



Universidad Nacional Autónoma de México

Facultad de Artes y Diseño

**TRANSDISCIPLINA, ARTE Y TECNOLOGÍA.
La emergencia de los discursos de la transdisciplina
en el arte de los nuevos medios de México**

Tesis

Que para obtener el Título de:

Licenciado en Artes Visuales

Presenta: Alejandro García Arce

**Director de Tesis: Mtro. Sergio Enrique Medrano
Vázquez**

Ciudad de México, Septiembre 2019



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

Índice

Introducción.....	3
Capítulo I. El arte de los nuevos medios en México. Un panorama general.....	18
1.1 Descentramientos, reestructuración y discernimientos.....	18
1.2 La institucionalización del arte de los nuevos medios.....	39
Capítulo II. Transversalizaciones artísticas.....	55
2.1 Nociones básicas sobre transdisciplina.....	55
2.2 La transmedial, lo intermedial y lo multimedial.....	59
2.3 La computadora como artefacto transdisciplinar.....	74
2.4 Posmodernidad y posdisciplinariedad.....	84
Capítulo III. Los discursos de la transdisciplina.....	107
3.1 Transdisciplina e ideología.....	107
3.2 Transdisciplina, arte y tecnología frente a la modernidad mexicana.....	114
Conclusiones.....	129
Referencias.....	136
Notas al pie.....	149

Introducción

La presente investigación nos sitúa en la Ciudad de México a finales del siglo XX entre los artistas y espacios que comienzan a incorporar herramientas tecnológicas en su práctica como medios de producción y problematización. La intención principal de este trabajo es entender cómo se gesta y se desarrolla el uso de nuevas tecnologías en la práctica de artistas mexicanos, al mismo tiempo se interpreta cómo comienzan a perfilarse e implementarse algunas ideas que darán paso a la noción de la *transdisciplina* en el arte de los nuevos medios. Considero que, desde sus etapas tempranas, el concepto de la *transdisciplina* ha sido allegado en la manera de producir y abordar la realidad al arte que hace uso de tecnologías, este ha manifestado un tendente interés por acercar e integrar ámbitos del saber y de la creación artística que anteriormente se concebían separados, transgredió los esquemas que sostenían tales divisiones en la búsqueda de otras formas de producir arte; por lo menos podemos decir que la transdisciplina es una idea que con mucha frecuencia podemos escuchar y debatir en este campo artístico, de ahí que me parezca pertinente tratar de comprender los orígenes y la relación que guardan entre sí el arte de los nuevos medios y la idea de transdisciplina.

Se examinaron los discursos de diversos artistas y teóricos de la época para comprender de qué manera se entendían estos *nuevos* fenómenos artísticos, qué era lo que se decía y hacía al respecto de la implementación de instrumentos tecnológicos en el arte; de igual manera se revisaron las investigaciones de algunos autores actuales que nos ayudan a entender con sus aportaciones qué era lo que acontece en este contexto. Quiero remarcar que las ideas que en la presente investigación se presentan son producto de la interpretación de los propios discursos y testimonios artísticos de las décadas de los ochenta y los noventa del siglo XX

(primordialmente), período de tiempo en el que podemos situar la consolidación de estas prácticas en nuestro país.

El *arte de los nuevos medios* es un concepto que no es del todo claro en la medida en la que no existe un uso general o exclusivo para él, suele implementarse en distintas formas y con distintos significados, por ello, propongo una aclaración sobre su uso en el presente trabajo. Una de las definiciones más difundidas sobre este término ha sido, por ejemplo, la de José Luis Brea en la que el arte de los nuevos medios es “El que se produce para la red internet y cualesquiera otras redes de libre disposición pública producidas por la combinación -industrialmente eficiente- de tecnologías informáticas y de telecomunicación. Acabarán absorbiendo todos los otros media, como tales” (Brea, 2009, p. 8). Brea incluso vincula esta definición de manera cercana con el *net.art.* que es un arte hecho exclusivamente para la red de internet y simplemente no puede darse al margen de ésta “podemos decir que *net.art.* es sólo aquél tan específicamente producido para darse en la red que cualquier presencia suya en otro contexto de recepción se evidenciaría absurda -cuando no impensable” (Brea, 2009, p. 7). Y aun yendo más lejos, Brea concibe el *net.art.* como un arte que no solo está hecho para el medio específico de internet, sino que “invierte el total de su energía en la producción “de” dicho media” (Brea, 2009, p. 7).

Otra definición sobre los nuevos medios es la de Lev Manovich que los entiende como “la convergencia de dos recorridos históricamente separados, como son las tecnologías informática y mediática” (Manovich, 2006, p. 64). Esto se daría en el momento en que se presenta posible traducir el contenido de otras tecnologías mediáticas —como placas fotográficas, películas o discos y su información en forma de imagen, secuencias de imágenes, o sonido— a la información numérica de un ordenador, los nuevos medios serían

entonces aquellos que son computables. La computadora deja así de ser solo una calculadora y se convierte en un procesador de medios (Manovich, 2006, p. 71).

Aunque es fundamental tenerlas presentes, no es en el sentido estricto de alguna de estas definiciones que se implementa el término *arte de los nuevos medios* en este trabajo, uso este concepto para hacer referencia a un abanico de prácticas que implementan *nuevas* tecnologías para la producción y/o conceptualización de objetos artísticos, a la vez que suelen problematizar el papel de estas mismas tecnologías en la sociedad y la cultura. Este término suele implementarse de la misma manera y refiriendo al mismo tipo de prácticas artísticas que otros como *arte electrónico* o *arte y tecnología*, sin embargo, he empleado la aproximación que Marisa Gómez hace. La autora habla de los *medios* en el contexto artístico como “los materiales, metodologías, mecanismos, tecnologías o aparatos mediante los que se realiza una obra de arte [...] Así mismo, en un sentido amplio, puede decirse que la imagen es el medio de la pintura, como la palabra lo es el de la poesía” (Gómez, 2012).

Por otro lado, la palabra *tecnología* es para Gómez (2012):

un conjunto de técnicas y procesos basados en el conocimiento científico y puestos al servicio de la resolución sistematizada de problemas, pero también los productos o herramientas que resultan de ella – tecnología en un sentido ‘artefactual’, de herramientas: máquinas, utensilios o hardware, que no son únicamente medios para hacer, sino también modos de hacer.

Entonces el término *nuevos medios* no es entendido como una práctica estrictamente restringida al uso del ordenador sino que “En el contexto artístico, el término «nuevos medios» haría referencia a una serie de materiales y tecnologías de desarrollo relativamente reciente usadas en la creación, presentación y difusión del arte contemporáneo” (Gómez,

2012) y más aún “describe un proceso en el que las tecnologías existentes y las nuevas y emergentes son usadas por los artistas para crear obras que exploran modos de expresión artística” (Gómez, 2012).

Es así que considero al arte de los nuevos medios como aquel que retoma, implementa y transforma las tecnologías de la sociedad contemporánea en productos artísticos. Tales tecnologías pueden estar ligadas a las telecomunicaciones, la informática, la electrónica, la robótica, e incluso puede no estar ligado necesariamente a la noción de *tecnologías emergentes* sino hacer uso de instrumentos y aparatos tecnológicos cotidianos, rudimentarios u obsoletos pero que tienen un lugar importante en el pensamiento sobre el desarrollo y las lógicas de la implementación tecnológica en un contexto específico. Por ejemplo, algunas obras de arte *low tech*¹ hacen uso de maquinaria industrial para hablar sobre la relevancia que aún tienen estos mecanismos en economías periféricas y sobre su papel en la explotación y *deshumanización* de los individuos. Al respecto, Juan Pablo Anaya y Gabriela Méndez (2010) mencionan “nuestra percepción de la novedad de lo digital ha conllevado un cierto olvido de que la actual sociedad informática está literalmente superpuesta a la sociedad industrial” (p. 275).

Considero entonces al arte de los nuevos medios como un concepto que engloba diversas prácticas artísticas, pero todas ellas referidas a la problematización de la tecnología en el arte y la sociedad contemporánea.

Por su parte, como una aproximación a una definición de la transdisciplina, desde la perspectiva de algunos autores que han sido cercanos a dicho término desde el ámbito artístico en México, podemos decir que es la capacidad de acercamiento, discusión y la integración de distintos campos del saber o disciplinas², así como la hibridación de sus lenguajes, medios o métodos. Para Humberto Chávez Mayol (2012) las *propuestas*

*integradoras*³ “han diluido los saberes artísticos tradicionales con sus zonas conocidas y confortables para descubrir otras dinámicas tanto de continuidad como de ruptura” (p. 13); una propuesta transdisciplinaria implicaría “un sistema complejo conformado por unidades heterogéneas (saberes, prácticas y experiencias) dadas en un contexto activo” (Mayol, 2012, p. 14).

Para Emiliano García Canal (2012) también tiene que ver con una alteración de las fronteras o los límites de las disciplinas, transdisciplina es “la referencia a una oportunidad distinta de relacionarnos con el saber y el hacer que no esté previamente subordinada por los límites disciplinares, pero, por contradictorio que parezca, sí posibilitada por éstos” (p. 31).

Así pues, la transdisciplina es entendida como un esfuerzo de interacción e integración entre disciplinas que busquen suspender —o incluso trascender— las estructuras tradicionales de parcelación del conocimiento y entablar un diálogo multidireccional para generar objetos y lenguajes híbridos. Estas prácticas transdisciplinares se posibilitan en la medida en la que se es consciente de que las fronteras entre disciplinas no son inamovibles, sino que pueden desplazarse, suspenderse, difuminarse o eliminarse; esto implicaría, a su vez, cierto cuestionamiento sobre las maneras de producir y entender el arte.

Para efectos del presente trabajo es importante remarcar que la transdisciplina no es solamente un terreno de comunicación e incorporación entre distintos ámbitos de saber, sino que en ella se generan constantes reflexiones sobre la forma en que se produce y difunde el conocimiento y el arte. La transdisciplina es una manera de pensar y hacer que se cuestiona por las formas, los saberes o los procedimientos paradigmáticos, interrogando su legitimidad, su relevancia o su vigencia, proponiendo *otros* caminos, cobrando así un sentido crítico sobre las estructuras que construyeron y promueven la fragmentación disciplinar; busca otras

formas de entender y abordar el mundo, es en este sentido que Escalante Rodríguez (2015) sugiere que la transdisciplina es “un movimiento político del conocimiento” (p. 40).

De igual forma García Canal (2012) propone a la transdisciplina como una *actitud* que implica cuestionar, dudar, analizar y cambiar *lo ya dado*:

[...] la transdisciplina no es un modo completamente distinto de enfrentarnos al conocimiento, sino el intento de *transvalorar* y *transfigurar* aquellos *prejuicios* para los cuales, en determinado momento y circunstancia, encontramos razones para poner en duda, aun cuando en el sentido común éstos se hayan anquilosado y cristalizado como verdades absolutas. (p. 40)

Por ello considero pertinente entender el surgimiento de la transdisciplina y las prácticas *integradoras* en el arte no sólo como cuestiones formales de las piezas artísticas o cuestiones de método de producción, también son prácticas en el marco de un acontecer social y cultural.

