniería, o entre pintura y cine, o artes visuales y sonido. Hemos visto que, a finales de los años ochenta, el INBA se abrió a prácticas artísticas que no eran descritas con precisión desde este tipo de categorías historiográficas; prácticas que operaban por tránsitos entre disciplinas recurriendo al uso de tecnologías y medios de comunicación electrónica, y que existían al menos desde los años ochenta.

En la tesis se hizo evidente que la multimedia y la gráfica digital señalaban operaciones que podríamos encontrar lo mismo en las “artes plásticas” que en el “arte experimental”, en el “arte tradicional” como en el “arte alternativo”. En ellas sus protagonistas direccionaron la experimentación planteando problemas de la imagen como su manipulación técnica, su cambio de soporte, el modelado de su volumen; un tipo de indagación informal fundada en la solución de problemas, técnica y conceptualmente sobre su dimensión material y no sólo formal. Vimos que estas prácticas colocan la procedencia del CMM en el marco de todo un trabajo con la imagen técnica que ya se observa en *Imagia Videoproducciones*, una empresa independiente de video fuertemente vinculada a las prácticas de experimentación artística que el FONCA apoyaba. En ese sentido, el CMM responde a un modelo de empresa combinado con intereses académicos.

El acercamiento que he hecho en la tesis, hasta cierto punto aventurado para un trabajo que exige rigor académico, a las nociones de imagen suspensión en la gráfica digital y de imagen abierta que encontramos en el arte electrónico como promesa de interacción, responden a mi intento por dar cuenta de que el CMM sí produjo un saber sobre la imagen que no fue suficientemente documentado y sistematizado. Entiendo por imagen suspensión aquel artefacto visual que desobjetiviza el valor de una pintura, una fotografía o un grabado al someterlo a la digitalización y cambio de soporte. En su calidad de gráfica digital, la multimedia puso entre paréntesis el valor de verdad de la imagen, al hacer de una pintura una fotocopia, de un dibujo una impresión, de una fotografía una ficción, la gráfica digital suspendió su valor canónico de *hechos* sustentados en unas técnicas, materiales y soportes específicos.

El valor de la pintura como materia plástica, el de la fotográfica como instancia jurídico-documental o de la gráfica como un trabajo arraigado a las manos del artista sobre el

material, fue interrumpido por la digitalización de la imagen. Mostrar una imagen digital como si fuera pintura es una operación que incide directamente en el ser de ésta, ya que, en la digitalización, su condición de objetividad como un conocimiento diferenciado y avalado por lo claro y distinto, se altera. No afirmo que este acto de suspensión sea nuevo en el arte, simplemente señalo que se produjo en un contexto local en el que la pintura seguía considerándose el arte por antonomasia. José Castro Leñero, cuyo trabajo tenía un valor pictórico y lo sigue teniendo, exploró la construcción de imágenes con tecnologías digitales y era consciente del valor de tránsitos que la imagen técnica proveía a los artistas. En el 2001, presentó en el CMM una exposición llamada *Imágenes tránsito*, compuesta de cuadros con imágenes impresas digitalmente pero que tenían toda la apariencia de haber sido pinturas (**Fig. 29a, 29b y 29c**). Aún falta dimensionar el impacto que pudo haber tenido ese uso de la imagen como artefacto de suspensión.

El caso de la imagen como artefacto visual abierto a una promesa de interactividad creo que ha sido mejor dimensionado en la tesis al ser vinculado a la presencia de una estética de la participación que sí existió en el CMM en el marco del arte electrónico. Tampoco se trata de una novedad, ya que en los años setenta encontramos diversos proyectos artísticos que abordaban la participación del público en el arte. Sin embargo, la noción de imagen abierta sí parece ser algo distinto, ya que gracias a las tecnologías de realidad virtual y de interactividad, la imagen *opera* en los términos de un artefacto visual que se reconfigura o simplemente requiere de un agente que la ponga en “movimiento”; una noción de receptor activo capaz de “entrar” en ella manipulándola o alterándola.

Como he intentado mostrar, la relación de tránsitos, bien o mal lograda entre prácticas variadas, tuvo como vector la investigación sobre la imagen técnica desde una perspectiva centrada en los medios para producirla. He intentado llamar la atención de que es necesario

distinguir medio de soporte, por lo que me he aventurado a hablar de medios de comunicación electrónica. Hacer historia del arte desde el medio no es secundario si lo equiparamos, por ejemplo, con los recientes estudios europeos y norteamericanos de *media art history* y de *media archeology*. En estos campos académicos, la importancia de las tecnologías y los *media* en la historia del arte ha sido subrayada por diversos autores y desde diferentes perspectivas. Incluso el reconocido historiador del arte alemán Hans Belting señaló en 2002¹ que los modelos que alguna vez tuvieron autoridad en la historia del arte, como el examen del fenómeno del estilo, estaban agotados.

Para Belting: “Hoy la historia del arte se practica en un ambiente en el que las nuevas tecnologías y los medios visuales han cambiado nuestras ideas sobre la realidad y la visibilidad. Las valoramos sobre todo a la luz de la información que transmiten o que pretenden transmitir”². En tal sentido, para Belting es necesario concebir la función de los medios de comunicación en el arte y no fuera de él, ya que cada vez es más difícil distinguir entre la realidad y sus mediaciones, motivo por el cual los artistas contemporáneos se han visto obligados a “reflexionar sobre los signos y la ficción de los medios, de la misma manera en que antes reaccionaban frente a la experiencia de la naturaleza”³. Para Belting, la historia del arte ya no puede ser ajena a lo que se produce con los medios de comunicación como la fotografía, el cine o la computación, que han despertado el interés de los artistas por la creación de experiencias que lleven al público a una posición más activa que la de meros receptores. Belting concluye que el significado individual de un medio no está implicado únicamente en la producción, sino en la “recepción” —un término que Belting retiene de la estética de la recepción del filósofo

¹ Hans Belting, “La historia del arte frente a los estudios de los *media*”, 199-205.

² *Ibid.*, 200.

³ *Ibid.*, 201.

alemán Hans Robert Jauss y que también se encuentra en el trabajo de Adolfo Sánchez Vázquez, analizado en el capítulo IV de esta tesis—, lo que apunta a un tipo de receptor participativo en relación con las obras como medios de comunicación y por contraposición al receptor como contemplador.

La presencia de una historia del arte en México construida desde los medios ha sido alentada recientemente en *(Ready)Media. Hacia una arqueología de los medios y la invención en México*, que Karla Jasso y Daniel Garza Usabiaga editaron en 2012. Considero, sin embargo, que esa historia aún se encuentra en calidad de umbral, en hemerografía y ponencias, en conversaciones y textos de catálogos producidos en los años setenta, ochenta y noventa. Habría que realizar una relectura del discurso del Salón Nacional de Artes Plásticas desde esta perspectiva, de los proyectos del FONCA y, por supuesto, de toda la gama de prácticas que se realizaron en esos treinta años desde México.

Desde mi perspectiva, creo que uno de los hechos más relevantes para la historia del arte en México que acompañó ese enfoque es el interés de algunos artistas por la imagen y las obras, desde su comportamiento en relación con nuevos modos de percepción fisiológica, en detrimento de su valor puramente estilístico. Por ello es que esta tesis no se centró en una reflexión acerca de la estética de las imágenes o en el análisis detallado de imágenes desde su iconografía o valor formal; sino en tratar de describir esa historia del arte y los medios; invitando así a ampliar los análisis del arte que suelen centrarse únicamente en dimensiones estético-estilísticas, hermenéutico-semióticas de la imagen; o de políticas de representación, con estudios acerca de los modos hacer y producir desde la mirada de operadores de máquinas que reflexionan, experimentan, vacilan, son presas de lo aleatorio y valoran el uso de los medios técnicos en el arte.

II

Optar por un Apoyo a Proyectos Multimedia como motor de la institucionalización de una práctica, quizá ante la imposibilidad e incapacidad de forjar un Programa académico avalado por la SEP, desdibujó el carácter de indagación y tránsito disciplinar en la experimentación que inicialmente tenía la multimedia, y con ello el significado de la tecnología en términos de una definición antropológica de un hacer humano hacia una definición instrumental de un medio para unos fines, haciendo, por ejemplo, del arte electrónico un arte de causas y efectos antes que de cadenas causales. Existen varias razones que llevaron a ello en el CMM. La primera es que la propia categoría de multimedia es una noción institucionalmente creada en el marco del estatus ambiguo que el CMM tuvo y sigue teniendo en el CENART al nivel del organigrama jurídico como “espacio común”, aunado al carácter discrecional y selectivo del Apoyo. Ello desdibujó el valor del CMM como un espacio de investigación artística, absorbiéndose aquella práctica de tránsitos disciplinares al nivel de una operación puramente instrumental y técnica de la mano de narrativas empecinadas por explicar el arte desde la idea de canon, estilo y campo diferenciado.

Para algunos teóricos, las obras de “arte electrónico” se muestran en términos de obras definidas por las soluciones técnicas como su rasgo estilístico. En 1998, Issa Benítez Dueñas llamó la atención sobre ello en una reseña que escribió para la revista *Curare*, titulada “El medio no es (todo) el mensaje”, observando que, para el caso del arte producido en los noventa, era necesario entender el “concepto detrás de la obra”, el “contenido más allá de lo formal”, ya que “las soluciones materiales son sólo un fragmento

de la obra total”⁴. Acudiendo a dicotomías como las de forma/materia y materia/concepto, Dueñas analizaba el caso de obras que para ella eran resultado o se sostenían en soluciones tecnológicas, y preguntaba “¿qué nos lleva entonces a asumir que una serie de obras, producto de poéticas diversas, bien o mal resueltas, se pueden no solo exhibir indiscriminadamente bajo el parámetro, aparentemente común, de su solución técnica, sino además separadas de la explicación de su intención?”⁵. La historiadora apuntaba que la técnica era un “tipo de lenguaje formal” subsumido a la “poética” que, sin embargo, los artistas estaban convirtiendo en el rasgo estilístico definitorio de una práctica. Concibiendo la tecnología como medio para fines, Benítez Dueñas criticaba aquellos artistas que desde una “visión romántica e idealista del arte” pretendían hacer que “la obra hable por sí misma” sólo a partir de soluciones técnicas. Ella también apuntaba:

el material en estos casos no determina por sí solo la efectividad de la pieza o del evento, y debe de recurrirse a una evaluación crítica particular a cada obra, o en su caso grupo de obras que compartan no un tipo de lenguaje formal, sino una poética, es decir, una intención conceptual. Las características técnicas de un conceptualismo no la convierten en un estilo⁶.

Benítez Dueñas se muestra contagiada de un bagaje del arte conceptual anglosajón que vemos en varios de las reseñas críticas de *Curare* en los noventa, y reproduce una perspectiva dicotómica entre material y concepto, y entre medio y mensaje, lo cual recuerda aquella afirmación de Lucy R. Lippard, en la que la artista argumentaba: “para mí el arte conceptual significa una obra en la que la idea tiene suma importancia y la forma material es secundaria”⁷. En el artículo citado, Benítez Dueñas consideraba que las obras “contemporáneas” necesitan ser explicadas o interpretadas debido a las insalvables

⁴ Issa Benítez Dueñas, “El medio no es (todo) el mensaje”: 70-71.

⁵ *Ibid.*, 71.

⁶ *Ibid.*, 71-72.

⁷ Lucy R. Lippard, *Seis años. La desmaterialización del objeto artístico de 1966 a 1972*, 8.

distancias que en los noventa había entre las ideas y sus posibilidades de materialización, reiterando la importancia del concepto.

Benítez Dueñas defendía la idea de un espectador que interpreta por encima de quien sólo se conforma con una experiencia sensorial, y planteaba la necesidad de poner atención en el concepto y no sólo en la materia o presencia material de obras que consideraba autorreferenciales. Por ello, concluía: “el medio no es el mensaje”⁸, haciendo referir a la frase “el medio es el mensaje” de Marshall McLuhan, que artistas como Andrea di Castro y gente cercana al CMM mencionaron en distintas ocasiones para hablar desde una definición antropológica de los medios de comunicación electrónica y digital al nivel del hacer humano como prótesis y extensiones de la percepción. Benítez Dueñas muy posiblemente escribió su artículo en relación con la exposición *Arte virtual, realidad plural* que se estaba presentado en el Museo de Arte Contemporáneo de Monterrey, con la curaduría de Karin Ohlenschläger y que incluía proyectos interactivos de Lozano Hemmer, Christa Somerer, Jeffrey Shaw y otros artistas⁹.

El texto de Benítez Dueñas resulta interesante porque en él la historiadora observa que el arte electrónico ha hecho de la tecnología un rasgo formal y autorreferencial. Si a eso le sumamos el descontento de Karen Cordero ante la exposición *Arte virtual, realidad plural*, señalado en el mismo número de *Curare*, debido a que las piezas no servían y eran presa de una “pésima curaduría”¹⁰; tendríamos que aceptar con Benítez Dueñas ese carácter autorreferencial de las obras. El texto de ésta nos alerta sobre cómo este tipo de prácticas de tránsitos disciplinares se estaban acomodando en los dos mil en una narrativa que las

⁸ I.M. Benítez Dueñas, “El medio no es (todo) el mensaje”: 71.

⁹ Existe un catálogo sobre la muestra editado por el Museo, el cual incluye textos de Lozano Hemmer, Roy Ascot entre otros.

¹⁰ Karen Cordero Reman, “Vicios y virtudes de la virtualidad”: 73-74.

clasificaba desde su medio. Sin embargo, en un texto publicado un año después, titulado “Arte efímero y reconstrucción documental”¹¹, Benítez Dueñas apuntaba que el arte contemporáneo en México está relacionado con una condición de la obra como *suceso* sobre todo en el contexto de un proceso de su “desmaterialización”. Allí explicaba:

La noción de arte como proceso pone en juego una poética determinada, lo plantea como un estar en *operación*. En este sentido tanto la temporalidad como la duración de las piezas implican la premisa de la vivencia. Visto así, el arte como suceso es inconcebible sin el espectador que lo experimente. Es la vivencia donde reside la esencia de lo efímero. El arte contemporáneo concebido como evento ha asumido con gran rapidez y de manera profunda la vivencia y el sentido efímero que él mismo instaura¹².

