



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO  
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS PROFESIONALES  
CAMPUS ARAGÓN



MÁS ALLÁ DE LOS LÍMITES DE LA MUERTE:  
POLA WEISS Y EL VIDEOARTE EN MÉXICO.

R E P O R T A J E  
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE  
LICENCIADO EN COMUNICACIÓN Y PERIODISMO  
PRESENTAN:

FUENTES ZÁRATE KARLA SELENE  
GUTIÉRREZ VEGA MIRIAM

ASESOR: LIC. ANTONIO SALVADOR MENDIOLA MEJÍA



MÉXICO 2002

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN



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.

## CON TODO MI AMOR Y CARIÑO

¡Gracias!, no hay otra manera de iniciar más que ésta.

A mi mamá por estar en cada momento de mi vida ayudándome, por dar siempre lo mejor y más, por ser la mejor mamá y amiga.

A mi papá por su amor y apoyo (yo sé que los tengo).

A mis hermanos Daniel, Ricardo y Cristina por la fortuna de estar juntos y querernos.

A Aldo, mi esposo, por todo su amor, por ser mi sostén y por la dicha de compartir nuestras vidas.

A Karla, por acompañarme en esta aventura.

A todos gracias por formar parte de mí y estar aquí.

MIRIAM

*El éxito es sólo la mitad de bonito  
cuando no hay nadie  
con quien compartirlo.*

Norman Mailer

## CON PROFUNDO AGRADECIMIENTO...

**A** MI MADRE, ISABEL, PORQUE SIEMPRE APOYÓ MIS CAPRICHOS Y ME ENSEÑÓ EL VALOR Y ORGULLO DE SER MUJER. A FEDERICO POR ACOMPAÑARLA, HACER MÁS FELICES TODOS SUS MOMENTOS Y COMPENSAR UN POCO LAS GRANDES AUSENCIAS DE MI VIDA. ESPERO QUE DAYANIRA "LA FLACA" TOMÉ LO BUENO DE ESTO Y NO PERMITA QUE LA FLOJERA AGOBIE SU CEREBRO. A OMAR, PARA QUE COMPRENDA QUE LA LUNA NO PUEDE COMERSE A MORDIDAS Y CON ELLO SE EVITE LA FUERTE CAÍDA QUE LE ESPERA. A MIS TÍOS Y TÍAS, JORGE, ROBERTO, LUISA, AGUSTÍN, ENRIQUE, JUANA, ELENA, GERARDO, LETICIA Y ARMANDO, PORQUE A SU MANERA SUPIERON RECIBIRME Y HACERME SENTIR "EN FAMILIA"; A SUS RESPECTIVAS PAREJAS POR AYUDARLOS A SUPERAR SUS ERRORES. A MIS PRIMOS MAYORES, JACQUELINE, PAULA, ROBERTO, ARIADNE, ISRAEL, ALFONSO, FABIOLA, NAZIR Y CHRISTIAN, QUE ESTE TRABAJO LES SIRVA COMO UN PEQUEÑO EJEMPLO DE TODO LO GRANDE QUE SE PUEDE LOGRAR; Y A LOS PEQUEÑOS, ZOE, MAYAHUEL, ARGENIS, AURA, ELENA, IRAÍS Y ÁNGEL (MIS BELLOS AHIJADOS); PORQUE CON SU "CHISPA" ALEGAN MI VIDA Y NO DEJAN QUE ME OLVIDE DE SER NIÑA. A TODOS LES DIGO QUE SIEMPRE PUEDEN CONTAR CONMIGO.

QUISIERA RETRIBUIR UN POCO LA GRAN AYUDA QUE OBTUVE DE EDNA, DANTE, MINERVA, GABY Y TODOS LOS QUE DONARON UN POCO DE TIEMPO PARA SER ENTREVISTADOS, SIN ELLOS NO HUBIESE SIDO POSIBLE ESTA INVESTIGACIÓN. A POLA, POR EXISTIR Y MOSTRARME SU FORTALEZA, POR ENSEÑARME A VIVIR CADA MOMENTO COMO SI FUERA EL ÚLTIMO; SIEMPRE TENDRÁ MI ADMIRACIÓN Y RESPETO. A EDITH, MÁS QUE JEFA UNA GRAN AMIGA, POR SU INCONDICIONAL APOYO Y POR EL TIEMPO DEDICADO A LA LECTURA Y CORRECCIÓN DEL PRESENTE. A MIRIAM POR SU COLABORACIÓN Y PACIENCIA, FINALMENTE DEMOSTRAMOS QUE SÍ SE PUEDE. A TODOS LOS AMIGOS Y AMIGAS QUE, EN LAS BUENAS Y MALAS, SIGUEN CONMIGO. A ALEJANDRO, POR SU AMOR, VITALIDAD, ÁNIMO Y RESISTENCIA HACIA MÍ Y MIS METAS: SÉ QUE SIEMPRE PODRÉ CONTAR CONTIGO.

ESTA TESIS ESTÁ ESPECIALMENTE DEDICADA A MIS ABUELOS, MARÍA ELENA Y JORGE, COMPAÑEROS NOCTURNOS DE LABORES ATRASADAS, POR CUIDARME Y EDUCARME COMO UNA HIJA, POR DEMOSTRARME QUE EL AMOR LO PUEDE TODO Y QUE LA GENTE MUERE SÓLO CUANDO NOS OLVIDAMOS DE ELLA. GRACIAS POR ESTAR SIEMPRE A MI LADO.

SI POR ERROR MENTAL U AMNESIA VOLUNTARIA OLVIDÉ MENCIONAR ALGO O A ALGUIEN, PIDO DISCULPAS Y DE ANTEMANO ME COMPLACE SABER QUE MI ESFUERZO PUEDE SERVIRLES EN UN FUTURO.

K. S.

# ÍNDICE

<b>INICIA LA VISUALIZACIÓN DEL ARTE (INTRODUCCIÓN)</b> .....	7 ✓
--	-----

## CAPÍTULO I.

### **CLOSE UP A LA COMUNICACIÓN OLVIDADA: EL VIDEOARTE**

PANEO A LAS DIVERSAS DEFINICIONES DE VIDEOARTE .....	10
GÉNESIS DEL VIDEOARTE A NIVEL MUNDIAL .....	12
TERCERA LLAMADA ¡COMENZAMOS!: LLEGA EL VIDEOARTE A MÉXICO .....	15
TIPOS DE VIDEOARTE .....	18

## CAPÍTULO II.

### **DEL 3/4 AL VIDEO DIGITAL: AYER Y HOY EN EL VIDEOARTE**

NUEVA TECNOLOGÍA... ¿MAYOR CREATIVIDAD? .....	24
LAS MÚLTIPLES CARAS DEL VIDEOARTE: ARTISTAS Y SUS CREACIONES .....	31
DEL LENTE A LA PANTALLA... LA DIFUSIÓN DEL VIDEOARTE .....	39
LAS BIENALES .....	39
SALAS Y MUSEOS .....	41

## CAPÍTULO III.

### **VIDEOARTE EN MÉXICO, SÓLO UN NOMBRE: POLA WEISS**

VIDA TRÁGICA, GRAN DESARROLLO ARTÍSTICO .....	48
LOS GRANDES RETOÑOS DE POLA: "CREACIONES ARTÍSTICAS" .....	54
UN ALMA DIVIDIDA: LOS VIDEOTRABAJOS DE POLA .....	60
COMÚN, COMUNICAR, COMUNICACIÓN: JUEGO DE IMÁGENES Y PALABRAS .....	63

## CAPÍTULO IV.

### **TRINOMIO PERFECTO: VIDEOARTE, COMUNICACIÓN Y POLA WEISS**

¡SE ABRE EL TELÓN!... ¿QUIÉN ES MI PÚBLICO? .....	70
YO CRÍTICO, TÚ CRÍTICAS, TODOS CRITICAMOS .....	75
A 23 AÑOS... ¿AVANCE O RETROCESO? .....	78

<b>CUANDO ACABA EL VIDEO... ¿TERMINA LA FUNCIÓN? (CONCLUSIÓN)</b> .....	81
---	----

<b>FUENTES DE CONSULTA</b> .....	84
----------------------------------	----



MÁS ALLÁ DE LOS LÍMITES DE LA MUERTE:  
POLA WEISS Y EL VIDEOARTE  
EN MÉXICO.  
REPORTAJE

## INICIA LA VISUALIZACIÓN DEL ARTE

(INTRODUCCIÓN)

Vivimos en la Ciudad de México en la era de la globalización, somos seres sin rostro, sin nombre... una dirección más del e-mail. Transitamos por las calles sin percatarnos de la persona que va a nuestro lado. Ya no existen los porqués.

Es precisamente que en busca de ellos surge nuestro interés, nuestro deseo de saber ¿por qué en TV-UNAM existe un auditorio llamado Pola Weiss?, ¿quién fue ella?, ¿era extranjera?, ¿qué hizo de importante?

Una ocasión, en un día más de servicio social "obligatorio" en la dependencia de televisión universitaria surgió una charla que nos cambió el rutinario panorama y agregó dos nuevos conceptos a nuestro vocabulario: POLA WEISS y VIDEOARTE.

-¿Por qué se llama así ese auditorio?

-¿Cuál?

-Aquél del fondo, el que dice Pola Weiss.

-Ni siquiera sabía que había auditorio, pero dijiste Pola... ¿qué?

-Weiss o como se diga.

-Pola Weiss –susurró la voz de una reportera que laboraba en la TV-UNAM-, y no es auditorio, es una sala de proyecciones y se llama así en honor a la pionera del videoarte aquí, en México.

-Pero, ¿qué es el videoarte?...

Pensamos en el video como algo comercial, pero dejamos de lado su parte sensible, comunicativa, humana.

Fue precisamente Pola Weiss Álvarez, estudiante de Ciencias de la Comunicación en la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales en Ciudad Universitaria y posteriormente profesora en la misma, quien descubrió ese aspecto del video y lo llevó a la práctica. Se convirtió así, no sólo en la primera alumna de la UNAM (y de todo el país) que presentó como tesis un video, lo cual abrió las perspectivas de titulación en la UNAM y nuevas formas de comunicación en México, sino que además ganó a pulso el título de "pionera del videoarte en México".

Textos sobre videoarte en nuestro idioma hay muy pocos, y contados los que se refieren a la vida y obra de Pola Weiss (q.e.p.d.), por lo que la mayoría de los universitarios (y ni qué decir de la población en general) no conocen ni han escuchado mencionar de esta mujer ni de su obra.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN



La presente investigación pretende, sin llegar a tocar cuestiones técnicas, ampliar el conocimiento sobre el videoarte mexicano, así como realizar una recopilación videográfica, bibliográfica y hemerográfica de lo que es el arte en video y la obra de Pola, temas tan ambiguos como poco conocidos, para generaciones posteriores de la licenciatura en Comunicación y Periodismo de la ENEP Aragón.

Primeramente establecimos un marco de referencia conceptual con definiciones acerca de qué es el video, el videoarte, cuándo surge como movimiento mundial y cuándo llega a México.

Posteriormente se realizó un bosquejo de los cambios que ha tenido la tecnología con el paso del tiempo y qué tanto han afectado éstos al desarrollo y/o involución del videoarte en México, algunos de los videoartistas que lo utilizan como herramienta creativa y los centros de difusión del mismo, además de los esfuerzos por transmitirlo desde la época en que Pola lo trabajaba.

Así, llegamos al tema central: la vida de esta artista visual y su contribución, tanto directa como indirecta, para que otros incursionaran dentro de este movimiento electrónico-artístico.

Finalmente, aparece la relación videoarte y comunicación, siempre latente de principio a fin como binomio interpersonal que acerca a un grupo de personas asiduas a esta vanguardia con el artista que tiende hacia ella, lo cual convierte el dúo en trinomio perfecto.

Las pretensiones son muchas pero no suficientes para dar a conocer la producción de un ser humano que incursionó en todas las artes (danza, teatro, performance, etc.), las trascendió y patentó una idea fija, actual, que rebasó los límites de la muerte: el videoarte como medio de comunicación, la cámara de video como extensión, no sólo del ojo sino del cuerpo y espíritu mismos, lo cual se resume en un sólo nombre, impulsora de nuevas generaciones de videoartistas mexicanos:





**CAPÍTULO I**  
**CLOSE UP A LA COMUNICACIÓN OLVIDADA:**  
**EL VIDEOARTE**

## PANEO A LAS DIVERSAS DEFINICIONES DE VIDEOARTE

La palabra *video*, que en su raíz etimológica latina proviene del concepto *videre*, el cual significa *yo veo*, es tomado como una tecnología muy compleja con usos sociales muy variados, pero sobre todo como "una tecnología que liberó a la televisión de la tiranía del directo y poco a poco fue haciéndose más alternativo al punto de llegar a hablar de video en términos "*antitelevisión*", convirtiéndose en un medio de comunicación bidireccional, activo y participativo que no necesariamente estaba controlado por el poder"<sup>1</sup>.

Es precisamente aquí donde comienza a verse el video no sólo como una tecnología de registro, conservación y reproducción de mensajes audiovisuales, que utiliza al videotape (cinta magnética que permite la grabación de imágenes y sonidos para después reproducirlos a placer) como soporte plástico para la preservación de información sino como un video más creativo, más original, más artístico, en una sola frase, es el nacimiento de la palabra *videoarte*.

Ya se ha señalado el significado de *video*, toca su turno ahora al concepto *arte*. Si lo entendemos al igual que Gillo Dorfles, entonces diremos que *arte* es una realidad mutable, cuyo propio significado cambia según las épocas y puede identificarse con el mito, la religión, la sociedad, la tecnología y cuya comprensión o incomprensión varía igualmente de una época a otra, de un individuo a otro.<sup>2</sup>

La conjunción de *video* y *arte*, que como ya se dijo arroja el término *videoarte*, ha tenido desde su aparición hasta la fecha diversas concepciones así como definiciones. Mientras para unos es la única forma legítima de creatividad en video y lo denominan "*video-video*"<sup>3</sup>, para otros es simplemente arte, como lo afirma el videoasta español Antoni Muntadas: "Sin duda alguna suprimiría el término video. Soy un artista que utiliza el medio para expresarme, igual que otros artistas utilizan el mármol o el sonido"<sup>4</sup>.

---

<sup>1</sup> FERRES, Joan. *El video*, p. 9.

<sup>2</sup> DORFLES, Gillo. *Las oscilaciones del gusto*, p. 16.

<sup>3</sup> GUBERN, Roman. *La mirada opulenta*, p. 392.

<sup>4</sup> FERRES, Joan. Op. Cit., p. 55.



Otros simplemente deciden llamarlo *video de creación* o *experimental* y en este sentido lo definen como la búsqueda constante de fórmulas que obliguen al espectador a romper sus hábitos perceptivos valiéndose de encimar imágenes abstractas, muchas de las veces irreales pero que al utilizar *chroma-key\** (generadores de efectos y/u ordenadores de diseño gráfico), causan una sensación excitante, nueva, creativa.

El punto de partida del *video de creación* es elevar a condición artística uno de los mayores símbolos del desarrollo tecnológico y de la sociedad de consumo: *la televisión*. Como bien lo explica Rosa Martha Fernández\*\*:

“El video es una forma de democratización muy importante. El video te da una gran libertad, es accesible, cualquiera lo puede hacer, no necesitas tener la profesión de cineasta o de profesional de la televisión porque casi está a las manos de cualquiera, además es un medio mucho más económico, tiene y necesita de una gran creatividad”.

Como se le quiera llamar, *video-video*, *video de creación* o simplemente *arte*, lo cierto es que la mayoría de las definiciones coinciden en que, el videoarte como tal, puede ser definido como una nueva frontera de expresión artística que sacando jugo de las comodidades técnicas del video y conjuntando ciencias como la óptica, la física, la computación y la psicología, entre otras, logra oponerse a las banalidades televisivas y crea imágenes electrónicas artísticas que rompen el eje de lo establecido y crean un nuevo tipo de comunicación, una nueva contracultura, pero siempre tiene presentes las antiguas y continuas revoluciones de las manifestaciones artísticas.

---

\* Técnica que permite incrustar una imagen sobre una parte de otra, normalmente preparada con fondo azul.

\*\* Maestra en Psicología Social, realizadora cinematográfica y de televisión en TV-UNAM.

## GÉNESIS DEL VIDEOARTE A NIVEL MUNDIAL

**E**n términos tecnológicos, el nacimiento del video entre la población ordinaria se da en la década de los sesenta. Sony, la firma japonesa junto con la Phillips, de origen holandés, lanzan al mercado los primeros magnetoscopios portátiles, en otras palabras los equipos de video (portapack), esto ocurre entre los años 1964-1965, una ventaja que presentó este equipo de video fue su precio, veinte veces más barato frente al grabador más económico de televisión que existía en ese entonces, estamos hablando de un costo de alrededor de 1 900 dólares\*.

Es aquí donde diversos artistas se dan cuenta que pueden manipular la creación de imágenes de manera electrónica.

Desde que las tendencias artísticas comienzan a preocuparse más por la formación de la obra que por la conclusión de la misma, alrededor de los últimos años de la década de los 50's y principios de los 60's, existen antecedentes de diversas experiencias anteriores al advenimiento del portapack (equipo de video portátil).

Algunos artistas como Richard Hamilton, quien empieza a integrar dentro de sus pinturas la iconografía televisiva; Wolf Vostell (performancero) y Nam June Paik (músico electrónico coreano considerado el padre del Videoarte), ambos artistas del pop, comienzan a presentar en 1963 algunos trabajos con televisores; Fred Barzyk, productor y realizador de una televisora de Boston, realizó en 1964 unos programas de jazz (jazz imágenes); otro pionero es Eric Siegel, quien a la edad de 16 años y siendo todavía un estudiante construye un sistema de televisión en circuito cerrado<sup>5</sup>.

Estas experiencias, que se puede decir contienen cierta fascinación fetichista por la tecnología, poco tiempo después se conjugarían para dar forma a lo que llevaría el nombre de *VIDEOARTE*.

El acta de nacimiento del video de creación –bautizado más tarde con el nombre de “videoarte”– se otorga en 1965 dentro de un café neoyorquino<sup>6</sup>, marcando dos fechas de vital importancia para esta tendencia:

- En enero, Nam June Paik realiza su primera exposición. Durante esta muestra las imágenes de los televisores (que por cierto son distorsionadas por medio de imanes), fueron filmadas en 16 mm por Stan Vanderbeek e incluidas por John Cage y Merce

\*Aquí cabe señalar que el primer equipo fue adquirido en Estados Unidos en el año de 1965.

<sup>5</sup> PÉREZ Ornia, José Ramón. El arte del video, p. 121.

<sup>6</sup> Ibidem, p. 17.



Cunningham en la presentación de sus espectáculos Variations V, en el Lincoln Center de Nueva York<sup>7</sup>, la capital mundial de las finanzas y las vanguardias.

- El 4 de noviembre nuevamente Nam June Paik realiza una grabación desde un taxi de las calles de Nueva York durante un viaje del papa Pablo VI y ésta se exhibe en el Café au Go-go del Greenwich Village y posteriormente en la galería de arte Bonino<sup>8</sup>.

Lo anterior es el primer caso del uso individual del video con manifestaciones artísticas, lo cual le vale a Paik ser conocido como precursor y vanguardista en el ámbito mundial del videoarte, llamado también el "*George Washington del video*".