Por otro lado, quiero aprovechar la introducción para conjeturar que la relación estrecha entre el concepto de la transdisciplina y el arte de los nuevos medios se puede atribuir al hecho de que este tipo de prácticas se apropian de artefactos que originalmente no fueron concebidos para la producción artística pero que son integrados en sus procesos y sus productos logrando una aproximación de saberes y medios inicialmente separados. La apropiación de herramientas *ajenas* al campo artístico está muy presente en el pensamiento de artistas como Andrea Di Castro, Humberto Jardón o el filósofo Javier Covarrubias (como veremos más adelante) y significó una posición importante en el desarrollo del arte de los nuevos medios en México. También está relacionado con el hecho de que tecnologías como la computadora permitieron la mezcla y el acoplamiento de diversos recursos provenientes

de disciplinas artísticas distintas o de diferentes medios, es decir, la capacidad de procesar información de imágenes, audio, texto, video etc., sobre un mismo soporte computacional dio paso a que eventualmente se pensara en la capacidad de interacción entre estos diversos recursos, llegando a conformar proyectos artísticos comunes y acercando a los artistas a la idea de compartir métodos de trabajo entre disciplinas, realizando acercamientos entre las mismas como sugiere José Luis García Nava⁴ o Bibiana Crespo-Martín⁵.

Incluso me atrevería a decir que buena parte de la asociación que suele hacerse entre el arte, la tecnología y la transdisciplina puede deberse a esta idea impregnada en el imaginario colectivo sobre la disociación de las ciencias naturales y las humanidades. Una bifurcación que ya fuera planteada como cierta rivalidad y contraposición por C. P. Snow en su conferencia *Las dos culturas* (1959)⁶, en la que se planteaba la constitución de dos comunidades intelectuales que se diferenciaban (artificialmente) por sus sistemas de valoración, sus conocimientos, sus referentes históricos y teóricos, sus métodos, instituciones etc. Aunque tal diferenciación es más que nada una construcción socio-histórica, es verdad que aún conserva peso en las sociedades actuales pues comúnmente las artes son presentadas en un lugar distinto al de la ciencia, como dos productos de la cultura separados. Es así que las producciones artísticas entre el arte y la tecnología (producto de la ciencia) tendrían pautas para entenderse como un ejercicio transdisciplinario *per se*, pues se trataría del encuentro entre dos ámbitos distintos de saber que se desenvuelven en medios diferentes y a través de otros procedimientos.

El arte de los nuevos medios es, pues, una práctica artística que conserva razones para verse constantemente asociada a la idea de la transdisciplina y es mi intención profundizar sobre cuáles han sido los orígenes o los catalizadores de esta idea, su enunciación y su ejercicio.

En el primer capítulo de este trabajo se hace un repaso por la historia del arte de los nuevos medios en nuestro país (centrándonos en los acontecimientos artísticos de la ciudad de México), desde algunos de los tempranos acercamientos a tecnologías, hoy rudimentarias, de reproducción de imágenes como el mimeógrafo o la máquina fotocopidora y de transmisión de información como el fax, hasta el surgimiento de espacios institucionales fundados propiamente en la promoción de los encuentros entre el arte y la tecnología de la mano de equipamiento de punta; como el caso del Centro Multimedia en el Centro Nacional de las Artes que es “un espacio dedicado a la experimentación, formación e investigación de las prácticas artístico-culturales que involucran nuevas tecnologías” (centro multimedia, 2019) inaugurado en 1994.

Se hace hincapié en el hecho de que el arte de los nuevos medios surge de manera homogénea con otras prácticas del arte contemporáneo. En muchas ocasiones nos encontramos con que algunas de las primeras apropiaciones de instrumentos tecnológicos para la creación artística no eran planteadas como una reflexión propiamente sobre el aparato tecnológico o sobre la tecnología en general, más bien eran medios implementados por la versatilidad y eficacia con que se correspondían con los intereses de los artistas; eran implementadas también como recurso pero no necesariamente como eje de prácticas como el performance, la instalación o la gráfica alternativa. Es en la década de los ochenta y sobre todo los noventa cuando comienzan a surgir espacios dentro de museos y universidades para la experimentación propiamente con objetos tecnológicos —primordialmente la computadora— y para algunos de estos espacios otras prácticas artísticas fueron determinantes, como la gráfica alternativa en el caso del Centro Multimedia del Centro Nacional de las Artes. Hablo entonces sobre la conformación del arte de los nuevos medios

como un campo específico pero que guarda relación con un panorama más amplio del arte contemporáneo.

Este primer capítulo aborda cómo la experimentación tecnológica artística en nuestro país no se dio tempranamente ni de manera general en las llamadas *high tech* (entendidas como los avances tecnológicos más recientes o más desarrollados; tecnologías emergentes), más bien, los primeros encuentros estuvieron ligados a recursos cotidianos a los que los artistas podían tener acceso fácilmente, recursos que no requerían de una gran inversión económica y tampoco un saber técnico demasiado especializado. Incluso cuando surgieron espacios artísticos fuertemente equipados con tecnología de punta, los problemas en torno a las *low tech* no fueron abandonados.

También se aborda cómo es que el proceso de institucionalización del arte de los nuevos medios tiene diversas facetas, tenemos, por ejemplo, que existía un amplio interés en la comunidad artística por dar lugar y visibilidad a prácticas artísticas *alternativas*⁷ que habían permanecido por mucho tiempo al margen de los discursos dominantes de las instituciones artísticas. De esta manera la autogestión y el arte fuera del museo y la galería fueron fenómenos que impulsaron la consolidación de estas prácticas en instituciones oficiales, que posteriormente influyeron en la manera en que se administrarían los museos (Montero, 2013). Tenemos también el hecho de que las transformaciones económicas de la década de los noventa potenciaron los cambios en los modos de producir y significar el arte (Montero, 2013) a través de su inclusión en los discursos institucionales, el surgimiento de nuevos espacios y nuevos métodos de financiación artística que hicieron plausible la consolidación de proyectos que para los artistas habría sido complicado llevar a cabo ante la dificultad de acceso a las nuevas tecnologías y sus elevados costos. En este sentido los espacios institucionales dedicados a las relaciones entre arte y tecnología también supusieron una

ventaja pues el acceso a dispositivos como la computadora (en esos momentos) no era algo que cualquier artista se pudiera permitir.

En resumen, la intención del primer capítulo es mostrar el desenvolvimiento del arte de los nuevos medios en México desde sus primeros espasmos aleatorios hasta su consolidación como práctica artística específica y la obtención de legitimidad como institución, esto no con el fin de elaborar una historia escrupulosa de esta práctica en el país sino para darnos pautas para su mejor entendimiento e interpretación frente a la emergencia de la transdisciplina en su labor.

En el segundo capítulo comienzo por realizar una revisión de diversas definiciones sobre el concepto de la transdisciplina, con la intención de brindarnos la perspectiva de las ideas generales sobre las que se construye dicho término y poder a partir de ello establecer paralelismos con las prácticas artísticas de las que nos ocupamos en este trabajo.

Algunas de las nociones básicas que encontramos en los diversos discursos de la transdisciplina son: la integración de múltiples disciplinas o múltiples saberes en la resolución de un problema específico y común, la pertinencia de la injerencia social y/o práctica, el desarrollo y la creación de teorías y métodos de acuerdo a la especificidad del objeto de estudio y la crítica de los esquemas predecesores de la disciplinariedad.

En este capítulo brindo un papel protagónico a la computadora dentro de la praxis artística como potenciador y constituyente fundamental de algunas ideas que se encuentran en la estructura central del discurso de la transdisciplina. Hablo sobre cómo la capacidad de incorporar múltiples lenguajes tradicionalmente provenientes de diferentes disciplinas (texto, audio, imagen etc.) dentro de un mismo artefacto, así como las posibilidades interactivas que ofrecía, catalizaron la aparición de ciertas nociones transdisciplinares en el arte de los nuevos medios. La confluencia de recursos diversos como el audio, la imagen y el vídeo supuso la

posibilidad de mezclarlos e integrarlos dentro de un mismo discurso artístico; al ser todos estos recursos susceptibles de manipulación mediante las mismas leyes de la informática los artistas observaron la posibilidad de implementarlos a su propia labor y acercarse de esa manera a los fundamentos de campos disciplinares ajenos al propio. La disciplina, el medio o la materia ya no eran el eje rector de la creación artística, sino que este eje ahora está dado por una *idea* que dirige el proyecto, así se posibilitó la combinación, el apropiamiento o la migración de procesos creativos y conceptuales; como sugerían Mónica Mayer y Víctor Lerma “Las broncas de identidad que años atrás nos obligaban a definir las distintas expresiones plásticas hoy no interesan porque el asunto es trabajar ideas” (Audiffred, 1999).

Aprovecho también este capítulo para reafirmar la idea de que el arte de los nuevos medios se corresponde con algunas ideas y métodos comunes o característicos del arte contemporáneo y a su vez esto sirve como puente para establecer paralelismos entre ciertas ideas o prácticas del arte medial con los preceptos de la transdisciplina. Encuentro, por ejemplo, que la integración de lenguajes, recursos, medios, métodos y conceptos ya era una práctica habitual en obras artísticas emanadas del performance como alude Alcázar (2001) o en la poesía visual experimental (Padín, 2013), mismas prácticas que influyen directamente o están estrechamente vinculadas al arte de los nuevos medios. Muy emparentado con esta *hibridación de lenguajes* está el apropiamiento de recursos *extra-artísticos*, es decir, elementos formales, materiales e incluso teóricos que no son considerados propios del quehacer artísticos bajo los esquemas tradicionales. La computadora misma fue en un principio un *intruso* dentro de la creación artística, un instrumento propio de otros ámbitos del saber que había sido adoptado como nuevo medio de experimentación artística.

De igual forma la *interactividad*, el contacto y la respuesta del público, la relación circunstancial entre obra y espectador fue también una constante en otras prácticas artísticas

contemporáneas y posteriormente, esta misma cualidad de la interactividad, se volvió una de las características fundamentales del arte de los nuevos medios.

Por último, el *movimiento* fue sin duda uno de los recursos característicos del arte contemporáneo, el pasar de las obras inertes y producidas para ser contempladas pasivamente a obras dinámicas. En la computadora se manifestaría a través de la propia interactividad, pero también dentro de procesos internos como la animación o el vídeo.

Ahora, a partir de estas cuatro categorías: *La hibridación de lenguajes, la interactividad, lo extra-artístico y el movimiento* es que establezco una serie de paralelismos con ideas fundamentales de la transdisciplina: La hibridación de lenguajes como la supresión de las fronteras disciplinares artísticas, la integración de los *saberes* necesarios para la concreción de un proyecto artístico específico; la interactividad como la comunicación multidireccional entre múltiples actores dentro del suceso o la obra artística, la capacidad de retroalimentación como elemento constituyente del proceso creativo; lo extra-artístico como la apropiación de recursos, medios, métodos y saberes que no están definidos por el esquema tradicional o disciplinar, la incorporación de elementos más allá del arsenal preconcebido para la solución de un proyecto artístico; el movimiento como la necesidad de trascender los esquemas de creación e investigación para acercarse a nuevos métodos más apropiados para el acontecer contemporáneo, la búsqueda de nuevas formas y sentidos de producción e investigación implica la crítica y superación de valores precedentes.

Por último, abordo cómo es que estos fenómenos artísticos se desarrollan y son posibilitados a raíz de la crisis cultural con los preceptos de la modernidad que dan paso a la posmodernidad. Analizo algunos de los fundamentos clave de la modernidad y cómo es que su fractura supone el nacimiento de algunas de las nociones de la transdisciplina y el arte de los nuevos medios dentro del arte contemporáneo.