Llama la atención que Dueñas no haya aplicado esta perspectiva sobre un arte en *operación* centrado en la vivencia y en la experiencia del espectador para el caso de aquellas obras que juzgaba. Éstas eran el resultado o se sostenían solo en soluciones técnicas, pero que se caracterizaban por ser “obras” basadas en el comportamiento, en los eventos que detonaban y en una estética participativa. Los textos de Benítez Dueñas presentan una dicotomía entre una perspectiva hermenéutica del arte y otra en la que se privilegia la experiencia sensorial. Ella enfatizaba, en el primer caso, que el arte tiene que ser interpretado y, en el segundo, que el arte tiene que ser experimentado.

El ejercicio historiográfico de Benítez Dueñas muestra, en todo caso, que a finales de los años noventa en México las maneras de narrar el arte se habían diversificado, y eso es quizá también un rasgo de lo contemporáneo, definido muy generalmente por desacuerdos semánticos e indiciarios del desbordamiento-reconfiguración de un dispositivo historiográfico incapaz de explicar el arte desde un lugar distinto a las taxonomías disciplinares. Daniel Montero ha escrito:

¹¹ I. Benítez Dueñas, “Arte efímero y reconstrucción documental”: 110.

¹² *Idem.*

puedo decir que cuando la institución se refiere a la alternatividad está hablando precisamente de ‘cosas’ que no caben dentro de un canon y que no sabe muy bien cómo describir, precisamente por la novedad de sus formas. La alternatividad tiene acá una relación directa con la institucionalidad por oposición: alternativo no es algo que está por fuera del sistema del arte, sino que más bien es algo difícil de describir en relación con formas que se pueden explicar bajo parámetros establecidos de forma y contenido¹³.

Michael Ann Holly ha observado que la historiografía es un discurso crítico que está en la posición de ofrecer comparaciones y críticas a las narrativas autorizadas del pasado, a través de señalar el hecho de que estas narrativas y los narradores están situados por sus motivaciones personales. La historiografía tiene la capacidad de sacar cosas a la luz mostrando que los esquemas de la interpretación histórica están sujetos a complejidades extrínsecas e intrínsecas, originadas en las políticas, en las exigencias prácticas, en los conflictos intelectuales, psicológicos, etc. Es necesario, entonces, poner atención en las formas en las que se ha escrito la historia del arte: ¿Quién? ¿Qué? ¿Dónde? ¿Cuándo? Estas preguntas sacan a la superficie lo no dicho en el relato histórico imperante, lo no hablado, lo no visto¹⁴.

En la década de los noventas y los dos mil, el arte en México se ocupó también de una revisión acerca de su historiografía que tocó al CMM, como muestran los discursos de Benítez Dueñas, Cuauhtémoc Medina, Karla Jasso y, de manera general, obras como *La era de la discrepancia* y *Desafíos a la estabilidad*. Que el CMM haya sido un laboratorio discursivo significa que el umbral de prácticas, discursos y, sobre todo, términos que allí circularon o se construyeron en su marco —como gráfica electrónica, gráfica digital, arte electrónico, arte digital, arte multimedia, otras gráficas, ambientes de realidad virtual o arte interactivo— se trata de una serie de problemas de orden discursivo. Lo que he sugerido en

¹³ D. Montero, *El cubo de Rubik*, 130.

¹⁴ M.A. Holly, “Spirits and Ghosts in the Historiography of Art”, 10 y ss.

la tesis es que la diversidad de términos que encontramos circulando en ese lugar para nombrar las prácticas que desde allí se realizaron o circularon en distintos momentos muestran una serie de desacuerdos acerca de la historiografía del arte que quizá hoy no han sido resueltos. Posiblemente, el mayor desacuerdo es que esos términos bien o mal elegidos nos hablan de otras dimensiones de la realidad que las técnicas clasificatorias del arte no son capaces de observar. Pensar, por ejemplo, en términos de constelaciones o cartografías quizá no sea hoy simplemente una moda, sino una necesidad ante la variedad de formas de ser.

III

Otra de las razones que ayuda a comprender esa trayectoria de los tránsitos disciplinares orientada por su clasificación como campo puramente instrumental es el papel del Centro Multimedia como abastecedor institucional de cultura audiovisual. En 2001, el artista, crítico y curador Elías Levin escribió para un periódico en México su balance del CMM. En la primera parte de su comentario, apuntó:

Desde hace seis años, el Centro Multimedia del Centro Nacional de las Artes (CNA) ha realizado labores de investigación, producción y difusión de la cultura digital y electrónica. Cuando este proyecto fue anunciado se consideró como una de las puntas de lanza que catapultarían el concepto de lo digital en la cultura, y viceversa. Durante este lapso, en el Centro Multimedia se han desarrollado iniciativas basadas en el entrenamiento de personal en el manejo de las herramientas digitales; también se ha dado cobijo a creadores para que allí lleven a cabo sus experimentos y/o producciones electrónicas —aunque vale decir que no siempre con la transparencia que es deseable; sin embargo, y dadas las condiciones de acceso a las tecnologías, es innegable que gran parte de la producción artística digital hecha en México se relaciona con esta institución.

En la segunda parte de su balance Levin comentó:

Uno de los problemas más evidentes por los que este espacio ha pasado, es la independencia frente al Consejo Nacional para la Cultura y las Artes (CNCA),

desde donde se le consideró como un sitio en el que se debían resolver muchas de las necesidades multimediáticas del propio organismo —desde la aplicación de programas de educación a distancia vía teleconferencias, hasta la producción de publicaciones electrónicas o documentos digitales para las más variadas actividades culturales del consejo. Debido a ello, la creación de obra multimedia y el trabajo individual artístico, en muchos casos, quedaban relegados a un segundo plano. El hecho se presenta en prácticamente todas las instituciones mexicanas involucradas en proyectos creativos que requieren herramientas digitales y equipamiento de comunicaciones. Las estructuras administrativas precisan que se justifique la existencia de estos centros mediante productos tangibles (y que de preferencia ofrezcan la hipotética posibilidad de recuperación económica), y la inversión es de tal magnitud que no hay tiempo de desperdiciarla en elementos creativos; aun así, los trabajos elaborados son los que a mediano plazo permiten una recuperación de los fondos invertidos, pues éstos no se quedan en bodegas y muchas veces alcanzan una fuerte incidencia pública¹⁵.

En este amplio párrafo, Levin expone el paso de una práctica con valor artístico a su uso como recurso de la cultura; lo que también ha sido señalada por Manuel Gándara, para quien el CMM jamás pudo desligarse del peso institucional del CONCAULTA, lo que para él minó la figura de un Centro de investigación, ya que rápidamente fue marginada al convertirse en un espacio al servicio de las instituciones de ese organismo gubernamental: “a finales de los noventa el CMM fue absorbido por los constantes requerimientos del CONACULTA”¹⁶. Pero este hecho no es aislado ni el producto de una improvisación, sino que está relacionado con todo un aparato económico que encontramos materializado, por ejemplo, en el *Programa de Cultura 1995-2000* bajo la presidencia de Ernesto Cerdillo, en el cual se señalaba que el CENART venía siendo desde su creación en 1994 una estrategia para “posibilitar el disfrute del arte y la cultura a un sector mayor de la población” y para

¹⁵ E. Levin, “Arte electrónico. Zapear en *Momenta* (primera de dos partes)”.

¹⁶ Al igual que Di Castro, Gándara fue parte de la comisión asesora del CMM desde 1994 y hasta 1998, el organismo más importante en la toma de decisiones internas. Entrevista con M. Gándara, 10 de febrero de 2016.

fomentar la cultura “a través de los medios audiovisuales de comunicación”, lo que implicaba “diversificar los canales de difusión”¹⁷.

El *Programa* planteaba como estrategia para esta diversificación fomentar e “incrementar la presencia de la cultura en los medios electrónicos” y “audiovisuales de comunicación”¹⁸, así como la “necesidad de formar públicos” para el “disfrute” de la cultura y concretamente el arte, lo que era un argumento gubernamental para justificar la necesidad de abrir terreno a la participación de la iniciativa privada en la producción, comercialización y distribución de bienes culturales¹⁹. En el *Programa* se apuntaba:

En los últimos lustros, los medios de comunicación y de acopio y transmisión de la información han sido objeto de una revolución tecnológica de alcances imprevistos a escala mundial. Los nuevos medios de reproducción mecánica, electrónica, audiovisual e informática de objetos y bienes artísticos y culturales se han convertido en recursos de un vasto potencial desde el punto de vista de una auténtica socialización de la cultura, así como en poderosos auxiliares educativos. En torno a los procesos de producción de esos *nuevos medios* y de otros tradicionales que han demostrado su vigencia, se ha desplegado un gran espectro de industrias culturales, cada una de las cuales se halla inmersa en realidades propias y complejas²⁰.

En el *Programa* se intercambiaban “difusión” y “socialización” por “comercialización” y “efectiva distribución” de los bienes culturales audiovisuales, en los que se incluían productos de la industria editorial, la industria audiovisual, las artes plásticas, artes escénicas y artesanías²¹. La “comercialización” y “efectiva distribución” de estos bienes se planteaba como una estrategia para la difusión de la cultura de largo alcance. Se señalaba, también, que las industrias de la cultura en México requerían de una política de apoyo por parte del Estado, “paralela a la que habrá de darse a artistas y grupos para que realicen una

¹⁷ Poder Ejecutivo Federal, *Programa de Cultura 1995-2000*, 15.

¹⁸ *Idem*.

¹⁹ *Ibid.*, 11.

²⁰ *Ibid.*, 15.

²¹ *Ibid.*, 16.

promoción internacional de su obra”. El *Programa* planteó, así, la necesidad de establecer convenios de colaboración con organismos de los más diversos sectores mediante

un programa de aliento a la competitividad e internacionalización de las industrias culturales [...] El impulso de este programa será fundamental para el establecimiento de un ámbito operativo que posibilite el estímulo y el fortalecimiento de las actividades culturales en el mercado interno, así como la presencia de los bienes culturales mexicanos en el exterior, mediante mecanismos que faciliten su producción y comercialización²².

Las “nuevas tecnologías de la comunicación” eran entendidas, así, como un recurso para la producción, difusión y socialización de bienes culturales; para su comercialización y distribución. La producción de páginas web y de kioscos interactivos de difusión producidos por el CMM para museos y dependencias del Estado, de cursos sobre multimedia para directores y funcionarios de espacios de cultura, la capacitación de personal del sector cultural, etc., representaron para el CMM un reto que implicaba acrecentar el tiempo de producción de cultura audiovisual con fines sobre todo de difusión de la cultura, lo que trajo una disminución en la práctica dedicada a la investigación y exploración multimedia en el arte. Entre 1994 y el 2000, el CMM realizó más de 40 páginas web para instituciones, desarrolló sistemas interactivos para proyectos como “Animación del Palacio de Bellas Artes”, “David Alfaro Siqueiros en CD-RM” o “Arquitectura del siglo XX” que, si bien estaban estrictamente vinculados con el arte, eran de carácter educativo y de difusión de la cultura.

Al ser el CMM el único espacio del CNCA, luego llamado CONACULTA, que contaba con recursos materiales y humanos formándose en el uso de las “nuevas tecnologías”, rápidamente fue sobrepasado en su carga de trabajo: capacitando a trabajadores de la cultura en el manejo de herramientas interactivas, en la producción de

²² *Ibid.*, 15.

sitios web, CD-ROM interactivos o ambientes virtuales de sitios para diversificar los canales de difusión, lo que de alguna manera minó la investigación y la experimentación. Si bien el CMM era propuesto en términos de un espacio de investigación, exploración y creación de arte, su dependencia económica y geopolítica del CONACULTA y, sobre todo, su naturaleza de un espacio para la producción de cultura audiovisual con nuevas tecnologías, lo orilló a convertirse en el único proveedor de servicios, capacitación y producción de medios audiovisuales de comunicación digital para la difusión de la cultura en el país a cargo del CONACULTA:

aun y cuando la tarea profunda del CMM era promover el uso de nuevas tecnologías como medios expresivos en el arte, se tenía cada vez más la dificultad de que se le veía como un área de producción para el CONACULTA o de producción para terceros, lo cual ocasionaba varios problemas. Al ser el CMM la única institución dedicada al campo de la producción audiovisual de su tipo, la realización creativa se veía obstaculizada. El primer sitio del CONACULTA lo hizo el CMM, el primer curso para todos los directores de todas las instituciones de cultura sobre qué era internet lo impartí yo; me interesaba que observaran porqué Internet es descentralizado, lo que permite que cada instancia cultural haga su cartelera y la pueda alimentar. Este tipo de producción absorbía mucho del tiempo del trabajo en el CMM porque además eran proyectos políticos con muy poco tiempo para realizarse. El CMM solía convertirse, así, en proveedor de servicios. Ello trajo un cambio en el enfoque²³.

El CMM estuvo, entonces, marcado por los intereses que buscaban difundir, distribuir y comercializar la cultura mediante los medios de comunicación audiovisual. La búsqueda gubernamental de una modernización económica y su ideologización impregnaron el contexto desde el que operó entre 1994 y el 2000, y nutrió parcialmente la ruptura que esta institución tuvo a finales de los noventa con sus objetivos iniciales centrados en la relación con las escuelas del CENART y como espacio real de investigación para el arte, lo que cambió radicalmente su razón de ser, debido precisamente a su sobreexplotación como espacio de producción audiovisual para el sistema cultural del país.

²³ Entrevista con M. Gándara, 10 de febrero de 2016.

IV

Como señalé en la tesis, Cuauhtémoc Medina ha apuntado que lo contemporáneo nombra un arte en el que los bordes entre disciplinas se han diluido en un “arte en general”; un arte generado en el desdibujamiento de las disciplinas artísticas²⁴. Ya en el 2000, Medina hablaba de la batalla de la periferia “tercermundista” por el derecho a la contemporaneidad frente a una institución que concebía y clasificaba en disciplinas como un modo de neutralizar la cultura contemporánea²⁵. Medina apuntaba: “a últimas fechas, la mayoría de los artistas de punta definen su obra en torno a un concepto móvil, nomádico, problemático de ‘arte contemporáneo’”²⁶. Si aceptamos esas afirmaciones, bien podemos decir que el Centro Multimedia fue un centro para el arte contemporáneo, debido precisamente a que las prácticas que propició se movían en los bordes disciplinares de la multimedia. El CMM fue un lugar paradójico, ya que por una parte dio visibilidad a un umbral de artistas que estaban luchando por su derecho a ser contemporáneos, pero, por otra parte, convirtió a la multimedia en una categoría disciplinar que es una de las razones que ha minado su propia existencia.