Pero... ¿cómo es posible que se conjunten el arte, la ciencia y la tecnología, siendo éstas realidades tan antagónicas?

Si bien es cierto, que con frecuencia se consideran, o se consideraban, como antagónicas existe un factor importante que marca la diferencia entre el video y la televisión sin dejar fuera el punto de vista tecnológico. El vocablo *video*\* parece marcar una diferencia frente a la denominación impersonalizada de televisión y promueve una tecnología de la visión en primera persona como si fuera cierto; sigue así la teoría de McLuhan que explica cómo esta nueva tecnología es un apéndice del ojo humano<sup>9</sup>.

Gabriela Bustillos\*\* apunta:

"Por eso precisamente se llama videoarte, porque es un tipo de televisión diferente, para hacerlo deben tener sensibilidad y poder hacer que la gente se sensibilice hacia muchas otras cosas, es decir, si van a hacer televisión es porque además de plasmar sus emociones, en lo que hagan tienen que hacer que las emociones se despierten en la gente que los ve, que ve lo que están haciendo".

---

<sup>7</sup> Ibidem, p. 39.

<sup>8</sup> FERRES, Joan. Op. Cit., p. 56.

\*A este término hacemos referencia en el primer apartado de este capítulo.

<sup>9</sup> McLUHAN, Marshall. La comprensión de los medios como las extensiones del hombre, p. 14.

\*\*Licenciada en Ciencias de la comunicación, reportera en TV-UNAM.



La existencia del *videoarte* comienza a desenvolverse, adquiriendo en cada uno de sus creadores nuevos matices, cabe mencionar que la mayoría de ellos no procedían del mundo filmico, sino de ámbitos tan distintos como lo son la música, la escultura, la danza, la performance y la poesía.



NAM JUNE PAIK EN SU ESTUDIO, N.Y.

1969 es una fecha trascendental en el videoarte ya que la Howard Wise Gallery realiza la primera gran exposición de videoarte "**Tv as a Creative Medium**". En ella participan artistas como F. Gillete, Ch. Moorman, N. J. Paik, P. Ryan, I. Scheneider y A. Tambellini, entre otros.

De esta forma el *arte en video* ha tratado de mantener, desde su nacimiento, la vinculación explícita con las vanguardias artísticas y con las artes visuales que acogen y reconocen el potencial creativo de la nueva tecnología de la imagen. Es así como de las vanguardias adopta su espíritu y actitud de ruptura, de innovación y de experimentación.

Nam June Paik, George Maciunas, John Cage, Merce Cunningham, Charlottee Moorman, Shigeko Kubota, Wolf Vostell, Allen Ginsberg y sobre todo Marcel Duchamp, principal inspirador de muchos de estos *videoartistas* con su arte dadá\*, entre otros hicieron posible la existencia de esta tendencia artística que hoy por hoy avanza por los senderos del underground y se desenvuelve como un medio de expresión cada día más allegado al individuo.

\*Etimológicamente significa nada. Movimiento artístico que propone el anti-arte como medio de expresión que libera y recontextualiza los objetos en la realidad como tal.

## TERCERA LLAMADA ¡COMENZAMOS! LLEGA EL VIDEOARTE A MÉXICO

En la búsqueda de rupturas perceptivas, el artista crea imágenes abstractas, sin referencia alguna de la realidad, imágenes que resultan inquietantes para espectadores acostumbrados a referencializar siempre sus experiencias visuales<sup>10</sup>.

Así, a partir de Nam June Paik, el *videoarte* toma cuerpo y adquiere carta de ciudadanía en los ambientes culturales y artísticos hasta llegar a la ciudad de México, traído y atraído por Pola Weiss.

Mucho antes de la llegada del *videoarte* a nuestro país, los primeros en utilizar la tecnología del video fueron, en 1958, la empresa Telesistema Mexicano (hoy Televisa), al adquirir la primera videograbadora Ampex y de esa manera pudo exportar, para la década de los sesenta, programas a Latinoamérica y otros países.

Mientras estos adelantos impresionaban en México, Europa ya presentaba trabajos de *videoarte*, movimiento que estaba en voga en el viejo continente.

Puede notarse el gran atraso que llevábamos en cuanto a esta tendencia para los años sesenta y setenta, fechas en las que todavía no se vislumbraba el video artístico en México. Dante Hernández<sup>\*</sup> explica:

“El videoarte llega a México hasta 1977, hablamos entonces de una diferencia de 12 años, con Pola Weiss, porque el valor real que tiene Pola es que fue la pionera, no podemos hablar de si sus trabajos son buenos o malos, yo creo que son trabajos muy valiosos por el momento histórico en el que se hicieron”.

Cabe señalar que en un principio, y aún en nuestros días, el video fue utilizado como herramienta de la televisión con fines de lucro y educativos, aunque esto último en menor medida.

Dentro del video comercial (lucrativo), podemos destacar la producción de videohome, herramienta de bajo costo para producir e incursionar en el medio cinematográfico, ya que emplea su mismo lenguaje narrativo y con duraciones mayores de los 81 minutos. El videohome tenía como temática la comedia picaresca, pornográfica,

<sup>10</sup> FERRES, Joan. Op. Cit., p. 57.

\* Licenciado en Ciencias de la Comunicación, videasta e investigador independiente.



la acción y el suspenso aludiendo al narcotráfico y la problemática de los indocumentados mexicanos<sup>11</sup>.

Otro tipo de video comercial es el videoclip, género audiovisual producto de la recreación, literal o abstracta, de una idea musical<sup>12</sup>. Es en este tipo de producción en video donde "las disqueras han encontrado el medio para vender mejor: la parte visual está tan bien hecha, que hace que a menudo se vendan canciones o artistas mediocres", señaló Pola Weiss, pionera del videoarte en México y de la cual hablaremos en el capítulo 2, en entrevista concedida al semanario Proceso en 1987<sup>13</sup>.

En cuanto al video educativo, fue y es utilizado por instituciones como la Unidad de Televisión Educativa y Cultural (UTEK) y la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM). A través de su modalidad, el video documental, lo utilizaban para alfabetizar y lograr una continuidad en los programas de estudio en las escuelas y Facultades del país.

En lo que respecta al video como arte, éste tiene su referencia en el primer evento de tal actividad realizado en México, "Videoart nueva estética visual", llevado a cabo del 12 de julio al 12 de agosto de 1973 en el Museo de Arte Moderno del Instituto Nacional de Bellas Artes (INBA). Aquí participaron en su mayoría videoartistas estadounidenses, aunque ya existía una persona mexicana dedicada a esta tarea y que después fue considerada como pionera del videoarte en México: Pola Weiss.

Tres años después, la crítica de arte Raquel Tibol organizó la "Bienal de los jóvenes", cuando México fue anfitrión del IX Encuentro Internacional de Videoarte realizado en el Museo de Arte Carrillo Gil<sup>14</sup>. En dicho evento comenzó a verse la participación de videoastas nacionales como Jorge Glusberg, Miguel Erehnberg y Pola Weiss, así como internacionales de la talla de Nam June Paik, John Baldesari y Allan Krapow, entre otros.

A estas actividades siguieron otras como "Intervalo ritual", "Primera muestra de Video Film" (1986) y la Primera, Segunda y Tercera Bienal de Video, realizadas en 1990, 1992 y 1994, respectivamente.

Además, la revista Visión Múltiple realizó el encuentro Premier's 95 en la Cineteca Nacional con la participación de 15 videoastas mexicanos, que presentaron sus trabajos documentales, de animación y experimentales<sup>15</sup>.

<sup>11</sup> MEJÍA Barquera, Fernando. El video en México, p. 80.

<sup>12</sup> TORRES Ramos, Edna. El videoarte en México. El caso de Pola Weiss, p. 47.

<sup>13</sup> RIVERA, Héctor. "Entrevista con Pola Weiss", en Proceso, p. 66.

<sup>14</sup> TORRES Ramos, Edna. Op. Cit., p. 54.

<sup>15</sup> RONQUILLO, Víctor. "El video en México. Imaginar otra vez" en Memoria de papel, p. 39.





Por lo anterior, podemos resumir que el videoarte llega a México, gracias a Pola Weiss, a finales de los años setenta, pero no es sino hasta principios de la década de los noventa cuando tiene mayor auge, aceptación y patrocinio en nuestro país.

Muestra de lo anterior es el listado de protagonistas que surgen a partir de 1990 (año de la Primera Bienal de Video). Entre éstos destacan: Andrea Di Castro, Rafael Corkidi, Francis García, Pablo Gaytán, Alejandra Islas, Manuel Martínez, Carlos Mendoza, Sarah Minter, José Manuel Pintado, Alberto Roblest y César Lizárraga (VideoDos), Gregorio Rocha<sup>16</sup>, etcétera, y que han formado varias generaciones de artistas visuales, algunos de los cuales presentaremos en capítulos posteriores.

Con casi dos décadas de retraso artístico, el videoarte en México es conocido y auspiciado por una minoría que al no encontrarlo "rentable", tanto artistas como público, se alejan pronto de él. Nos dimos cuenta del videoarte cuando ya estaba pasado de moda en el extranjero. Aún ahora no puede ser predecible su futuro en un México que no está preparado para este tipo de vanguardias y a la zaga de los movimientos artísticos mundiales.



Ejemplar de una de las primeras revistas que tocó el tema del videoarte, hecha por videoartistas

---

<sup>16</sup> Idem.

## TIPOS DE VIDEOARTE

**E**l *videoarte*, sea nacional o internacional, se ha nutrido desde sus orígenes de movimientos vanguardistas. Cabe recordar que los máximos exponentes del videoarte han sido en su mayoría pintores, escultores, músicos, bailarines, etcétera; por lo que, al conjugar el arte del cual provienen con el video, se generan formas de videoarte híbridas, sin dejar de lado su pureza y naturaleza netamente expresiva. Nuevamente, Dante Hernández opina:

"En la actualidad todo se ha vuelto multidisciplina porque esto se ha expandido demasiado, entran mil cosas, entra la videoinstalación, el videoperformance, la videodanza... finalmente creo que nosotros somos creadores y ahorita el video es nuestra herramienta, aunque estaría de acuerdo con la opinión de que no hay que encasillarlo porque luego ya no se sabe qué es, aunque sí hay que partir de una estructura para poder encasillar a cada producto".

De acuerdo a la opinión anterior, algunas "*(hib)v(r)ideoartes*", podrían ser, o son:

### a. VIDEOESCULTURAS

También llamadas videobjetos, utilizan la tecnología del video en sí misma, físicamente como un valor propio en un espacio tridimensional que demuestra el hecho de que más allá del programa que contenga un video, se deben tener presentes las necesidades materiales de cámara, televisor, reproductor, editora, etc., como objetos de uso artístico.

Un ejemplo de videoescultura es la obra de Shigeo Kubota, videoartista esposa de Nam June Paik, en "Three Mountains" (1976-1979), donde recrea un paisaje de montaña mediante monitores y espejos de diferentes tamaños encastrados en una estructura piramidal. Las imágenes son grabaciones efectuadas en escenarios rocosos y desiertos<sup>17</sup>.

---

<sup>17</sup> PÉREZ Orma, José Ramón. Op. Cit., p. 54.



### b. DISPOSITIVOS-TRAMPA

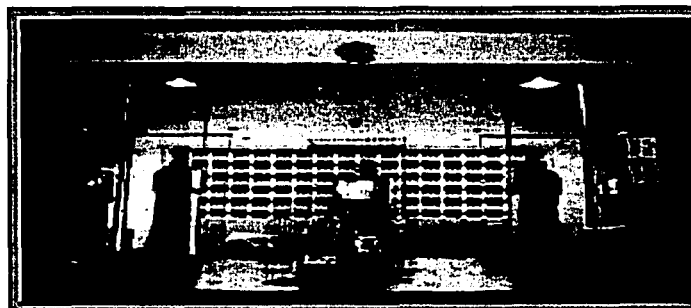
Este aspecto del arte en video puede tomarse como una pequeña variación de las videoesculturas con la diferencia que en éstas, el mensaje que lleva tiende a sorprender al espectador. Por ejemplo, el encontrarse frente a un monitor y ver su propia imagen como centro de atención en la creación videoartística.

### c. VIDEOINSTALACIONES

La videoinstalación es el resultado de la combinación de la imagen electrónica con las luces y sonidos exteriores en un espacio infinito, el cual, debe ser recorrido por el espectador e incluso éste puede formar parte de él.

Una muestra es la videoinstalación realizada por Nam June Paik de nombre "TVFish" y que constaba de grandes peceras con flora y fauna marina en su interior y detrás de ellas monitores en los que se proyectaban escenas de un acuario.

Entre las modalidades de la videoinstalación se encuentran las instalaciones multicanal (juegos con programas múltiples o monitores en forma de mosaico visual distribuidos irregularmente para que el espectador haga su propio ordenamiento), y los videocircuitos en donde el público se encuentra con su propia imagen en un contexto espacio-ambiental determinado<sup>18</sup>.



"La gallina del monitor", videoinstalación realizada por el dueto VideoDos, integrado en algún tiempo por César Lizárraga y Alberto Robleat

<sup>18</sup> FERRES, Joan. Op. Cit., p. 56.

#### d. VIDEODANZA

Es aquí donde podría verse a la cámara como extensión del cuerpo, como prolongación de los movimientos de una persona con tres elementos fundamentales comunes: el tiempo, el espacio y el movimiento. Claro ejemplo de lo anterior, son Papalotl, Videodanza y Xochimilco (1979), de Pola Weiss, en los cuales a través de una coreografía y con la cámara al hombro, Pola nos muestra diversas facetas de Xochimilco al compás de su "cuerpo-cámara".



La locura dancística de Pola,  
arte y espectáculo sin igual

#### e. VIDEOPOESÍA

Aunque no existen referencias bibliográficas amplias acerca de esta modalidad del videoarte, puede explicarse como el enlace entre imágenes y un texto poético sin llegar necesariamente a lo narrativo (recuérdese que el videoarte trata de romper con este aspecto propio del cine). Ejemplo de esto es la obra "A pleno sol" (1998), colección de diez videopoemas seleccionados por Mónica Luna e Inés Martínez, además del dueto que en algún tiempo entablaron Alberto Roblest y César Lizárraga, VideoDos, de lo cual César\* comenta:

"Podemos adaptar la poesía al video de dos formas diferentes: a través de la fidelidad o voz en off e imágenes ad hoc y con el uso de imágenes y música".

Entendemos por fidelidad cuando narramos en imágenes una poesía siguiéndola con exactitud, para ello utilizamos una voz en off e imágenes ilustrativas que envuelven al espectador y despiertan en él diversas sensaciones. En un nivel más cercano al videoarte, tenemos las imágenes y la música, donde nos valemos de algún sonido en especial teniendo de marco y ritmo imágenes de acuerdo con aquello que se quiere dar a entender, aunque no necesariamente corresponda lo que se ve con lo que se escucha.

---

\* Licenciado en Ciencias de la Comunicación, videoartista independiente.



#### f. VIDEOMÚSICA

La relación video y música ha sido muy estrecha (el padre del videoarte era músico), por lo regular han ido de la mano desde el nacimiento del videoarte, es por eso que no existe una definición concreta de lo que es la videomúsica, pero puede ejemplificarse con un trabajo realizado por Nam June Paik llamado "Concierto electrónico", en el cual empleó un videosintetizador creado por él mismo.

#### g. VIDEOPERFORMANCE

Muchos escritores y videoartistas coinciden con la idea de que no se puede hablar de un videoperformance, ya que al utilizar video en él sólo se documentaría el performance. En nuestro afán de búsqueda, pudimos establecer un breve bosquejo de lo que sería éste: siendo el cuerpo la materia prima del performance, la reafirmación del yo (al igual que el video), y la videocámara como extensión misma del cuerpo, se crea la íntima relación del video y del performance. Si mi cámara es mi cuerpo y con el cuerpo hago performance, luego entonces crearé videoperformance.

Aunque para algunos artistas en acción, como Hugo Cervantes\*, la tipificación del videoarte es de la siguiente manera:

"El videoarte va más allá de eso, de quererlo catalogar. Precisamente una de las luchas del videoarte es desligarse de cualquier estereotipo. Para mí sí fue muy raro el haber categorizado tan rígidamente los tipos de video y de videoarte porque a raíz de eso el público empieza a entender el video desde esos puntos, desde esas perspectivas sin dejarle al público nada qué interpretar, o sea, realmente la importancia del video no está en el tipo de video que es, sino en el contenido que tiene."

---

\* Videartista y curador en el Museo Ex-Teresa, Arte Actual.



Después de un breve viaje a través de las diversas modalidades de creación en video, no debemos asustarnos si, aparte de las *(hib)v(r)ideoartes* antes mencionadas, encontramos entre ellas otras más, pues pueden conjuntarse, conjugarse entre sí ya que en el arte todo es válido, siempre y cuando se busque la expresión humana en la vanguardia.



Videoinstalación de Minerva Cuevas en  
el Museo Ex-Teresa



**CAPÍTULO II**  
**DEL 3/4 AL VIDEO DIGITAL:**  
**AYER Y HOY EN EL VIDEOARTE**

## NUEVA TECNOLOGÍA... ¿MAYOR CREATIVIDAD?

“Cada nueva tecnología transforma de tal manera a la sociedad que impone una nueva cultura”.

MARSHALL McLUHAN

Es innegable que, aunque en el resto del mundo se ha traspasado la era electrónica, en México seguimos a la zaga de esos avances, y lo poco que éstos han fructificado en nuestro país, inminentemente influyen en el videoarte, en la forma de realizarlo y en la creatividad de sus artistas.

Podemos decir que la tecnología del video, por generalizar para después regresar al videoarte, surge debido al cúmulo de nuevas posibilidades técnicas de expresión, a las impresionantes formas representativas visuales en blanco y negro o en color, a la combinación de elementos acústicos con los visuales, junto a todas las posibilidades de la moderna técnica de trucar y de grabación y se traduce en una nueva forma filmica-artística que tiene como soporte las cintas de video.<sup>1</sup>

Pero como siempre sucede surgen nuevas interrogantes, ¿qué tanto ayudó la tecnología al videoarte?, ¿qué sucedió con la creatividad del artista?, ¿éste tuvo mayor producción?, ¿hubo mejor aceptación para las obras?

Es necesario en primer término dar un bosquejo de esta transición tecnológica en cuanto a cámaras.

Más de tres décadas después de su aparición, las cámaras de video y videograbadoras portátiles son empleadas en todo el mundo para registrar todo tipo de eventos y momentos. Fue a mediados de la década de 1970 cuando Sony sorprendió al mundo con el lanzamiento de su grabadora y reproductora de video con el formato Betamax, al cual le siguió el VHS, creado por JVC, luego vendría Phillips con el desarrollo de su reproductora de video grabado en discos láser. El desarrollo de la cámara de video casera dependía de otra pieza de tecnología: el CCD (Charger Coupled Device), es decir, del dispositivo cargado de acople. El propósito de este ingenio consistía en permitir que las imágenes se grabaran electrónicamente en forma de pulsos eléctricos, usando un dispositivo portátil en lugar de la luz.

El desarrollo comenzó en diciembre de 1970, en el laboratorio central de investigación de Sony. En febrero de 1977 se anunció la creación de una cámara a

---

<sup>1</sup> RATZKE, Dietrich, Manual de los nuevos medios, p. 196.





colores CCD, con tres microprocesadores que funcionaban mediante el método de transferencia de cuadro y formaba la imagen mediante 120,000 pixeles.