Menciono ya que estimo importante tratar de entender a la transdisciplina como un fenómeno en correlación con un contexto social y cultural, muy en sintonía con aquel llamado que hacen Escalante Rodríguez (2015) o Roberto Follari (1982), a pensarla en un sentido político, sobre todo a raíz de la consideración personal de que en el arte de los nuevos medios el asunto de la transdisciplina en relación a la política no es un tema muy recurrente a pesar de tratarse de una dimensión fundamental del problema (y a pesar de ser muy explícito su uso político en el escenario institucional mexicano del arte de los nuevos medios). Por ello, a pesar de ya haber hecho cierta alusión a tal dimensión en el capítulo anterior, en el tercer capítulo distingo cómo se constituye el discurso de la transdisciplina desde las instituciones artísticas en México a partir de la crítica que establece Follari (2013) a este concepto. Entendemos que las nociones de la transdisciplina surgieron de la superación de un sistema artístico basado en los fundamentos de la modernidad, es decir, centralizado bajo la lógica de las bellas artes (Guevara, 2004), pero tras su puesta en práctica en la institucionalidad cultural mexicana, la transdisciplina canceló su carácter contestatario para convertirse en un sistema de perpetuación de las antiguas lógicas de creación y significación frente al surgimiento de las formas del arte contemporáneo.

La transdisciplina se convierte en un discurso ilusorio de innovación y democratización que basa su efectividad justamente en el sentido *progresista* con que emergió, como sugería Follari (2013).

Examinando los discursos oficiales de la política cultural en México proponemos que el término *transdisciplina* en relación al arte de los nuevos medios tuvo dos acepciones primarias desde las instituciones en que se promulgaba, el Centro Nacional de las Artes (Cenart) y el Centro Multimedia: por un lado está el sentido instrumental que proponía la relación artística con la tecnología como un medio de generación de capital a través de los

medios digitales y de la comunicación con la creación de productos audiovisuales, productos que también serían utilizables por las propias instituciones gubernamentales y artísticas para la promoción y la divulgación así como la propia educación al interior del Cenart. Por otro lado, está el carácter simbólico de la transdisciplina, este tenía significado frente a la *modernización*⁸ del país en el marco de la legitimación del gobierno frente al sector artístico e intelectual, así como del establecimiento de nuevas relaciones comerciales con países extranjeros y frente al panorama de la globalización en la década de los noventa. Modernidad, como usualmente se le concibe, era sinónimo de progreso, pero en este instante de la historia mexicana también era sinónimo de pluralidad (Monreal, 2018).

Ante el estrechamiento de las relaciones internacionales por la economía global y los medios de comunicación, así como la presencia cada vez mayor del internet, la pluralidad significaba diversidad de pueblos, culturas y países ahora interconectados de una manera más cercana. Esto supuso cierta amenaza a los ojos de algunos funcionarios que veían en el estrechamiento y la confluencia de las culturas y las economías una homogeneización que volviera incierto el orden de gobierno de los Estados-nación, se tenía entonces la necesidad de reiterar la soberanía de los países y enaltecer aquello que los hacía diferentes del resto (Tovar, 1994). Es así que se inicia un programa ideológico basado en la lógica de que la confluencia, las interrelaciones y el aproximamiento no suprimen lo específico, lo singular; la modernidad estaba en armonía con la tradición; lo nuevo y lo viejo no entraban en conflicto, la diversidad no cancelaba lo particular. En este tenor es que la transdisciplina desde el arte resulta un importante bastión ideológico, se vuelve una herramienta simbólica.

Al interior del propio sistema del arte la transdisciplina significó la integración de los discursos de la contemporaneidad al sistema de creación ya existente, es decir, las bellas artes y sus inherentes sistemas de circulación, la emergencia de nuevos medios, nuevos métodos,

nuevos significados no suprime el orden anterior, ambos coexisten y se retroalimentan, o como sugirió Ehrenberg (2015), la incorporación de lenguajes artísticos ya no significaba un acto de protesta sino uno de acoplamiento.

Por último, cabe añadir que considero importante hacer este tipo de revisión sobre el acontecer temprano de los nuevos medios en el arte mexicano como una contribución al estudio de esta aún joven rama del arte contemporáneo y como una plataforma de conocimiento que nos ayude a entender el desenvolvimiento y la actualidad de tales prácticas en nuestro país. Pretendo, también, realizar una contribución al problema de la transdisciplina en el arte de los nuevos medios puesto que, como ya he expresado, la considero un elemento importante en la historia de esta práctica artística y es un tema sobre el que aún hay mucho que escribir.

1. El arte de los nuevos medios en México. Un panorama general.

1.1 Descentramientos, reestructuración y discernimientos.

En nuestro país durante la mayor parte del siglo XX fue muy difícil para los artistas tener acceso a las tecnologías emergentes o las más novedosas, tanto por sus costos elevados como por la inexistencia de algunos de estos instrumentos en el mercado nacional (Di Castro, 2009, p. 96). Los requerimientos técnicos que precisaban de un saber especializado también fueron en su momento un obstáculo, de manera que el arte de los nuevos medios estuvo dado en sus primeros momentos por la implementación de tecnologías *sencillas* o accesibles, que no requerían de grandes inversiones económicas ni saberes técnicos demasiado complejos como las máquinas fotocopadoras o el fax.

Mónica Mayer brinda un lugar importante a las *gráficas alternativas*⁹ en el desarrollo de las prácticas del arte ligadas a las nuevas tecnologías. Mayer nos habla constantemente sobre el papel de los medios de reproducción de imágenes como la fotocopadora, la heliografía y la mimeografía como medios artísticos que precedieron al medio digital, cuyos precursores fueron grupos artísticos entre los que se encuentran Suma, Proceso Pentágono y el No-grupo que desde la década de los setenta realizaron exposiciones como *América en la mira* (1978), que reunió la producción gráfica de artistas primordialmente suramericanos y donde se emplearon métodos no tradicionales como lito.offset, memografía, xerografía, fotografía, fotocopia, sellos de goma, heliográficas etc.; o la exposición *10 de Junio* realizada en el Centro Proceso Pentágono en 1979 en la que se incluyeron trabajos realizados con heliográficas, fotocopias, carteles etc. Por esas fechas también se realizó en el Centro Proceso

Pentágono la exposición *Aquí Colombia* del artista colombiano Santiago Robello que mostraba su producción gráfica realizada con fotocopias electrostáticas.

Artistas como Felipe Ehrenberg, Arnulfo Aquino, Jorge Perezvega, Humberto Jardón, Rowena Morales, Carlos Aguirre y Mónica Mayer también trabajaron con estos instrumentos que permitían la producción masiva de imágenes: el mimeógrafo, las duplicadoras heliográficas y las fotocopias en blanco y negro.

Mucha de la obra realizada con estos medios de reproducción era hecha con la intención de apoyar los movimientos sociales que se encontraban activos en el país a finales de los sesentas y principios de los setentas, así como con la necesidad de buscar públicos más allá del museo y la galería: la reproducción masiva de las imágenes permitía acceder a públicos más amplios y encontrar otros espacios de acción para el arte. Es importante señalar este valor marcado por muchos artistas: el de la correlación entre los medios de reproducción de imágenes y el acceso o la visibilidad del arte. Al respecto Humberto Jardón (1999) menciona:

Desaparece la idea de original y copia y puedes hacer tirajes infinitos para que la obra tenga un mayor acceso para todo el mundo, y esto no conviene ni a galerías, ni a subastadores que generalmente se apoyan en la exclusividad. (citado en Villagómez, 2015)

Se podría decir que, como Malvido sugiere (citada en Villagómez, 2015), medios como el mimeógrafo o las fotocopias contienen rasgos contraculturales, no sólo en lo que respecta a la creación plástica y las dinámicas legitimadoras de los espacios artísticos, también como medios de visibilidad política e ideológica.

Entonces ¿Cuál es el papel de estas prácticas artísticas en el desarrollo del arte de los nuevos medios en México? En primer lugar, el carácter contestatario con el que se

desenvuelven estos métodos *alternativos* de gráfica tiene dos dimensiones, una que tiene que ver efectivamente con los movimientos sociales del momento en el país y otra que tiene que ver con los movimientos internos al campo artístico. Se trata de un momento en que muchos artistas se vuelcan hacia el abandono de las lógicas tradicionales de creación para explorar las posibilidades artísticas de otros recursos y otras formas de crear de donde surgirían manifestaciones como el performance, la instalación y la ambientación¹⁰.

Jardón (1993) menciona:

En los años sesenta, los artistas visuales empiezan a interesarse por otros procesos de producción de mensajes estéticos, por otras maneras de concebir y analizar éstos. Las diversas corrientes que surgirán en este momento [...] y sus postulados teóricos [...] deciden experimentar con un gran número de tecnologías y procesos de producción existentes en el entorno social, que siempre habían estado dedicadas a la producción de cualquier otro tipo de mensajes. Entre estas tecnologías estará la de la fotocopidora, la cual será considerada, a partir de entonces, como una herramienta-proceso de producción más, totalmente válido en la producción de mensajes ambiguos y autorreflexivos. Nace así el llamado *Copyart* (en inglés) [...] o simplemente Xerografía como se le conoce aquí en México, pero con mayor precisión *arte de fotocopiado*.” (pp. 117-118).

El arte se desborda hacia la exploración de nuevos y diversos medios de creación que ya no son únicos e inamovibles, el valor de los materiales solemnes y sus esquemas de tratamiento es suplantado por la capacidad de desplazamiento a través de los medios y las disciplinas para la atención de las necesidades críticas o conceptuales¹¹.

Es en este ambiente de multiplicidad de medios de creación y disciplinas artísticas, así como el tránsito a través de ellas (Monreal, 2018, p. 109), es donde surge la gráfica alternativa como una de las incursiones en las nuevas formas de producción de imágenes, que se convirtió, a su vez, en una práctica precursora para la gráfica digital¹². Es ahí donde Mónica Mayer sitúa primordialmente la relevancia de este tipo de producción artística para el arte de los nuevos medios, puesto que la gráfica digital fue uno de los fenómenos más importantes en la experimentación con nuevas tecnologías en la década de los noventa y que, además, marcó —como menciona la propia Mónica Mayer (s.f) y Cynthia Villagómez (2015)— el rumbo que posteriormente tomaría el arte digital en México (o al menos un sector importante de éste). Espacios como el Centro Multimedia del Centro Nacional de las Artes —del cual hablaremos más adelante— que, en los noventa (y aún ahora) fue uno de los lugares más importantes para la producción e investigación del arte en relación con la tecnología, tiene sus raíces en estas prácticas.

Andrea Di Castro, Mónica Mayer, Víctor Lerma, Humberto Jardón, Arnulfo Aquino, Zalathiel Vargas y Cecilio Balthazar fueron algunos de los primeros artistas en incursionar dentro de la gráfica digital en nuestro país.

De igual forma por su facilidad de acceso, desde finales de los sesenta y hasta finales de los setenta el cine super-8 (una película para la filmación de videos caseros enfocada al uso doméstico, puesta en el mercado por Kodak en 1965, caracterizada por sus bajos costos de adquisición y la facilidad de uso), fue utilizada por artistas integrantes del *grupo Peyote* y la *Compañía* como Adolfo Patiño quien entre 1974 y 1975 realizó proyecciones de super-8 y *La primera semana de cine experimental-En homenaje a la Diva Diana Mariscal*. Más tarde en 1988 se llevó a cabo el *Primer Salón de Video Arte* en la galería La Agencia fundada, dirigida por el mismo artista.

Mario Rangel Faz (1997), que integraba el grupo *Atentamente la Dirección* junto con Eloy Tarcisio, María Guerra, Dominique Liquois y Carlos Somonte, menciona que el grupo tenía la convicción de trabajar a través de diferentes tecnologías dentro de las cuales estuvo incluida el cine super-8. Roberto Real de León y Melquiades Herrera integrantes del *No Grupo* presentaron trabajos con esta película para la *Sección anual de invitados. Homenaje a Günther Gerzso* en la Sala Manuel M. Ponce del Palacio de Bellas Artes en 1978, Andrea Di Castro también integrante del *No Grupo* presentó en aquella ocasión un plano sonoro de Günther Gerzso.