Habrá que decir finalmente que, con el cierre definitivo en 2017 del Festival Internacional de Artes Electrónicas y Video Transito_MX, los términos “multimedia”, “gráfica digital” y “arte electrónico” se convertirán muy seguramente en términos históricos, con lo que podremos hablar de una *multimedia histórica* en el arte en México, ubicable en los años noventa y como indicio de que algunos pintores, dibujantes, grabadores y fotógrafos. Éstos se distanciaron de su propia disciplina al reflexionar sobre

²⁴ C. Medina, “Postnacional y postpictórico”, 136.

²⁵ C. Medina, “Intercambio de cartas entre Teresa del Conde y Cuauhtémoc Medina”, 167-168.

²⁶ *Ibid.*, 168.

otros formatos, otros soportes, otros medios, marcando cierta discontinuidad y desfase respecto al presente de esas disciplinas, con lo que señalaron su derecho a la contemporaneidad.

ANEXO. TESTIMONIOS

Entrevista a Andrea di Castro, México D.F., septiembre de 2014. Yo creo que la creación del Centro Multimedia fue resultado de inquietudes generacionales. Desde los años setenta varios de nosotros teníamos interés por el arte conceptual. Al trabajar con video nos empezó a llamar la atención la tecnología digital, no tanto desde sus posibilidades estéticas, sino a nivel conceptual, lo que para mí significa la búsqueda de un lenguaje; nos planteamos, por ejemplo, cómo poder analizar en un circuito cerrado la imagen o para qué y cómo manipularla y editarla, sobre todo en un país donde se tenía un control absoluto sobre ella. Entonces, la relación arte/tecnología se movía más por los conceptos y las posibilidades expresivas. Antes de empezar a hacer video, yo estaba trabajando cosas de fisiógrafo con la artista colombiana Sandra Llano, luego nos juntamos con Humberto Jardón que trabajaba arte con fotocopias, y empezamos a hacer happening y performance, eso sucedió en los setenta. Eran prácticas audiovisuales y de acción, en las que exploramos los nuevos medios de ese momento como el video, experimentamos con rayo láser, realizamos eventos con proyectores de diapositivas enfatizando el bombardeo con imágenes, incluso trabajamos con el apoyo del Instituto de Física de la UNAM.

Yo no tenía problemas con la pintura, porque no venía del mundo del arte, aunque me relacionaba con artistas, pero yo venía de ingeniería. No creo que sea tan cierta esa oposición entre pintura y gráfica digital. La pintura es un deber ser. Ya en el CMM se invitaba a pintores; la pintura conoció otras formas de expresarse, se enriquece el lenguaje. Eso de los linderos de las artes es cuestionable. Yo creo que estamos actualmente en un momento en el que el arte y la ciencia se tocan. El artista contemporáneo debe estar informado de la ciencia, aunque pinte. Yo estudié electrónica y luego me interesé por las máquinas lógicas, antes que la computadora. Construía circuitos lógicos con transistores

que podían tomar ciertas decisiones muy simples. También experimentaba con fotografía analógica a color e infrarroja. No tenía la pretensión de hacer arte, simplemente experimentaba con el cine, con la foto y el video. Cuando salió la computadora empecé a explorar cómo aplicarla al video, algo que en ese entonces era bastante complicado. Construir un camino de expresión en relación con la tecnología era bastante difícil, porque requería mucha investigación y se necesitaban muchos recursos; para productores independientes no resultaba fácil ese camino.

El CMM fue un proyecto pensado desde los intereses de varios productores audiovisuales. Originalmente y con el apoyo de Pablo Ortiz Monasterio, se planteó que podría formar parte del Centro de la Imagen en el último piso del edificio dónde éste se ubica, allí en la calle de Uruguay. Pero eso implicaba todo un discurso de experimentación y exhibición centrado en la fotografía. En principio el CMM representaba la posibilidad de contar con un taller de gráfica para que la comunidad lo pudiera usar en la creación. Creo que cuando se planteó que el CMM tenía que estar en medio de las escuelas en el CENART y no en el Centro de la Imagen, ello tuvo que ver con el hecho de que no sólo se trataba de analizar la imagen electrónica —algo que ya veníamos haciendo varios de nosotros y que se mostró en el Encuentro de Otras Gráficas en 1993, donde se presentaron piezas de experimentación con la imagen, los grandes formatos, el uso de las fotocopadoras y el fax, las primeras imágenes de computadoras—, sino que nos interesaba estudiar cómo la computadora puede producir gráfica y también sus maneras de vincularse tecnológicamente con las escuelas de arte.

Recuerdo que en 1976 escribí un artículo para una revista independiente y underground que se llamada Le-prosa, dirigida por un poeta de esos malditos que había en ese momento en México; Orlando Guillén. El artículo que escribí se llamaba “Sobre los

audiotáctiles”; allí yo decía que, en lugar de hacer audiovisuales, coleccionáramos mejor texturas para percibir las a oscuras, buscando sonidos que pudieran acompañar el recorrido por ellas. Ya era una experimentación que cuando llegó la computadora se hizo más fácil.

Cuando se creó el FONCA, la beca de Fotografía empezó a recibir cosas de video. La categoría de video entró dos años después; en un momento en que era imposible seguir negando su existencia; se habían realizado bienales, incluso en los noventa hubo un escándalo por una bienal que clausuraron. Si la gente se expresa con video había que dar becas de video. La primera convocatoria del FONCA sólo se dio una beca a Silvia Gruner, eso a duras penas. Se necesitaba abrir espacios. Aun así, el video entraba tarde. Luego, el boom de multimedia se dio por la presencia de un Centro Multimedia; entonces, planteamos ¿y ahora qué con la multimedia? Se abrió la categoría en el FONCA en 1997.

El proyecto del CMM fue también el de integrar varios talleres considerándose qué era lo más importante. No había escuelas que te formaran en la multimedia. La gráfica era importante porque era un gancho para que se acercaran varios artistas al CMM; era un puerto de entrada fácil para la reproducción digital en buenas copias de algodón. También el audio nos pareció importante, vinculado desde antes a tecnologías midi; el video porque veníamos de esa comunidad y empezamos a preguntarnos qué implicaba editar desde una computadora. No podíamos concebir una escuela de arte como “La Esmeralda” sin video, tenían que ponerse al día. Luego venían los interactivos; la interacción como un factor expresivo. En ese entonces estaba de moda el libro de Brenda Lauren de La computadora como teatro. Y finalmente la realidad virtual, es decir, la inmersión. La robótica llegó después. El CMM no sólo ayudó a la producción, sino que reunió a personas que tenían las mismas preocupaciones; la multimedia tenía que ver con la sincronía. Cuando se dieron

los primeros cursos de realidad virtual lo tomaron filósofos y no sólo artistas; Hugo Hiriart se planteaba cómo usarla para hacer teatro. Con Francis Pisani dimos unos cursos de literatura interactiva. La preocupación del CMM era investigar qué le podíamos ofrecer a los de danza y a los de teatro que pudiera ayudarlos a desarrollar un lenguaje. Explicarnos quienes somos. Aunque finalmente el CMM se colocó en el CENART, fue un espacio importantísimo para introducir la comunidad fotográfica en la fotografía digital — uno de los primeros invitados que tuvimos en 1995 fue Pedro Meyer. En el seminario discutíamos eso; en cada taller se llevaban bitácoras y un plan de trabajo. Si íbamos a un evento internacional teníamos que informar. Experimentábamos con algoritmos; al crear un algoritmo lo que hacemos es poner una serie de decisiones y procedimientos en un microprocesador para que siga desarrollando esa tarea. Conceptualmente esto es muy fuerte.

Equipamos el CMM comprando computadoras Silicon Graphics, caseteras, cámaras de video, la impresora iris, un buen escáner para aplicar a la conservación, porque una de las vertientes del CMM era tratar de transferir a medios digitales una cantidad de cosas para que pudieran sobrevivir en el tiempo. Compramos un visor y escáner 3D para realidad virtual. Claro que mucha de esa tecnología se vuelve obsoleta, pero en ese momento sirvió para crear una cultura. Por ejemplo, Fernando González Cortázar hizo maquetas de realidad virtual para obras que no construyó, las expuso en el Tamayo; una persona mayor que entendió las posibilidades que le ofrecía la tecnología.

La tecnología educativa estaba a cargo de Manuel Gándara. El CMM estaba equipado con salas de capacitación, por lo que empezamos a diseñar cursos; los maestros, investigadores, fotógrafos, escritores, en parte era la gente del centro que tenía que compartir lo que estaba aprendiendo con las máquinas. Allí uno aprendía por auto-

capacitación. Insisto, en multimedia es importante mantener una sincronidad tanto del pensamiento y de lo que íbamos descubriendo en las clases y en la experimentación con las máquinas; buscábamos sus relaciones. Lo multimedia estaba muy relacionado con la interdisciplina y la multidisciplina, no sólo para juntar video, audio y texto. Lo multimedia era una idea de molécula que creó el Centro Nacional de las Artes. También, trabajamos en proyectos de geolocalización con los Huicholes, para quienes la tecnología ofrecía posibilidades para su cultura. Ellos trabajaban con tecnologías GPS.

¿Quiénes eran los interlocutores del CMM? Había un grupo de jóvenes artistas que iban a trabajar a mi taller antes de crearse el CMM, a editar imágenes... video. A la hora en que se está trabajando o en la noche con el vaso de vino o en la madrugada, venía la conversación; ¿qué estamos haciendo? Puros enamorados de la experimentación. Un gran cómplice allí fue Jorge Morales, quien se dedicó a materializar ciertas reflexiones que publicó en su revista en Gutenberg Dos. En verdad creíamos que se había acabado la galaxia Gutenberg, esa era para nosotros la gran revolución que veíamos como productores independientes de video. Cuando apenas empezaba el internet a principios de los noventa, cualquiera podía publicar algo; eso fue una liberación después de años de cine y, como dije, del poder absoluto que se tenía sobre la imagen en México. Luego, ya en el CMM teníamos un espacio destinado a la reflexión interdisciplinar, una vez a la semana; era la única manera de mantener vivo un espíritu de trabajo. Cada taller tenía que investigar y luego exponer avances; hablar a todo el personal del CMM acerca de lo que estaba haciendo y de lo que había encontrado con las tecnologías, cuáles posibilidades había descubierto. Se discutía, por ejemplo, sobre cuáles son las posibilidades expresivas de la inmersión; la experiencia de realidad virtual está en todos nuestros sentidos. Yo conocí a Lozano Hemmer por Cuevas y en el festival de Arco, pero él era más

independiente, aunque estábamos en la misma sincronía; la reflexión y el para qué de las tecnologías. Creo que si se pierde eso se pierde el sentido.

Uno de los filósofos que a mí más me inspiró fue Marshall McLuhan. “El medio es el mensaje” no es la única frase, sino que hay una plataforma filosófica que plantea los medios como extensiones del hombre. Cuando McLuhan planteó que con los medios electrónicos teníamos que cambiar la educación, en ese momento solo había televisión; emisión radiada (un canal varios receptores), cine, radio y prensa; no existía la comunicación punto a punto, más que la telefónica. McLuhan fue un visionario, la clave no es la frase “El medio es el mensaje”. Creo que lo central es entender a los medios como una extensión de nuestra memoria, de nuestra personalidad, de otra manera de ver la historia. La historia con los medios ya no la podemos ver igual. Implica otra manera de tener una consciencia colectiva; por ejemplo, en las redes todos vertimos nuestros puntos de vista y se produce un ser colectivo. El arte en red ya implica la dimensión social del arte. Se reconfigura la geografía y la sociedad, se reconfigura incluso el sentido de quienes somos. Se abre la posibilidad de crear otro tipo de comunidad más allá de lo geográfico. Los simples medios, una bicicleta como extensión de tus piernas, cuando tú la dominas efectivamente es una extensión; te fundes con esa máquina en un solo ser de velocidad. Por eso aquellas expresiones estéticas como el futurismo; la sensación de poder correr por una calle a toda velocidad en una motocicleta se convierte en un fenómeno estético. Entonces, McLuhan hay que verlo de otra manera.

La relación de Internet con Aleph de Borges es porque a nuestra generación esa literatura fue la que le tocó leer; de repente vimos que, con la red, un mundo fantástico que estaba en la literatura tenía ciertas posibilidades de existir; la tecnología nos ayuda a que

se realicen lo sueños, como ir a la luna o comunicarnos a distancia. La tecnología te da posibilidades expresivas que revolucionan la forma de expresarte.

A mí la tecnología me interesa desde el punto de vista del concepto; en el encuentro con obras electrónicas yo nunca he experimentado una sensación como cuando te acercas a un cuadro. Eso tiene que ver con la manera en cómo nos vamos amoldando a esos medios; la computadora tiene relativamente poco tiempo de existir. Yo ahora veo el virtuosismo del arte electrónico en el concepto. Va tan rápido el medio y es difícil detenerse a hacer una reflexión. Cuando decimos “el medio es el mensaje” en el caso del arte electrónico, hay que reflexionar sobre el uso que hacemos de tecnologías que son de tipo militar, que fueron construidas más que para el bienestar de la población, para el control, como diría Burroughs. El chavo que utiliza una tecnología debe detenerse a pensar cuáles son las posibilidades expresivas para que yo utilice eso. Si quiero decir algo, tengo que escoger la mejor manera; la más fiel para que yo pueda transmitir esa idea, esa sensación, esa atmósfera. Yo creo que de eso se trata. Los jóvenes artistas de repente te dicen “mi proyecto final es hacer algo para usar una impresora de 3D”. Yo allí me desmayo porque parece que no hay una idea, sino que partimos del uso de una tecnología porque es nueva. Creo que el artista contemporáneo tiene a su alcance una cantidad de tecnologías para expresarse.