La evolución de la cámara continuó con la aparición en el mercado de las primeras cámaras comerciales CCD que fueron vendidas a Aerolíneas Nipón en junio de 1980. En ese mismo año se lanzó al mercado la primera cámara grabadora del mundo (llamada Camcorder) de 8 mm, con un dispositivo cargado de acople (CCD) que ofrecía 280,000 pixeles, y la aparición de la primera cámara de video con escenas fijas, cuya evolución sigue en marcha hasta la fecha.

También en 1980 se presentó el primer prototipo de película en video y en 1982 Sony lanza al mercado la cámara grabadora Betacam con el videocasete Beta de media pulgada. Este tipo de equipo era utilizado por profesionales, como los reporteros, pero estaban muy lejos de los modelos actuales que se pueden manejar con una mano. Sus grandes paquetes de batería y sistemas de sonido las ponía muy lejos del público, así que no se podían utilizar en casa.

A partir de los años ochenta, en el campo de la tecnología se producen cambios muy significativos que repercuten indiscutiblemente en las artes plásticas.

En realidad Sony no esperó mucho para darse cuenta que las cámaras de 8 mm eran un éxito rotundo e instantáneo, y por supuesto, no tenía la menor intención de perder la batalla por el predominio de las cámaras, como le había sucedido con el formato de las videocaseteras. Así pues, fue en agosto de 1981 cuando Sony dio inicio a la producción en serie de camcorders (cámaras grabadoras). Apenas dos años después puso a disposición de los compradores la primera cámara a color para uso personal con una resolución de 190,000 pixeles. La industria cinematográfica no se entusiasmó por este aparato, pero sí resultaba un paso gigantesco para que empezaran a proliferar las tomas caseras.

Sony prosiguió con el desarrollo de su tecnología en este campo y cada nuevo modelo ofrecía al comprador más y más funciones, al tiempo que el tamaño y peso de la cámara disminuían, hasta el punto en que los modelos de la actualidad realmente caben en la palma de la mano.

La tecnología de la pantalla de cristal líquido también se fue perfeccionando a un ritmo paralelo al de la cámara CCD, y de esta manera ha venido a jugar un papel determinante, porque así permite ver exactamente lo que se filma, además de ser el protagonista de propias producciones.

Con la llegada de la ola digital, toda la tecnología se volcó hacia ese lado. La tecnología digital representa las señales de audio y video como una serie de números, los cuales pueden ser manejados en las más diversas formas, desde una edición vía computadora hasta la reproducción masiva sin pérdida de calidad.



Lo anterior se aplica singularmente al caso del video, pues las señales de éste se deterioran mucho más que las de audio cuando se emplea la forma analógica tradicional para copiarlas. Además, el video digital puede ser enriquecido con múltiples fuentes de información adicional.

Así tenemos al DVD que, a la par de su empleo en el entretenimiento casero, bien puede servir de nueva plataforma para los *videoastas digitales*, pues ofrece imágenes muy detalladas, con más de 500 líneas de resolución horizontal, contra las 240 líneas que tiene el formato VHS. Por otro lado, la calidad del sonido que acompaña a las imágenes es superior en todos sentidos, maneja formatos de audio que van del Dolby Pro-Logic, pasando por el Dolby Digital, el DTS y hasta el THX Surround-EX.

La nueva tecnología digital no se limita al DVD como medio de reproducción de imágenes, va más allá de la grabación de las mismas. Las modernas cámaras fotográficas y de video prescinden del tradicional casete para hacer uso de la Memory Stick, que no es otra cosa más que una tarjeta de memoria ultraligera creada por Sony, en la que se pueden guardar y compartir datos, imágenes y sonido. Por ahora se utiliza generalmente para el manejo de imágenes fijas (fotografías), pero a mediano plazo, y así como su capacidad sea incrementada (actualmente la capacidad máxima de estas tarjetas es de 64 MB), el paso lógico sería la grabación de video de larga duración.

Mientras ese momento llega, los *artistas digitales* tienen a la mano el Digital 8 (8 mm digital) que emplea el mismo principio analógico de la cinta, pero con la manipulación digital de los datos grabados, así permite un mejor manejo de las imágenes con el mínimo desgaste.

El uso de la cámara de video para producir arte y los avances de la misma han revolucionado la forma de realizar videoarte, o bien de forma mucho más simple, la manera de coleccionar imágenes se ha hecho cada vez más simple desde el punto de vista práctico y en el manejo de equipo, pero aparte de las cámaras ¿qué otro papel juega la tecnología en el videoarte?

Ante esta cuestión Carlos Chávez nos comenta:

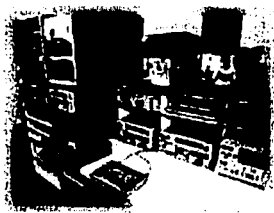
"La tecnología ha cambiado y no sólo en el videoarte, todo este cambio ha sido y seguirá siendo infinito. Te puedes dar cuenta en las dimensiones de las cosas, ya que de tener máquinas del tamaño de un refrigerador de aproximadamente 3 X 4 y una isla de edición para una persona, ahora en el mismo espacio puedes tener tres islas de



edición con tres computadoras. Éste es el cambio de un sistema analógico a uno digital..."

Es entonces cuando nos damos cuenta que además de las videocámaras, para presentar al público un trabajo de videoarte se necesita la posproducción y con ello entran las formas de editar las imágenes, producto de la imaginación del artista: la *edición lineal* (muy socorrida en nuestro país) y la *edición no lineal*.

Para la *edición lineal* se necesita, primordialmente, un equipo de sistema Betacam SP, un switcher, un controlador de edición, tres monitores, un monitor de onda que muestre las variaciones del color de la imagen, una mezcladora de audio, además de reproductores desde 3/4, Betacam, VHS, SVHS, hasta DVCam, U-Matic o SP<sup>2</sup>, entre otras cosas.



Cabinas de edición y posproducción en el caso del trabajo *lineal*

El principal problema de esta forma de edición es que se pierde calidad en las imágenes ya que se tiene el trabajo virgen, de ahí se transfiere para su edición a otro casete que se denomina *submaster* y posteriormente el trabajo como tal se transfiere a un casete llamado *master*. En este proceso se han perdido, mínimamente, tres generaciones de imagen y, evidentemente, el trabajo del artista pierde parte de sus atributos.

En el caso de la *edición no lineal*, también conocida como *digital*, Carlos Chávez y su equipo TOUCH PRODUCCION, ya que ellos trabajan con esta tecnología, explican:

---

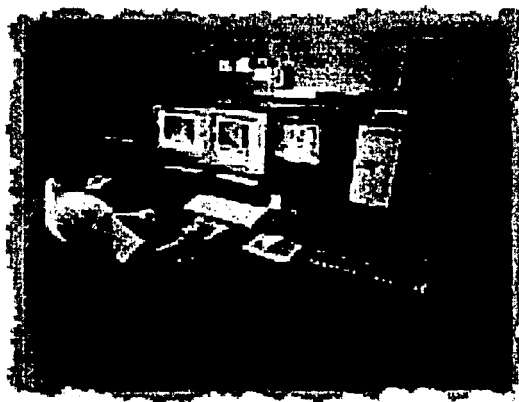
<sup>2</sup> [www.advance.com](http://www.advance.com)



"En este sistema sólo necesitas, mínimo, una computadora con el programa AVI (uno de los mejores sistemas de edición montado en una plataforma Machintosh) y una videocasetera Betacam... se debe a que no vas a manejar líneas de resolución ni barrido de imagen, aquí manejas información; imágenes y sonido se vuelven unos y ceros, información. Aquí no hay casete hasta que tú lo transfieres al formato que deseas pero mientras tanto todo es virtual y todas las copias que obtengas serán originales".

En un comparativo vemos que este último proceso no es muy utilizado en nuestro país quizá porque la mayoría no tiene los recursos o bien no entiende que este proceso de *edición no lineal* reduce costos y amplía la calidad de los trabajos a tal grado que gente del cine como Arturo Ripstein (en el filme *Así es la vida*)<sup>3</sup> ha entrado a lo que llaman "cine digital", aunque esto propiamente sea "video digital".

Con esto, el video le regresa al cine el favor que este último le hizo hace más de veinte años.



Cabina de posproducción y edición *no lineal*

Desde luego, la tecnología ofrece posibilidades nuevas a la creación pero requiere no sólo un manejo tecnológico, sino una fina sensibilidad hacia las interrelaciones de percepción e imaginación, a la par de la astucia conceptual-formal

---

<sup>3</sup> ANTONIADIS, Ana Laura. "Ripstein ¿Pionero del cine digital mexicano?", en *CineXS*, p. 46-47.

para producir arte y, desde luego, para general arte virtual<sup>4</sup>, y en nuestro caso, videoarte.

Carlos Chávez concuerda con lo anterior desde este punto de vista:

"Aunque no estoy muy de acuerdo con el término videoarte, y simplemente lo llamaría 'video', coincido en que, lejos de la remuneración que te va a generar la realización de un video, debes pensar en que vas a contar una historia y para eso necesitas creatividad... hasta para manejar la tecnología necesitas el conocimiento para entenderla, explotarla y la sensibilidad para aplicarla a tu trabajo... si no tienes pensamiento, creatividad y sensibilidad para contar una historia, de nada sirve que tengas en tus manos la mejor tecnología..."

En el marco de la Muestra de Arte Electrónico Internacional (Centro Nacional de las Artes, abril de 2000), el videoasta alemán Micky Kwella afirmó que México posee en creatividad y utilización de nuevas tecnologías, llámese video, CD-Rom e Internet, un estándar alto con relación a otros países, además de que gracias a las innovaciones tecnológicas el concepto de original (master), tiende a desaparecer, "éste es el arte del tercer milenio, lo que se hará de ahora en adelante tendremos la oportunidad de ver ejemplos de buena calidad seleccionados por alguien que tiene el ojo educado"<sup>5</sup>, es quizá lo único que haga falta en México, la educación del ojo.

De esta manera, la producción videos en esta nueva plataforma digital abre nuevas posibilidades de concepción y hasta distribución, como lo apunta Gregorio Rocha:

"En la tecnología digital se transforma todo, cambia la noción de *original*, ¿ahora cuál es el original y cuál es la copia?, yo creo que ahora cualquiera sube un cd a su computadora, lo "quemamos" y luego quemamos otro y cuál es el original, porque la copia es tan fiel como el original, entonces la piratería, querámoslo o no, está siendo muy accesible, está facilitando la distribución y yo creo que es válido hacerle la competencia a la televisión..."

Hugo Cervantes no comparte esa opinión:

---

<sup>4</sup> CORDERO Reiman, Karen. "Vicios y virtudes de la virtualidad", en CURARE.

<sup>5</sup> BAUTISTA, Virginia. "Muestran arte de tercer milenio", en REFORMA.



“La tecnología ha dañado al video. Si partimos de los ochenta, donde ya existía la cámara de video... entonces era a través de una cinta de ocho mm y ahora el video más nuevo es digital. Para mí, lo único que muestra es un formato... nada más hay una experimentación de la tecnología y la técnica (sic) que es lo que es posproducción, la edición, centros como el Multimedia del CNA, yo cuestionaría mucho su labor porque siento que lo que ha generado ese espacio es más que nada la explotación de la tecnología por explotar la tecnología...”

Sin duda el uso de la tecnología en las expresiones artísticas será siempre polémico, ya que por un lado hay quienes la emplean “experimentando” en la nueva creación de lenguajes a través de ella y, por otro, los que de manera ortodoxa consideran que las expresiones artísticas se deben quedar como en el momento en que fueron creadas.

Finalmente, la velocidad asombrosa con que se desarrollan las nuevas tecnologías es mucho mayor a nuestra capacidad de asimilarlas... Pero en las entrañas de esta nueva vereda por la que transitamos, lo que hay en el fondo es una nueva manera de mirar al mundo.<sup>6</sup>



Pola, pionera del videoarte en México, muestra la tecnología que utilizaba para "crear su obra"; desde su cámara hasta la sala de edición

<sup>6</sup> MALVIDO, Adriana. Por la vereda digital, p. 13.



## LAS MÚLTIPLES CARAS DEL VIDEOARTE: ARTISTAS Y SUS CREACIONES

“... la naturaleza, que ama al hombre hasta tal punto que quiso proveerlo de todo lo necesario, le ha dado una especie de fuerza que se llama memoria... Resulta que la memoria vuelve presente lo que pertenece al pasado. Y esto se logra o con el video o con el audio...”

RAFAEL CORKIDI<sup>7</sup>

**E**s indudable que Pola Weiss abrió brecha en el camino del videoarte en México. Su semilla germinó en gran número de artistas que, si bien no se dedican de lleno al videoarte, sí han pasado por él y han aportado con sus creaciones el sustento de esta disciplina que para algunos tiende a morir y para otros simplemente evoluciona. Representantes innegables de una generación posterior a Pola, ahora maestros alentadores de jóvenes videoartistas, podemos mencionar a:

### RAFAEL CORKIDI

Símbolo de transición entre el cine y el videoarte

Fotógrafo de largo y cortometrajes cinematográficos (Fando y Lis, El Topo y La Montaña sagrada) y director de filmes como: Auandar Anapú (1974) y Pafnucio Santo (1976); desde 1984 se declara terminantemente creador de video y entre sus obras destacan: Figuras de la pasión (1984), Las Lupitas, Relatos (1986), Querida Benita (1989), Murmullos (1990), Rulfo Aeternum (1991), Pasajeros de Lubina y Capillas Ardientes (1999). Corkidi es profesor en la Universidad de las Américas (UDLA) de Puebla y se ha destacado por ser el principal promotor de festivales, bienales, muestras de video y el más activo promotor de éste.

<sup>7</sup> VID@RTE. CNA y CONACULTA, p. 6.



## ANDREA DI CASTRO

### Renovador obsesivo del lenguaje y las técnicas

Nacido en Roma en 1953, Di Castro se ha caracterizado por indagador múltiple e infatigable en la fotografía, la animación, el cine, el videoarte y las artes electrónicas. "Durante años hice cine en súper-8... trabajaba buscando una plástica de las imágenes en movimiento. En 1977 compre una videocassettera portátil... tenía en las manos un medio alternativo al cine, y comencé a trabajar con él".<sup>8</sup>

Dentro de sus videos encontramos Mex-Metr (1988), La otra cara de Muybridge (1983), Pasos por la ciudad (1990), Los cuentos del conejo (1993), Encuentros del cuerpo en el espacio del video (1987), Cuando el tacto toma la palabra (1999). Desde 1984 incorporó la computadora a su búsqueda creativa. Asiduo investigador, ha participado en conferencias, teleconferencias y mesas redondas sobre videoarte, video-experimental, gráfica electrónica, nuevas tecnologías en la producción de imágenes y realidad virtual. Actualmente es director del Centro Multimedia en el Centro Nacional de las Artes y de Video Producciones Imagia, espacio de donde han surgido importantes artistas visuales.

## GREGORIO ROCHA

### Video como recurso de expresión y búsqueda de espacios

La Ciudad de México lo vio nacer en 1957, estudiante de cinematografía en el CUEC de la UNAM encontró en el video, por su accesibilidad económica, un medio sustituto del cine, aunque en 1982 se declara productor y realizador independiente de video, cine y televisión, además de curador de muestras de video y cine experimental. Fue uno de los fundadores de La Sala del Deseo en el Centro de la Imagen. Actualmente se encuentra becado en Nueva York revisando archivos filmicos de películas silentes sobre México. Entre su obra destacan: Guerras e imágenes (1997), De Placazos, Vírgenes y Tatuajes (1996), Ferrocarril a Utopía (1995), La Fotografía en México (1989) y Sábado de mierda (1985).

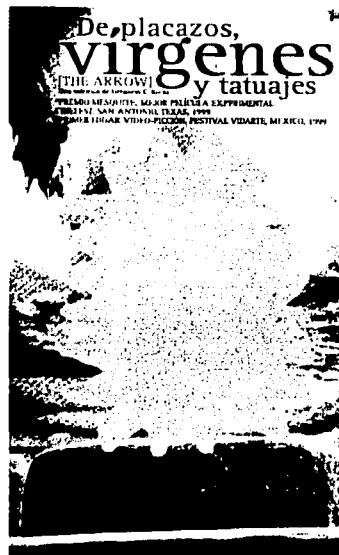
---

<sup>8</sup> RONQUILLO, Víctor. "El video en México. Imaginar, otra vez", en Memoria de papel, p. 44.





Su obra, transmitida nacionalmente, ha merecido el apoyo del Fondo Nacional para la Cultura y las Artes (FONCA), la Rockefeller Foundation y el Fideicomiso para la Cultura México-Estados Unidos. Ha recibido los siguientes premios: "Award of Merit in Film" otorgado por Latin American Association, Miami, 2000; mejor obra de ficción en el Festival Vid@rte, México, 1999, y Premio Mezquite a la Mejor Obra Experimental, San Antonio Texas, 1999.



Portada del video que le ha merecido importantes premios a Gregorio Rocha

### ALBERTO ROBLES

Versión visual de la poesía

Estudiante de Ciencias de la Comunicación en la UNAM y después profesor de la misma, ha producido más de cuatro docenas de videos y publicado cinco volúmenes de poesía. Sus poemas forman parte central en su arte visual. Formó parte del dueto VideoDos junto con César Lizárraga y fundó la revista Visión Múltiple, publicación de videoastas independientes. Ha publicado los siguientes libros: De la Ciudad y otras pequeñeces (1989); El Futuro de los Anillos (1990); Chicaneando (1992); Del Silencio en las Ciudades (1998); Las Andanzas del Huy Huy y el Chichicaxtle (2000). Actualmente reside en Boston, Massachussets, donde es miembro de VideoSpace, grupo de videoartistas y curadores en el área de Boston.





De izquierda a derecha, Alberto y César cuando formaban parte del dueto Video Dos

En su actividad artística ha realizado diversas videoinstalaciones y ha exhibido sus trabajos en países como México, Austria, Estados Unidos, Brasil y Francia entre otros. Dentro de sus más de 35 creaciones resaltamos cuatro que él ama por diversas y muy personales razones: Pedro Mártir (1990); Fragmentos para un Autorretrato-Gotas de Memoria (1996); Mexican Portrait (1996) y Continente de la Nada (1999). Es sin duda uno de los creativos mexicanos más constante en cuanto a videoarte, específicamente videopoesía.

## XIMENA CUEVAS

### Unión femenina de cine y video

Proveniente de una familia de artistas, nació en la Ciudad de México en 1963. Desde los 16 años entra en contacto con el cine al restaurar películas en la Cineteca Nacional y posteriormente viaja a Nueva York para estudiarlo. En 1991 descubre al video como "una nueva posibilidad de captar sucesos únicos y tener una visión propia para narrar la memoria de todos los días". En el rubro del video encabeza a una nueva generación de videoartistas al tener una lista de becas y premios en el extranjero. La imperiosa necesidad de expresión la ha llevado a realizar videos como: Corazón Sangrante (1993), Cuerpos de papel (1997), Cama (1998), El Diablo en la piel (1998), Profanando a la Ambrosía, Memorias sin tiempo, La puerta (2000), entre otros.

Aunque Corazón Sangrante sea propiamente un videoclip de la canción homóloga interpretada por la actriz Astrid Hadad, Ximena siempre ha insistido en llamarlo "videoarte", y aunque no estamos muy de acuerdo con su visión en este sentido, el caso es muy respetable.