Las incursiones artísticas en los medios audiovisuales significaron un antecedente importante para el arte de los nuevos medios en México puesto que, como veremos más adelante, terminaron siendo plataforma y constitución de algunos espacios y encuentro relevantes para este tipo de prácticas. Debido a su reducido costo, su facilidad de acceso y la necesidad de buscar canales alternativos de difusión, presentaron una oportunidad de creación y de experimentación con la imagen. Es un antecedente que nos habla de un apropiamiento de medios en el campo artístico, del empleo de los productos del mercado tecnológico y su introducción en la creación y la problematización artística, aunque también tienen vínculos estrechos con el desenvolvimiento del arte de los nuevos medios en los espacios institucionalizados.

En 1977 Jorge Glusberg organizó en la Ciudad de México el IX Encuentro Internacional y el I Encuentro Nacional de Video Arte en el Museo Carrillo Gil, donde por primera vez Pola Weiss presentó una obra de video y donde participaron otros artistas como Nam June Paik, Shigeo Kubota, Less Levine, Leopoldo Maler, Juan Downey y Amerigo Marras.

Fue en 1987 que se realiza el Primer Festival de Videofilme y en 1990 la Primera Bienal de Video en la Cineteca Nacional, ambas organizadas por Rafael Corkidi.

Por otro lado, aunque venimos hablando de la implementación de recursos tecnológicos de fácil acceso en el arte de los nuevos medios, hay que mencionar que también hubo artistas en este periodo que realizaron trabajos de una envergadura técnica más compleja pero que resultaron ser casos aislados y transitorios como los de Manuel Felguérez y Lorraine Pinto.

Manuel Felguérez realizó en 1975 una obra digital llamada *La máquina Estética*. Tras obtener la beca Guggenheim, este artista viajó a la Universidad de Harvard para poder concretar este proyecto que pretendía una “búsqueda sobre el empleo de la computadora en el diseño artístico” (Felguérez, 1983, p. 9). Con la obtención de la beca Guggenheim y comisionado por la Universidad Nacional Autónoma de México concreta este proyecto de la mano del ingeniero en sistemas Mayer Sasson en el Laboratory for Computer Graphics and Spatial Analysis y Carpenter Center for the Visual Arts de Harvard. La obra consistía en dotar a una computadora de *sensibilidad artificial* que le permitiera crear ideogramas emulando el estilo artístico de un autor, que en este caso era el propio Felguérez: “Intentamos demostrar cómo, a través de la aplicación de la teoría de Identificación de Sistemas, se puede llegar a elaborar un programa que permita -a partir de un modelo- la producción “infinita de nuevos ideogramas” (Felguérez, 1983, p. 9).

Por su parte, Lorraine Pinto realizó *La Quinta Dimensión* una escultura presentada en la exposición *Solar* en el marco de los eventos culturales organizados por el INBA en el Festival Olímpico de 1968. La pieza consistía en dos grupos de formas geométricas de acrílico dentro de dos esferas translúcidas que interactuaban con un sistema de luces al mismo tiempo que se escuchaba una pieza musical de Karlheinz Stockhausen.

Lo que hacía única a su propuesta, en 1968, era el uso de componentes tecnológicos que ofrecían experiencias sensoriales... Al ser un arte con la intención de producir sensaciones y

emociones a través de la tecnología buscaba, también, reducir el carácter instrumental de esta condición presente en la modernidad que se manifiesta, principalmente en la forma de enajenación. (Usabiaga, 2012, p. 137)

Pinto tenía un particular interés en el uso de medios tecnológicos en su obra, así como en la interacción con el conocimiento científico y especialistas en estos rubros, lo que la llevó a crear en 1970 junto con el ingeniero Leonardo Viskin el *Laboratorio Experimental* conformado por un equipo interdisciplinario para la producción de arte en el que también participaban el físico Roberto Domínguez, el ingeniero José Manuel Ramos y los músicos Francisco Savin y Julio Estrada. Las investigaciones artísticas de Lorraine y su equipo interdisciplinario se centraban en la luz, el sonido y el movimiento.

Los resultados de su Laboratorio Experimental fueron presentados en la exposición *Obras de Lorraine Pinto con el laboratorio experimental del ingeniero Leonardo Viskin* en el Museo de Arte Moderno (MAM) en 1970, donde, además de *La Quinta Dimensión*, fueron expuestas obras como *Cajas-Cajitas* que

presentaba un paisaje hecho con formas cúbicas de acrílico de distintos colores, iluminadas y que contaba con una pista musical. La pieza, de acuerdo a Pinto, conformaba la imagen de un paisaje estéril, prototípico de la modernidad. Los pequeños cubos que conformaban este paisaje representaban la atomización y el aislamiento de los individuos así como una arquitectura moderna que quedó reducida a pequeños compartimentos. (Usabiaga, 2010, pp. 139-140)

También se presentó *El Hormiguero*

una granja de hormigas dentro de una televisión sustituyendo la pantalla por una superficie de cristal por donde se podían ver los túneles hechos por los insectos. Roberto Domínguez realizó un lente de aumento que contenía agua para que el interior se pudiera ver con mayor claridad. (Usabiaga, 2010, p. 141)

De igual manera, estuvo presente la pieza *Pésame* que consistía en un maniquí que *lloraba* ante la presencia de un humano. Los ingenieros construyeron el sistema de sensores para esta pieza (Usabiaga, 2010, p. 141). *Patrones sociales*, *Sobre el basurero* y *Expansión* también formaron parte de esta muestra.

En el Laboratorio Experimental de Pinto se tenían que crear muchos de los dispositivos que conformaron las piezas de la artista puesto que no se tenía acceso a todos los recursos, medios y materiales necesarios para su constitución debido a la escasa oferta en el mercado mexicano de componentes y aparatos tecnológicos (Usabiaga, 2010, p. 140).

Aunque Lorraine Pinto tiene el mérito de haber podido conformar un equipo interdisciplinario entre el arte, la ciencia y la tecnología, así como ser pionera en el uso de nuevos materiales y tecnologías; dentro de su producción artística abandonó esta línea de investigación en la década de los ochenta con la llegada de “una nueva cultura de entretenimiento y consumo” (Usabiaga, 2012, p. 141-142).

Otra forma en que los artistas comenzaron a hacer de la tecnología un elemento importante de sus invenciones e investigaciones fue a través de los medios de comunicación, por ejemplo, en 1979 Maris Bustamante realizó el performance *La Patente del Taco* en el que, bajo el auspicio de la Dirección General de Derechos de Autor en la Ciudad de México, Bustamante (2008) se proclama “la dueña [sic] universal de la imagen visual y formal del

taco”. Este evento fue uno de los primeros realizados por un artista en un medio de comunicación masiva comercial en el país, de hecho, esta idea de retomar los medios de comunicación como canal de difusión artística (y más precisamente “modificar la imagen de las mujeres en los medios masivos de comunicación por medio de acciones o performances” (Bustamante, 2008), se extiende hasta el grupo *Polvo de Gallina Negra* que Bustamante conforma junto con Mónica Mayer a principios de los ochentas. Otro artista que utilizó medios de comunicación como soportes de su obra fue César Martínez que en su juventud realizó varios performances radiofónicos en Radio UNAM y Radio Educación.

Las obras de arte vía fax también representaron un papel importante en este momento, como las que fueron presentadas en la exposición *Electrosensibilidad* que se llevó a cabo en la Escuela Nacional de Pintura, Escultura y Grabado “La Esmeralda” en 1989, se intercambiaron obras mediante este dispositivo entre la sede de la exposición y las ciudades de Baltimore, Maryland en EU; Copenhague, Dinamarca y el interior de la propia Ciudad de México. En estas obras participaron artistas como Etienne Bondy y Dodi Romanty de Dinamarca; D.S. Bakker Richard Ellsberry Tryzno, Steve Stes, Gabriele Hourticolon y Douglas Retzler-Elan de Estados Unidos; Maris Bustamante, Marco A. Godinez “Tzara”, Daniel Manzano, Cuauhtémoc Salgado y Mauricio Guerrero de México (Bustamante, M. 2008).

También ese mismo año se presentaron obras de esta índole en la Galería Metropolitana de la Universidad Autónoma Metropolitana (UAM) que se transmitieron desde diferentes partes de la Ciudad de México y que fueron presentadas en la inauguración de *Compudiarte '89*. Lo interesante de estas obras y lo que vendría después de ellas —arte vía correo electrónico, arte vía satélite— es el hecho de que los artistas comienzan a hacer énfasis en el papel y las consecuencias que están trayendo a la sociedad contemporánea las nuevas

tecnologías de la comunicación y, también, que el medio tecnológico ya no solo es señalado o implementado a razón de otro fruto, sino que el artefacto tecnológico en sí y sus propiedades se convierten en el objeto artístico o al menos en parte esencial del mismo.

Por cierto, según Mónica Mayer (s.f) *Electrosensibilidad* fue la primera exposición de arte digital en México, en ella se presentó el trabajo artístico y de diseño que se realizaba en la Universidad Autónoma Metropolitana mediante el uso de computadoras. A mediados de los ochentas Javier Covarrubias tenía la idea de que las computadoras debían ser herramientas para la creación, estas tenían que ser utilizadas por arquitectos y diseñadores y no solo por expertos en computación (Malvido, 1999, p. 117). Fue así como nació el Taller del Caos que posteriormente se transformaría en el Centro del Placer en la UAM unidad Azcapotzalco el cual sirvió de laboratorio para la realización de diversos proyectos artísticos experimentales y de donde surgió dicha exposición.

Compudiarte '89 también fue un proyecto que emergió del Centro del Placer donde, de igual manera, se exhibió el trabajo artístico realizado a través de computadora y se transmitieron de nuevo obras vía fax y vía telefónica, además se mostraron videos, fotografías y gráfica alternativa.

En 1987 se llevó a cabo la exposición *Arte Digital* en el Museo de Arte Moderno donde Fernando Camino exhibió su trabajo realizado por computadora en el cual digitalizaba imágenes y fotografías para crear animaciones, collages y pintura digital acompañadas de sonido.

Cecilio Balthazar y Andrea Di Castro trabajaron en estas épocas juntos a través de recursos como la computadora y el vídeo de donde surgieron proyectos como *Videocompugráfica* exhibida en 1988 en el Museo Rufino Tamayo y *La otra cara de Muybridge* realizado el mismo año y expuesto en 1994 en el encuentro *Otras Gráficas* en el

Museo Carrillo Gil. Incluso una década antes en 1978 Cecilio Balthazar y Andrea Di Castro ya habían trabajado juntos en un proyecto de videoarte que, según Di Castro (s.f), fue la primera vez que tuvieron contacto con el vídeo, este trabajo se llamó *Cuerpo-Idea* y fue expuesto en La Casa del Lago (UNAM). *Caras – Tiempos – Superficies* fue otra exposición de videoinstalaciones y gráfica por computadora que se realizó en el Museo Tamayo en 1987 y se presentaron obras en gran formato de los primeros trabajos computacionales de Di Castro.

En el evento *Intervalo Ritual* realizado en 1978 en Casa del Lago UNAM podemos vislumbrar también una clara intención de acercarse a la implementación de nuevas tecnologías en la labor artística. En esta ocasión Sandra Llano, Humberto Jardón, Cecilio Balthazar, Andrea Di Castro y Humberto Saldaña emplearon un monitor como símbolo de ofrenda y se realizó música en vivo, acciones, proyección de diapositivas, rayo láser y videocasetera en lo que Di Castro define como un evento interdisciplinario (Zappet, s.f.).