Teníamos interlocutores rigurosos: Derrick de Kerckhove, Simon Penny, Sarah Diamond. La relación con el McLuhan Program se dio gracias a Jorge Morales; nuestra relación con Canadá fue importante, detectamos proyectos que pudieran ser apoyados por el Banff Center y los proyectamos. Nos parecía importante de que otros críticos los vieran. Derrick de Kerckhove me dio un poco la clave de cómo trabajar con los funcionarios: hay que unir lo viejo con lo nuevo”, así como establecer vínculos hacia fuera. Por eso

empezamos a hacer conferencias hacia el exterior. Cuando venían los invitados, trasmitíamos y compartíamos con toda la república sus charlas vía telepresencia. Ello fue una parte importante en el uso de las tecnologías para la educación. Unir lo viejo con lo nuevo fue en un inicio una estrategia dentro de una etapa de “evangelización”, teníamos que ver con todos los sectores del gobierno qué empleo le dábamos a las nuevas tecnologías. Entonces, el CMM era el líder en el sentido de revisar museos virtuales, escanear piezas, hacer páginas. Sarah Daimond fue importante en los vínculos con Latinoamérica.

La crítica de arte mexicana como Torres Michúa, García Canclini y Juan Acha se acercaron al proyecto; cuestionaban, pero también buscaban discutir acerca de las posibilidades de esas nuevas formas expresivas. Juan Acha mostró mucho interés, mientras que para Hajar, que estaba interesado en lo social en el arte, tener tecnología es poder y progreso.

En el CMM se perdió la vocación cuando dejó de acercarse a la comunidad de las escuelas y los centros de investigación. Nosotros éramos un puente con las escuelas. El personal del CMM debería estar siempre al servicio de los artistas. Si el CMM dejó de tener la preponderancia que tuvo en los noventa, no es sólo porque ya las tecnologías se han vuelto más accesibles, sino porque justo ante esto debió reconfigurarse. Se perdió el espacio de conversación que teníamos. Cerrarse a las escuelas fue en parte la caída del CMM. Hoy hay toda una generación que ya está andando, es difícil ver qué sucede con el arte digital; yo veo en “La Esmeralda” que en los últimos diez años los artistas que se expresan con nuevas tecnologías están disminuyendo. Hay un regreso al grabado, a las artes gráficas, mucho de fotografía. También tiene que ver con que se han cerrado las puertas a estas prácticas, si eres joven todavía puedes aplicar a video, pero después es más

difícil. El hecho de que el Festival Transitio, que originalmente era un evento enfocado al video y no sólo a las artes electrónicas, se haya vuelto internacional, desanimó mucho a la producción nacional que no se incluía.

Conversación con Manuel Gándara, Escuela Nacional de Conservación, Restauración y Museografía, México, D.F., 10 de febrero de 2016. *Conocí a Javier Covarrubias cuando él estaba realizando un proyecto con Rita Eder en el Instituto de Investigaciones Estéticas acerca de los murales de la SEP¹. Yo era consultor de una empresa de cómputo educativa llamada Edumac. Me contactaron del Centro Multimedia y me pidieron opinión acerca de cuál creía yo que era una buena estrategia para equipar tecnológicamente ese espacio, de tal manera que fuera compatible con las metas que tenía en la educación. Propuse un programa de apoyo que no sólo se centrara en la educación sobre multimedios; también sugerí incluir la digitalización como una práctica de conservación. Edumac ayudó al CMM a negociar con Apple unas condiciones favorables por la visibilidad que iba a tener este espacio artístico.*

A mí me interesaban mucho los multimedios como herramientas de educación para el arte y los artistas, y como herramientas de conservación patrimonial. En aquella época que una computadora fuera multimedia significaba que podía tener gráficas de alta resolución, sonido de alta calidad; la capacidad de soportes como el CD-ROM, lo cual hacía de los multimedios algo particularmente expresivo, una beta súper creativa a la que le añadías la interactividad, que antes no existía, y obtenías toda una novedad para el arte. Multimedios y nuevas tecnologías tenían un acrónimo bonito que era minte, no TICS, que se referían a tecnologías digitales. Llamar al Centro “multimedia” y no “de nuevas

¹ Se trata de un proyecto de recreación en 3D de los murales de la SEP.

tecnologías”, tenía que ver con el interés de la comisión consultora del CMM sobre la interactividad. Multimedia no se refería a una combinación de medios, que se puede encontrar en el teatro, la ópera o el cine. Lo que hacía a “multimedia” diferente era la interactividad y no sólo la combinación de varios medios bajo el control de una computadora. Por ello es por lo que Centro Multimedia significaba interactividad y su meta era generar una incidencia en el arte interactivo.

Para Andrea di Castro, el diseño y funcionamiento del CMM requería muchos puntos de vista, incluso desde antes de su creación, él consultó a muchos artistas, considerando los aspectos educativo y artístico. A él le interesaba mucho la relación con las escuelas de arte. Cuando se instaló el CMM en 1994 la idea era tener un comité que avalara los proyectos bajo diferentes puntos de vista. La comisión era un núcleo permanente compuesto por Andrea, Javier y yo, quienes pedíamos a artistas como Gerardo Suter y Gutiérrez Chong, que dieran su opinión sobre los proyectos participantes. La comisión buscaba ser imparcial, no todos los proyectos eran de creación artística, también había proyectos de fotografía digital, de conservación del patrimonio o la grabación como medio de preservación de eventos. En 1995 surgió el Apoyo a proyectos Multimedia; un programa de becarios que presentaban un proyecto y la comisión lo seleccionaba, con lo cual tenía acceso al equipo y recibía asesoría de un responsable académico con el que contaba cada Taller. Eran artistas en residencia. Pero también, los becarios ayudaban en la operación cotidiana de los propios talleres, había un par de becarios por taller, que además de trabajar con el equipo y dar mantenimiento, también tenían un perfil de artistas. Muchos de estos becarios despegaron, empezaron a producir. La nueva generación de becarios en el CMM era un interlocutor de los consultores, Andrea, Javier y yo, con quienes hablábamos de la importancia del concepto de interacción, interfaz y

usabilidad, y acerca de la idea de que la computadora y las piezas artísticas realizadas con ella fueran fácilmente usables.

Lo que en un primer momento se logró en el CMM fue que mucha gente hiciera gráfica digital, lo que implicaba una transición del pincel a la computadora. Pero lo que se buscaba era acercar a los artistas a la interactividad, para lo cual las exposiciones contribuyeron bastante, ya que mostraban proyectos del exterior que ya trabajaban la interactividad, lo que disparó la creatividad tanto de los becarios dentro del Apoyo del CMM como de los artistas nacionales que buscaron ir más allá de la gráfica digital. La realidad virtual era un nuevo medio que llevó a artistas como Tania Aedo a expresarse con eso. En 1994 ya se estaban haciendo cosas interactivas en la UAM Xochimilco. También el CMM tenía cercanía con Pedro Meyer y con una empresa norteamericana llamada Boyerder que trabajaba con cine interactivo. Mucho de lo que pasó entre 1994 y 1996 significó transitar de la gráfica y la música a creaciones interactivas a través de la computadora y del MIDI.

En el CMM la investigación implicaba proponer a los creadores herramientas tecnológicas para que se lanzaran a explorarlas. Hubo muchos proyectos exitosos, aunque fue difícil tener un balance entre producir cosas para las instituciones y producir arte. La apropiación de las tecnologías significó inventar el opuesto de ellas; su imposición. La idea era que los artistas hicieran suya la tecnología, que decidieran los usos que daban a las computadoras, en el sentido profundo; el artista recibía apoyo en la parte técnica, pero él debía ser quien creara con la computadora y la hiciera una herramienta. La interacción que la computadora permitía era un lenguaje; la interacción tiene sus propias reglas lingüísticas, tiene una sintaxis, tiene un léxico, tiene una pragmática y una semántica. Apropiación significaba entonces, convertir ese lenguaje en recurso artístico.

Para el contexto de México en los noventa, el CMM fue importantísimo porque constituyó la puerta de entrada y la puerta grande del uso de los multimedios como medios expresivos; tuvo un impacto no sólo local, sino a nivel nacional, por ejemplo, en la creación del Centro de Nuevas tecnologías de San Luis, en el que yo colaboré en su diseño. Además, el CONACULTA tenía planes de hacer centros multimedia en otros lugares del país. En los noventa había mucho interés en que esta manera de ver las cosas en arte y la cultura se extendiera. Cuando se fundó el CENART había cierta oposición de las escuelas del INBA de cambiarse de su antigua residencia; tomó tiempo para que las propias escuelas habitaran el CENART, porque había reticencias. El CMM fue de las primeras instituciones que habitó ese complejo, costó trabajo que las escuelas aceptaran el uso de las nuevas tecnologías. Pero después las propias escuelas solicitaron cursos al CMM, se tuvo un impacto sobre la ESMERALDA, sobre la Escuela de Música.

El CMM permitió que se abriera una exploración con tecnologías en esas disciplinas; a veces desde los Talleres del CMM o a veces ya con cursos en las escuelas cuando ya habían incorporado el tema de la multimedialidad en sus programas de estudios. Se tuvo impacto incluso en la escuela de música de la UNAM, el Claustro de Sor Juana. El CMM permitió presentar obras artísticas interactivas del exterior y llevar lo que se hacía en México a otras partes. El impacto fue fuerte, porque la reflexión que se generó en el CMM fue muy importante y animó un debate con el Instituto de Investigaciones Estéticas de la UMAN, con el Museo Carrillo Gil, con el Museo Universitario del Chopo, con el Centro cultural Ex Teresa. Gracias al CMM se abrió una categoría de multimedia en el FONCA. También había interés por el uso de las tecnologías en relación con el patrimonio. El proyecto de realidad virtual de la Zona arqueológica de Monte Albán, por ejemplo, partía de alguna manera, de una idea de utilizar las tecnologías para la divulgación del

patrimonio. Primero se pensó en Palenque. A partir de una idea de Javier y mía sobre el tema de la difusión y conservación, se pensó en hacer algo que permitiera no sólo estudiar la arquitectura desde el lado artístico, sino también presentar la arqueología en una forma más amable e interactiva, con apoyo de gente como el coordinador de arqueología, Jesús Mora, quien trabajaba con Monte Albán. Creo que faltó precaución en ver qué hacer para la conservación de lo digital.

Con los cambios que empezaron a darse aproximadamente en 1995 en el CONACULTA, no estaba claro si se podría seguir teniendo la dirección que se venía dando al CMM, la cual implicaba la investigación artística y la experimentación con tecnologías. Hubo un momento en que Andrea no estaba contento con los cambios a nivel gubernamental, que estaban condicionando al espacio. La incidencia de CONACULTA en la comisión al colocar a nuevos integrantes condicionó la orientación que el CMM tenía para con la investigación artística. Incluso Andrea presentó su renuncia. La comisión se convirtió entonces, en consejo directivo, ya que no había un acuerdo interno. Sin embargo, se buscó mantener la línea del CMM y mantener la integridad del proyecto. EL CMM tenía una amplia cercanía con Tovar de Teresa, quien tenía claro el papel de las nuevas tecnologías en la cultura en todos sus aspectos. Incluso Tovar había ingresado a CONACULTA en la coordinación de una oficina para la innovación en el sector cultural, viendo la posibilidad de meter computadoras desde 1989.

Pero aun y cuando la tarea profunda del CMM era promover el uso de nuevas tecnologías como medios expresivos en el arte, se tenía cada vez más la dificultad de que se le veía como un área de producción para el CONACULTA o de producción para terceros, lo cual ocasionaba varios problemas. Al ser el CMM la única institución dedicada al campo de la producción audiovisual de su tipo, la realización creativa se veía

obstaculizada. El primer sitio del CONACULTA lo hizo el CMM, el primer curso para todos los directores de todas las instituciones de cultura sobre qué era internet lo impartí yo; me interesaba que observaran porque internet es descentralizado, lo que permite que cada instancia cultural haga su cartelera y la pueda alimentar. Este tipo de producción absorbía mucho del tiempo del trabajo en el CMM porque además eran proyectos políticos con muy poco tiempo para realizarse. El CMM solía convertirse así, en proveedor de servicios. Ello trajo a un cambio en el enfoque. Hubo que combinar los recursos. También la parte de capacitación y educación se vio fuertemente minada por esa demanda. Por ejemplo, las teleconferencias al estilo UTE; a partir de un proyecto llamado “Delicias multimedia” se impartieron muchos cursos por vía satélite, cursos como ¿Qué es la multimedia? Se realizaron también, proyectos enfocados a revisar qué estaba sucediendo con la educación artística en primarias y secundarias, de tal manera que se pudiera apoyar con nuevas tecnologías. También se dieron cursos sobre tecnologías en museos, en formato de tele-presencia, por vía satélite a través del ILSE.

El ritmo de los primeros cuatro años fue mucho, ni Javier ni yo éramos de tiempo completo en el CMM; pero había mucho trabajo, hubo un cambio en las condiciones de apoyo al proyecto del CMM que complicaron su vida al final de la década de los noventa, aunado a que no podía seguir siendo un centro de vanguardia si el equipo no se renovaba. Lo que había sido un equipo de vanguardia para el 1994 para el 1998 era obsoleto, había cambiado el sistema operativo de Apple, había otros procesadores, la Índigo ya no era la gran novedad. Lograr renovar el equipo se complicó, aunque seguían solicitándose servicios de producción, por ejemplo, los del canal 22. Hoy los aspectos utilitarios de la tecnología están donde quiera. Por mi parte me centré cada vez más en el proyecto de CANTE en San Luis Potosí. En 1998 me separé del Centro multimedia.

Conversación con Tania Aedo, entrevista personal a la artista, Laboratorio de Arte Alameda, Ciudad de México, 22 y 26 de febrero de 2016. Empecé a tomar clases de pintura en la ENAP por invitación de Mario Ayala; asistía de manera informal a un taller de dibujo que impartía Miguel González Casanova. De repente llegaba yo al taller y estaba Damián Ortega pintando en el piso, entraba el Doctor Lacra a saludar, rondaban por allí lo de SEMEFO. Poco a poco me fui dando cuenta de que algo estaba pasando en el arte. Acababa de pasar por allí Gabriel Orozco. Me metía a pintar al taller de Nacho Salazar y luego al de Diego Toledo, en el cual se hacían ensamblajes. Creo que algo importante en mi formación es que allí empecé a trabajar con encauste, con talla en madera, con telas y ensamblajes.