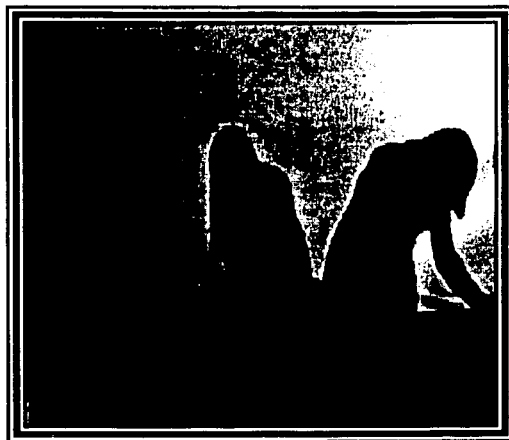


Astrid Hadad cooperó con Ximena Cueva  
y le dejó el "Corazón Sangrante"

### DOMENICO CAPELLO

Videos oníricos con algo de violencia

Artista mexicano nacido en 1962 y dedicado desde 1990 al video experimental. Su trabajo se compone básicamente de piezas cortas (no más de tres minutos). Ha participado en exposiciones, festivales y concursos en diferentes países como Cuba, España, Estados Unidos, Chile y Perú. Su videografía cuenta con diez obras: Pequeño Cuento de Horror y Desencanto (1990); Programación sujeta a cambios (1991); El Juglar (1992); Tierra 1 (1992); Tierra 2 (1992); Hortus (1992); De la tos y del olvido; Del cuerpo y Muerte y transmutación (1999).



En memoria de los que aún no han muerto  
(1999)



## MINERVA CUEVAS

### Fusión de arte y activismo social en el tiempo

Nació en la Ciudad de México en 1975. Desde que comienza a estudiar Artes Visuales en la Escuela Nacional de Artes Plásticas (ENAP Xochimilco) se inclina por los medios alternativos como la videoinstalación, la videoescultura y el video como tal, "debido a esa necesidad de representar las cosas y sus cambios a través del tiempo, esa posibilidad te la da fácilmente el video".

Artista multidisciplinaria, que trabaja lo mismo con una cámara fotográfica o de video que con la Internet y los multimedia, ha destacado en países como Canadá, Alemania y Francia con numerosas exhibiciones de su labor artística, tanto individuales como colectivas. Dentro de su extenso trabajo destacan las videoinstalaciones: Snowball (1998); Metería las manos al fuego por ti (1997); Selfdoor (1998); Fly (1997); ¿Umagamma? (1995); 1+1 = 3 (1994). Y en video: Barcode (2000); Playing William S. Tell (actúa de ser necesario) (1997); Look at me (1996); Videofly (1996) y Drunker (1995).

Actualmente está dedicada al activismo social en un proyecto denominado Mejor Vida Corp (MVC), y explica la transición de su trabajo como "el video no es un medio de especialización, ahora el arte te exige una generación constante de ideas para representarlas como mejor convenga... es aquí donde ahora tiendo a producir arte encaminado a lo social".



Minerva en un fragmento del video "Drunker",  
uno de los más aceptados por el público



## HUGO CERVANTES

### La magia de cómo mostrar el video

Proveniente de aquellos artistas que se denominan "experimentales", y al haber estudiado arquitectura, Hugo sabe trabajar los espacios y el tiempo en el video. "Me inclino más hacia el video crudo, el video que quiere ser un poco más fotográfico, sin manipular la realidad con tecnología, en la edición...". A pesar de manipular desde hace poco más de tres años al video como un medio que "representa lo que tú quieres", refiere que nunca ha editado alguno de sus videos, tal es el caso de *K&D Sesión*, video que muestra el trabajo de Hugo tal cual, sin edición ni efectos de algún tipo. Afirma además que hay un grupo de artistas que trabajan sobre esta misma línea, adoptada de creadores alemanes y españoles principalmente.

## DANTE HERNÁNDEZ MIRANDA

### La diferencia entre videoasta y videoartista

Egresado de la Universidad de las Américas, Campus Puebla, este joven veracruzano (discípulo de Rafael Corkidi) incursiona en el video desde 1995, realiza una interesante diferencia entre ser videoasta y ser videoartista: "considero que el videoartista es un artista que, venga de la disciplina que venga, hace un video sin necesitar de la técnica para hacerlo ya que sólo utiliza al video como medio de expresión. El videoasta es un especialista en la materia, conoce la técnica, domina la herramienta, sabe el lenguaje del video... en este sentido aunque estamos en el mismo limbo, me considero videoasta".

Su trabajo se compone de las siguientes piezas: *Fe de errata* (1995), *Taurus* (1995), *Allende el viento* (1996), *Perdón cero* (1997), *Pola Weiss: Pionera del videoarte en México* (1997). Como becario del FONCA realizó un video acerca de los creadores de video en Guadalajara titulado: "*La mirada tapatía*" (2000).

Los nombre se repiten, se cierra el círculo y nos damos cuenta que existen centenares de trabajos y artistas del video cuyo reconocimiento sigue pendiente debido a que no existen videoartistas o videoastas de tiempo completo. Esto nos llevaría a una lista interminable de personas que dedicaron quizá una o dos de sus creaciones al videoarte pero que en su evolución se olvidaron de él.



Podemos hablar de César Lizárraga, Paulina Herrasti, Iván Edeza, Guillermo Santamarina, Miltón Zayas, Alfredo Salomón, Alejandra Echeverría, Vivian Cruz, Mariana Botey, Arcángel Constantino, Rosa Martha Fernández, José Dávila, Santiago Marino, Alejandro Valle, Paulina del Paso, Tania Aedo, Monserrat Albores, Grace Quintanilla, Damián Ortega, entre otros, y en los cuales no podemos ahondar porque no conocemos su obra o ésta se reduce sólo a dos o tres videos (aunque destaquen en otras disciplinas).

Finalmente el campo del video queda abierto, en espera de que algunos nombres desaparezcan de la lista y otros más se sumen a ella y le aporten a este medio la novedad y frescura creativa y tecnológica porque finalmente el videoarte es materia: no se crea ni se destruye simplemente se transforma...



Escena del video

*En un abrir y cerrar de ojos (2000)*

de Paulina del Paso



## DEL LENTE A LA PANTALLA... LA DIFUSIÓN DEL VIDEOARTE

**E**l proceso de imaginar, crear una idea y convertirla en un video puede ser fácil, pero uno de los principales problemas o barreras a las que se enfrenta un videoasta es la distribución y proyección de sus trabajos. Así, el video tiene que crear sus propios espacios, las bienales que se han realizado desde 1990 cumplen con ese propósito, pues su mayor preocupación es la de difundir los videos que se producen en centros culturales, educativos y por artistas independientes.

### LAS BIENALES

“La Primera Bienal se iba a presentar en la Cineteca Nacional, pero hubo un conflicto con la Secretaría de Gobernación, porque en ese momento la Cineteca dependía de Gobernación, y lanzaron a los de la Bienal y se tuvo que ir a la Universidad, a TV-UNAM...”

Gregorio Rocha

**D**urante la Primera Bienal de Video, realizada en la Ciudad de México en 1990 y auspiciada por el Centro Nacional de las Artes (CNA), la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), Socicultur y la Dirección General de Radio, Televisión y Cinematografía (RTC), se discutieron temas relacionados con la distribución de videos, así como la posible creación de una videoteca nacional.

De igual forma, se trató la posibilidad de que instituciones públicas, productores independientes y comerciales tuvieran un foro para sus trabajos. En ésta se recibieron cerca de 310 videos que participaron en tres categorías de acuerdo a su duración, de los cuales 90 fueron seleccionados por el jurado para ser exhibidos. Estos videos estaban enfocados principalmente hacia un sentido cultural y artístico, como lo establecía la convocatoria lanzada por las instituciones que organizaron esta Bienal.

Dos años después, en 1992, se llevó a cabo la Segunda Bienal de Video, coordinada por Eduardo Sepúlveda Amor, Rosa Martha Fernández y Jorge Medina Viedas. Se presentaron más de 545 programas inscritos y 499 recibidos, de los cuales 98 entraron en la categoría de videoarte y experimental.

El jurado en esta categoría estuvo integrado por Luis Fernando Camino, Andrea Di Castro y Rafael Corkidi.



Rosa Martha Fernández Vargas, pionera en la organización de las primeras bienales comenta:

“Nosotros organizamos las bienales de video, la primera y la segunda y fue sorprendente la creatividad, la riqueza enorme de creatividad, las otras mil posibilidades de hacer televisión, de hacer video, eso es a lo que deberían abrir los ojos los comerciantes de la televisión para incorporar a ella a la gente que hace video”.

La Tercera Bienal de Video llevada a cabo del 30 de mayo al 3 de junio de 1994, convocada nuevamente por el Consejo Nacional para la Cultura y las Artes (CONACULTA), TV-UNAM y otras instituciones, presentó 103 videos en diversas categorías, la de experimental y videoarte recibió 6 trabajos de los cuales los más novedosos fueron: Vientos huracanados, de Carmen Wright; ...A huevo, de Claudia Barceló Castillo; Catarsis, de Sergio Velasco y José Alberto Valladares; C++, de Antonio Arango (ganador del tercer lugar y donde se refleja la explotación de la tecnología por el arte), entre otros.<sup>9</sup>

Las bienales sirvieron para destacar que los formatos semi-profesionales Beta y VHS se hacían patentes aunque ya se generalizaba el empleo de High-8 y aún el formato ¼. El uso de equipo doméstico acompañado de severas restricciones de calidad en audio e imagen con notorias deficiencias técnicas deja en claro que la imaginación suple la escasez y adecua las obras a los formatos.<sup>10</sup>

Después de un receso de 4 años, en bienales y festivales de trascendencia en la Ciudad de México, surge el Primer Festival de Cultura Audiovisual convocado por el CONACULTA en 1998. Se reunieron poco más de 30 videoartistas, que con 38 videos mostraron al público interesado un México narrado desde diversos puntos de vista.

Para 1999 la Coordinación Nacional de Medios Audiovisuales del Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, empeñada en el fomento de la producción y cultura audiovisual, instituyó Vid@rte, Festival de Video y Artes Electrónicas como una continuación de las bienales incorporando ahora las nuevas tecnologías. El festival logró reunir a 226 productores independientes, 66 empresas privadas de comunicación, 22 universidades y centros de enseñanza, 22 instituciones públicas y cinco canales de televisión. De los 286 productores participantes, 71 eran de distintos estados de la República y el resto de la Ciudad de México.<sup>11</sup>

---

<sup>9</sup> PALACIOS Díaz, Fabián, “Tercera Bienal de Video o un Proyecto Inacabado”, en Topodriilo.

<sup>10</sup> Catálogo de la Segunda Bienal de Video, p. 143.

<sup>11</sup> Vid@rte, CNA y CONACULTA, p. 5.





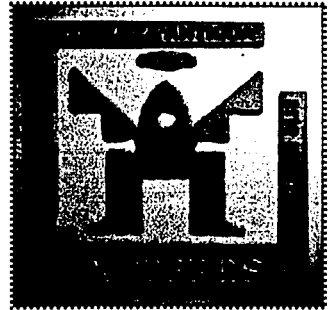
## SALAS Y MUSEOS

Parte de la difusión del videoarte, además de las bienales, son los museos y aunque la Ciudad de México cuenta con diversos recintos artísticos son pocos los que le dan cabida al video como arte, entre ellos podemos mencionar al Carrillo Gil, Ex Teresa, Centro de la Imagen y el de Arte Moderno. Además de videosalas en las que sólo podemos mencionar con seguridad la Sala del Deseo y la Sala Pola Weiss.

La clara tendencia a utilizar edificios virreinales como centros de difusión artística en nuestro país data del siglo XIX. Ejemplo de ello es el Ex Convento de Santa Teresa La Antigua, renovado e integrado al circuito cultural de México bajo el nombre de Ex-Teresa Arte Alternativo en 1993 bajo el auspicio del Instituto Nacional de Bellas Artes.

Este museo promueve, presenta y difunde las manifestaciones de vanguardia y de medios no convencionales, convirtiéndose en un importante escaparate de artistas que no disponen de un lugar para presentar sus trabajos.<sup>12</sup>

Además de dar a conocer nuevas propuestas artísticas poseen un amplio acervo de videos, libros y revistas abierto al público interesado. Al respecto, Hugo Cervantes comenta:

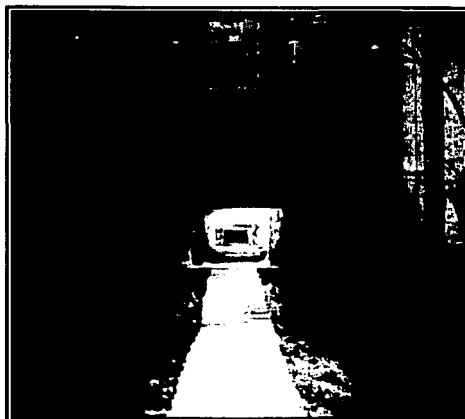
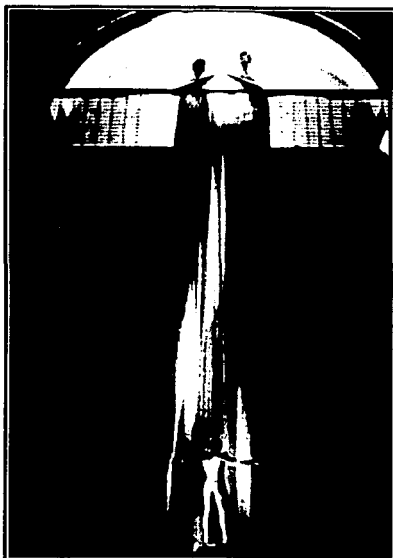


Logo del Museo Ex-Teresa

“Una de las funciones y metas que tenemos aquí en Ex-Teresa es acercar el video a la gente, que poco a poco ésta entienda qué es el tiempo en el video, cómo se muestra éste y quiénes son los artistas que trabajan en video. En este sentido Ex-Teresa es un punto de encuentro para este tipo de expresiones”.

Actualmente bajo el mando de Guillermo Santamarina, el video ha cobrado importancia en este recinto artístico ubicado en Lic. Primo Verdad #8, Centro Histórico, donde quien desee expresarse, conocer, exhibir o simplemente ser actor pasivo de cualquier vanguardia sabe que aquí tiene un espacio abierto.

<sup>12</sup> [www.cnca.gob.mx](http://www.cnca.gob.mx)



Muestras de los eventos de performance y otras artes alternativas  
que se presentan en los recintos de Ex-Teresa

También en el Centro Histórico pero en Plaza de la Ciudadela #2, nos encontramos desde 1994 con el Centro de la Imagen que es un foro dedicado a la promoción y exhibición de la fotografía y surge como una opción para los interesados en la discusión acerca del lenguaje y la producción de imágenes. El Centro de la Imagen ha presentado diversas propuestas de performance, instalaciones, video e imágenes digitalizadas. Dentro de sus actividades se encuentran exposiciones nacionales e internacionales, el Festival Internacional de Fotografía (Fotoseptiembre), la Bienal Internacional de Fotografía, talleres teórico-prácticos de fotografía, conferencias, presentación de libros, revistas, etc.<sup>13</sup>

---

<sup>13</sup> Idem.



En sus paredes alberga a la biblioteca del Consejo Mexicano de Fotografía, una bóveda de conservación y dos importantes salas: La Sala del Cielo (punto de consulta electrónica) y La Sala del Deseo (recinto que exhibe trabajos en video).



Patio principal del Centro de la Imagen

La Sala del Deseo surge como un proyecto entre el FONCA y Productores Independientes de Video, A.C., al respecto Gregorio Rocha expone:

"El proyecto de crear una videosala se vio realizado en 1995, aunque sólo funcionó un año porque no era autofinanciable... el nombre de Sala del Deseo era muy irónico pues era siempre ese deseo de tener, de trascender la producción y poder mantener nuestros trabajos al alcance de un público.

"La ventaja de su instalación en el Centro de la Imagen fue la ubicación de éste, ya que gente que se acerca a ver fotografía puede acceder con facilidad al video".

Así lo comenta Rafael Corkidi:

"La función principal de una videosala es que se vea un material que creo que esta escondido, aunque no se espera que sea un proyecto comercial, se considera como una vitrina para que la gente conozca lo que no pasa en televisión, la videosala es con ese formato de televisión comercial con el cual los videoastas no estamos de acuerdo".<sup>14</sup>

Promovida por Rosa Martha Fernández, en ese entonces Directora de TV-UNAM, la videosala Pola Weiss, que nunca ha sido utilizada como tal, se inaugura

---

<sup>14</sup> CORKIDI, Rafael, "Videoarte", en CONTRAviento, p. 5.



en 1990 como homenaje a esta pionera del videoarte, funciona como recinto para la Primera Bialnal tres días y vuelve al desuso. En 1992 es reinaugurada y Alberto Roblest expresa:

“Tener una videosala ahí, con sillas y un proyector con tres cañones viejo y patético, no es ningún homenaje. Es como reiterar que a Pola nunca se le tomó en cuenta y que el video en México no vale para nadie, a nadie le interesa y nadie quiere apoyarlo...”<sup>15</sup>

Desde entonces a la fecha, la sala ha sido utilizada para proyecciones cinematográficas, cursos y diversos eventos que no tienen nada que ver con el video, salvo en 1997 y mayo de 1998 fechas en las que Edna Torres y Dante Hernández realizaron una muestra homenaje para Pola Weiss donde se exhibió su obra, catálogos y fotografías de la misma.

En las inmediaciones del Bosque de Chapultepec entre Paseo de la Reforma y Gandhi nos topamos con dos construcciones de forma circular, obra del arquitecto Pedro Ramírez Vázquez, que abre sus puertas desde 1964 al Museo de Arte Moderno. Su intención se ha centrado en mostrar una visión panorámica de la evolución plástica mexicana, a través de diversas escuelas que a lo largo del tiempo se han expresado en nuestro país.

En este Museo se pueden admirar trabajos de Diego Rivera, Frida Kahlo, Remedios Varo, Leonora Carrington, etc.<sup>16</sup>, hasta muestras de artistas jóvenes que incursionan en artes de vanguardia como la instalación, arte electrónico y video, ejemplo de esto son los trabajos de Minerva Cuevas.

Totalmente pegado al sur de la Ciudad de México, en avenida Revolución #1608, colonia San Ángel, el Museo de Arte Álvaro y Carmen T. de Carrillo Gil, mejor conocido como Museo de Arte Carrillo Gil se inaugura el 30 de agosto de 1974 y desde entonces sus puertas están abiertas al público para mostrar colecciones de la talla de José Clemente Orozco, David Alfaro Siqueiros, Diego Rivera y Gunther Gerzso y Wolfgang Paalen, enriquecen la mirada sobre el arte moderno mexicano. Existe además una sección contemporánea que incluye a jóvenes propositivos cuyas primeras exposiciones en un museo se llevan a cabo en las salas de éste.<sup>17</sup>

---

<sup>15</sup> HERNÁNDEZ Miranda, Dante. Op. Cit., p. 84.

<sup>16</sup> [www.mexicodesconocido.com.mx](http://www.mexicodesconocido.com.mx)

<sup>17</sup> Idem.



El video se ha incorporado de manera definitiva a las actividades del Carrillo Gil (cabe destacar que Pola Weiss pagaba por difundir su obra en este museo), mediante la producción de videocatálogos de exposiciones en sus instalaciones; asimismo pueden consultarse en la videoteca más de 200 documentales sobre arte, además de realizar presentaciones de libros y conferencias.