Otro proyecto importante dentro de la producción artística a través medios computacionales fueron las incursiones visuales de Zalathiel Vargas en los procesos digitales que, en 1992, se presentaron en el Museo Nacional de la Estampa. Esta exposición llevó el título de *Ópera Cibernética, Sonidos Electrográficos* en la que Zalathiel explora las posibilidades técnicas y plásticas que los nuevos medios computacionales son capaces de aportar a las artes visuales.

Doreen A. Ríos (2018) y Mónica Mayer (s.f) nos dicen que Andrea Di Castro, Sandra Llanos, Luis Fernando Camino, Cecilio Balthazar y Zalathiel Vargas ya habían comenzado a crear imágenes por computadora desde 1984, gracias a la apertura de espacios en algunas instituciones que les permitieron a estos artistas incursionar en este medio como en el caso de la UAM.

En el arte sonoro, una práctica artística con un marcado sentido experimental, el abordaje de nuevos medios para la creación artística, así como la aproximación al conocimiento tecnológico y científico ha sido frecuente. Por ejemplo, en la serie de obras *Icofón* del ingeniero y músico Raúl Pavón en las que traduce música electrónica en imágenes por medio de osciloscopios entre los años setenta y ochenta (Rocha, 2010, p. 383). Este artista además fundó, junto con Héctor Quintanar, el primer laboratorio de música electrónica en México en el Conservatorio Nacional de Música en 1970.

Ariel Guzik comienza a crear en la década de los ochenta *El Espejo Plasmath* un instrumento electromagnético que “consiste en una especie de gran arpa con cuerdas que resuenan gracias a corrientes eléctricas sutiles de iones que despiden las espinas de cierto tipo de cactáceas y a las señales eléctricas producidas por distintas plantas” (Rocha, 2010, p. 383).

Manuel Rocha Iturbide también se ha interesado desde etapas tempranas de su carrera por el uso de nuevas tecnologías y conceptos científicos en la experimentación sonora, por ejemplo, realizó en 1997 *Urnoboros*, una pieza que representa a una serpiente que se muerde su propia cola mediante dos bocinas que salen de una misma grabadora portátil y se encuentran de frente —se muerden— emitiendo secuencias de audio paralelas, en determinado momento ambas bocinas producen frecuencias de audio casi idénticas pero ligeramente distintas, dando paso a un fenómeno físico de batimiento de señal que produce una vibración y desplazamiento de los dispositivos.

El mismo año presenta *Ping Roll*, una pieza que establece un paralelismo entre el comportamiento físico del sonido y el de la luz; consiste en 6 bocinas pegadas en la parte inferior de una mesa cuyas vibraciones alteran el movimiento de entre 30 y 50 pelotas de ping pong que hay sobre la mesa. Al emitir el sonido de pelotas rebotando (discontinuidad),

las bocinas pueden provocar que las pelotas reales de ping pong rueden (continuidad) lo cual, según Rocha, genera una paradoja que determina que los dos estados de la pelota, continuo y discontinuo, son intrínsecos e indisolubles, similar al comportamiento de la luz en la teoría cuántica —cuyo comportamiento puede ser en forma ondulatoria (continua) o a manera de partículas llamadas fotones (discontinua).

También es pertinente señalar el papel que las Bienales de Poesía Visual/Experimental, que se llevaron a cabo en nuestro país desde 1986 hasta 2009, tuvieron en la experimentación con nuevas tecnologías en el arte. Fueron convocadas por primera vez por César Espinosa, Leticia Ocharán, Araceli Zúñiga, María Eugenia Guerra, Cosme Ornelas y Jorge Rosano, integrantes del *Núcleo Post-Arte*. En este grupo se proponía la crítica a la hegemonía del discurso poético, en contra del carácter canónico de la tradición lírica (Ocharán, 1990) y tenía como antecedente el *estridentismo*, movimiento artístico que, por cierto, se caracteriza por un culto a la modernidad: la máquina, la industria, lo urbano, los nuevos avances tecnológicos etc., y que a la vez seguía una ideología social de reivindicación relacionada con la revolución mexicana. Con influencias de las vanguardias artísticas y haciendo uso de la metáfora, los poemas de los estridentistas hicieron de la cotidianeidad de la vida moderna como la ciudad y la tecnología su principal preocupación (Mora, 2000, p. 264).

Debido a su relevancia en un ambiente de experimentación artística de la segunda mitad del siglo XX, la poesía visual/experimental recorre constantemente nuevos medios de creación, nuevas formas de configurar y problematizar las palabras y los signos lingüísticos. En su tránsito experimental, esta práctica no dejó pasar de lado los recursos variados que eran capaces de otorgar las nuevas tecnologías digitales, por ejemplo, en los trabajos por computadora del proyecto *Atelén* que Laura Elenes presentó en la exposición *Poemex* que fue un puente entre la primera y la segunda bienal de poesía visual. Algunos otros de los

poetas visuales que se aproximaron tempranamente a las nuevas tecnologías fueron Lilia Morales y Mori, Juan José Díaz Infante, Clemente Padín y Jesús Arellano Melendrés.

Para la poesía visual las nuevas tecnologías significaron un nuevo curso de indagaciones y experimentación por lo que comenzaron a surgir y problematizarse piezas de poesía virtual o poesía en línea, poesía en video y CD ROM, y se comienza a hablar de estas nuevas formas de creación poético-tecnológicas a través de conceptos como poesía electrónica, cinética, programada, cibernética, videopoesía, V-Poesía o poesía virtual, holopoesía o poesía holográfica, poesía hipermedia, poesía en computador, poesía digital, intermedia, internética, poetécnica o poética digital entre muchos otros (Padín, 2013, p. 29).

Las nuevas tecnologías trajeron para estos artistas no solamente la transgresión de los lenguajes ortodoxos de la creación sino la expansión de las posibilidades creativas dentro de este ánimo de experimentación y descubrimiento; brindaron la facilidad de hibridación de lenguajes artísticos que hasta hace poco parecían disociados. Lo poético-tecnológico se inscribe también dentro de un ánimo democratizador y expansivo de la obra de arte, da paso a un amplio abanico combinatorio de lenguajes, medios, conceptos y métodos.

Tras la realización de la V Bienal se redactó una declaración internacional conocida como *Declaración de “El Chopo”* (1996) en la que se insta a los participantes de dichas bienales a desarrollar un mecanismo de almacenamiento, distribución, selección y difusión sobre esas prácticas y se sugiere la elaboración de una base de datos electrónica para llevar a cabo dicha tarea. Entre otras finalidades gestoras, sugieren abrir una interrogante sobre el papel que las nuevas tecnologías mediáticas pueden tener en la poesía experimental:

sugieren llevar a cabo una encuesta, previa al encuentro, sobre el tema: “Las posibilidades futuras de la poesía experimental a la luz de los avances tecnológicos mediáticos del fin de

siglo”, no a instancias del puro saber sino también con el objeto de abrir a todos la opción de utilizar esos medios y conocer la situación en la cual se encuentran tales investigaciones... (Deisler, 1996)

La VI Bienal de Poesía Visual/Experimental (1998) que se llevó a cabo después de la Declaración de “El Chopo” tuvo por sedes, además del convencional Museo Universitario del Chopo, diversos espacios que se mantuvieron articulados a través de una red de comunicación electrónica. Se fundó una sala de exposiciones virtual llamada Altamira¹³ dirigida por Juan José Díaz Infante (aunque ya tenía antecedentes desde 1995 con *Open Bridge. México, Cuenca y Chipre*), en el marco de este evento se recibieron obras vía correo electrónico e internet para ser expuestas en Altamira. Posteriormente esta galería virtual continuó recibiendo obras y proyectos de artistas de todo el mundo.

Si bien las prácticas de la poesía experimental ya se caracterizaban por los entrecruzamientos disciplinares y la exploración de diversos medios de creación, dicha declaración hace énfasis en la pertinencia que las nuevas tecnologías tienen para estas obras y, efectivamente, los medios digitales se volvieron uno de los recursos de problematización formal y teórica más relevantes para la poesía experimental como lo demuestra Clemente Padín en el prólogo del libro *Poesía Visual Mexicana. La Palabra Transfigurada* donde dedica un apartado al concepto de *multimedia*:

Se trata de un fenómeno típico de fines del siglo XX y aparece como la suma y la conjunción de lenguajes a ser modificados o alterados en direcciones infinitas, no solo en el ámbito restringido de la pantalla del computador sino, también, vía impresión en cualquier soporte imaginable (Padín, 2013, p. 32).

Para Clemente Padín igual que para Laura Elenes el medio computacional representa un terreno donde las fronteras disciplinares son difuminadas y diferentes lenguajes pueden encontrarse y mezclarse (imagen, texto, sonido, movimiento...), *multimedia* es una forma de establecer interrelaciones entre disciplinas, géneros y lenguajes.

El medio digital también contiene la posibilidad de interrelacionarse con los espectadores a través de la interactividad, el espectador es capaz de comunicarse, transformar e interferir sobre los productos artísticos, por ende, es capaz de brindarles un sentido más allá de la preconcepción del artista, en este tenor, lo multimedia también desdibuja las fronteras entre el artista, la obra y el receptor, es un medio de apertura y multidireccionalidad a nivel formal en consonancia con lo que la poesía experimental había venido explorando y proponiendo.

Ahora bien, para el arte mexicano la transición entre los ochentas y los noventas es una época marcada por fuertes cambios en la gestión de los espacios y los recursos proporcionados por el Estado para el arte (Montero, 2013). Es pertinente señalar que aunque existían espacios institucionales que abrían las puertas a las manifestaciones del arte *alternativo* —como se llamaba a todo arte que no se inscribía en los esquemas de los medios tradicionales— como el Museo Universitario del Chopo, el Museo Universitario de Ciencia y Arte (ambos de la Universidad Nacional Autónoma de México), el Museo de Arte Moderno o el Museo de Arte Carrillo Gil, este tipo de prácticas, de vital importancia y con un auge expansivo en el panorama nacional, fueron relegadas al margen de los espacios *oficiales* del arte y de las prácticas legitimadas por el gobierno que en ese entonces seguían arraigadas a los medios tradicionales como la pintura, la escultura y el grabado (Montero, 2013, p.43). Malvido (1999) decía que “Casi siempre a contracorriente, por las veredas y no por las

grandes avenidas, el arte por computadora en México ha tomado por asalto los espacios” (p. 159).

Dos eventos fueron de vital importancia para la apertura de nuevos y diversos emplazamientos dedicados al *arte alternativo*: El primer evento fue el rescate de sitios en la ciudad de México para ser convertidos en lugares dedicados al arte después del terremoto del 19 de septiembre de 1985:

La restauración de esos espacios arquitectónicos influyó en la apertura de centros culturales para el arte y el esparcimiento. Edificios, vecindades y ruinas rescatados y remozados se convirtieron en galerías, museos, bares, discotecas y restaurantes. Otras zonas de la ciudad como las colonias Roma y Condesa quedaron gravemente afectadas y también fueron recuperadas. Ya de por sí pobladas por intelectuales y artistas, revivió la zona con numerosos café-galerías, espacios alternativos, galerías de artista, que contribuyeron al desarrollo de muchas modalidades de expresión artística. (De Alvarado Chaparro, 2015, p.45)

El ímpetu con que surgieron estos espacios venía en mayor medida de los jóvenes artistas que buscaban cabida a los proyectos artísticos que no tenían lugar en los museos o galerías prestigiosas, ya fuera por cuestiones de comercialidad o ideológicas. Estos espacios independientes y en su mayoría autogestivos se convirtieron en lugares fértiles para la experimentación ya fuera como talleres, galerías o centros de encuentro, debate y discusión para la comunidad artística.