Con las clases de dibujo con José Miguel y con Aceves Navarro, me di cuenta de que el dibujo era una cosa muy relacionada con el pensar; para mí el dibujo y el diagrama eran una forma de pensar y eso lo empecé a conectar con la pintura y con lo que en ese momento era mi tema de trabajo; la guerra. Recuerdo que en ese momento apenas habían sido los primeros ataques en la guerra del golfo, la tormenta del desierto; fue la primera vez que veíamos una guerra por la televisión. Pero lo espectacular es que las imágenes parecían las de un Tetrix; era muy impresionante. Me acuerdo que una noche estuve viendo las noticias sobre la tormenta en el desierto y paralelamente estuve dibujando mapas y aviones. Esos eran los temas de mi pintura. Recortaba continentes, pintaba los satélites, los aviones; me impresionaba mucho cómo aquello era una guerra que se estaba llevando a cabo por las telecomunicaciones. Eso era internet, pero yo no lo sabía. Prácticamente era una guerra en 3D.

Cuando conocí a Andrea di Castro y empecé a trabajar con él en su empresa en Imagia empecé a relacionar el tema de los aviones con el movimiento y dije, “la animación me da mucho más que la pintura para esto”. Yo asistía a la ENAP cuando una amiga me contó que Andrea tenía un proyecto llamado Imagia y le interesaba trabajar con artistas interesados en la tecnología. Creo que le envíe una especie de carta de motivos hablándole de mis inquietudes por la guerra y los aviones. Empecé a trabajar con él como en el 92. En imagia yo hacía imágenes sobre todo de animación; primero cuadro por cuadro y a lápiz; después se iban escaneando, pero eso ya era la magia. Hacíamos animación con lápiz y luego entintábamos, después escaneábamos con una cámara de foto -no había escáner-, tomábamos la foto y luego con programa corríamos la animación. ¡era mágico! Andrea no era tanto de Photoshop, siempre buscaba herramientas más experimentales. Allí llagaban a editar varios artistas que tenían la beca de jóvenes creadores del FONCA; allí conocí a Jimena Cuevas y a volvía ver a los semefos. Muchos de los que tenían la beca de video iban a editar allí, entonces siempre había artistas trabajando. Imagia no les cobraba. En ese espacio si había un ambiente de conversación; los que trabajábamos allí escuchábamos las conversaciones entre Andrea, Javier Covarrubias y Manuel Gándara. Recuerdo que tenían carpetas de centros que ya existías. Le encantaba la realidad virtual entonces tenía toda una investigación de eso. Nos ponía a investigar sistemas de visualización y mucho de lo que en ese momento eran los nuevos medios.

Creo que soy de esa generación que Elías Levin llamó La Generación transparente. Parte de mi transición en el arte se dio a partir de libros; mi biblioteca era de expresionismo abstracto norteamericano, eso era lo que a mí me gustaba. La trasvanguardia italiana también. La informalidad, el tachismo, el ensamble y el collage, la semiótica vinculada los mass media y la televisión. Recuerdo que rolaba mucho el libro de

José Luis Brea de Las nuevas estrategias alegóricas. Un teórico que me llamaba la atención era Baudrillard; lo leía y pintaba sobre la guerra. En ese momento ni siquiera nos imaginábamos que iba a existir internet, entonces todo era fotocopias, la Gandhi tenía tres libros de Taschen. La fotocopia y los libros se compartían, José Miguel iba a España y regresaba con libros y nos juntábamos a verlos; el viaje tenía otro sentido; no encontrabas la información y aun cuando empezó internet tampoco era tan fácil. Nettime empezó hasta 1995, era un momento de la red bien interesante; allí encontrabas teóricos discutiendo entre sí, como Manuel de Landa y Brea. En el Centro Multimedia empezó con una conexión permanente por fibra óptica. Pero eso ya era estar conectado todo el tiempo, la red era otra; creo que eso si nos determinó mucho en cómo pensamos. Esa consciencia de que la red siempre te está viendo, siempre te está escuchando.

No todos los que trabajábamos en Imagia fuimos invitados a participar en el Centro Multimedia (CMM). Cuando entré y después de haber pasado por Imagia ya me sentía imbuida en ese mundo de virtualidad, pero si me daba cuenta de que era un mundo que no estaba afuera como ahora. En el CMM empecé trabajando con modelando en 3D; sistema de visualización de 3D, escáner 3D y sensores de movimiento. Empezamos en un espacio de los estudios Churubusco, acababan de comprar una súper máquina Silicon Grafic. Entonces, venían los grandes y Andrea nos ponía a tomar cursos con ellos. Luis Fernando Camino nos dio un curso de 3D con un software que hacía generación y dinámica de partículas. De esa manera íbamos descubriendo el lenguaje. Andrea estaba muy clavado con el asunto de la interacción, por lo que veíamos mucho el tema de la interfaz gráfica y leíamos autores como Brendan Lorenz, La vida en la pantalla de Sherry Turkle era central.

En ese momento la investigación implicaba comprender lo que estaba pasando en la computadora, en los sistemas digitales; era un shock cognitivo. Pero, además, comprender

un campo gravitacional en el mundo virtual implicaba un acercamiento a las ciencias, a la física.

Tengo problemas con el término grafica digital, porque creo que era hacer con una computadora lo mismo que hacía con la pintura. La grafica era como un medio para llegar a lo que a mí me gustaba que era el 3D. Me llamaba la atención la tridimensionalidad de la pantalla y la simulación en 3D me parecía cognitivamente muy extraño. Trabajé en proyectos de identidad; uno de los momentos más fuertes de mis primeros encuentros con la computadora fue el de las comunidades virtuales que existían. Bajamos un software, una red social y ahí me empecé a dar cuenta. La realidad virtual multiusuarios, donde ya te podías relacionar con otro usuario que estaba en otro lugar. Eso me empezó a impresionar y me llevó al tema de la subjetividad, estaba leyendo a Foucault. Entonces pensaba que en la realidad virtual podía problematizar el tema raza, genero, sexo. La realidad virtual te ofrecía espacio como infinito, no me intereso tanto eso, sino ponerme un casto, voltearme a ver y no ver mi cuerpo y entonces me parecía que allí es por donde podía trabajar. Me puse a modelar en 3D y el dibujo era muy importante; modelaba unos cuerpos. Me empozó a llamar la atención de cómo cambiar el aspecto de tu cuerpo, ponerte piernas de hombre, panza y senos de mujer, cómo podías problematizar el problema de la identidad y como podías construirla. Para mí era clara que la identidad se construye. Todo lo estamos construyendo.

¿Hubo una ruptura? ¿qué cambió en mis modos de hacer arte y de percibirlo?

En México pesa la tradición de una manera muy fuerte, en el arte hay una que es muy conservadora. En la ENAP si era una guerra entre los que habían empezado a hacer instalación y entre los que querían pintar; entrabas a la cafetería y no se hablaban. La instalación y el arte conceptual eran el demonio. Pero en el CMM ya partimos de una

ruptura de esos artistas que habían hecho arte conceptual y se orientaban a la instalación; primero llegan los conceptualismos. Pero no tiene que ver con la pintura, hay quien pinta, Meyermbrer, Smith., pero al mismo tiempo estaba el CMM

Es interesante ver qué opinaban gente como Cuauhtémoc Medina del CMM, no dejaba de ser un centro oficial, para ellos era sospechoso. Los modos de organización y de producción se transformaron muchísimo. Son muy distintas las prácticas conceptuales que no requieren de un espacio de laboratorio, requieren otro tipo de plataformas o incluso ninguna plataforma y estas prácticas que si requieren de plataformas específicas. Una forma en que me gusta pensar esa transición siguiendo a Manuel de Landa. En el arte la transición no se dio en todo, sino en cierta localidad, cambiar: la manera de percibir el mundo, de una realidad que teníamos cierta comprensión de sus leyes físicas a una virtual. Fue un choque cognitivo muy fuerte que incluso nos hizo fundar el taller de investigación, porque dijimos hay que pensar en todo esto. Detenerse y pensar.

¿Por qué taller y no laboratorio? Yo creo que el trabajo de taller si era mucho lo que pasaba allí, como las escuelas siguen sin poder responder a las necesidades de los alumnos, lo que ha formado a las generaciones que trabaja con tecnología son los talleres, lugar donde el artista que sabe algo se reúne con otros y les enseña algo, compartir el conocimiento más que compartir la tecnología, pero eso también es paradójico porque no hay investigación, sino pura capacitación. ¿Qué es ser nativo digital? Hay que reflexionar. La mayoría de los muy jóvenes que son llamados nativos digitales no teoriza sobre eso; las políticas que están atrás de eso. La realidad virtual era totalmente interactiva, ni siquiera había que plantearse el tema de la interacción, allí no había obras, sino que había interacción; y el asunto de comunidades virtuales, todo era interacción, cámbiate tu cambiar el rol. Creo que es fundamental la interacción. Las piezas que yo he visto más

interactivas son piezas analógicas. Yo creo que la idea de interactividad en el arte no la inventaron las nuevas tecnologías. Nunca me interesaron los CD-ROM interactivos, pero si me interesaba el tema de la interface. Como les gustaba la educación se hacían muchos. Me parece muy importante la noción de interacción, pero creo que se abusó mucho de ella para decir que eso es lo que hacía la tecnología digital y no otra. Piezas de Dan Graham o el performance eran los mejores ejemplos de interacción. Creo que es muy importante no pensar que la interactividad es lo que le da lo nuevo a la tecnología.

Conversación con Fernando Varela, CMM, México D.F., 15 de junio de 2017. Me formé en fotografía, en la activa de fotografía en un diplomado. Técnicamente como fotógrafo, no me interesaba estudiar en la ENAP para estudiar arte. Me interesaba estudiar en el CUEC. En la ENAP no me interesaba la gráfica tradicional nunca me interesó. En arte joven, en la bienal de monterrey. Una de las consignas en el CMM era que tu solito aprendieras. Eso es importante porque te permite aprender de otra manera, discriminar y tomar lo que tú quieras. Te da la libertad de ir organizándolo a tu manera. Otros venían de la esmeralda, otros eran ingenieros.

Funcionalmente operaba de manera más formal. Llegó la Iris. Recibimos un curso de capacitación. Leer manuales, cómo funciona el lenguaje de color que traía el sistema. Hacíamos experimentaciones, porque era una máquina que no era para el arte. empezamos a investigar cómo resolver ciertas cosas. Respecto a la imagen estábamos vinculados con las artes. Era el taller que verdaderamente funcionaba. Era el taller máspreciado, tenía una infraestructura para dar un servicio.

Había becarios, que recibían un apoyo económico del CENART. Una contratación informal. Había técnicos e investigadores. Solo los coordinadores eran investigadores. Se trabajaba de medio tiempo y los coordinadores eran de tiempo completo.

La estructura del taller buscamos crear metodologías para el escaneo, la digitalización, el manejo del color. Los de servicio social escaneaban, imprimían tomaban fotos, quienes hacían un trabajo más técnico. Había proyectos institucionales que debíamos llevar a cabo, la impresión de un domi, un cartel, escanear algunas imágenes para un proyecto institucional. Teníamos algunos proyectos nuestros como parte del apoyo a la comunidad artística. Entonces, teníamos los apoyos institucionales como Los Murales de la SEP, los proyectos a la comunidad artística, por ej. Para el museo Tamayo para una exposición de González Cortázar; nosotros escaneamos las fotos y les dimos una salida impresa. Proyectos institucionales del INBA, algunos se lograron y otros no por las posibilidades de la tecnología; algunos solicitaban un tipo de escaneo muy preciso e impresión.

Trabajábamos por proyectos institucionales y de la comunidad artística y también en proyectos personales. Íbamos experimentando, asesorábamos se puede hacer esto de esta manera y esto no se puede. Fue el taller que en esos años recibió a muchos artistas, escenógrafos, Gerardo Suter, Gabriel Figueroa, había diferentes tipos a la comunidad. Apoyábamos a la Esmeralda, a los becarios del FONCA, a artistas.

Algo que era interesante en ese momento, teníamos el seminario que lo coordinaba marina, era despertarte la idea de que existen otras cosas, no nada más era escanear la foto e imprimirla, tuvimos conferencias de Net@workss con Derrick de Kerckhove, Symon Peny, que estaban relacionadas con la multimedia de otra manera, esa posibilidad de ejecutar otras cosas. La fotografía digital no se imprime como sucede con la análoga. Ese

es un problema de imagen. Empezó a plantearse si era pertinente o no imprimir. Me empezó a interesar la idea de imagen desechable; los diferentes soportes de impresión. Dejar de imprimir en papel de algodón y usar otros papeles y en la manera de cómo montarlo, otras maneras de mostrarlo y de que el público se relacionara con la pieza. Me interesaba la imagen más desde la experiencia. Montar separado de la pared, sin cajas de luz. Pensé en la idea de ventana. Eso me interesaba a dirigir a la instalación con luz e imagen, dedicándome a lo relacional. Mientras la pintura es un proceso muy lento que requiere mucha presencia y dedicación, tienes que invertir grandes cantidades de dinero y tiempo.

¿Por qué Taller?

Trabajábamos en proyectos que se volvían muy técnicos, sobre todo los institucionales. Un trabajo a destajo. Las imágenes de Gabriel Figueroa requerían mucho trabajo técnico. La experimentación era aprender a usar los softwares, saber para qué sirve. ¿Por qué no imprimes cosas en 3D? La experimentación era resultado de esa práctica con gente que venía de fuera y te hacía preguntas. Una vez vino un arquitecto y nos pidió que retocáramos sus fotos para su informe; vio que copiamos y pegamos. Quitar poner, cortar, recortar, editar.

El taller tenía una relación cercana con la Esmeralda, a partir de un proyecto o una exposición de un profesor o alumnos. Les dimos cursos a investigadores, para alumnos de la Esmeralda y música, nunca trabajamos con danza ni con teatro. Esas escuelas estaban lejos de entrar a esta zona de las artes electrónicas o la multimedia. Aunque Alfredo Salomón y García Nava trabajaron con Bailarinas desde el video y la realidad virtual.

Entonces experimentar era plantear preguntas y dudas acerca de lo que haces y cómo lo haces, te empiezan a surgir ideas de otra manera de exponer, presentar y asociar tus ideas.