Cabe destacar lo que explica Rafael Corkidi:

“El video no es el hermano tonto del cine y no se inventó para ser proyectado sino para ser visto específicamente en pantallas de televisión y se ha convertido en un instrumento que permite mayor creatividad y libertad artística y social aunque la falta de apoyos para la realización y la escasez de espacios dignos para su difusión han frenado una importante producción de videos en nuestro país”.<sup>18</sup>

Podríamos también hablar del Centro Multimedia, lugar donde el video es parte del lenguaje, tal como lo expresa su director Andrea Di Castro, pero como él mismo dice:

“Nosotros no consideramos el video con su estructura lineal, tradicional, nos interesan proyectos concretos de integración en las artes, la calidad del material cuando se graba y se edita... la exhibición es hablar de lo viejo, es hablar de un auditorio y aquí el usuario es individual”.<sup>19</sup>

Con esto deja en claro que prefiere la tecnología al servicio de la creatividad para crear nuevos proyectos más “computarizados”, y medios de difusión como la Internet, que rescatar los orígenes del videoarte y preservarlos con la nueva tecnología.

Nos damos cuenta que la difusión para establecer un proceso de comunicación con posibles espectadores es uno de los grandes problemas que enfrentan los artistas del video en nuestro país.

---

<sup>18</sup> MELLADO May, Lesly. “El video no es el hermano tonto del cine; es creativo y libre, asegura Rafael Corkidi”, en La Jornada de Oriente, primera plana.

<sup>19</sup> “El video superado por el multimedia”, en Visión Múltiple, p. 5, 11.



“Debe darse una formación básica de lo que puedes hacer con video crear talleres, pláticas, que interactúen los artistas y la gente, presentar videos. Hace falta acercar el arte a la gente sin hacerlo populista, porque el videoarte no es masivo, hablamos de gente especializada en comunicación (porque en todo el país se da comunicación), en video, en artes visuales...”

DANTE HERNÁNDEZ



Pola comparte su arte con el público  
que no puede acceder a él en los museos



**CAPÍTULO III**  
**VIDEOARTE EN MÉXICO, SÓLO UN NOMBRE:**  
**POLA WEISS\***

---

\* Este capítulo se obtuvo gracias a las fuentes hemerográficas que aún subsisten y a través de charlas con diversas personas que tuvieron contacto, de una u otra forma, con Pola.

## VIDA TRÁGICA, GRAN DESARROLLO ARTÍSTICO

- 0 Venus
- 00 Llegué a la tierra al estallido de los juegos pirotécnicos de la fiesta-albañil.
- 00:15 Lloré un 3 de mayo de 1947, al D. F., México.
- 00:20 Nací VIVA mujer.
- 00:82 Siento.
- 02:23 Pienso.
- 04:34 Estoy.
- 06:45 Soy?
- 08:56 Hago
- 09:67 Inicio el juego.



No hay mejor forma que la utilizada por Dante Hernández para dar inicio al relato de una vida creativa: Pola Weiss; sería magnífico que ella misma nos contara su historia.

MUJER, TELEARTISTA, CREATIVA, LOCA, PIONERA, HUMANA, SENSIBLE, EGOCÉNTRICA, VIDEOARTISTA... ante ustedes, Pola Weiss Álvarez.

MI nombre ya lo sabes, soy pionera del videoarte en México y a estas alturas es preciso que se haga un recuento de lo que fue mi vida.

El lugar de mi nacimiento fue en la colonia Roma, situada en el Distrito Federal. Mi primer apellido, de origen alsaciano -Alsacia, región germana anexada a Francia desde el siglo XVII (sic)-, siempre trajo confusión sobre mi nacionalidad, y aunque soy 100 por ciento mexicana, mis orígenes paternos se encuentran en Alsacia.

Llegué a la familia Weiss Álvarez un 3 de mayo de 1947 en el estallido de los juegos pirotécnicos en el día de la Santa Cruz. Así formé parte de Leopoldo y Ema (mis padres), mi abuela, Sandra Peña (mi hermana) y siete años después de mí llegó Kitzia (mi hermana menor).

Desde pequeña, y esto gracias a mi abuela, se despertó en mí una gran pasión por la danza, por el cine, bueno por las imágenes en sí mismas. Desde que tenía como cinco





años iba al cine unas cuatro veces por semana mínimo. Además, la tele y yo crecimos juntas, cosa que empezó a generar en mí una preocupación por el lenguaje visual.

Creo que siempre fui adelantada a mi época. Alta, de tez blanca, cabello castaño claro que colgaba por debajo de mis hombros, rasgos afilados, mi cuerpo no le pedía nada a nadie; no entendían mi manera de ser, de sentir, de vestir a la onda de los sesenta y a la vez un poco futurística: minifaldas plateadas, blusas en tono negro y neón, calcetas largas a rayas, botas, colores estrambóticos, morado y verde, y a veces coletas en el cabello. Siempre fui criticada por eso, tanto en mis años de estudiante como en mi época de profesionista.

Ahora bien, el encuentro con el video no fue fácil. Primero estudié sociología, letras inglesas, historia, luego periodismo, danza, ballet, babosada y media, francés, ¡todo lo que se puedan imaginar! Hasta que encontré que realmente lo que a mí me interesaba era la televisión. Y durante mucho tiempo anduve pensando que debería existir alguna cosa que se llamara la <<televisión artística>>.

Esa idea me acercó a trabajar en la televisión y para 1971 comencé como guionista y conductora, después como realizadora de diversos programas de corte cultural y educativo, uno de ellos llamado La Grapa (coproducción UNAM-Televisa), dirigida a niños a través del canal 9.

Anduve por toda Europa. Viajé a Holanda, Inglaterra, Francia, Alemania e Italia y al regresar a México, en 1975, me titulé en la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la UNAM, en la rama de Ciencias de la Comunicación con una tesis y un examen profesional realizados en videotape titulado "Diseño de una Unidad de Producción en Video Tape (Programa Piloto)".

¡Qué emocionante ser la primera en la historia de la Universidad y del país en realizar algo así! Pero, a la inversa, que decepción al no obtener el título de Teleasta, que era lo que yo realmente quería; era lógico, los especialistas de cine son cineastas; yo me especialicé en televisión, entonces soy teleasta. Pero ni modo, recibí el título de licenciada en Ciencias de la Comunicación.

Desde ese momento y con la ayuda indirecta de Nam June Paik pude consagrar en un solo arte mis dos pasiones: la danza y el video. Mi manera de crear "programas televisuales" era con otra perspectiva y me inscribí en un movimiento que, desde los



años sesentas había entrado en auge internacionalmente y que ahora México, gracias a mí, lo conocía como VIDEOARTE.

Ya para este momento, tenía a mi lado a mi niña, mi amiga, mi eterna compañera, mi cámara de televisión... mi ESCUINCLA.

En un principio empecé a jugar con las formas, los colores, las sensaciones. Luego me di cuenta que a la forma debería seguir el contenido para que el video llegara a otras gentes, para que sirviera de ventana y puerta al universo interior del hombre y de la mujer. Así empieza para mí el arte televisual, mi arte, el arte en video, el videoarte, con mi pequeña productora de "juegos visuales" llamada arTV.

Era impresionante y a la vez disgustante el esfuerzo que tenía que hacer la mujer para destacar en cualquier campo en México, y más si éste era novedoso, es por eso que mi existencia como videoartista pasó desapercibida en mi país y tuvo su auge en el extranjero, aunque producía en México.

Como videoartista tuve participaciones en las bienales de Venecia y París, exhibiciones y homenajes personales en el Festival Internacional de Video en Montbeliard, Francia (1987) y donde se me consideró la videoartista más importante de América Latina. En tanto aquí, yo tenía que pagarle a los museos para que me dejaran exhibir mis obras.

En mis años de catedrática en la Facultad de Ciencias Políticas (UNAM) explicaba a mis alumnos que el video te hace más próximo a la gente, que es un medio contestatario que va a decir cosas que la televisión no dice, es por eso que no necesariamente debe ser transmitido por televisión.

"De esa manera trataba de inyectarles este amor por las imágenes, por el videoarte".



No entendían el cúmulo de sensaciones que yo quería transmitir a través de mi obra, de mi ojo, de mi corazón, me llamaban loca y eso me enojaba porque yo no estaba loca, yo era una artista, una creativa. Esto me hacía asistir a cursos y sesiones de superación y reflexión personal.

Me llamaron para ser jurado en la rama de video del Festival Internacional de Río de Janeiro en 1987 (era la única mujer y además mexicana), y para participar al año siguiente en la Reseña de Cine de Acapulco que Televisa había tratado de organizar.

Mis videos no se pagaban solos, los auspicios me eran, la mayoría de las veces, negados, por lo tanto me vi en la necesidad de realizar promocionales, videoclips políticos, a trabajar para Televisa como Cofundadora en la sección videográfica de Videocosmos (trasmitido por Canal 9).

Mi gran pilar, la persona más importante en mi vida siempre ha sido y será mi padre, Polito. Desde niña siempre fue mi confidente, todo le preguntaba, todo se lo comentaba. Y él, por supuesto, siempre me apoyaba.

Cuando él murió (abril de 1989) traté de ser fuerte, segura y decisiva, debía decirle adiós como sólo yo sabía hacerlo: con un video.

Dos días antes de su fallecimiento, grabé una plática familiar en casa de mi papá, grabé el velorio y transmití la charla con un monitor sobre el féretro de Polito. Esto causó diversas reacciones pero... sólo así podía expresar mis sentimientos.

Polito me había dejado sola y con la imposibilidad de ser madre en mi mente. Ya sólo me quedaba mi arte, el cual nadie tomaba en cuenta. Tenía la necesidad de tomar un curso, como antes, y asistí a "Enciende tu vida", pero eso sólo contribuyó a ahondar mi dolor y confusión.

Antes despertaba con una idea nueva por crear ahora sólo me quedaban emociones encontradas, me sentía abandonada a pesar de contar con mi pareja (Fernando Mangino) y mis hermanas Kitzia y Sandra. Llegué a depender totalmente de ellos y olvidé a mi "escuincla", ahora comprendo que ella también me necesitaba.

A raíz de esto, pase de ser hiperactiva y creativa a una persona enferma. Ya no pude hacer cosas tan cotidianas como cocinar o ir de compras, me sentía incomoda, no sabía que hacer y no me gustaba depender de nadie.



Quería sentir como antes, ser como antes, despertar con una idea nueva por crear, rodeada de mi mundo, de mi casa, de mi Polito que tanta falta me hacía y ese día, 6 de mayo de 1990, con 43 años de vida en mi ser, desperté como siempre con una idea concebida: el suicidio.

Tomé el arma y la llevé hasta... jalé el gatillo y por fin, las tormentosas frustraciones de sentirme sola, de saberme una artista y no ser reconocida, de poder crear obras videográficas y no poder concebir a un nuevo ser en mis entrañas se esfumaron al tiempo en que se esfumó mi vida y mis fantasmas.

Poco después, las publicaciones que se interesaron un poco por mi vida y obra, asentaron que mi suicidio había sido a causa del curso de superación en el que había estado inscrita, en noviembre de 1989.

Después de lo sucedido, mis familiares exploraron la posibilidad de donar mis materiales como: Videodanza a dos tiempos, La venusina renace y reforma, OM, Acto de amor, Flor cósmica, Mi corazón, entre otros, quizá a TV UNAM, ahí se alojarían también las obras de quienes se desempeñaban en el campo del video.

No me quedé para saber si sería algún día reconocida en México, o si mis obras se difundirían. La única impresión que me llevé antes de morir, fue la de la injusticia que se cometía con el videoarte en México, el cual se reducía de poesía a silencio... a obscuridad... a nada.

A poco más de diez años de mi muerte, finalmente decidí presentarme, así como a mi obra, que para el caso es lo mismo, y ¿por qué? ...



"Creo que en realidad nadie tiene antecedentes, parámetros o referencias de qué asirse para enjuiciar mis atrevimientos, ocurrencias, o en muchos de los casos, mis locuras, como frecuentemente definen mis acciones.



"Lo que hago es muy fácil de explicar, sencillamente las ideas se me agolpan en imágenes y no resisto mucho tiempo andarlas cargando sólo para mis adentros, necesito compartirlas... Llegó el día, no sé exactamente cuál, pero se me avalanzó a tropiezos y un tanto desesperado de no ser contenido a tiempo, me penetró por los ojos, y sin que nadie me hubiera enseñado cómo, mis manos comenzaron a teclear botones electrónicos, a mover zooms, a afocar lentes y cámaras, a palpar colores, a recabar muchas imágenes en cintas, a POLARizar mujeres y hombres.

"Sí, desde ese día nos hemos hecho tan entrañablemente unidos, que puedo decir que ha logrado despejar el peso del universo en mi cabeza. Mi pensamiento se ha vuelto acción y gracias a la inteligencia de la HUMANIDAD, ahora estoy aquí POLARizando con el video. Sigo viva, por eso hoy puedo compartir contigo mis videos".

¿Te gustaría conocerlos? Pues no te detengas y explora a mis retoños, aunque te lo advierto mis obras sólo pueden verse con el corazón.

POLA WEISS



## LOS GRANDES RETOÑOS DE POLA: "CREACIONES ARTÍSTICAS"

FLOR CÓSMICA (1977), CIUDAD-MUJER-CIUDAD (1978), Somos mujeres (1978), Versátil (1978), Freud I (1978), Freud II (1978), Cuetzalan y yo (1979), AUTOVIDEATO (1979), El avión (1979), Videodanza (1979), Papalotl (1979), Xochimilco (1979), Cuilapan de Guerrero (1979), Los muertos en Etna (1979), Todavía estamos (1979), Amante Set (1979), Caleidoscopio (1979), Videodanza viva Videodanza (1979), SOL O ÁGUILA (1980), Santa Cruz Tepexpan (1980), La Venusina Renace y Reforma (1980), EXOEGO 8 (1981), Toma el video abuelita... (1982), EL ECLIPSE (1982), EL SALTO (1983), Navideo (1983), Palenque y ¿Pola qué? (1983), Bideo Skultura (sic.) (1983), LAS TASAS DE INTERÉS (1983), La Buceadita (1983), Toti amiga (1983), Arteveing (1983), La carrera (1983), David 1 (1983), VIDEORIGEN DE WEISS (1984), Weege (1985), Romualdo García (1985), Videopus I (1985), Videopus II (sin fecha), Ejercicio con Mo (1985), MI CORAZÓN (1986), MERLÍN (1987), INERCIA (1989)...

"Existe tan poca distancia entre la expresión de la libertad y la locura, que cuando las tocamos levemente nos cae una avalancha de agresiones, críticas e insultos, que nos hace dudar si realmente vale la pena experimentarlas... he observado que a lo viejo le sigue pesando ese miedo a la expresión, y parece ser que la mejor forma de liberarlo es vivenciarlo ahora mismo. Es pues que los invito a que compartamos esta experiencia de libertad y locura..."

POLA WEISS

La libertad y locura de Pola inician en 1977 con su primer trabajo titulado FLOR CÓSMICA, video que presenta imágenes en blanco y negro que dan paso al juego de formas y colores evocando la época de los 70, el "peace & love", el "flower power", la psicodélica. Desde este inicio el uso del chroma key (sobreposición de una

---

\* Ya dentro de las imágenes tratamos de jugar al curador y esperamos que nuestra selección, un tanto subjetiva haya sido la más acertada.



imagen con otra utilizando fondo azul), influencia de Nam June Paik, se hace presente en su técnica y ésta la persigue hasta el final.

"Flor Cómica es un trabajo de retroalimentación acercando la cámara al monitor, ahora cualquiera podría decir "eso no tiene ningún chiste, lo hace cualquier niño con una cámara V8 o una VHS", pero en los 70, era realmente extraordinario, sobre todo porque no se estaba haciendo en América Latina".

Edna Torres<sup>1</sup>

Al año siguiente crea su segundo videoarte, CIUDAD-MUJER-CIUDAD. En éste, deja entrever a una Pola preocupada, apocalíptica y con un expresionismo tal que logra captar el lamento de una ciudad que es mujer, es usada, desechada, siente y presiente su futuro fatal:

"No hay agua, tengo seca la boca, (...). Han bloqueado todos los ríos, teníamos tanta agua que sobraba. No, ¡no!, ¡no hay agua! Ahora es agua y tierra, es simple lodo. Agua, no fluyes, no corres, ciudad te hundes, nos hundes contigo (...) No hay aire tampoco, se me ha secado la voz y el aliento se me corta, ¡cuánto ruido!, ¡cuántos autos!, ¡cuánto humo! Todo es gris, lleno de basura que no me deja respirar (...) ¡Quiero vivir!, ¡quiero vivir!, ¡quiero vivir en paz!".

CIUDAD-MUJER-CIUDAD

El año lo cierra con broche de oro y crea AUTOVIDEATO, trabajo dedicado a su padre y en el cual nos comparte un breve bosquejo de lo que hasta el momento ha sido su vida, sus debilidades, sus miedos, sus amores, sus pérdidas y aciertos:

"...hace tiempo aprendí a pintar e hice un autorretrato que tú tienes ¿te acuerdas? Ha cambiado mi forma de ver y oír. Ahora mi lenguaje es diferente. VI DE Otro modo la vida. Ya no tengo muñecas, ahora tengo un nuevo juguete, mi cámara, mi "escuincla", y hemos hecho... bueno, quiero contarte la primera parte de mi historia, sólo unas cuantas líneas, un bosquejo de mi autovideato que es para ti".

AUTOVIDEATO

---

<sup>1</sup> HERNÁNDEZ Miranda, Dante. Pola Weiss: Pionera del videoarte en México, p. 24.



Comienza 1980, una nueva década llena de sorpresas y desaciertos para un país ya por demás azotado por la devaluación. En tanto, Pola reafirma su trabajo artístico a nivel internacional, acudiendo, ya para estas fechas, a exposiciones colectivas en la Universidad de Caracas, Venezuela; el Palazzo Grassi, en Venecia; Anthology Film Archives, en Nueva York; Centro George Pompidou, en París, entre otros. Realiza además un nuevo video al cual titula **SOL O ÁGUILA**. Teotihuacan es el marco de este "retoño" que nos remonta, a través de una moneda de cinco centavos, al México prehispánico, a la historia de Iztaccíhuatl y Popocatépetl (historia de un amor frustrado), las pirámides como mudo testigo del devenir de México. La moneda rueda, rueda, rueda, rueda... nos situamos nuevamente en el México de los ochenta.

Llega 1981 y Pola celebra dos cosas: su cumpleaños número 34 y el nacimiento de un nuevo video, **EXOEGO 8**, presentado en la Galería de Arte "MonteVideo" en Amsterdam. Este video refleja la compenetración de los cuerpos, bien y mal, la dualidad siempre inherente en el ser humano, cópula, clímax, concepción, el renacer de una nueva Pola, nacimiento de ella y para ella, nuevas ideas, nuevos proyectos y una evolución constante como artista.

La nueva aventura se titula **EL ECLIPSE**, presentado en la exhibición "Polarizando"... brilla el sol, un hombre ataca a una mujer sexualmente y el mundo de ella se eclipsa. Llega un hombre a curar sus heridas y al cual ella también ayuda a recuperarse de una operación. Ambos llegan a la cúspide y saltan al infinito. El sol brilla de nuevo y para siempre.