De esta naturaleza fueron espacios como el Salón des Aztecas inaugurado por Aldo Flores en 1988, La Quiñonera en 1986 por los hermanos Néstor y Héctor Quiñones, La Agencia en 1987 por Adolfo Patiño, La Última Carcajada de la Cumbacha inaugurada por Raúl y

Eduardo Barajas en 1987, El Observatorio por Antonio Sáiz, César Incháustegui y César Martínez en 1989, Temístocles 44 por Sofía Taboas, Abraham Cruzvillegas y Eduardo Abaroa en 1993 entre otros.

El segundo evento fue la desregulación económica por parte del Estado mexicano, incluyendo el mercado del arte cuyo desenvolvimiento dejó de estar bajo la total administración del Estado y dio paso a inversiones privadas tanto locales como extranjeras en espacios y proyectos artísticos, por ende se abrieron las puertas a la diversificación de las prácticas artísticas en los circuitos oficiales ya sin la perseverante vigilancia del Estado mexicano y sin la asfixiante dependencia económica del mismo, pero también se vislumbró en el arte alternativo un nuevo y provechoso espacio de simbolización de la cultura nacional.

cuando se libera la economía y el Estado mexicano deja de tener ese monopolio sobre la promoción cultural (que es también un control de las imágenes), se produce un punto de inflexión que cambia la manera de producir, promocionar, pero también de circular del arte. (Montero, 2013, p. 58)

Como consecuencia del desbordamiento de la práctica artística hacia la exploración de nuevos medios de creación, la necesidad de reconocimiento de estas formas de producción aunado al cause económico que recién tomaba el Estado mexicano y la gestión de la cultura —que ahora es en parte subvencionada por capital privado— así como la consciencia de lo oportuna que se presentaba la visualización de estas prácticas artísticas ante un panorama internacional, se lleva a cabo en el país el desarrollo de proyectos artísticos *experimentales* o *alternativos* que ya no requieren del confinamiento y la marginalidad institucional para desarrollarse sino que encuentran un lugar cada vez más sólido en los circuitos oficiales.

Se realiza, por ejemplo, en 1994 el proyecto *Electrografía Monumental sobre Papel de Algodón* que, como su nombre indica, son piezas de gran formato de gráfica digital impresas en un taller en Manhattan Beach (especializado en este tipo de trabajos), con la ayuda de la beca de Proyectos y Coinversiones del FONCA (Fondo Nacional para la Cultura y las Artes)¹⁴, los artistas Víctor Lerma, Humberto Jardón y Mónica Mayer realizaron estas obras que posteriormente fueron expuestas en el Museo Universitario del Chopo en 1995, “ya sin la presencia de Rodríguez Jardón nuestras obras han viajado al Caribe y Sudamérica en una exposición llamada Binomio: electrografía mexicana, gracias a la Secretaría de Relaciones Exteriores.” (Mayer, s.f)

De esta índole fueron proyectos como *Mímesis* y *Aquerotipo*. *Mímesis* fue realizado en 1991 con la participación de 25 artistas entre ellos Gunther Gerszo, Manuel Felguérez, Carla Rippey, Gabriel Macotela, Maris Bustamante, Felipe Ehrenberg, César Martínez y Patricia Torres entre otros. Dirigido por Fernando Gallo, María Antonieta Marbán y Mónica Mayer, a través del patrocinio de Canon cada artista realizó dos obras utilizando la fotocopidora CLC500 que recién acababa de llegar a México; el resultado del proyecto fue una carpeta con 50 obras fue expuesto en el Museo Nacional de Estampa, Museo José Guadalupe Posada (Aguascalientes), y posteriormente en el Museo de Arte Moderno y el Museo Internacional de Electrografía (España).

El proyecto *Aquerotipo* también fue uno de producción electrográfica en el que participaron Andrea Di Castro, Helen Escobedo, Manuel Felguérez, Humberto Jardón, Víctor Lerma, Manuel Marín y Mónica Mayer. El proyecto fue presentado en 1993 en el encuentro *Otras Gráficas* realizado en la Academia de San Carlos.

Vale la pena subrayar que estos proyectos contaron con el apoyo de la iniciativa privada porque, aunque hoy esto es una práctica común, en ese momento era poco usual. Algunos de nuestros siguientes proyectos se produjeron con becas del FONCA, el cual también era un sistema que apenas empezaba a funcionar. A la larga estas dos opciones de financiamiento permitieron que se desarrollaran proyectos artísticos sobre soportes no tradicionales cuando aún no existía un mercado para ellos. (Mayer, 2012, p. 427)

Durante este mismo encuentro, *Otras Gráficas*, se presentó *Borges* del Centro del Placer (UAM Azcapotzalco), una cámara con sensores que era capaz de leer el recorrido de una córnea a través de una obra de arte como “el registro fotográfico de las caricias que los ojos le hacen a las obras de arte” (Covarrubias citado en Malvido, 1999). Por su parte Andrea Di Castro y Alberto Roblest presentaron videoinstalaciones durante la celebración del mismo encuentro en el Museo Carrillo Gil.

En este momento es pertinente mencionar que para el historiador del arte Fernando Monreal (2018), el arte de los nuevos medios en México se caracteriza por dos etapas, la de lo *predigital* y lo *posdigital*. En la etapa predigital la manipulación de la imagen tiene la finalidad de la implementación de los medios de comunicación electrónica, hablamos de la introducción de nuevas herramientas de creación por parte de artistas que, sin embargo, siguen pensando la producción artística en términos de imagen; color, forma, composición, texturas etc., como el caso de las gráficas digitales. En este caso hablamos del arte que está apropiándose de las herramientas y los lenguajes emergentes de una sociedad en los albores de la era electrónica y digital pero que no ha abandonado del todo aún aquel tipo de producción donde la imagen es pensada y producida en términos plásticos. Así, prácticas como la gráfica experimental son exploraciones y experimentaciones hacia nuevos medios y

métodos de producción, pero también significan la continuación y la autorreferencia al sistema del arte basado en la visualidad.

Para muchos artistas el uso de, en aquel entonces, nuevas tecnologías como el fax, la fotocopidora o la cámara de vídeo se corresponde con la necesidad de explorar las consecuencias que sembraba la era electrónica y digital sobre la producción de imágenes, estas nuevas tecnologías traen consigo posibilidades plásticas y formales que hasta entonces no habían sido indagadas y significaban una gran innovación y exponenciación de las posibilidades creativas para los artistas, también significan una transformación en los procesos de producción que representaba nuevos retos teóricos para el quehacer artístico. A su vez, la incursión sobre estos recursos de creación abría camino al cuestionamiento sobre la influencia y cada vez más pronunciadas transformaciones que estos traían consigo en la sociedad y la cultura.

Lo predigital es una manera de pensar y producir el arte desde la superposición del arte tecnológico pensado como imagen y el arte tecnológico pensado como artefacto, en el arte predigital está implícito ya un pensamiento sobre los medios y los materiales, pero su finalidad sigue siendo producir obras con un sentido visual. Cuando los artistas comienzan a ahondar en los medios y los dispositivos ya no como recursos de la imagen o soportes sino como productos artísticos en sí, y esto tiene que ver también con el pensamiento de lo tecnológico o la tecnología como condición social (Monreal, 2018), es cuando surge lo *posdigital*, los artistas comienzan a cuestionarse sobre el papel de las nuevas tecnologías digitales, electrónicas y de comunicación en las sociedades contemporáneas debido a su inminente ubicuidad.

A principios de los noventa gracias al Fondo Nacional para la Cultura y las Artes (FONCA), se lograron llevar a cabo proyectos artísticos con recursos tecnológicos a los

cuales difícilmente los artistas hubieran podido tener acceso sin este apoyo económico. En este sentido el FONCA logró llevar a concreción diversas propuestas artísticas a través de su financiación, pero también gracias a este programa es que nuevas prácticas artísticas en el panorama mexicano fueron legitimadas dentro de las instituciones artísticas.

el proceso de apertura de los capitales y la liberación completa de la economía de la década de los noventa en México cambió la forma de hacer arte en el país, pero no sólo porque lo que se consumiera fuera diferente, sino también porque la economía liberó formas de apropiación (apropiación de capitales simbólicos) que no se habían visto. (Montero, 2013, p. 71)

Como lo menciona Daniel Montero (2013) muchos de estos espacios *alternativos* de producción, exhibición y estudio del arte contemporáneo fueron financiados por programas de apoyo económico estatales y foráneos, lo cual les permitió tener cierta libertad autogestiva. Los artistas eran capaces de llevar a cabo los proyectos que nacían de sus propios intereses sin ser víctimas de censura, lo que tuvo como consecuencia otro *incentivo* al cambio que hubo en el país en la manera de producir, gestionar y entender el arte.

1.2 La institucionalización del arte de los nuevos medios

La década de los noventa es la década en que el arte y la tecnología echa raíces sólidas en el campo artístico mexicano, es en esta época en que se comienzan a abrir espacios institucionales enfocados en la investigación, exhibición y producción del arte en correlación

con la tecnología, se diversifican los festivales, muestras y el número de artistas dedicados a este ámbito de producción. Como lo mencionamos en el apartado anterior hubo varios catalizadores del desarrollo y establecimiento del arte de los nuevos medios en nuestro país entre ellos los cambios en la condición estatal gestora del rubro cultural, la apertura de nuevos mercados, formas de financiamiento y medios de circulación, la convicción de muchos artistas al enfrentarse a nuevos procesos y medios de producción en el arte, así como la ascendente facilidad de acceso a nuevas tecnologías.

El primer espacio institucional que surgió con la tarea de convertirse en un recinto dedicado especialmente al fenómeno del arte alternativo fue Ex Teresa Arte Alternativo en 1993, un espacio financiado con fondos públicos, pero con libertad gestora dirigida por los propios artistas creadores (Montero, 2013, p. 156). Este es el nuevo método de gestión institucional para espacios culturales que se comenzó a desarrollar con los espacios autogestivos de finales de los ochenta y principios de los noventa, las obra y eventos presentados en el museo, a pesar de contar con el apoyo económico estatal, no son reguladas e intervenidas desde fuera, la administración del recinto está sujeta a la voluntad de los artistas.

Varios de los espacios alternativos también planteaban el tema de la libertad como eje fundamental en sus postulados, pero de diferentes maneras [...] Pero son los espacios que planteaban una relativa independencia en el ámbito de la exhibición y la ejecución, partiendo del financiamiento de las becas del Fonca y de la inversión privada en forma de casa prestada, los que van a concretar, a la larga, un proyecto tanto de producción como de exhibición de manera sistemática. (Montero, 2013, p.92)

Debido a que este museo fue pensado para fomentar y acoger aquellas producciones artísticas experimentales que el ánimo artístico de fin de siglo venía engendrando, Ex Teresa se convirtió en un referente fundamental para las manifestaciones artístico-tecnológicas. Aunque este lugar no se fundó como, ni ha sido un espacio dedicado exclusivamente a este tipo de expresiones artísticas, sí se ha convertido en un espacio importante para su desarrollo.

En 1993 se crea Ex Teresa Arte Alternativo como una plataforma para las expresiones artísticas de características no convencionales [...] Entre sus objetivos primordiales está propiciar las diferentes manifestaciones artísticas alternativas, interdisciplinarias y de experimentación como: video, cine, performance e instalación; además de promover, difundir y apoyar proyectos artísticos de todas aquellas formas de creación que se consideran, dentro del medio, como una filosofía de la acción y el contacto directo. (Tarcisio, 2001, p.35).