¿Qué era la multimedia? Lo que decía el FONCA; el concepto de multimedia que tiene el FONCA en teoría lo puso Andrea, porque él era tutor. El FONCA entendía que era audio, video, imagen, texto en un sistema digital. Multimedia tiene que ver más con lo audiovisual; un documento de Word donde tú puedes poder texto, sonido, imagen se convierte en un documento multimedia. El Word es un programa es multimedia. El hipertexto si es interactivo. El rollo de la imagen es que veníamos de una escuela tradicionalista donde si no sabías dibujar no sabías pintar, sino sabias cuestiones de geometría no sabías modelar, si tienes una instalación tienes que saber de espacio. La imagen se sigue concibiendo como imagen fotográfica. Estamos sumergidos a un universo de imagen fotográfica. La imagen se vuelve desechable, empieza a desaparecer. Antes la imagen te enseñaba qué ver, pero hoy todo está fotografiado, hay millones de fotos pasando por la red. La diferencia entre lo analógico y la digital es la experiencia que genera. Ya no interesa el objeto, sino la experiencia.

En el Taller no había ni internet ni chat. Yo creo que hasta el noventa y seis. No teníamos internet y las ideas que teníamos de arte eran las que habíamos aprendido en la Escuela. Veníamos de una educación muy primitiva. No me gustaban las técnicas del grabado.

Creo que hay generaciones de gente que está vinculada con cierto medio. Yo crecí con la tv, era básica, la tv se convirtió en una compañía. Ver cine en TV me llevó a interesarme en la foto y el video. Hay una generación de caricaturas de televisión de los sesentas. Hay otra generación de Atari, unos videojuegos, luego una de computadoras y ahora bien una

de apps, una generación de teléfono celular. Yo soy una generación de transición de la foto analógica a la digital; provengo de una escuela de pintura tradicional, que es difícil quitártela, que no te permite establecer el dialogo de otra manera, que piensa que el objeto se tiene que ver físicamente.

La beca del FONCA. Apareció un libro de Borges, se me ocurrió que internet funcionaba mucho como el cuento de la biblioteca de Babel, que ese proceso se podría vincular metafóricamente a la red, donde todo está en proceso. Matemáticamente y arquitectónicamente era posible. Los libros de prospero. Vincular los libros de Borges a una red de internet; los nodos que podían ir creciendo.

Rafael Tovar y de Teresa, Residencia oficial de Los pinos, México D.F., 27 de abril de 1993. La concepción que permitirá renovar la educación artística de México y acrecentar la proyección profesional y social que es su razón de ser, debe partir necesariamente de los principios de interdisciplinariedad, de vinculación con la práctica profesional y la investigación, y de especificidad de la enseñanza de las artes. Este ambicioso programa de reordenación educativa culmina con la creación de espacios que harán posible plasmar estos principios. No se trata simplemente de nuevas instalaciones, sino de espacios físicos que obedezcan cabalmente a un cambio profundo de concepción [...] este proyecto será detonador y eje de un sistema nacional de la educación artística. Se contempla con él un plan de descentralización de la educación artística mediante el cual se creen escuelas y se brinde un apoyo especial a las existentes en algunas regiones con particular tradición en determinadas áreas artísticas [...] el Centro Nacional de las Artes, como profunda reestructuración de la educación artística, que sentará nuevas bases para la excelencia de la creación y la recreación artísticas. Se da coherencia así al círculo vital de la cultura: su

creación, su recreación y su conservación. México reafirma de este modo la memoria de su pasado y piensa el futuro de su cultura con absoluto respeto, procura que su comunidad intelectual y artística sea más fuerte e independiente, y también que disponga de más vigorosos cauces para su vocación. El arte, vinculado siempre a los procesos de la historia, adquiere hoy más que nunca importancia como agente de los cambios. El Centro Nacional de las Artes constituye un reconocimiento de esta realidad y un cambio promovido en el seno mismo de las artes. Nos hallamos ante un proyecto de gran nobleza. Será, justamente, el compromiso de la comunidad artística el que asegure su continuidad. Esa continuidad, ese proceso unificador, es la esencia de la cultura².

² “Conferencia del 17 de abril de 1994”. Documento del *CD-ROM interactivo del CNA*, producido entre 1994 y 1995 en el CMM. Archivo audiovisual del CMM.

REFERENCIAS BIBLIOHEMEROGRÁFICAS

Bibliografía

“Mira”. En Alberto Híjar Serrano, comp. *Frentes, coaliciones y talleres. Grupos visuales en México en el siglo XXI*, 355-359. México: CONACULTA, 2007.

Abreu, Iván. “La poética de la demostración”. En Jorge La Ferla, comp. *Artes y Medios Audiovisuales. Un estado de la situación*, 101-103. Buenos Aires: Aurelio Rivera: Nueva librería, 2007.

Aedo, Tania. “MX: algunas discusiones”. En Jorge La Ferla, comp. *Artes y Medios Audiovisuales. Un estado de la situación*, 93-95. Buenos Aires: Aurelio Rivera: Nueva librería, 2007.

Agamben, Giorgio. “Arqueología filosófica”. En *Signatura rerum. Sobre el método*, 109-150. España: Anagrama, 2010.

Aguilar Avilés, Fernando. *Modernidad, modernización y posmodernidad en la sociología contemporánea en México (1980-1995)*. Tesis de Licenciatura en Sociología, Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, UNAM, 1998.

Albanés, Antonio, y Marina García Gámez. *Arte digital*. Tesis de Licenciatura en Pintura, México: ENPEG “La Esmeralda”, 1994.

Amiel, Vincent. *Estética del montaje*. Madrid: Abada Editores, 2005.

Ávila Jiménez, Emilio, et al. *El video en México*. México: Grupo Editorial Interlínea, SEP/CETE, 1996.

Azuela, Alicia. *Arte y poder*. México: FCE/El Colegio de Michoacán, 2005.

- Balthazar, Cecilio, y Andrea di Castro. "Primer comunicado". En Eduardo Chávez Silva, coord. *Memorias del Encuentro de Otras Gráficas*, 65. México: División de Estudios de Posgrado, ENAP, UNAM, 1993.
- Barrios, José Luis. "Geologías de lo especular. Gerado Suter". En *Símbolos, fantasmas y afectos. Variaciones de la mirada sobre el arte en México*, 65-89. México: Libros de la meseta Casa Vecina, 2007.
- _____. "Los descentramientos del arte contemporáneo: de los espacios alternativos a las nuevas capitales (Monterrey, Guadalajara, Oaxaca, Puebla y Tijuana)". En Issa M. Benítez Dueñas, ed. *Hacia otra historia del arte en México. Disolvencias (1960-2000)*, 141-179. Tomo IV. México: CONACULTA, 2004.
- Baudrillard, Jean. *El crimen perfecto*. Barcelona: Anagrama, 2000.
- _____. *Pantalla total*. Barcelona: Anagrama, 2009.
- Belting, Hans. "La historia del arte frente a los estudios de los media". En *La historia del arte después de la modernidad*, 199-205. México: Universidad Iberoamericana, 2010.
- _____. *Antropología de la imagen*. Buenos Aires: Katz, 2007.
- Beltrán, Ulises, et al. *Los mexicanos de los noventa*. México: Instituto de Investigaciones Sociales, UNAM, 1997.
- Bellido Gant, María Luisa. *Arte, museos y nuevas tecnologías*. España: Ediciones Trea, 2011.
- Benítez Dueñas, Issa. *Arte no objetual y reconstrucción documental. Perspectiva teórica*. Tesis de licenciatura en Historia del Arte, Universidad Iberoamericana, 1997.
- Benítez Dueñas, María, ed. *Hacia otra historia del arte en México. Disolvencias (1960-2000)*. Tomo IV. México: CONACULTA, 2004.
- Benjamin, Walter. *Sobre la fotografía*. Valencia: Pre-textos, 2004.

- Boehm, Gottfried. “¿Más allá del lenguaje? Apuntes sobre la lógica de las imágenes”. En Ana García Varas, ed. *Filosofía de la imagen*, 87-106. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca, 2011.
- Borges, Jorge Luis. “El Aleph”. En *Obras completas. Tomo I*, 658-669. Buenos Aires: Emecé Editores, 2005.
- Brea, José Luis. *Las tres eras de la imagen*. Madrid: Akal, 2010.
- Broncano, Fernando. “El ingeniero como intérprete artefactos”. En *La estrategia del simbiote. Cultura material para nuevas humanidades*, 115-140. Madrid: Delirio, 2012.
- Bull, Michael. “Mediation”. En Caroline A. Jones, ed. *Sensorium Embodied Experience, Technology, and Contemporary Art*, 167-168. Massachusetts: MIT Press, 2006.
- Cámara de Diputados del H Congreso de la Unión. *Ley que crea el Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura*. Artículo 2º, inciso II, México: Diario Oficial de la Federación, 31 de diciembre de 1946.
- Camino, Luis Fernando, Tita Valencia y Adelaida Villela. *Arte digital*. México: Museo de Arte Moderno, 1987.
- Castoriadis, Cornelius. “Frente a la modernidad”. En *La insignificancia y la imaginación. Diálogos con Daniel Mermet, Octavio Paz, Alain Finkielkraut, Jea-Luc Donnet, Francisco Varela y Alanis Connes*, 35-63. Madrid: Trotta, 2002.
- Castro, Andrea di. “Bitácora”. En Gerardo Suter. *Bitácora. Disecciones de un topógrafo*, edición bilingüe español/inglés, s/p. México: Cenart-Conaculta-Fonca, 1997.
- _____. “Notas sobre el desarrollo del video”. En Eduardo Chávez Silva, coord. *Memorias del Encuentro de Otras Gráficas*, 51-61. México: División de Estudios de Posgrado, ENAP, UNAM, 1993.
- Celorio, Gonzalo. *Ensayo de contraconquista*. México: Planeta, 2013.

- CENART, *Espacio y creación*. México: CONACULTA, edición bilingüe, 1995.
- CENART, *Memoria, 1995-2000*. México: CONACULTA, 2000.
- CENART. *Memorias 1994-2004*. México: CONACULTA, 2004.
- Centro Multimedia. *Centro Nacional de las Artes. Quince Años*. México: CONACULTA, 2009.
- CNCA. *Creación en movimiento. Becarios 1991-1992*. México: FONCA, CONACULTA, INBA, 1993.
- _____. *Creación en movimiento. Jóvenes Creadores/novena generación 1996-1997*. México: CONACULTA, México, 1998.
- _____. *Creación en movimiento. Séptima muestra de becarios 1995/1996*. Guadalajara: FONCA, Museo Regional de Guadalajara, 1997.
- _____. *Creación en movimiento. Sexta muestra de becarios 1994-1995*. México: FONCA, INBA, 1996.
- Cook, Sarah. “Repensando el proceso curatorial a la luz del comportamiento del arte y los nuevos medios”. En *Memorias del Segundo Seminario Internacional de Arte y Tecnología. Ciencia y tecnología como agentes para la producción artística*, 120-140. México: CMM/CONACULTA, 2012.
- Corona, Miguel Ángel. “Entrevista”. En Dulce María Alvarado Chaparro. *Performance en México: 28 testimonios, 1995-2000*, 91-97. México: 17 Instituto de Estudios/CONACULTA, 2015.
- Cuauhtémoc Medina, “Intercambio de cartas entre Teresa del Conde y Cuauhtémoc Medina”. En *Abuso Mutuo. Ensayos e intervenciones sobre arte postmexicano (1992-2013)*, selección de Edgar Hernández y Daniel Montero, 163-174. México: Editorial RM, 2017.

- Chávez Silva, Eduardo, coord. *Memorias del Encuentro de Otras Gráficas*. México: División de Estudios de Posgrado, ENAP, UNAM, 1993.
- Debroise, Oliver, y Cuauhtémoc Medina, eds. *La era de la discrepancia. Arte y cultura visual en México 1967-1997*. México: UNAM/Turner, 2007.
- Deleuze, Gilles. “La analogía y los tres tipos de modulación. ¿Qué es la pintura?”. En *Pintura. El concepto de diagrama*, 151-170. Buenos Aires: Cactus, 2007.
- _____. *Curso sobre Foucault I. El saber*. Argentina: Cactus, 2014.
- _____. *Francis Bacon. Lógica de la sensación*. Madrid: Arena Libros, 2002.
- _____. *Pintura. El concepto de diagrama*. Buenos Aires: Cactus, 2007.
- Derrida, Jacques. *No escribo sin luz artificial*. Valladolid: cuatro ediciones, 1999.
- Echeverría, Bolívar. *La modernidad de lo barroco*. México: UNAM, 1998.
- Echeverría, Javier. *La revolución tecnocientífica*. Madrid: FCE, 2003.
- Eder, Rita, ed. *Desafíos a la estabilidad. Procesos artísticos en México 1952-1967*. México: UNAM/Turner, 2014.
- _____. “Modernismo, modernidad, modernización: piezas para armar una historiografía del nacionalismo cultural mexicano”. En Rita Eder, coord. *El arte en México: autores, temas, problemas*, 341-371. México: CONACULTA-FCE, 2001.
- _____. *El arte contemporáneo en el Museo de Arte Moderno de México durante la gestión de Helen Escobedo (1982-1984)*. México: UAM/UNAM/MUAC, 2010.
- Ejea Mendoza, Tomás. *Poder y creación artística en México. Un análisis del Fondo Nacional para la Cultura y las Artes (FONCA)*. México: UAM-Azcapotzalco, 2011.
- Fernández, Justino. *Arte Mexicano. De sus orígenes hasta nuestros días*. México: Porrúa, 1980.