Este video fue dedicado a Fernando Mangino, su pareja en ese momento y hasta el final de su vida.

1982 sigue su curso y llega **EL SALTO**, creación que muestra de una manera muy singular la "...transición rápida de una calidad a otra, la transición de una forma de movimiento a otra siempre permanece como un salto que se resuelve por revolución..." , revolución que Pola lleva a cabo en cada uno de sus trabajos y que abren camino para creaciones posteriores. Después de este video **Marx, Marx, Marx, Maaarx** y el socialismo nunca más podrán ser aburridos.

Un año de intensa producción para Pola es 1983. Entre sus más de seis creaciones encontramos dos que llaman poderosamente la atención: **TOTI AMIGA** y **TASAS DE INTERÉS**. El primero presenta la memoria de una gran amistad, que ni la muerte pudo romper; Pilar Calvo, amiga íntima de Pola desde la infancia, muere en un trágico





accidente de motocicleta, y Pola, a través de este videohomenaje, desahoga sus emociones y reconoce en él a la mujer, a la madre, a la amiga.

Por otra parte, si pensabas que las **TASAS DE INTERÉS** es un video aburrido que trata de balances financieros y de la economía de un país, ¡qué equivocado!, él nos presenta un recorrido por diversos tipos de tazones, tazas, platos de diferentes materiales, texturas, colores, países, tamaños y formas, lo cual las hace ser... Las tasas de interés.

Es 1984 y para Pola es necesario encontrarse con sus orígenes y qué mejor que a través del video **VIDEORIGEN DE WEISS**. En él explica la aventura de Pola con su "escuincia" en busca de sus antepasados. El reloj se atrasa al 5 de octubre de 1983 a las 10:40, hora de su arribo a Strasburgo, Alsacia, en Francia para conocer el origen de su apellido y construir el árbol genealógico de "Weiss".

Ya han pasado nueve años de Flor Cósmica a la fecha y Pola, uniendo su sensibilidad y su madurez como artista crea el poema electrónico que mejor sintetiza la estética y retórica de su obra: **MI CORAZÓN**.

"La sensibilidad de Pola la llevó a crear la obra más redonda de todo su trabajo, **Mi corazón** (1986), un video sobre el terremoto que devastó la ciudad de México y que a su vez logró reflejar el terremoto interno de la creadora. Dicho trabajo abre con la frase **MI OJO ES MI CORAZÓN**; el resumen total de su creación: cada reunión de imágenes era un pedazo del sentimiento".

Edna Torres<sup>2</sup>

**MI CORAZÓN**, un video que algunos consideran "conceptual" y "cúspide" de su labor como videoartista, además de ser el más difundido y aceptado por propios y extraños, es el "hijo" que mejor exhibe la personalidad de su madre: Pola Weiss.

Llega 1987 y con él el alucinante **MERLÍN**, videocuento de magia que nos transporta a la época medieval para encontrarnos con el hechicero más grande de todos los tiempos y todo lo fantástico que él encierra: bosques, lechuzas, dragones, caballos alados y con un solo cuerno (muy al estilo de "la Pola"). Aquí Pola se reencuentra con su niñez y con el resultado de esa mística y rara mezcla de pegaso y unicornio que la dirige hacia sí misma.

La enfermedad de Polito, padre de Pola, se agrava para 1988 y ella no puede parir ningún video ese año. Polito muere en abril de 1989 y Pola explica su sentir en su último

---

<sup>2</sup> TORRES Ramos, Edna. Muestra homenaje, p. 9.



video **INERTIA**. La música lúgubre enmarca las imágenes de un hombre y una mujer desnudos, inmóviles ante el tiempo y la ciudad que avanza y se transforma, con recorridos de norte a sur que muestran edificios, bodegas, monumentos, etc., hasta volver a sus orígenes en las zonas arqueológicas.

La inercia de la humanidad ante el cambio es inminente, como también saber que todo vuelve al lugar de donde surgió.

Además de los anteriores videoartes, Pola trabajó los performances:

- **VIDEODANZA VIVA VIDEODANZA** (1979), presentado en el Encuentro de Performance y Videoarte en Venecia.

“Nos ve. La vemos. Nos vemos. Se ve. La cámara danza con ella y nosotros danzamos con la cámara. Juntos creamos una nueva dimensión. Una comunicación directa e indirecta a la vez”.

Jorge Calvet<sup>3</sup>

- **EXTRAPOLACIONES Y OTROS CUENTOS** (1979), situada en un espacio rentado de la colonia Condesa, en la ciudad de México, Pola camina entre el público, mientras dos músicos tocan una melodía y dos amigos juegan cartas.
- **LA VENUSINA RENACE Y REFORMA** (videodanza a dos tiempos, 1980), presentada a las afueras del auditorio nacional.

“Despliega sus aparatos de videotape y, simultáneamente, creadora y criatura - Pola y Venusina- de un acto de amor único, recorre y atrapa con su cámara las imágenes y los sonidos que la rodean, las captura en su absoluta momentaneidad mientras danza...”

Tununa Mercado<sup>4</sup>

- **TOMA EL VIDEO ABUELITA...** (1982), inaugurado el 19 de marzo en el museo universitario del Chopo.

<sup>3</sup> WEISS, Pola. Cartel promocional, 1979.

<sup>4</sup> HERNÁNDEZ Miranda, Dante. Op. Cit., p. 40.



“...si tienes en el ropero guardado un sombrero de abuelita, un pantalón o polainas del abuelo, un recuerdo de principios de siglo, o cualquier cosa que siempre hayas deseado usarla, hoy es la oportunidad de hacerlo, ¡póntelos y ven!”.

Pola Weiss<sup>5</sup>

- **EXTRAPOLACIÓN** (1982), presentado en la Galería Chapultepec, Pola trata de introducir a la gente al mundo de lleno de imágenes, su mundo.

“Los extrapola (a ustedes), los extrae de la oscuridad donde todavía no hay imágenes, y los saca a la luz, los da a luz y ven ustedes la luz (nacen)...”

Polarizando<sup>6</sup>

Pola conjuga sus dos pasiones, el video y la danza, formando videodanzas como: **AMANTE SET, IMPROVISACIÓN, ES COMO UN SUEÑO**, y Videodanza en tres tiempos: **VIDEODANZA, PAPALOTL Y XOCHIMILCO**.

Ahora bien, ya que dimos un breve recorrido por las imágenes POLÁtiles, con más de 38 obras terminadas cruzamos al otro polo: los videos realizados por encargo.

---

<sup>5</sup> WEISS, Pola. Cartel promocional, 1982.

<sup>6</sup> HERNÁNDEZ Miranda, Dante. Op. Cit., p. 46.



## UN ALMA DIVIDIDA: LOS VIDEOTRABAJOS DE POLA



**A**demás de arTV, Pola Weiss tenía otra empresa productora de video comercial llamada VIDEA, S.C. En entrevista, Carlos Chávez\*, colaborador y amigo de la artista, explica:

“Ella tenía una empresa que se llamaba VIDEA, S.C. y otra que se llamaba arTV. Ésta era básicamente su marca, su sello personal para todo el videoarte; VIDEA era la empresa comercial que se dedicaba a videos, producción a gente de fuera...”

Debemos recordar que ya desde 1976, año aproximado en que comienza a trabajar para la televisión, Pola realizaba videos comerciales para diferentes canales y empresas (Televisa, Imevisión, TV-UNAM y otras en el extranjero). Aquí sólo nos referiremos a aquellos trabajos que produjo de manera independiente.

Los ingresos comienzan a llegar, en 1979, con la producción FIDEICOMISO PUERTO VALLARTA y tres videos que engloban la idea de este desarrollo turístico: TIERRA DE CARICIAS, EL ETERNO MAR DE PUERTO y UNA NUEVA SOCIEDAD URBANA. En este video promocional se narra la historia de este puerto y se enumeran sus atractivos, ¡claro!, a la manera de Pola Weiss.

---

\* Licenciado en Ciencias de la Comunicación, productor de video comercial.



Al año siguiente Pola realiza el documental **ABRIENDO ESPACIOS**, programa sobre el centro de cómputo de la UNAM y otros servicios que presta la Universidad para la Dirección General de Presupuestos por Programa (DGPP), de la misma casa de estudios. Benjamín Chagoyán\*, asistente y amigo de Pola, comenta:

"Pola era una persona muy adelantada a su época, ella decidía qué hacía y qué no hacía, y solamente que ella se sintiera a gusto con lo que iba a hacer es que decidía trabajarlo".

Para 1987 y 1988, Pola realiza más de 300 cápsulas para el PRI, específicamente en las campañas políticas de Carlos Salinas de Gortari (presidente), Luis Donaldo Colosio Murrieta (senador de Sonora) e Ignacio Pichardo Pagaza (gobernador del Estado de México), tituladas **PERFILES**; además de otros promos posteriores al triunfo salinista, a los cuales nombró **Y ¿POR QUÉ SÍ?**, todos transmitidos en el interior de la República Mexicana. Al respecto, Carlos Chavéz recuerda:

"En esa época Pola tenía un poco más de auge con el área comercial, hicimos algunos anuncios corporativos y una serie de programas y cápsulas para el PRI. Aquí la apoyó mucho Alejandra Lajous, que en ese entonces tenía un cargo importante en el PRI, ya que fue una campaña muy fuerte y muy importante..."

Sus últimas actividades profesionales, en el ámbito comercial, fueron los promocionales en video que consagraron a los Tapetes de Temoaya y un video destinado a la promoción de las zonas industriales del Estado de México.<sup>7</sup>

**TAPETES TEMOAYA** es un documental en inglés sobre la fabricación de dichos tapetes en Toluca, Estado de México. Gabriela Bustillos, quien actuó para este video, narra su experiencia:

"Por mis características físicas, Pola me invitó a participar en el video promocional de los tapetes Temoaya, de esa manera pude ver más de cerca su trabajo profesional, fuera del ámbito académico... era desde grabar cómo se preparaba el material, cómo se pintaba el hilo que utilizaban, cómo se tejía, cómo eran los telares y bueno, me pude dar cuenta de

\* Licenciado en Ciencias de la Comunicación, asistente de Pola Weiss.

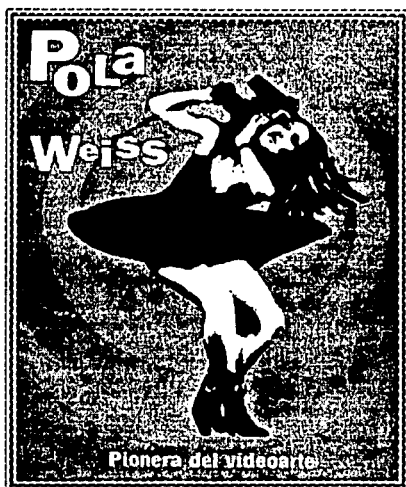
<sup>7</sup> RIVERA, Héctor. "Murió Pola Weiss y con ella lo mejor del videoarte en México" en Proceso, p. 51.



que ella era una mujer muy entregada, le apasionaba mucho todo lo que tenía que ver con la producción televisiva..."

De acuerdo con lo arriba citado, Edna Torres\*, apunta:

"...todo lo que ella hacía estaba en función del videoarte y poca gente tiene ese compromiso. En ese sentido Pola era muy especial. Si la llamaban para trabajos comerciales, con eso iba a sacar una lana para hacer lo que más le gustaba, su arte, el videoarte".



Póster realizado por Edna Torres  
para la muestra homenaje  
que le realizó a Pola en mayo de 1998

---

\* Licenciada en Ciencias de la Comunicación, alumna y principal investigadora de la vida de Pola Weiss.



## COMÚN, COMUNICAR, COMUNICACIÓN: JUEGO DE IMÁGENES Y PALABRAS

La artista juega con su cámara, comparte sus imágenes tan difíciles para alguien habituado al cine y la televisión comercial, imágenes que sólo podemos ver al cerrar bien los ojos y abrir el corazón, imágenes que ahora son traducidas, por su público, sus amigos y la gente en general, en palabras...

Edna Torres, quizá la persona que más conoce a Pola explica que ésta nunca utilizó un guión técnico, porque era una gran creativa pero su problema fue haber nacido mujer y en un país como México:

"...Pola tenía manía por la danza, por las imágenes y una terrible obsesión por su propia tristeza... ella creía que lo que hacía era lo que debía hacer y así vivía, entonces si ella decía que era venusina, se vestía de morado con verde y no le importaba que los demás se burlaran... Todos hablaban de Pola de sus locuras pero nadie las había visto, ese era quizá su mito y yo me di cuenta de que Pola era real, de carne y hueso y que sus videos sí existían, pero explicarlos sería romper el encanto, lo que uno alcanza a entender o a sentir cuando se enfrenta a ellos..."

Pola logró expresar mediante imágenes, lo que no podía decir en palabras y aunque no tuvo una evolución como artista ya que su primer y último trabajo tienen grandes similitudes sí se puede hablar de un estilo, tal como lo expresa Dante Hernández:

"Su trabajo no es cíclico, es más bien un discurso muy personal en el que la técnica pasa a segundo plano, lo interesante aquí es que yo nunca he conocido a una persona que viviera intensamente el video tal como lo hizo Pola. Ella comía, dormía, se sentaba y se vestía como videoartista, en fin todo el tiempo era creativa".

Los años de escuela regresan a la memoria de Ángeles Mastretta\* y recuerda a una Pola viva y lista que tenía una relación simbiótica con su cámara:

---

\* Escritora mexicana, amiga y compañera de Pola Weiss en la FCPyS.

"Uno no tiene más razones que su propia pasión para hacer lo que le gusta, ella hizo videos porque le encantó la tele y porque le gustaba hacerlos... Yo he escrito de mujeres que viven en el pasado y se comportan como mujeres de ahora, porque tengo la certeza de que si hoy existen mujeres que actúan es porque en el pasado hubo excepciones, hubo mujeres que se sintieron muy raras, mujeres anacrónicas, viviendo en el pasado y comportándose como si vivieran en los noventa, como el caso de Pola.

"Después de terminar la carrera, encontré a Pola cuando fue a exhibir sus videos al Museo del Chopo, poco después de eso entró en una depresión de la que yo no supe más que el resultado: el suicidio. Yo no entendí nunca porque Pola, una mujer tan vital, tan valiente, tan lista se quitó la vida y aún no puedo concebir que eso haya pasado".

Rosa Martha Fernández, compañera de Pola y dedicada a la videodanza, entre otras cosas, expresa:

"...para mí Pola Weiss fue la precursora del videoarte ya que con una camarita rompió cantidad de reglas y creó un lenguaje propio, no todo lo que hizo me parece extraordinario pero hay que reconocer que tuvo una producción impresionante para la época y fue una maestra extremadamente generosa. La mayoría de la gente que comenzó a hacer videoarte en el país tuvo que ver indudablemente con Pola Weiss.

"Qué bueno que haya gente interesada en rescatar el trabajo de Pola, eso me da mucho gusto porque capaz que ahí se queda, se pierde y ni quién sepa de él".

Una de las personas, creativas y creadoras, que llevó con Pola y su familia una amistad sin límite y la acompañó hasta lo último fue Federico Luna:

"Mi primer contacto con Pola Weiss fue de amistad, ya después me invito a trabajar con ella y gracias a la comunicación que teníamos llegamos a hacer poco más de quince trabajos. Esa fue mi única experiencia como músico en el videoarte pero me abrió el panorama para trabajar en teatro... la música siempre era muy dramática ya que Pola con

---

\* Músico y colaborador de Pola Weiss en sus videoartes.





sus depresiones influía mucho en ella. El último trabajo que hicimos juntos fue para los tapetes de Temoaya...

"Una cosa que aprendí del trabajo de Pola es el sentido de la libertad, el poder presentar cosas fuera de lo establecido, sin copiar efectos de la televisión y, con muy pocos recursos, hacer grandes composiciones creativas. Para mí eso fue un medio de destape para empezar a hacer lo mismo con la música, fue un aliciente muy suave".

A más de diez años sus alumnos la recuerdan porque para ellos Pola sigue vigente a través de sus videos:

"...era una mujer de una personalidad muy especial a veces estaba muy eufórica, otras veces estaba deprimida y esto nos lo hacía sentir porque no tenía mucho ánimo, y cuando era lo contrario, nos invitaba a descubrir un poco más la magia de lo que es la televisión. Toda mujer anhela un hijo y al no tener ella esa capacidad, el crear dentro de la televisión era como dar a luz, un programa terminado era como parir, tener un parto y tener así parte de sí misma... yo no seguí su tendencia porque ahí entra en juego el carácter y la susceptibilidad de cada quien, lo lamentable es que en ocasiones los mexicanos somos más dados a aplaudir lo que hacen los extranjeros y no nos damos cuenta de la riqueza que tenemos en la gente que hay aquí...

"Qué pena que la gente tenga que desaparecer de la faz de la tierra para que se considere lo que hizo... habrá quien, filosóficamente, diga "ella vive a través de sus obras", pero si no se rescata ese material y no se difunde lo que ella hizo, seguimos en las mismas y sólo unos cuantos sabrán que ella existió alguna vez".

GABRIELA BUSTILLOS



"...Pola Weiss es una mujer muy adelantada a su época, muy intensa, muy valiosa y vigente porque nunca se va a ir de aquí... Sus videos son un mundo de colores y a través de esos colores que eran tan de ella, logra que aquel que los ve aprecie su obra y mueve ese "algo" que todos llevamos dentro.

"A veces los seres humanos tenemos cosas que nos invitan a buscar más allá de lo que todo el mundo ve, en este sentido Pola quería eso, buscar más allá, quería colores, jugarlos y combinarlos más allá de los límites de la muerte".

BENJAMÍN CHAGOYÁN

"Pola Weiss, era una de las maestras más excéntricas y más extrañas que ha tenido la Facultad pero con un avance en visión de la televisión mucho más allá que cualquier maestro, muy práctica, muy loca, muy abierta en sus conocimientos y en su forma de expresar su video... Yo no seguí la teoría del videoarte pero ella me dejó marcado el sentido de pasión, coraje y entrega que debes vivir a diario, y lo que es el video y la televisión: 90% pasión y 10% remuneración".

CARLOS CHÁVEZ

Existe gente que aunque no se dedica de lleno al videoarte sí ha destacado en él. Son ellos los que también hablan, y de una u otra manera agradecen el trabajo de Pola Weiss:

"Pola fue de las primeras personas que trabajó con el video y editaba en un cuarto de azotea, de hecho fue pionera pero en buscar un lenguaje específico del video... Era una persona muy dinámica que buscaba muchas cosas y todas sus preguntas las reflejaba a través del video. Su trabajo es muy interesante y debe rescatarse, no sólo el que hizo en ¾ sino también sus experimentaciones en video 8 (sic)".

ANDREA DI CASTRO<sup>8</sup>

---

<sup>8</sup> TORRES Ramos, Edna. Op. Cit., p. 95.



"Pola decía que las imágenes eran significados y que cada video era un estado de ánimo, un tiempo que vivía... sabía que en México el video resultaba de poco interés y que para la gente ella no era más que una tipa loca que trabajaba con una cámara y que quién sabe qué hacía, y se enfrentó a muchos de ellos para trabajar. Cuando le preguntaban si vivía del video ella respondía: "no, en realidad el video vive de mí", si tú realmente quisieras conocer a Pola, creo que a lo que tendríamos que recurrir sería a sus trabajos".