Por ejemplo, en el marco del Festival de Performance que se llevó a cabo en este museo prácticamente desde su inauguración se han presentado varios artistas tanto nacionales como internacionales que encuentran en las nuevas tecnologías un punto de producción y reflexión para su labor artística, tal como es el caso de Marcel LÍ Antúnez, que es internacionalmente conocido por sus performances con dispositivos robóticos, mecatrónicos e interactivos, que presentó en 1994 en el III Festival del Mes del Performance su obra *Epizoo*, un performance en que el espectador es capaz de controlar los movimientos y los gestos del artistas a través de un exoesqueleto robótico que a su vez es controlado desde un ordenador, el espectador es capaz de mover la nariz, pectorales, los glúteos, la boca y las orejas del artistas a través de una serie de mecanismos neumáticos dirigidos de manera remota a la vez que sobre el fondo

del escenario se proyecta un vídeo animación con constantes alusiones a la corporalidad del individuo y un sistema de audio e iluminación forman parte de esta misma acción.

También se presentó en 1999, en el marco del VIII Festival, STELARC otro bien conocido artista de performance cuyos trabajos orbitan la interrelación entre el cuerpo y las nuevas tecnologías. En aquella ocasión presentó en Ex Teresa *Cuerpo involuntario, la tercera mano y el sistema de estimulación muscular* (Gómez Calderón, 2001, p.55), que consiste en una mano mecánica unida al brazo del artista que es capaz de moverse a través de la preamplificación y rectificación de las señales eléctricas de las contracciones musculares del artista, a su vez, los movimientos del cuerpo pueden ser estimulados por un sistema interconectado a una computadora.

El grupo *19 Concreto*, integrado en aquel momento por Fernando de Alba, Víctor Martínez, Roberto de la Torre, Ulises Mora, Lorena Orozco y Alejandro Sánchez, tuvo una participación constante en este Festival de Performance dentro del que mostraron un tendente interés por el papel que las nuevas tecnologías de la comunicación y los procesos modernizadores estaban teniendo en la cultura y la sociedad. Presentaron en 1995 *Vía Satélite* un *microfestival* de teleperformance durante el Cuarto Festival de Performance en el cual los artistas eran el vehículo de interpretación de las instrucciones que un grupo de artistas en Europa enviaba vía fax, teléfono, correo e internet al museo Ex Teresa para que los intérpretes asumieran los gestos y las posiciones que les eran dictadas. Este proyecto fue becado bajo el programa Jóvenes Creadores de FONCA a lo cual, en una entrevista, Lorena Orozco (1997) comentó: “Sin esa beca evidentemente hubiera sido imposible hacerlo porque necesitábamos la infraestructura, el internet con fax, para el contacto con artistas en otra parte del mundo” (p. 85-86). Este performance resultaba también una manera de evidenciar cómo las nuevas

tecnologías de comunicación tenían repercusiones sobre las interrelaciones y los acercamientos culturales de distintas latitudes del mundo.

De Etiqueta, también obra de 19 Concreto, se presentó en 1993 durante el II Festival de Performance y consistió en el desarrollo de un ambiente industrial alrededor de una máquina de feria donde varias personas vestidas con un overol blanco son colgadas de la máquina a través de arneses mientras una pantalla proyecta datos numéricos de los individuos colgados, se colocó en la espalda de los participantes un código de barras mientras suena música de fondo, al final los individuos son marcados —*pasteurizados en serie*— y sustituidos por carne de res. Para los artistas esta acción significaba la deshumanización y homogeneización de las sociedades modernas, así como la reducción de los individuos a su función práctica y cuantitativa.

A mediados de los noventa se fundó también, gracias a Javier Covarrubias (Malvido, 1999, p. 118), un laboratorio multimedia en el Instituto de Investigaciones Estéticas de la UNAM (Universidad Nacional Autónoma de México), donde él mismo realizó un proyecto de CD-ROM sobre los murales de la SEP. Otro proyecto que menciona Malvido (1999) se llevó a cabo en este espacio es una serie de CD-ROMS dedicados a escritores latinoamericanos en el que no sólo se podía leer la obra de los autores, también se podían ver fotografías, escuchar grabaciones del poeta recitando sus trabajos, conocer el contexto en que se escribieron: oír música y ver pintura de la época entre otras cosas (p.49).

Por su parte, en el mismo año en que surge el Centro de la Imagen, en 1994, nace la iniciativa de Sarah Minter y Gregorio Rocha de crear un espacio en el edificio dedicado al video, así con el apoyo del Programa de Fomento a Proyectos y Coinversiones del FONCA se crea la Sala del Deseo que se encarga de difundir el trabajo realizado por artistas con imágenes en movimiento (Vergara, 2012, p.30). Si bien el Centro de la Imagen era un sitio

pensado primordialmente para la fotografía, la Sala del Deseo surge del afán de difundir el trabajo de videoartistas mexicanos. Según Vergara (2012) en la época de los noventa entran en crisis algunas nociones tradicionales que circunscribían a la práctica fotográfica como la idea de *objetividad* y *verosimilitud*, esto gracias a la llegada de las tecnologías electrónicas y digitales “proporcionando nuevos elementos conceptuales, formales y teóricos para interrogar y transformar la producción de imágenes técnicas” (p.31).

El primer evento de gran visualización para el videoarte se llevó a cabo unos cuantos años antes de que surgiera la Sala del Deseo, en 1990 —como ya había mencionado anteriormente— se da lugar a la Primera Bienal de Video en la Cineteca Nacional.

En 1995 se realiza en Montreal Canadá la muestra *Exposición de Video Independiente Mexicano* en la que se encontraba la primera generación de artistas que trabajan a partir del video y que fueron becados por la primera emisión de la categoría de video del FONCA, entre ellos se encontraban Antonio Albanes, Antonio Aragon, Doménico Capello, Marina García, César Lizágarra y Alberto Roblest que a su vez convergían con una generación anterior constituida por Rafael Cordiki, Ximena Cuevas, Sarah Minter, y Gregorio Rocha (Vergara, 2012, p.335-336).

Es importante señalar la importancia del videoarte en la conformación de los espacios dedicados al arte de los nuevos medios, muchos de ellos ven la luz con la integración de espacios dedicados al estudio y producción de los medios audiovisuales. En torno a los noventas el video se volvió un punto clave de las reflexiones sobre la incidencia de las nuevas tecnologías en las prácticas artísticas en México y en el panorama cultural y social en general. La imagen en movimiento, la capacidad de edición, de intervención, así como la transmutación de los soportes y su comportamiento daba cuenta de las transformaciones que traía consigo la era electrónica y digital para el mundo de la imagen y el arte.

El *Festival Internacional de Artes Electrónicas y Video Transitio_MX* ha sido un proyecto que ha permitido difundir el trabajo del arte de los nuevos medios en México que surgió del Centro Multimedia como parte del Programa de Divulgación. Según Andrea Di Castro, la Bienal de Video de 1990 fue el antecedente de este festival, Bienal que permitía difundir y exhibir las propuestas artísticas en torno al video que evolucionó hasta convertirse en este evento de carácter internacional que acapara un abanico más amplio de producción artística en torno a la tecnología (Di Castro, 2009).

En 1999 se realizó el Festival de Video y Artes Electrónicas *Vid@rte* en el Centro Nacional de las Artes, organizado por el curador Príamo Lozada¹⁵, contó con secciones de documental, ficción, videoclip publicitario, experimental y multimedia. Además, se exhibieron muestras de artistas y festivales extranjeros relevantes, así como el trabajo de algunos artistas mexicanos pioneros en el video como Rafael Corkidhi y Andrea Di Castro (Zapett, s.f.).

De igual forma, hacia finales de los noventa en el Centro de la imagen, surge la Sala del Cielo otro espacio dedicado a la influencia de la tecnología electrónica y digital en el quehacer artístico. Príamo Lozada y Natalia Britos fueron los encargados de dirigir el proyecto, esta vez se trataba de un espacio en el que la relación arte-tecnología y la influencia del internet eran el eje principal en la producción de imágenes.

La primera exposición de la Sala Cielo fue *Zonas de Contacto* curada por Timothy Murray y en la que participaron los artistas Lev Manovich, Antoni Muntadas, Keith Piper, Sally Pryor, Isaias Ortega y Grace Quintanilla, se trató de una muestra de CD-ROM (Vergara, 2012, p. 32).

Algunas de las obras que se presentaron en la Sala Cielo en su etapa temprana fueron, por ejemplo, *Ojo de liebre* de Andrea Di Castro que forma parte del proyecto *Gráfica*

monumental con tecnologías globales, proyecto en el que Di Castro se vale de tecnologías de localización (GPS) para realiza dibujos virtuales que son determinados por los desplazamientos del artista sobre la tierra, el cielo y el mar. *Ojos de liebre* toma su nombre de una laguna ubicada en Baja California donde Di Castro realizó estos colosales dibujos a través de su deambulaci3n por el terreno circundante.

La otra cara del crimen de Antonio Arango, inspirada en la noci3n *criminal de nacimiento*, que describe las determinaciones biol3gicas y fisiol3gicas de un criminal: este concepto indica que hay determinadas facciones f3sicas que disponen las conductas criminales de los individuos. Arango ironiza esta idea a trav3s de un circuito cerrado de c3maras que registran la imagen de los espectadores sin que estos se percataran mientras revisan un cat3logo con las indicaciones e im3genes de los rasgos f3sicos estereotipados de un criminal, posteriormente sus rostros son mostrados en otra pantalla en el lugar de la exposici3n como parte de este cat3logo.

En esta misma 3poca —finales de los noventa— Margarita Ram3rez y Adriana Zapett se convirtieron en las primeras investigadoras de arte digital de tiempo completo en el CENIDIAP (Centro Nacional de Documentaci3n e Investigaci3n de Artes Pl3sticas) lo que es ya claro indicio de que el arte y las nuevas tecnolog3as hab3an constituido un lugar s3lido en las pr3cticas art3sticas mexicanas y ante los ojos de las instituciones oficiales, no solo se trata de la legitimaci3n de un modo de producci3n art3stico sino de la conformaci3n de sus espacios y la definici3n su forma, es decir, el arte de los nuevos medios se inscribe dentro de las pr3cticas del arte contempor3neo pero manifiesta tambi3n cierta cualidad aut3noma, al delinear su campo de acci3n indisociable de las nuevas tecnolog3as digitales, electr3nicas, rob3ticas, comunicativas etc., demarca un modo de producci3n e investigaci3n con

características definidas y susceptibles a la aglomeración que se expresa en el surgimiento de espacios y actores especializados.

La Sala del Cielo, como parte del Centro de la Imagen, fue uno de los primeros espacios en la Ciudad de México en volcarse por completo sobre la interacción entre tecnología y arte, además, este espacio contaba con un departamento de Arte y Tecnología desde donde se realizaba la pertinente investigación en torno a estos fenómenos artísticos, sin embargo durante la década de los noventa surgieron otros recintos dedicados a este fenómeno y que resultaron tener más preeminencia en el desarrollo y la continuidad gestora a largo plazo.