- Ficher, Jaime. *El hombre y la técnica. Hacia una filosofía política de la ciencia y la tecnología*. México: UNAM, 2010.
- Fishwick, Paul. *Aesthetic Computing*. Cambridge, MA: MIT Press, 2003.
- Fontcuberta, Joan. “Pedro Meyer: verdades, ficciones y dudas razonables”. En Pedro Meyer. *Verdades y ficciones. Un viaje de la fotografía documental a la digital*, 7-13. México: Casa de las imágenes, 1995.
- Fossaert, Robert. “Modernización e identidades. México en el centro del Nuevo Mundo”. En Gilberto Giménez y Ricardo Pozas, coords. *Modernización e identidades sociales*, 3-33. México: Instituto de Investigaciones Sociales, UNAM-Instituto Francés de América Latina, 1994.
- Foucault, Michel. *La arqueología del saber*. México: Siglo XXI, 2010.
- _____. *Nietzsche, la genealogía, la historia*. Valencia: Pre-textos, 1988.
- Friedberg, Anne. *The Virtual Window. From Alberti to Microsoft*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2006.
- Galindo, Carlos Blas. “La gráfica electrónica y la explicación del futuro”. Eduardo Chávez Silva, coord. *Memorias del Encuentro de Otras Gráficas*, 43-46. México: División de Estudios de Posgrado, ENAP, UNAM, 1993.
- Gallo, Rubén. *New tendencies in Mexican Art. The 1990s*. New York: Palgrave Macmillan, 2004.
- Gándara Vázquez, Manuel. “El Centro Multimedia del Cenart: recuento personal de una experiencia interdisciplinaria”. En *Interdisciplina. Escuela y arte*, 215-235. Tomo II, México: Conaculta-Cenart, 2005.
- Garcés, Abigail. *Espacios alternativos en la Ciudad de México entre los años 80 y 90*. Tesis de licenciatura en Historia del Arte, Universidad Iberoamericana, 1995.

- García Canclini, Néstor. "A dónde va el arte mexicano". En *Salón Nacional de Artes Plásticas. Sección Anual de experimentación 1979*, 3-7. México: INBA, 1979.
- _____. "Políticas culturales e integración norteamericana: una perspectiva desde México". En Néstor García Canclini, ed. *Culturas en Globalización. América Latina-Europa-Estados Unidos: libre comercio e integración*, 67-94. Caracas: Nueva Sociedad, 1996.
- García Varas, Ana, ed. *Filosofía de la imagen*. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca, 2011.
- Garza Usabiaga, Daniel. "Plástico, Luz, Sonido, Movimiento. Lorraine Pinto, precursora del Arte interdisciplinario y de Nuevos medios en México". En Karla Jasso y Daniel Garza Usabiaga, eds. *(Ready)Media. Hacia una arqueología de los medios y la investigación en México*, 135-142. México: Laboratorio de Arte Alameda/INBA/CONACULTA, 2012.
- _____. *Cinetismo. Movimiento y transformación en el arte de los 60 y 70*. México: Museo de Arte Moderno, 2012.
- _____. *La máquina visual. Una revisión de las exposiciones del Museo de Arte Moderno 1964-1988*. México: MAM/INBA/CONACULTA, 2011.
- Giménez, Gilberto, y Ricardo Pozas, coords. *Modernización e identidades sociales*. México: Instituto de Investigaciones Sociales, UNAM-Instituto Francés de América Latina, 1994.
- _____. "Comunidades primordiales y modernizaciones en México". En Gilberto Giménez y Ricardo Pozas, coords. *Modernización e identidades sociales*, 151-183. México: Instituto de Investigaciones Sociales, UNAM-Instituto Francés de América Latina, 1994.

- Goldman, Shifra. *Perspectivas artísticas del continente americano, arte y cambio social en América Latina y Estados Unidos en el siglo XX*. México: UACM, 2008.
- Gómez, Marisa. “Centros de Arte y Nuevos Medios: Un contexto Institucional”. *Interartive. A Platform for Contemporary Art and Thought*, disponible en <https://interartive.org/2012/01/centros-arte-nuevos-medios-institucion>, consultado el 29 de abril de 2018.
- González, Rita, y Jesse Lerner. *Mexpermental: 60 años de vanguardias en México*. Santa Mónica: Smart Art Press, 1998.
- Grau, Oliver, et al. *Media Art Histories*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2010.
- Greenberg, Clement. *La pintura moderna y otros ensayos*. Madrid: Siruela, 2006.
- Gruzinski, Serge. *La guerra de las imágenes. De Cristóbal Colón a Blade Runner (1492-2019)*. México: FCE, 1994.
- Habermas, Jürgen. *Ciencia y técnica como “ideología”*. Madrid: Tecnos, 1999.
- Henaro, Sol. *No Grupo. Un zangoloteo al corsé artístico*. México: Museo de Arte Moderno, 2011.
- Holly, Michael Ann. “Spirits and Ghosts in the Historiography of Art”. En Cheetham Merk A., Michael Ann Holly y Keith Moxey, eds., *The Subjects of Art History. Historical Objects in Contemporary Perspectives*, 52-71. Cambridge, MA: MIT University Press, 1998.
- Huhtamo, Erkki. “Twin-Touch-Test-Redux: Media Archeological Approach to Art, Interactivity, and Tactility”. En Oliver Grau et al. *Media Art Histories*, 71-101. Cambridge, MA: The MIT Press, 2010.
- Huyssen, Andreas. *Después de la gran división. Modernismo, cultura de masas, posmodernismo*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo editores, 2006.

- _____. *Modernismo después de la posmodernidad*. Buenos Aires: Gedisa, 2010.
- Jacobson, Marjory. “Janet Cardiff and George Bures Millet”. En Caroline A. Jones, ed. *Sensorium Embodied Experience, Technology, and Contemporary Art*, 56-61. Massachusetts: MIT Press, 2006.
- Jardón, Humberto. *Puntos, píxeles y pulgadas. Fragmentos para el discurso de la gráfica digital en México*. México: CONACULTA, 2012.
- Jepperson, Ronald L. “Instituciones, efectos institucionales e institucionalismo”. En Walter W. Powell y Paul J. Dimaggio, comps. *El nuevo institucionalismo en el análisis organizacional*, 195-198. México: Colegio Nacional de Ciencias Políticas y Administración Pública A.C./Universidad Autónoma del Estado de México, FCE, 1999.
- Jones, Caroline A., ed. *Sensorium Embodied Experience, Technology, and Contemporary Art*. Massachusetts: MIT Press, 2006.
- Kautz, Willy. *Postneomexicanismos*. México: ESPAC, 2017.
- Koselleck, Reinhart, y Hans-Georg Gadamer. *Historia y hermenéutica*. Barcelona: Paidós/U.A.B., 1997.
- Krieger, Peter. “Construcción visual de la megalópolis México”. En Issa M. Benítez Dueñas, ed. *Hacia otra historia del arte en México. Disolvencias (1960-2000)*, tomo IV, 111-139. México: CONACULTA, 2004.
- Kwastek, Katja. *Aesthetics of Interaction in Digital Art*. Massachusetts: MIT Press, 2013.
- Levin, Elías. “La Generación transparente”. En Karla Jasso y Daniel Garza Usabiaga, eds. *(Ready)Media. Hacia una arqueología de los medios y la investigación en México*, 435-444. México: Laboratorio de Arte Alameda/INBA/CONACULTA, 2012.
- Lippard, Lucy R. *Seis años. La desmaterialización del objeto artístico de 1966 a 1972*. Madrid: Akal, 2004.

- Lovejoy, Margot. *Posmodern Currents. Art and Artists in the Age of Electronic Media*. New Jersey: Prentice Hall, 1997.
- Lunenfeld, Peter, *et al.* *The Digital Dialéctic. New Essays on New Media*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2000.
- Malvido, Adriana. “EL CD-ROM. Nuevo microscopio para redescubrir a Diego Rivera”. En *Por la vereda digital*, 121-124. México: Dirección General de Publicaciones-CENART-CONACULTA, 1999.
- _____. “Inmersión virtual en el Centro del Placer”. En *Por la vereda digital*, 117-118. México: Dirección General de Publicaciones-CENART-CONACULTA, 1999.
- _____. “Nuevas tecnologías, nuevos términos”. En *Por la vereda digital*, 65-68. México: CONACULTA, 1999.
- _____. “Viaje virtual por los murales de la SEP”. En *Por la vereda digital*, 125-126. México: Dirección General de Publicaciones-CENART-CONACULTA, 1999.
- _____. *Por la vereda digital*. México: Dirección General de Publicaciones, CENART, CONACULTA, 1999.
- Malloy, Judy y Pat Bentson. *Women Art and Technology*. Cambridge, MA: MIT Press, 2003.
- Manrique, Jorge Alberto. “Artistas en tránsito. México 1980-1995”. En *Arte y artistas mexicanos del siglo XX*, 59-83. México: CONACULTA, 2000.
- Martínez de la Escalera, Ana María. “Transacciones”. En Jorge La Ferla, comp. *Artes y Medios Audiovisuales. Un estado de la situación*, 96-100. Buenos Aires: Aurelio Rivera: Nueva librería, 2007.
- Maseda, Pilar. *Los inicios de la profesión del diseño en México. Genealogía de sus incidentes*. México: CONACULTA-Tecnológico de Monterrey, 2006.

- Mayayo, Patricia. "La reinención del cuerpo". En Juan Antonio Rodríguez y Jesús Carrillo. *Tenencias del arte y arte de tendencias: a principios del siglo XXI*, 85-125. Madrid: Cátedra, 2004.
- Medina, Cuauhtémoc. "Abuso mutuo I". En *Crónicas del paraíso. Arte contemporáneo y sistema del arte en México*, ed. de Issa Ma. Benítez Dueñas, 12-38. México: ephemera, 2002.
- _____. "Estrategias mexicanas. La pintura enrarecida". En *Abuso Mutuo. Ensayos e intervenciones sobre arte postmexicano (1992-2013)*, selección de Edgar Hernández y Daniel Montero, 209-212. México: Editorial RM, 2017.
- _____. "Postnacional y postpictórico/Postnational and postpictoric". En *Cinco continentes y una ciudad: Salón Internacional de Pintura*, 207-217. México: Museo de la Ciudad de México, 1998.
- _____. "Postnacional y postpictórico". En *Abuso Mutuo. Ensayos e intervenciones sobre arte postmexicano (1992-2013)*, selección de Edgar Hernández y Daniel Montero, 133-146. México: Editorial RM, 2017.
- _____. "Sistemas (más allá del llamado 'geometrismo mexicano')". En Oliver Debroise y Cuauhtémoc Medina, eds. *La era de la discrepancia. Arte y cultura visual en México 1968-1997*, 124-129. México: UNAM/Turner, 2007.
- Meléndez Torres, Eréndira. *El discurso de la crítica en las Actas del Salón Nacional de Artes Plásticas de 1977 a 1991*. Tesis de Licenciatura en Artes Visuales, México: UNAM, 1994.
- Montero, Daniel. *El cubo de Rubik, arte mexicano en los años 90*. México: Fundación Júmex Arte Contemporáneo, 2013.

- Mora Abadía, Óscar. *La perspectiva genealógica de la historia*. Santander: Universidad de Cantabria, 2006.
- Moxey, Keith. “Los estudios visuales y el giro icónico”. En *El tiempo de lo visual. La imagen en la historia*, 97-126. Barcelona: Sans Soleil Ediciones, 2015.
- North, Douglas. *Instituciones, cambio institucional y desempeño económico*. México: Fondo de Cultura Económica, 1990.
- Packer, Randall, y Ken Jordan. “Overture”. En Randall Packer y Ken Jordan, eds. *Multimedia. From Wagner to Virtual Reality*, xxxiv. Nueva York: W.W. Norton, 2002.
- Paul, Christiane. *Digital Art*. London: Thames & Hudson Ltd, 2003.
- Paz, Octavio. “América en *Plural* y en singular (entrevista con Sergio Marras)”. En *Obras completas, 9. Ideas y Costumbres I. La letra y el cetro*, 137-166. México: Fondo de Cultura Económica, 1995.
- _____. “América Latina y la democracia. Inventar la democracia: América Central, Estados Unidos, México (Entrevista con Gilles Bataillon)”. En *Obras completas, 9. Ideas y Costumbres I. La letra y el cetro*, 106-136. México: Fondo de Cultura Económica, 1995.
- _____. “El águila, el jaguar y la virgen. Introducción a la historia del arte en México”. *Los privilegios de la vista. Arte moderno universal. Arte de México*, 401-449. Obras completas IV; México: FCE, 2014.
- _____. “Pequeña crónica de grandes días”. En *Obras completas, 9. Ideas y Costumbres I. La letra y el cetro*, 371-413. México: Fondo de Cultura Económica, 1995.
- _____. “Posdata”. En *El laberinto de la soledad*, 363-415. Madrid: Cátedra, 2002.
- _____. *Los hijos del limo*. México, Seix Barral, 1984.

- Perló Cohen, Manuel, comp. *La modernización de las ciudades en México*. México: Instituto de Investigaciones Sociales, UNAM, 1990.
- Poder Ejecutivo Federal, *Programa de Cultura 1995-2000*. México: SEP-CONACULTA, 1996.
- Pozas, Ricardo, coord. *La modernidad atrapada en su horizonte*. México: Academia Mexicana de Ciencias, 2002.
- Quintero, Liliana, y Tania Aedo, eds. *Tekhné 1.0. Arte, pensamiento y tecnología*. México: CONACULTA, 2004.
- Rush, Michael. *New Media in Art*. London-New York: Thames & Hudson, 2003.
- Sánchez Vázquez, Adolfo. “Hacia una estética de la participación (II). La intervención del receptor en nuevas experiencias artísticas del siglo XX y, en particular, en las asociadas con las últimas tecnologías”. En *De la Estética de la Recepción a una estética de la participación*, 81-99. México: Facultad de Filosofía y Letras, UNAM, 2005.
- Shanken, Edward A. “Historicizar arte e tecnología: fabricar un método e establecer un cânone”. En Diana Dominguez, org. *Arte, Ciência e tecnologia. Passado, presente e desafios*, 139-177. Sao Paulo; Editora UNESP, 2009.
- Stiegler, Bernard. “La imagen discreta”. En Jacques Derrida y Bernard Stiegler. *Ecografías de la televisión*, 177-200. Universidad de Buenos Aires: eudeba, 1998.
- Suter, Gerardo. “Articular una pregunta”. En Benjamín Mayer, comp. *Itinerarios de la cultura contemporánea en México*, 243-249. México: 17, estudios críticos/CONACULTA.
- Tatarkiewicz, Wladyslaw. “La creatividad: historia del concepto”. En *Historia de seis ideas*, 279-300. Madrid: Técnos, 1987.