ALBERTO ROBLES\*

"Pola jugaba... sus trabajo creo que eran lúdicos, tenían cierto encanto de juego que a uno le permitía, además de reflexionar en la imagen y en el concepto, divertirse con ellos. Su trabajo era muy divertido... Aunque el momento de la edición era cuando ella más se entregaba, sus imágenes se llenaban de poesía al momento de mezclarlas y agregarles el audio... Ella metió dentro de mí una semilla de amor y respeto al sentido gráfico, a las imágenes."

CÉSAR LIZÁRRAGA<sup>9</sup>

"...Conocí a Pola Weiss en un festival en Valle de Bravo e indudablemente la considero la pionera porque trabajó con el videoarte en el momento propicio cuando había más efervescencia en el gusto del arte con los años 70's, por otro lado su labor era complicada ya que hacer video y ser mujer y que la tomaran en serio, era tan difícil... Al principio me pareció con una actitud muy narcisista, siempre con la cámara y grabándose todo el tiempo, porque yo aún no veía al video como algo tan personal... aunque se le conocía poco en México, su trabajo era reconocido en el extranjero, como pasa casi siempre con los artistas de vanguardia..."

GREGORIO ROCHA\*\*

---

\* Videoartista independiente y ex alumno de Pola.

<sup>9</sup> HERNÁNDEZ Miranda, Dante. Op. Cit., p. 59, 61.

\*\* Videoartista independiente.



“Su trabajo es muy interesante, muy experimental, muy arriesgado, muy aventado, muy importante. Y además es la consecuencia de cosas que se venían haciendo en otras partes del mundo... Creo que a ella le atraía la inmediatez del medio, lo inmediato, el cómo puedes filmar algo e inmediatamente ver el resultado y trabajar de esa manera. Otra de las cosas que le llamaba la atención era la capacidad que tienes tú con una cámara de registrar el tiempo”.

HUGO CERVANTES

Finalmente, habla la artista:



“Para mí, el video es la posibilidad de comunicar a través de imágenes una serie de sentimientos. Lo que me interesa con esas imágenes es provocar emociones en ustedes”.

POLA WEISS



**CAPÍTULO IV**  
**TRINOMIO PERFECTO:**  
**VIDEOARTE, COMUNICACIÓN Y POLA WEISS**

## ¿SE ABRE EL TELÓN!... ¿QUIÉN ES MI PÚBLICO?

Me gustaría que de alguna manera mis trabajos tuvieran mayor difusión ya que no están hechos para cuatro o cinco personas, están hechos para la gente".

POLA WEISS

**D**e acuerdo a la investigación realizada llegamos a la cuenta de que todo artista, sea de la disciplina que sea, en este caso todo videoartista crea su obra con un fin específico, la comunicación de sentimientos, sensaciones, ideologías, etc., pero ¿a quién o para quién? Es precisamente aquí donde surge por parte de ellos las interrogantes: ¿tenemos público específico?, ¿qué tipo de personas lo componen?, en suma ¿quién es mi público?

Minerva Cuevas nos da su perspectiva como artista:

"Cuando trabajo en un proyecto nunca pienso en quién lo va a ver porque yo produzco todo el tiempo y de entrada nunca pienso en si será o no exhibido... me ha tocado exhibir, tanto en el extranjero como en México, y las personas que asisten son del mismo medio del video y otras ramas como la fotografía... También me han tocado como espectadores un público más general y ahí siempre hay una barrera de no saber qué es lo que se ve, por qué está hecho de ese modo... De alguna manera hay que documentar a esa gente para que no se sientan excluidos de la idea general, esta carencia es tanto nacional como internacional, no es una problemática local..."

Lo anterior se sustenta en la *novelty* y la *facility*, dos constantes establecidas por David Hume:

"Sin novedad la obra no interesa ni atrae, pero sin un poco de conocimiento anticipado de la obra y facilidad de comprenderla, tampoco recibe la adhesión del público."<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> DORFLES, Gillo. Las oscilaciones del gusto, p. 7-11.



Sería lógico ahora definir el concepto de "público" entendido como el conjunto de espectadores que se reúnen para disfrutar algún espectáculo e intercambiar puntos de vista (aunque esto no es una receta que deba cumplirse al pie de la letra), pero lo que más nos interesa es saber ¿desde cuándo comienza este público a interactuar con los artistas? Esto es fácil de responder gracias a la revista CURARE.

De acuerdo a ésta, los orígenes de la participación del público en las manifestaciones artísticas del siglo XX comienza con el dadaísmo, corriente que invita al simple espectador a participar con la obra, completarla, modificarla o destruirla, según sea el caso.<sup>2</sup>

Posteriormente llegan las ambientaciones, las instalaciones, el arte Op, el mismo videoarte, cuyos deseos primordiales en el artista son romper la barrera bidimensional que lo separa del espectador, construir un espacio en el que éste junto con el artista experimente las mismas sensaciones para que interactúen la obra, el artista y el espectador, como intérprete, en un mismo círculo creativo.<sup>3</sup>

Surge entonces el concepto "intérprete" dentro de un público al cual no conocemos ni sabemos cómo ni quiénes lo integran.

Para explicar lo precedente es válido citar a Juan Acha en su libro *Crítica del Arte*, ya que hace una división de los espectadores muy interesante y que a gusto personal se apega por mucho a la realidad de los públicos mexicanos.

Socioculturalmente, las creaciones artísticas existen puesto que hay un receptor que las consume sensitivamente.<sup>4</sup> Cambiamos entonces el concepto espectador por el de "consumidor", que a fin de cuentas viene a ser la misma cosa, aplicada desde el punto de vista que tratamos. De tal forma tenemos tres tipos de consumidores:

- ◆ Profesionales. Estos consumidores se componen por los mismos *artistas* que crean la obra y por los *analistas* o *críticos* de la misma, que son los que catalogan, clasifican y califican una creación artística.
- ◆ Aficionados. Gente selecta a la que se le puede denominar intérprete (persona que copia la obra), ya que tiene conocimientos teórico-prácticos concretos de una tendencia o época de acuerdo a la obra percibida.

---

<sup>2</sup> SEPÚLVEDA, Luz María. "Orígenes de la participación del público en el arte del siglo XX", en CURARE, p. 15.

<sup>3</sup> *Ibidem*, p. 15-18.

<sup>4</sup> ACHA, Juan. Crítica del arte, p. 26.

- ◆ Público en general. Personas que sólo se entregan a una obra por gusto, a veces incidental, sin analizar o tener un conocimiento previo de la vanguardia o tendencia que se le presenta. Más que una realidad, el público general es un anhelo del artista al pensar en la difusión y recepción de sus creaciones.<sup>5</sup>

Nos encontramos ahora con algo que muchas veces no tomamos en cuenta pero que es de trascendental importancia para establecer a un público asiduo al videoarte: el gusto por la vanguardia.

Según Gillo Dorfles, el gusto es una in-constante psicológico-estética que cada vez es más mutable, inestable e imprecisable y que se ve sometida a los resentimientos, preferencias y temperamentos individuales, repletos de equívocos e incertidumbres. De ahí que a la fecha, el gusto del público sea por algo de fácil comprensión y se dejen de lado las manifestaciones del arte actual.<sup>6</sup>

Ante este marco de definiciones y conceptos podemos proceder, ahora sí, a definir el tipo de público que gusta del videoarte y cuáles son sus características esenciales, si es que las tiene; o bien, saber cuál sería el ideal de público al que el videoartista y creador dirigen sus obras.

En este sentido, Gregorio Rocha opina:

"No hay público porque no existe una cultura del video, es muy poco el video que llega a exhibirse. No hay público porque no hay foros".<sup>7</sup>

Por otra parte, Hugo Cervantes comparte su perspectiva al respecto:

"Aunque muchos no entienden el tiempo del video y quieren verlo sólo como entretenimiento, es erróneo pensar así pues sería matar al video, la gente que quiere ver video es un público muy general y diverso, desde niños de secundaria hasta personas de mayor edad, porque una de las cualidades del video es que todos estamos acostumbrados a verlo, de alguna manera gracias a la cultura de la televisión y del cine y eso abre mucho las posibilidades de un público... Además de que funciona como cualquier objeto o pieza de arte, su finalidad es la reflexión, la comunicación, tiene muchas vertientes y ángulos por eso no debe verse de una manera plana".

<sup>5</sup> Ibidem, p. 39-45.

<sup>6</sup> DORFLES, Gillo. Op. Cit., p. 7-11.

<sup>7</sup> RONQUILLO, Víctor. Op. Cit., p. 55.





Salvador Cañas<sup>7</sup>, explica sus experiencias personales en el ámbito:

"Como punto de encuentro entre la gente y el video, nosotros hemos observado que poco a poco se ha dado esa búsqueda, aunque puede verse como un público general, son principalmente los chavos que estudian artes visuales, por ejemplo, o aquellos que ya conocen y les interesa involucrarse más con el video o con el artista que les llama la atención, ver cómo trabajan, como crean sus propias formas..."

Rosa Martha Fernández opina que en la entrada del siglo XXI, en México aún no existe un público interesado en el videoarte pero que está por crearse a partir de:

"los adictos a los aparatos, a través de Internet, desde los museos al introducir exposiciones, ciclos de conferencias, etc."

Refiere que, de entrada, no existe un público para la danza, arte antiquísimo, mucho menos para el video. A este respecto Dante Hernández explica:

"El videoarte no es un evento masivo, al contrario, el artista va de lo particular a lo general, es compartir una experiencia íntima, sin pensar en llenar una sala con 60, 80 o mil personas... siempre he creído que el video es como un diario de apuntes muy personales bajo la óptica de un creativo... Existe gente sensible, al igual que el videoartista, que puede trastocar la obra pero esto depende del espectador, de su bagaje cultural, sus experiencias, etc."

Como sucedió con Pola Weiss, y con todos los artistas, atrevidos, utópicos e ilusionistas, que se han atrevido a trabajar con el video o con cualquier herramienta llamada "de vanguardia", nos encontramos con un público conformado, en primer término por personas allegadas al artista (familiares, amigos, seguidores, condiscípulos, etc.), ya que tal como lo dijo Dante Hernández, y coincidimos con él, el videoarte no está hecho para las masas, pues para entender los mensajes que el artista plasmó en su obra es necesario, al igual que en todas las artes conocidas hasta el momento, tener un "back ground" sobre el creador para establecer contacto con su trabajo.

---

<sup>7</sup> Asistente de curaduría en el Museo Ex-Teresa y egresado de Comunicación y Periodismo.

La diferencia sustancial entre un videoartista y otro de cualquier disciplina o que manipule otra herramienta de manera artística, que no sea el video, es esa intimidad con su público, ese gusto un tanto voyeurista de "mirar" a los demás, esa escasez de miedo a decir y reflejar con imágenes y sonidos sus sentimientos, ya que está consciente, lo acepte o no, que pocos van a captar ese mensaje que, entre imágenes, comunica a su "videovidente".

Rafael Corkidi, en entrevista para La Jornada de Oriente, puntualiza:

"... el video provoca confusión entre el realizador y el público, ya que los que lo ven lo consideran un subgénero, juicio que hace pensar a los artistas que su esfuerzo es inútil. Sin embargo, pese a todos los problemas que se tiene que enfrentar, la producción de videos, aunque escasa, da una muestra de que en algunos años podría tener el estatus de cualquier otro arte..."<sup>8</sup>

Entonces un "público de videoarte" no es aquel que se encuentra entre tal o cual rango de edad, o ése que por tarea escolar va a las exposiciones o no tiene nada que hacer y entra por curiosidad a ver una muestra de video. Ésas son sólo formas de acercar a la gente al videoarte y que ésta sea un posible espectador para él.

El verdadero espectador, el real y efectivo auditorio para establecer esa comunicación interpersonal con el videoartista a través de su obra, es aquel que se sensibiliza con la obra, que logra a través de un pequeño bagaje de esta tendencia artística, y lejos de la farándula fetichista del "yo sí capté el mensaje", ver y escuchar los "multisentidos" y "multimensajes" que deja en su creación el videoartista.

Si alguna vez has presenciado algún ciclo de videoarte o visto algún video, te quedaste al final del mismo, experimentaste un cúmulo de sensaciones como inconformidad, felicidad, instintos suicidas, depresión, enojo, por mencionar sólo algunos y no eres creador... ¡felicidades! Estás por formar, o ya formas, parte del pequeño círculo de espectadores asiduos al videoarte.

---

<sup>8</sup> MELLADO May, Lesly. Op. Cit., primera plana.



## YO CRITICO, TÚ CRITICAS, TODOS CRITICAMOS

Para que el público del que hablábamos anteriormente pueda disfrutar de verdaderos videoartes y no de aquellos que tienen toda la apariencia artística de videoarte sin tener su sustancia (aplicable a todo tipo de arte), también llamados *kitsch*<sup>9</sup>, es necesario contar con un aparato crítico capacitado que pueda encaminar al neo-espectador por los senderos del videoarte.

En este ramo tendríamos a los críticos de arte y a los curadores, pero ¿existe en nuestro país un aparato crítico competente en el ramo del videoarte? ¿existen personas interesadas en clasificar y montar obras de nuevos artistas para darlos a conocer?

Según Antonio Noyola, el video como ejercicio artístico de minorías para minorías, está apartado de los lenguajes audiovisuales canónicos y de la estrechez cultural, moral y política del cine y la televisión. Por estas y más razones, la crítica de video es casi inexistente en México, por lo que a la fecha existen obras y autores desconocidos y el círculo sigue reducido a los mismos nombres con temas y problemáticas constantes.<sup>10</sup>

Surgen entre ecos y murmullos dos nombres: Francisco Reyes Palma y Priamo Lozada, quienes de acuerdo a Hugo Cervantes, pueden ser considerados los dos únicos críticos de videoarte en México:

"No hay un nivel crítico porque de entrada el video no está completamente desarrollado en México y se tiene la intención de permitir que la gente siga experimentando en el medio sin llegar a coartarlo todavía... Francisco Reyes Palma es director de la revista semestral CURARE, espacio que más que reseñar o comentar, ejerce crítica sobre el arte contemporáneo y obras de videoarte. Priamo Lozada trabaja en el CNA y fue director del festival VID@RTE."

Nos encontramos aquí con una ausencia en las definiciones de "crítico". Para algunos es la persona que reseña en un periódico o revista, para otros es un juez que emite condiciones inapelables para la obra en cuestión y lo que él decide es inobjetable.

---

<sup>9</sup> DORFLES, Gillo. Últimas tendencias del arte hoy, p. 183.

<sup>10</sup> VID@RTE, CNA y CONACULTA, p. 8-9.



Pocas personas toman al crítico como aquella persona que, en conjunto con artistas, curadores, museógrafos y aficionados, produce conocimientos relativos a las realidades estéticas y artísticas, además de enseñar a interpretar las obras al público que es asiduo a las mismas.<sup>11</sup>

De aquí podemos partir para expresar que al no haber una licenciatura o especialidad en nuestro país sobre crítica de arte, tampoco puede haber críticos en sí mismos, de acuerdo a la definición de Acha, y mucho menos críticos de videoarte. Así lo señala Salvador Cañas:

"Es complejo establecer un juicio como tal, pero hay personas que de acuerdo a su preparación, conocimientos y experiencia pueden oscilar entre el artista, los críticos y/o los curadores, pero siempre ha habido una batalla entre los tres pues el artista no valora el trabajo del curador o el curador no se involucra con el artista y a los críticos no les interesa ninguna de las dos tareas..."

Queda claro que no todo el que reseña es crítico de arte y que la crítica en México no tiene una sustentación teórico-metodológica y al destacar la falta de espacio crítico, es preciso establecer el papel de los curadores, ya que éstos son el enlace mediador entre el artista y el crítico.

La curaduría consiste en hacer la selección de proyectos, generar exposiciones, invitar a los artistas a que participen y trabajen sobre cierto tema en específico, escogen las obras, se encargan de las invitaciones, dan la cara si algo sale mal, etc., explica Hugo Cervantes.

Aquí suenan los nombres de Raquel Tibol (precursora de la curaduría en México)<sup>12</sup>, Guillermo Santamarina, María Guerra, Osvaldo Sánchez, Hugo Cervantes, entre otros, y en la mayoría de los casos su trabajo queda limitado al capricho de instituciones, o bien, al "presupuesto" que se tenga para montar una exposición que más que fines académicos busca los económicos debido al bajo presupuesto que tiene la difusión cultural en nuestro país, háblese de la tendencia que sea.

En julio de 2000 tuvimos la oportunidad de ver el trabajo de Priamo Lozada como curador, en el marco de la muestra de video "Perspectiva: México", nombre que englobó once videos de realizadores nacionales, en la Sala del Deseo del Centro de la Imagen, a lo cual comenta:

---

<sup>11</sup> ACHA, Juan. Op. Cit., p. 7.

<sup>12</sup> DEBROISE, Olivier. "Perfil del curador independiente de arte contemporáneo", en CURARE, p. 8.

"Yo trabajo al revés: no elijo un tema y me pongo a buscar material conforme a eso. Recibo el trabajo de los artistas, lo evalúo y tomo lo mejor, finalmente una curaduría lleva mucho de subjetivo".<sup>13</sup>

Lo ideal para que se instaurara una buena crítica, que instruya al espectador en el videoarte, caso que nos ocupa, sería primeramente un trabajo conjunto entre artista, curador y crítico y que este último se comprometiera no sólo a reseñar o informar a sus lectores o seguidores acerca de un evento X, sino que los guíe y les dé las herramientas necesarias para comprender el trabajo del curador y sobre todo la obra en video del artista, que el trabajo de autocrítica y crítica entre el artista y el curador trascienda del plano interpersonal a un nivel más público.

De esta manera, sin entrar de lleno en el espíritu creativo del videoartista, sea su trabajo independiente o colectivo, podemos llegar a instaurar poco a poco un equipo crítico eficiente que cimiente las bases del videoarte en México y lo separe de algún *kitsch* para así poder llevar a la gente, con ese "toque especial", las obras de artistas hasta ahora desconocidos, pero que están ahí con un trabajo tan válido como el de aquéllos cuyo nombre resulta por demás repetitivo. Quizá así pueda abrirse el círculo que cada día tiende a cerrarse más y más en cuestión del videoarte en México.

---

<sup>13</sup> PEDROZA, Carlos. "Rushes. La estética propia del video", en CineXS, p. 57.



## A 23 AÑOS... ¿AVANCE O RETROCESO?

**H**ablar de más de dos décadas de videoarte en México es retroceder, necesariamente, a 1965 con Nam June Paik y la aparición de este movimiento artístico en el mundo. Doce años más tarde (1977) aparece Flor Cómica, primer videoarte de la pionera de éste en México, Pola Weiss.

Con Pola a la cabeza comenzaron a darse experimentos aislados cuyo único contexto era el sentimiento personal ya que México no estaba preparado para ser escenario de un arte de vanguardia extrema como lo era en esos momentos el videoarte.

Pola no gozó de las mieles del éxito como pionera, Edna Torres nos explica el porqué:

"La realidad que Pola tenía enfrente es que era mujer, era videoartista, tenía que pagar por los espacios, no había quién se interesara en su trabajo, además de que todo mundo decía que estaba loca... Aun así nadie más tuvo una trayectoria como ella, ni Andrea Di Castro ni Gregorio Rocha, y aunque ya era conocida en Francia, Venecia, Holanda, etc., aquí nadie sabía lo que ella hacía y por eso hasta en el Carrillo Gil le cerraban las puertas y ella debía pagar por sus espacios..."