- Tibol, Raquel. *Gráficas y neográficas*. México: Secretaria de Cultura del Gobierno del Distrito Federal, 2002.
- Tovar y de Teresa, Rafael. *Modernización y política cultural*. México: FCE, 1994.
- Urías Hermosillo, Luis. “Pintura y televisión. Un caso de fusión de la producción de imágenes en 1968”. En Daniel Garza Usabiaga. *Cinetismo. Movimiento de transformación en el arte de los 60 y 70*, 135-147. México: Museo de Arte Moderno, 2012.
- Vázquez Mantecón, Álvaro. “Los grupos: una reconsideración”. En Oliver Debroise y Cuauhtémoc Medina, eds. *La era de la discrepancia. Arte y cultura visual en México 1968-1997*, 196-198. México: UNAM/Turner, 2007.
- _____. *El cine súper 8 en México 1970-1989*. México: UNAM/Filmoteca, 2012.
- Vergara, Erandy. “Apuntes. Una revisión histórica de curadurías de Video”. En Karla Jasso y Daniel Garza Usabiaga, eds. *(Ready)Media. Hacia una arqueología de los medios y la investigación en México*, 325-348. México: Laboratorio de Arte Alameda/INBA/CONACULTA, 2012.
- Villagómez, Cynthia. “Genealogía del arte digital en el arte contemporáneo mexicano”. En Juan Carlos Saldaña y Cynthia Villagómez, comps. *Arte digital. Estudios críticos y nuevos lindes*, 61-97. México: Universidad de Guanajuato, División de Arquitectura, Arte y Diseño, 2013.
- Villela, Pilar. *Discursos y arte alternativo en los noventa, una aproximación*. Tesis de licenciatura en Artes Plásticas, ENAP-UNAM, 2004.
- Villoro, Luis. “Conocer y saber”. En *Crear, saber, conocer*, 197-221. México: Siglo XXI, 1982.
- Wilson, Stephen. *Information Arts*. Cambridge, MA: MIT Press, 2002.

- Yehya, Naief. “El ciempiés humano: de la fantasía de la mente colectiva a la pesadilla de los cuerpos colectivos”. En Alejandra Díaz Zepeda y Fabián Giménez Gatto, coords. *Ficciones del cuerpo*, 121-140. México: Universidad Autónoma Metropolitana-Xochimilco/La cifra editorial, 2015.
- Yúdice, George. “La creatividad rearticulada”. En Néstor García Canclini y Juan Villoro, coords. *La creatividad redistribuida*, 21-53. México: Siglo XXI/Centro Cultural de España, 2013.
- _____. *El recurso de la cultura. Usos de la cultura en la era global*. Barcelona: Gedisa, 2002.
- Zapett, Adriana. *Arte digital*. México: CENIDIAP/INBA/CONACULTA, 1998.
- Zepett Tapia, Adriana, y Rubí Aguilar Cancino. *Videoarte en México. Artistas nacionales y residentes*. México: INBA, 2014.
- Zielinski, Siegfried. *Arqueología de los medios. Hacia un tiempo profundo de la visión y la audición técnica*. Bogotá: Universidad de los Andes, Facultad de Artes y Humanidades-Ediciones Unidas, 2012.

Hemerografía

- “Viajes al Centro de la Imagen”. *Luna Córnea*, núms. 33-35 (2011, 2011-2012, 2014).
- Albu, Cristina. “Cinco grados de separación entre el arte y los nuevos medios: proyectos de arte y tecnología bajo el prisma crítico”. *Artnodes*, núm. 11 (2011). Disponible en <http://doi.org/10.7238/a.v0i11.1217>, consultado el 29 de abril de 2018.
- Alcántara Méndez, Virginia. “El juego de la memoria; la imagen digitalizada en Gerardo Suter”. *IPN Ciencia, Arte: Cultura*, nueva época (1997): 28-35.

- Alcaraz, Teresa. "Arte electrónico Arte contemporáneo. Video-instalación de la colección del Centro Cultural". *El Economista*, 14 de enero, 1994: 7.
- _____. "Arte electrónico, arte contemporáneo. Video-instalación de la colección del Centro Cultural". *El Economista*, 14 de enero, 1994, 7.
- Benítez Dueñas, Issa María. "El medio no es (todo) el mensaje". *Curare. Espacio Crítico para las Artes* núm. 12 (enero-junio, 1998): 69-73.
- _____. "Arte efímero y reconstrucción documental". *Curare*, núm. 14 (enero-junio, 1999): 106-127.
- Castillo, Ana del, y Jesús Fernando Monreal. "Itinerarios de la materia: medialidad, circulación y obsolescencia tecnológica en algunas prácticas artísticas desde México". *Artnodes*, núm. 15 (junio 2015): 61-69. Consultado el 29 de abril de 2018, doi: <http://dx.doi.org/10.7238/a.v0i15.2575>.
- Cordero Reman, Karen. "Vicios y virtudes de la virtualidad". *Curare*, núm. 12 (enero-junio, 1998): 73-74.
- Coronel Rivera, Juan. "Museos y galerías. El centro de la Imagen". *Unomásuno*, lunes 9 de mayo, 1994: 23.
- Covarrubias, Javier. "Editorial". *Gutenberg Dos* (1989): 1-2.
- Ejea Mendoza, Tomás. "La liberación de la política cultural en México: el caso del fomento a la creación artística". *Sociológica* 24, núm. 71 (diciembre, 2009): 17-46.
- Galindo, Carlos Blas. "Diseños y computadoras". *El Financiero*, 2 de febrero, 1990.
- _____. "Productos visuales y computación". *La Jornada Semanal*, 20 de agosto, 1989.
- Gómez García, Rodrigo. "La industria audiovisual mexicana: estructura, políticas y tendencias". *Revista Conexiones* 1, núm. 1 (2009): 77-92.
- Guillory, John. "Genesis of Media Concept". *Critical Inquiry* 36, núm. 2 (2010): 321-362.

- Iturbe, Josu. "Destazando la cultura: electrografía monumental, Artes Plásticas (II y última)". *El Universal*, 11 de agosto, 1993: 2.
- _____. "Destazando la cultura: electrografía monumental". *El Universal*, 10 de agosto, 1993: 2.
- Kattenbelt, Chiel. "Intermediality in Theatre and Performance: Definitions, Perceptions and Medial Relationship". *Culture, Language and Representation*, núm. 6 (mayo de 2008): 19-29.
- Levin, Elías. "Arte electrónico. Zapear en Momenta (primera de dos partes)". *Milenio*, 31 de enero, 2001.
- Martínez, Rubén. "Verdades y ficciones, un viaje de la fotografía documental a la digital". *La Jornada*, 3 de julio, 1994: 7.
- Mayer, Mónica. "Aquerotipo: electrografía monumental (segunda y última parte)". *El Universal*, 23 de julio, 1993.
- _____. "Arte virtual en el CNA I, II". *El Universal*, viernes 16 y sábado 17 de diciembre, 1994.
- _____. "Arte virtual mexicano". *El Universal*, 22 de diciembre, 1994.
- _____. "Diario íntimo de un proyecto artístico (VI)". *El Universal*, 13 de julio, 1991.
- _____. "Excesos y caprichos". *Cultura. El Universal*, 24 de octubre, 1992, 2.
- _____. "Gráfica periférica 1 y 2: sus objetivos". *El Universal*, 30 de noviembre, 1994, 2.
- _____. "Nash editions: la tecnología digital al servicio del arte". *Cultura. El Universal*, 28 de mayo, 1994, 2.
- _____. "Se solicita crítico(a) con especialidad en Arte High Tech". *El Universal*, 12 y 13 de agosto, 1993.

- Meyer, Pedro. "Los desafíos de la tecnología a la creación fotográfica mexicana contemporánea". *La Jornada*, 24 de julio, 1994.
- Moles, Abraham. "¿Existe un arte específico de la edad electrónica?". *Gutenberg Dos* (1989): 49-56.
- Morales, Jorge, ed., *Gutemberg Dos* (1989).
- _____. "Arte y tecnología. Al otro lado de la profecía y el radar". *Sociológica* 12, núm. 35 (septiembre-diciembre, 1997): 39-61.
- Ragasol, Tania. "La identidad del fotógrafo en los años noventa. Entrevista a Gerardo Suter". *Curare*, núm. 15 (julio-diciembre, 1999): 96-104.
- Rivas Leone, José Antonio. "El neoinstitucionalismo y la revaloración de las instituciones". *Reflexión Política* 5, núm. 9 (junio, 2003): 37-46.
- Rivera, Daniel. "Arte y ciencia, el plasma de una nueva época". *La Jornada*, 29 de mayo, 1995.
- Serrano, Saúl. "Imagen digital". *Reforma*, 7 de diciembre, 1994: 13 D.
- Sociológica* 12, número 35 (1997).
- Springer, José Manuel. "La gráfica alternativa. Neocrítica". *El Heraldo de México*, 14 de agosto, 1993.
- Tibol, Raquel. "Algo más sobre espacios alternativos". *Revista Proceso*, núm. 432 (2 de febrero, 1985): 53-54.
- _____. "Espacios alternativos". *Revista Proceso*, núm. 430 (26 de enero, 1985): 56, 58-59.
- Vélez, Gonzalo. "Arte digital". *Sábado. unomásuno*, 24 de diciembre, 1994, 13.
- _____. "El camino hacia la telepresencia". *unomásuno*, 22 de abril, 1995.
- _____. "Gustavo Artigas". *unomásuno*, 7 de septiembre, 1996, 13.
- _____. "Más sobre realidad virtual". *unomásuno*, 2 de septiembre, 1995.

_____. “Tania Aedo”. *unomásuno*, 27 de enero, 1996, 13

_____. “Ulises Mora”. *unomásuno*, 6 de julio, 1996, 13.

Catálogos

“Acta número 1 del jurado”. En *Salón de Espacios Alternativos, Salón Nacional de Artes Plásticas, Catálogo de la exposición*, 6. México: INBA, 1985.

100 Carteles Mexicanos. Catálogo, México: Conaculta-Fondo Regional para la Cultura y las Artes del Noroeste/Trama visual, 1997.

Escuelas de pintura al aire libre. México: Museo Nacional de Arte, Instituto Nacional de Bellas Artes, 2014.

Festival de artes electrónicas y video Trasn sitio_MX 03: Autonomías del Desacuerdo. Muestra internacional. México: Centro Multimedia, CENART.

Festival Internacional de Artes Electrónicas y Video 01. Imaginarios en tránsito: poéticas y tecnología. México: CMM/CENART, 2005.

Festival Internacional de Artes Electrónicas y Video Transito _MX 02: Fronteras nómadas. Catálogo, México: Centro Multimedia-CONACULTA, 2009.

Festival Internacional de Artes Electrónicas y Video Transito_MX 04: Fronteras nómadas. Catálogo, México: Centro Multimedia-CONACULTA, 2009.

Mediaworks: Nancy Paterson. Catálogo. Surrey: Surrey Art Gallery, 2001.

Modernidad y modernización en el arte mexicano 1920-1960. México: CONACULTA, 1991.

Mónica Mayer. Si tiene dudas pregunte: una exposición retrocolectiva. Catálogo de la exposición, México: MUAC, UNAM/Alumnos47, 2016.

net@works, newmedia art del Canadá en México. Catálogo de la exposición, México: CMM/CONACULTA, 1995.

Postneomexicanismos. México: ESPAC, 2017.

Salón Nacional de Artes Plásticas. Sección Anual de experimentación 1979. México: INBA, 1979.

Silvia Gruner. Circuito interior. Catálogo de la exposición. Con textos de Magali Arriola y Mónica de la Torre; México: Museo de Arte Carrillo Gil, 2000.

Sitios Web

19 Concreto, disponible en <http://www.19concreto.com>, consultado el 29 de abril de 2018.

Carrillo, Jesús. “Aleph: La web como espacio de acción paralela”, disponible en <http://cv.uoc.edu/web/~jatencia/tfc/documentos/aleph.pdf>, consultado el 29 de abril de 2019.

Castro, Andrea di. “Centro Multimedia. El Taller de Gráfica Digital”, consultado el 29 de abril de 2018,

http://www.andreadicastro.com/academia/CONFERENCIAS/Grafica_CMM.html.

_____. “Panorama de las artes electrónicas en México”, consultado el 29 de abril de 2018,

<http://www.andreadicastro.com/academia/CONFERENCIAS/PanoramaME.html>.

Marzo, Jorge Luis. “Neo, post, ultra, pre, para, contra, anti. Modernidad, barroco y capitalismo en el arte contemporáneo mexicano”, consultado el 29 abril de 2018: <https://eldefectobarroco.wordpress.com/2011/12/18/neo-post-ultra-pre-para-contra-anti-modernidad-y-barroco-capitalista-en-el-arte-contemporaneo-mexicano/>.

Monreal, Jesús Fernando, y Humberto Jardón. *Archivo Audiovisual del Centro Multimedia-CENART, México*, consultado el 29 de abril de 2018,

<http://archivoaudiovisualcmm.omeka.net>.

Audiovisual

Camino, Luis Fernando. *Velázquez digital*, documento audiovisual. México: Universidad de las Américas Puebla, 1987, <https://www.youtube.com/watch?v=QrCc22uKIZE>.

Experimentación poética en México. Programa de televisión, México: TV UNAM, 1990.

Vázquez Mantecón, Álvaro, y Elías Levin Rojo. *Encuentro de otras gráficas*. Documental. México: Museo Carrillo Gil-FONCA, 1993.

Archivos

Centro Nacional de las Artes. “Cursos de Extensión Académica”. CNA. Documento impreso de los contenidos del kiosco virtual del sitio, 1996.

CNCA, *Espacios de Arte Contemporáneo, Festival Internacional de Arte Contemporáneo (ARCO)* (1997), Documento en fotocopias.

Guerrero, Antonia. *La catrina y la niña María*, 1997, Apoyo C.A., Apoyo a Proyectos Multimedia. Fondo documental del Centro Multimedia CONACULTA-CENART, expediente: proyectos 1997, 7 ff.

Portal del Centro Nacional de las Artes 1996. Memoria impresa (México: CONACULTA, 1996). Acervo del Centro Multimedia.

Tovar y de Teresa, Rafael. “Conferencia del 17 de abril de 1994”. CNA. CD-ROM interactivo.

Varela, Fernando. *Proyecto redes*, Comunidad artística/FONCA. Fondo documental del Centro Multimedia CONACULTA-CENART, expediente: Apoyo a Proyectos Multimedia 1995, 8 ff.