Esa triste realidad sirve para que, después de su muerte, grupos de gente que de una u otra manera tienen que ver con Pola, instauren bienales, festivales y una que otra sala de exhibición. A pesar de ese esfuerzo, México sigue sin comprender esta tendencia y a los artistas que poco a poco se aglutinan en ella.

Así pues, hubo artistas multidisciplinarios que incursionaron en el video en esos años, con productos realizados a corte directo y sólo muy eventualmente editados y pasados por un mixer para crear efectos de cortinilla, disolvencias y fades de entrada y salida.<sup>14</sup>

Es entonces cuando se da un boom de videos, más en escuelas de comunicación que de arte, con equipos de 3/4, Beta o VHS, una mezcladora y a veces un generador de caracteres, muchos de los cuales fueron considerados como videoartes.<sup>15</sup> Gregorio Rocha concuerda con esta opinión:

---

<sup>14</sup> [www.altamiracave.com](http://www.altamiracave.com)

<sup>15</sup> Idem.



"Creo que sí hay avances, es muy diferente la situación, hay escuelas de video (uno no se podía imaginar esto en aquella época), está también la Universidad de Guadalajara, la UDLA en Puebla, el taller de video de La Esmeralda, no es mucho pero es una situación mejor, han aumentado el número de realizadores, aunque ahora el problema es la falta de continuidad en el trabajo de videoarte".

A 23 años de su debut en México, el videoarte no es entendido como tal y se confunde con cine, documental, ficción, videoclip (el caso de Corazón Sangrante de Ximena Cuevas), etc., pero no se ve al video de arte como tal, como esa vanguardia que deja entrever que la tecnología ha ganado espacios en el ámbito artístico.

Aunque para crear obras artísticas con herramientas como el video no basta con poseer una cámara digital, saberla manejar ni la edición de un ensayo videográfico con múltiples efectos de producción es suficiente para otorgarle a un súper trabajo en video el carácter de arte.<sup>16</sup>

Anteriormente, el videoartista se enfrentaba a la problemática de con qué crear, dónde exhibir, etc., ahora el desarrollo tecnológico conlleva un riesgo en el que muchos han caído<sup>17</sup>, diría Hugo Cervantes:

"se revuelcan en la tecnología y pierden la esencia de su trabajo, lo que querían expresar".

Día con día aparecen nuevas herramientas para experimentar y eso no permite una exploración exhaustiva del medio y deteriora el desarrollo del lenguaje. Se cae en la tentación de emocionarse con las posibilidades de manipulación de imágenes y la tecnología se transforma en una falsa panacea, en un espejo que miente.<sup>18</sup>

Otro gran problema que no se ha podido salvar es el de los "ojos", el encontrar y reencontrar a ese público ávido de imágenes que le puedan comunicar el sentir del artista y que permitiría el desarrollo y la mayor difusión de este arte en la Ciudad de México y generalizado en nuestro país.

El reto ahora es de los videoartistas y videoastas, de establecer un público y demostrar que son capaces de comunicarse con él<sup>19</sup>, para entablar así el trínomio perfecto: Videoarte, Comunicación y Artistas que permitieran dejar el testimonio de lo que ha sido el video en México, ahora poco a poco rebasado por nuevas tecnologías.

<sup>16</sup> LEVÍN, Elías. "Algo sobre el video de hoy", en Topodril.

<sup>17</sup> Idem.

<sup>18</sup> Idem.

<sup>19</sup> RONQUILLO, Víctor. Op. Cit., p. 55.



Híbrido y plural, el video mexicano de fin de siglo es producto de una nómina variopinta que incluye transfugas del cine industrial, documental y súper 8; videoartistas y videoastas que defienden tercamente su vocación; productores y ex productores de televisión comercial y cultural; pequeños empresarios de la comunicación; realizadores de videoclip industrial e independiente; estudiantes o egresados de las escuelas de comunicación; militantes de muy variadas causas -la política de izquierda, el ecologismo, el feminismo, el homosexualismo-, y un etcétera que no cesa de crecer. Hoy los videoastas producen atendidos a sus propios y modestos recursos, algunos aprovechan las becas y apoyos del FONCA, y otros, como los estudiantes de cine y comunicación, se sirven de la infraestructura y el material disponible en sus escuelas (cuando esto es posible).<sup>20</sup>

En suma, no podemos hablar de un avance ni de un retroceso ya que, tristemente, nos damos cuenta que el videoarte, a 23 años de su aparición en México, sigue en las mismas: rezagado, en manos de unos cuantos egocentristas, sin continuidad en su producción, sin espacios interesados en exhibirlo, con un cambio tecnológico impresionante que tiende a superarlo, pero sobretodo, sin gente interesada en verlo, entenderlo y definirlo.

---

<sup>20</sup> NOYOLA, Antonio. "Introducción al video mexicano", en VID@RTE, p. 8.





## CUANDO ACABA EL VIDEO... ¿TERMINA LA FUNCIÓN?

(CONCLUSIONES)

**L**legamos al final y nos damos cuenta que no existe principio ni fin en lo que a videoarte se refiere. Retomamos entonces la hipótesis que nos planteamos en un principio y que es la siguiente:

"El hacer pública la vida y obra de Pola Weiss como pionera del videoarte en México mostrará al mismo como un medio de comunicación contestatario, no necesariamente masivo que mejora y refuerza el universo comunicacional entre el videoasta y su público".

La historia del videoarte no se ha escrito y quizá eso sea lo mejor para que esta vanguardia pueda seguir su curso natural y no llegue a extinguirse. Si la historia no está escrita, mucho menos podemos hablar de una definición exacta de él ya que sus diversos exponentes han creado de este concepto una definición propia, muy personal y eso es algo que lo hace extraoficial y sustancioso.

Por otra parte, México no ha sido el escenario propicio para el videoarte. Para muestra el caso de Pola Weiss, tema constante en esta investigación, y la poca difusión y reconocimiento que tiene en la actualidad (tanto Pola como el Videoarte).

La poca difusión no significa que no haya gente en México que no haga videoarte, que no sea creativa y que sepa explotar al máximo la tecnología. Aquí, como en la ciencia, se refleja la "fuga de cerebros" traducida para el videoarte como "fuga de talentos creativos" que al no ver apoyo por parte de instituciones ni foros donde exhibir sus obras prefieren el extranjero.

Casos concretos de lo anterior son Alberto Roblest, quien radica en Boston, pertenece al grupo de videoastas internacionales VideoSpace, además de exhibir sus trabajos alrededor de todo el mundo. Lo mismo sucede con Minerva Cuevas, Gregorio Rocha (que además vende su trabajo en Estados Unidos), etcétera, etcétera, etcétera. Lo triste es que esa lista la encabeza Pola Weiss.

La vida de Pola, tanto personal como artística, sirve para tener un marco referencial de la situación del videoarte en México, estancamiento y retroceso en las artes vanguardistas, porque en aquel entonces, el videoarte era sólo Pola y su cámara, Pola y sus obras, Pola y sus locuras. No se daba ni se da cabida al video como una herramienta que encauzaba la sensibilidad de una mujer hacia lo artístico.



Finalmente, la vida de Pola está escrita en sus 34 ¿o más? creaciones, legado que se puede consultar, con muchos esfuerzos y trámites burocráticos en la videoteca de TV-UNAM.

En cuanto a los trabajos de otros artistas, nos dimos cuenta que el videoarte es vivencial en un 95% (característica especial para saber qué es y qué no es arte en video).

Algunos artistas se nombran a sí mismos videoartistas o videoastas (definiciones que ya nos amplió anteriormente Dante Hernández), pero a gusto personal llegan sólo a documentar un poco al video. Algunos como Gregorio Rocha son muy narrativos y eso rompe con el ciclo videoartístico; otros como Dante Hernández son obras de teatro llevadas al video, o Alejandro Valle en su obra La arpía, 1999, donde todo tiene un principio y un fin, lo que hace pensar más en la narrativa del cine que en la del videoarte.

Aun así, no se les pueden negar las aportaciones en cuanto a técnicas, investigaciones, salas, historias y mucho más que han tributado al video e indirectamente al videoarte.

Algunos opinan que Ximena Cuevas es la artista más parecida a Pola Weiss en cuanto a su incursión en el videoarte. Si nosotras tuviéramos que contestar esa pregunta diríamos que si tenemos que encontrar a alguien similar a Pola, esa es Minerva Cuevas (nada que ver con Ximena), ya que su trabajo tiene aspectos parecidos a los de Pola como la intimidad, la libertad de creación, las obsesiones hacia sí misma.

Lo más curioso del asunto es que Minerva no sabía de la existencia de Pola hasta que accedió entrevistarse con nosotras. Lo único que distaría en ellas es la continuidad de su trabajo en video ya que ella incursiona con todas las herramientas que se le presenten a la mano.

Así llegamos a la nueva tecnología del video, cosa que en algunos casos estanca a los artistas al darle más importancia a ésta que a su trabajo y, por el lado contrario, vemos también a aquellos que la satanizan y deciden mejor no utilizarla.

Alejadas de partidismos tecnócratas, pensamos que la coexistencia tecnología-arte es válida y puede aportar nuevas definiciones al video, nuevas formas de ver al videoarte, siempre y cuando no se pierda el espíritu creativo de la mujer y el hombre. Finalmente la tecnología también fue creada por el ser humano.

Otro aspecto que no se debe dejar de lado es el de la comunicación del videoarte. Comunicación que nos parece interpersonal ya que éste no es masivo y quien así lo piense definitivamente no conoce de videoarte.



Está elaborado para un número reducido de personas; de esa manera se puede captar mejor lo que el artista quiere comunicar, aunque la mayoría de las veces las creaciones no son pensadas para tal o cual gente, para un público específico.

Descubrimos así que el videoarte es la obra inconclusa de un artista que desea que su público encuentre el final de la misma y así ésta cierre su ciclo, se complementa, enriquece y refuerza esa comunicación universal que rompe las barreras del lenguaje tradicional para dar paso a un lenguaje visual, electrónico, pero sobre todo humano.



PESE A TODOS LOS OBSTÁCULOS  
SIGO AVANZANDO  
Y AQUÍ ESTOY

POLA WEISS

## FUENTES

### BIBLIOGRÁFICAS:

- ACHA, Juan. Crítica del arte. México, Trillas 1992. 222 páginas.
- BONET, Eugeni, et-al. En torno al video. España, Gustavo Gili 1980. 300 páginas.
- DORFLES, Gillo. Las oscilaciones del gusto. España, LUMEN 1974. 142 páginas.
- DORFLES, Gillo. Últimas tendencias del arte hoy. España, Labor 1976. 279 páginas.
- FERRES, Joan, et-al. El video. España, Gustavo Gili 1991. 141 páginas.
- Gubern, Roman. La mirada opulenta. España, Gustavo Gili 1987. 426 páginas.
- JUHASZ, Alejandra. Nuestros autocuerpos, nosotras mismas. ENEP ARAGÓN, 1998, 23 páginas.
- MALVIDO, Adriana. Por la vereda digital. México, CONACULTA 1999. 411 páginas.
- McLUHAN, Marshall. La comprensión de los medios como las extensiones del hombre. México, Diana 1993. 443 páginas.
- PÉREZ Ornia, José Ramón. El arte del video. España, Serbal 1991. 191 páginas.
- RATZKE, Dietrich. Manual de los nuevos medios. España, Gustavo Gili 1986. 342 páginas.

### HEMEROGRÁFICAS:

- ATONIADIS, Ana Laura. "Ripstein ¿Pionero del cine digital mexicano?". CineXS. México, Año I #3, septiembre de 2000, páginas 46-47.
- BAUTISTA, Virginia. "Muestran ocho mujeres su visión del arte". Reforma. Cultura. México, 27 de agosto de 1998, página 4C.
- BAUTISTA, Virginia. "Muestran arte de tercer milenio". Reforma. Cultura. México, 26 de abril de 2000.
- Catálogo de la Segunda Bienal de Video. México, 1992.
- CORDERO Reiman, Karen. "Vicios y virtudes de la virtualidad". CURARE. México #12, enero-junio de 1998.
- CORKIDI, Rafael. "Videoarte". CONTRA viento. Jalisco, México. Año 2 #3, 1994, páginas 3-6.
- CUEVAS, Ximena. "México, entre lo íntimo y marte". Catálogo del Primer Festival de Cultura Audiovisual. CNA, México 1998, páginas 31-40.



- DEBROISE, Olivier. "Perfil del curador independiente de arte contemporáneo". CURARE. Mausoleos, México #12, enero-junio de 1998, páginas 8-14.
- DEL CONDE, Teresa. "Ocho mujeres y su público". La Jornada. Cultura. México, martes 27 de octubre de 1998, página 28.
- GARCÍA, Elvira. "Pola Weiss". La Jornada. Cultura. México, martes 4 de mayo de 1993. Año 9, No. 3106, página 26.
- GARCÍA, Elvira. "Otra vez Pola Weiss". La Jornada. Cultura. México, martes 11 de mayo de 1993. Año 9, No. 3113, página 22.
- GARIBAY Mora, Juan. "El videoarte, superación de la caja idiota para los seres cuyo pensamiento es visual". Excélsior. Sección E. México, sábado 14 de agosto de 1982. Año LXV, tomo 4, página 1E.
- LASANE, Octavio. "Pola Weiss, primera dama del videoarte". Visión múltiple. México #2, Asociación de videoastas independientes, marzo/abril 1994, página 9.
- LEVIN, Elías. "Algo sobre el video de hoy". Topodrilo. México #35, julio-agosto 1994.
- MELLADO May, Lesly. "El video no es el hermano tonto del cine; es creativo y libre, asegura Rafael Corkidi". La Jornada de Oriente. Puebla y Tlaxcala, miércoles 10 de noviembre de 1999, primera plana.
- PALACIOS Díaz, Fabián. "Tercera Bienal de Video o un Proyecto Inacabado". Topodrilo. México #36, noviembre-diciembre 1994.
- PEDROZA, Carlos. "Rushes. La estética propia del video". CineXS. México, Año I #2, agosto de 2000, página 57.
- REYES Palma, Francisco. "Liquid center/Centro líquido". CURARE. México, #15 julio-diciembre de 1999.
- RIVERA, Héctor. "Pola Weiss, pionera del videoarte en México denuncia el videoclip como la expresión de la mediocridad". PROCESO. México, No. 578. Semanario, 30 de noviembre de 1987, páginas 44-45.
- RIVERA, Héctor. "Murió Pola Weiss, y con ella lo mejor del videoarte en México". PROCESO. México, No. 708. Semanario, 28 de mayo de 1990, página 51.
- ROBLEST, Alberto. "Primer acercamiento: Pola Weiss". El Nacional. México, Espectáculos, viernes 19 de julio de 1991. Año LXIII, No. 22429, tomo 2, página 8.
- ROBLEST, Alberto. "Primer acercamiento: Pola Weiss (segunda parte)". El Nacional. México, Espectáculos, viernes 26 de julio de 1991. Año LXIII, No. 22436, tomo 2, página 17.
- ROBLEST, Alberto. "Videoastas de fin de siglo". Casa del Tiempo. México #55, septiembre 1996, página 72-77.



- RONQUILLO, Víctor. "El video en México. Imaginar otra vez". Memoria de papel. México, Año 2, #4, octubre 1992, página 29.56.
- SEPÚLVEDA, Luz María. "Orígenes de la participación del público en el arte del siglo XX". CURARE. México, Exposiciones, #9 julio-septiembre, 1996, páginas 15-18.
- T3 México. Tecnología del mañana hoy. México, #9, febrero de 2001.
- TORRES Ramos, Edna. "Pola Weiss. Pionera del videoarte". Catálogo de la Muestra homenaje. México, UNAM 1998. 16 páginas.
- "VID@RTE". Catálogo del Festival de Video y Artes Electrónicas. CNA y CONACULTA, México 1999. 159 páginas.
- Visión Múltiple. México, noviembre-diciembre de 1994. Año I, #4. páginas 5, 11.
- WEISS Álvarez, Pola. Catálogos de sus diversas presentaciones. México.

#### TESIS Y TESINAS:

- HERNÁNDEZ Miranda, Dante Octavio. Pola Weiss: Pionera del videoarte en México. UDLA-Puebla, México. 1997.
- MEJÍA Barquera, Fernando. El video en México. Claustro de Sor Juana y la Unidad de Producciones Audiovisuales CNCA, 1994.
- TORRES Ramos, Edna. El videoarte en México. El caso de Pola Weiss. Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, UNAM, 1997.
- WEISS Álvarez, Pola. Diseño para una unidad de producción de material didáctico en videotape. Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, UNAM, 1975.

#### PÁGINAS DE INTERNET:

- [www.advance.com.ar/usuarios/salal.html](http://www.advance.com.ar/usuarios/salal.html)
- [www.altamiracave.com](http://www.altamiracave.com)
- [www.altamiracave.com/araceli.htm](http://www.altamiracave.com/araceli.htm)
- [www.baikonurs.org.mx](http://www.baikonurs.org.mx)
- [www.cnca.gob.mx/espacios](http://www.cnca.gob.mx/espacios)
- [www.imagia.com.mx](http://www.imagia.com.mx)
- [www.irational.org/mvc/resume.html](http://www.irational.org/mvc/resume.html)
- [www.mentor.mec.es/ftp/coordina/audiovisual/doc13.htm](http://www.mentor.mec.es/ftp/coordina/audiovisual/doc13.htm)
- [www.mexicodesconocido.com.mx/museos/df](http://www.mexicodesconocido.com.mx/museos/df)



## ENTREVISTAS Y ENCUESTAS:

- CHAGOYÁN García, Benjamín. Ex alumno y colaborador de Pola Weiss.
- CHÁVEZ Sánchez, Carlos Armando. Ex alumno y colaborador de Pola Weiss, productor independiente de video comercial.
- BUSTILLOS Moncayo, Gabriela. Ex alumna y colaboradora de Pola Weiss, reportera en TV-UNAM.
- CAÑAS, Salvador. Egresado de Comunicación y Periodismo en la ENEP Aragón, asistente de curaduría en el Museo ExTeresa.
- CAPELLO, Domenico. Artista experimental de video, ex alumno de Sarah Minter y amigo de Ximena Cuevas.
- CERVANTES, Hugo. Curador en el Museo ExTeresa, artista experimental en diversas áreas como el video.
- CUEVAS, Minerva. Videoartista egresada de la ENAP, activista social.
- FERNÁNDEZ Vargas, Rosa Martha. Realizadora en TV-UNAM, profesora de teatro, danza y televisión.
- HERNÁNDEZ Miranda, Dante Octavio. Videoasta, investigador de videoarte.
- LIZÁRRAGA Corona, César. Videoartista, ex alumno de Pola Weiss, realizador en la Universidad Pedagógica Nacional (UPN).
- LUNA, Federico. Músico, ex colaborador de Pola Weiss.
- MASTRETTA, Ángeles. Escritora mexicana, amiga de Pola Weiss.
- ROBLEST, Alberto. Videoasta, ex alumno y colaborador de Pola Weiss.
- ROCHA, Gregorio. Videoartista egresado del CUEC.
- TORRES Ramos, Edna. Licenciada en Ciencias de la Comunicación, principal investigadora de la vida y obra de Pola Weiss.
- Encuestas a estudiantes y público en general.

## VIDEOGRÁFICAS:

- Material de Pola Weiss.
- Material de algunos creadores mexicanos que trabajan actualmente con el video como herramienta artística.