Uno de estos espacios fue el Centro Multimedia (CMM) que surgió en 1994 y fue un lugar concebido para desarrollar sus actividades en torno a los cruces entre el arte y las nuevas tecnologías, originalmente el Centro Multimedia había sido planteado por Andrea Di Castro como un taller de gráfica digital, un espacio acondicionado y con el equipo de cómputo e impresión necesario para este tipo de producción, sin embargo, el proyecto del CMM se convirtió en un espacio más grande y con vertientes de investigación y producción más amplias, Vergara (2012) lo define de la siguiente manera

Desde inicios, el Centro Multimedia surge como una instancia no educativa, pero sí formativa a la que se acercan los últimos avances tecnológicos y se ofrece asesoría para artistas de todas las disciplinas (...) interesados en incorporar estas herramientas al proceso creativo. También es un espacio de exposición de arte electrónico y un espacio de reflexión sobre nuevas tecnologías. (Vergara, 2012, p. 32)

Se puede entender que la pertinencia de las gráficas alternativas en el arte electrónico mexicano (tan remarcada por Mónica Mayer) encuentra su punto nodal aquí, el Centro

Multimedia del Centro Nacional de las Artes nace precisamente de los esfuerzos de fundar un taller dedicado a la experimentación digital y es en este recinto que encuentra un terreno sólido donde sentar las bases de su práctica, lo que significó a su vez la institucionalización de la producción artística a través de las nuevas tecnologías. La gráfica digital también significó un fuerte peso en la consolidación del CMM debido a la carga simbólica que representaba para el proyecto del Centro Nacional de las Artes y las políticas de modernización de la cultura de los noventa, esto lo veremos con más atención más adelante. Centro Multimedia es la consumación del trayecto de estas prácticas artísticas gráficas fundadas en la experimentación con nuevos medios, la asunción de un sentido y una forma artística discernible que se asienta a principios de los noventa en las nuevas tecnologías digitales, y es también, el comienzo del reconocimiento institucional de un nuevo tipo de producción en el panorama artístico mexicano. A pesar de ya haber contado anteriormente con cierta visibilidad en distintos museos e incluso contar ya con algunos pequeños espacios experimentales dedicados a esta rama de producción artística, este es el primer espacio en el país de tales dimensiones que surge dedicado enteramente a la trasposición del arte y los medios digitales, con un amplio apoyo gubernamental y equipado con tecnología de punta, además se ha convertido en un referente ineludible en el estudio de estas prácticas debido a su importancia e influencia, como menciona Humberto Jardón (2012) “durante años fuimos la punta de lanza del arte mediático en México” (p. 132).

Simon Penny impartió en 1996 un curso en el Centro Multimedia llamado *Instalación interactiva y arte robótico*, al final de este curso Adriana Malvido le realizó una entrevista en la que lo cuestiona sobre el contexto y el mercado en que se desenvuelve el arte electrónico a lo que Simon Penny respondió:

[...] La institucionalización es un proceso muy lento, poco a poco los nuevos medios encuentran su lugar [...] Hoy en día, hay artistas en todo el mundo produciendo con tecnología interactiva. Hace diez años solo había un festival de multimedia al año, actualmente sólo cuatro días al año no hay un evento de esa naturaleza. Empiezan a nacer galerías especializadas y la Web tiene un crecimiento explosivo. Hace tres años sólo había una galería de arte virtual, hoy existen trescientas.

Es decir, no sólo estamos inventando un arte nuevo, sino que también estamos inventando su contexto. (Malvido, 1999, p. 349)

En efecto, la institucionalización del arte de los nuevos medios es en parte resultado de la búsqueda de reconocimiento que muchos artistas pretendían para las prácticas artísticas *no convencionales*, se trata por supuesto en sí mismo de la construcción de un discurso sobre la creación, la problemática y los medios que conciernen a un grupo de personas que se identifican dentro de un mismo cometido artístico, que poseen características formales, metodológicas y/o teóricas semejantes que los hacen poder constituirse como un conjunto definible y emplazarlos en un espacio específico. La construcción de dicho discurso en este caso gira en torno a las nuevas tecnologías de la segunda mitad del siglo XX y sus impactos dentro del arte, la cultura y la sociedad; tal discurso otorga la facultad a sus constituyentes de concebir sus propios espacios e instituciones. En muchos casos la creación de estos lugares fue resultado de esfuerzos realizados por los propios artistas en mayor parte, aunque bien sabemos que esta tarea, por determinado y valeroso que sea el esfuerzo de los artistas, no puede ser llevado a cabo exclusivamente por ellos, al menos en el caso de espacios de la índole del Centro Multimedia, el papel de los apoyos Estatales y privados juega un factor fundamental en esta labor.

Algunos consideraron que la institucionalización de las prácticas artísticas alternativas representaba también para el gobierno mexicano la oportunidad de meter las manos donde anteriormente no tenía ninguna presencia y ninguna influencia, así que las circunstancias político-económicas del país fueron un fuerte impulso para la promoción del arte de los nuevos medios y el arte contemporáneo en general puesto que, más allá de una función mercantil, estas prácticas contaban con un valor simbólico relevante ante la agenda política. Richard Martel (2001) menciona que la vinculación y los intercambios artísticos internacionales (festival de performance, acuerdo libre tránsito de obras México-Canadá) eran parte de “la efervescencia del libre comercio” (p. 32).

Justamente quiero traer a colación en este punto una de las primeras exposiciones celebradas en el Centro Multimedia que surgió de los intereses de un grupo de artistas mexicanos y canadienses para con las nuevas tecnologías y que formaron el NAFFA (The North American Free Artist Agreement) en 1994 (Malvido, 1999, p. 85). La exposición, presentada en 1995, llevó el nombre de *Net@works* y en ella participaron artistas como Mary Alton, Steev Morgan, Tom Leonhardt, Graham Smith, Nancy Patterson, David Rokeby, Catherine Ofralds, Bruce Evans, Laura Kikuaka, Doug Back, Simone Jones, Victoria Scott, Norman White y Vera Frenkel. Curada por Steev Morgan la muestra pretendía “mostrar lo que es posible cuando las nuevas tecnologías en computación y electrónica caen en manos de la creatividad y la experimentación artística” (Malvido, 1999, p. 85). Se exhibieron piezas de realidad virtual, escultura cinética, CD-ROM, holografía, robótica, disco láser interactivo, cibernética y telecomunicaciones conformadas en tres bloques que conjuntan tres generaciones de artistas que experimentan con estos medios (Malvido, 1999, p. 85). Algunas de estas obras fueron: *Masa crítica* de Mary Alton que consistía en una instalación de video, sonido y computador que generaba “imágenes que evocan una multitud virtual” (Malvido,

1999, p.87); *Bicicleta-televisión* de Nancy Patterson, se trata de una instalación en la que el espectador monta una bicicleta estática frente a una pantalla en la que puede realizar un recorrido virtual por una zona rural de Ontario; *Pequeño artista empujando tecnología* de Doug Back es una escultura electromecánica que deambula por el piso de la galería interactuando con el espectador; *Body Missing* de Vera Frenkel, una obra en la web que aborda el tema de las obras de arte sustraídas de su país de origen durante la segunda guerra mundial. También se presentaron obras como *The Gathering Space*, *Bienvenido a la piel Electrónica*, *Very Nervous System*, *Transformación 1*, *Cuatro Espiral*, *Robot inútil* entre otras. Posteriormente se realizó en Toronto, Canadá la muestra *Los colores de la voluntad* en la que participaron Andrea Di Castro, Antonio Albanés, César Martínez, Jorge Morales, Marina García y Zalathiel Vargas.

El Centro Multimedia contaba con cinco talleres en un principio: Gráfica Digital, Audio, Imágenes en Movimiento, Sistemas Interactivos y Realidad Virtual además del área de Publicaciones Electrónicas y la posterior llegada del Taller de Interfaces Electrónicas/Robóticas (Quintero, 2010, p. 471). Pierre Lévy se encargó de hacer un recorrido por los talleres del Centro Multimedia en una época temprana para comunicar lo que sucedía dentro de ellos y realizar una publicación (*Las computadoras guardan la imaginación de los artistas*) recogida en el libro *Por la vereda Digital* de Adriana Malvido, nos narra por ejemplo su inmersión en el Taller de Realidad Virtual donde conoce a Tania Aedo —artista pionera en el trabajo a través de tecnologías de realidad virtual en nuestro país— durante el proceso de realización de una obra bien conocida dentro de la historia de la realidad virtual y el arte medial en México; *Y/O* un entorno virtual interactivo donde se disponen partes de cuerpo y prendas que aluden al género y la sexualidad con la intención de que el espectador sea capaz de manipularlas y usarlas para generar su propia identidad sexual,

el proyecto fue becado por el FONCA y contó con el apoyo de Derrick De Kerckhove, director del Centro MacLuhan de la Universidad de Toronto.

Otro trabajo que se desarrollaba con tecnologías de realidad virtual era el de Mónica Prieto que construía un entorno familiar dentro de un espacio virtual interactivo “A Mónica le interesa llevar la vida cotidiana a la realidad virtual” (Malvido, 1999, p. 73). También está, por ejemplo, la digitalización del espacio arquitectónico de Monte Albán que consiste en la creación de un entorno tridimensional sobre el que el espectador puede desplazarse libremente y *visitar* el recinto arqueológico de Oaxaca desde una plataforma digital.

Nos habla, también, brevemente sobre el Taller de Gráfica Digital como un espacio al que acuden artistas provenientes de diversas ramas como la pintura, el grabado o la fotografía en busca de nuevas herramientas para su producción y nos brinda el ejemplo de una página electrónica que contiene el trabajo de Gerardo Suter “lanzamos al ciberespacio la página electrónica de Gerardo Suter con su obra *Anáhuac* para que pueda ser vista en todo el mundo” (Malvido, 1999, p. 75). *Body Copying* era otro proyecto de gráfica digital en proceso sobre el que trabajaba Marina García realizando “interpretaciones abstractas del cuerpo humano” (Malvido, 1999, p. 76).

Por su parte, comenta el trabajo de Mario Aguirre en lo que próximamente se convertiría en el taller de robótica, él trabaja en la elaboración de una instalación interactiva que lee el ritmo cardiaco de sus participantes al sentarse sobre un sillón de peluquero para posteriormente “expresarlo con diferentes calidades de aire a través de una serie de ventiladores. La idea es usar la piel como experiencia estética” (Malvido, 1999, p. 79).

El CMM inició con un fuerte impulso y entusiasmo por las posibilidades que las tecnologías emergentes podían traer a la creación artística, a las posibilidades plásticas, los diferentes discursos y enfrentamientos teóricos, así como el cuestionamiento y la expansión

de las interrelaciones entre el artista, el espectador y la obra. Sin embargo, todo este entusiasmo se vio menguado poco tiempo después por cuestiones administrativas, financieras y por la vertiginosa evolución de los dispositivos digitales y electrónicos, es decir, tuvieron que enfrentarse al problema de la obsolescencia tecnológica y a los cambios presupuestales para este espacio. Estos traspiés no significaron la disipación de sus intereses, sino que presentaron la oportunidad de explorar nuevas veredas en torno a la reflexión y experimentación con los nuevos medios. Como sugiere Liliana Quintero los espacios del Centro Multimedia se adaptaron a las nuevas condiciones y encontraron en estas un nuevo sentido de problematización, se formó, por ejemplo, el Taller de Investigación Teórica Documental, se favoreció la experimentación interdisciplinaria e incluso se comenzaron a implementar e interrogar las tecnologías *low tech*. Se abrieron nuevos espacios para la reflexión teórica y la difusión del conocimiento como el Programa de Investigación y Experimentación *MediaLab*, el Programa de Formación en Arte y Tecnología o el Programa de Residencias y Apoyo a la Producción e Investigación en Arte y Medios (Quintero, 2010, pp. 472-473).

Ya a principios del siglo XXI surgió otro espacio en la ciudad dedicado a las artes y las nuevas tecnologías que se caracterizó por problematizar las interrelaciones entre arte-ciencia-tecnología y volverlas el eje rector de sus prácticas e investigaciones además de guardar constantemente una estrecha relación con la arquitectura y la historia del edificio en que está asentado este proyecto: Laboratorio Arte Alameda (LAA), nació ante la iniciativa de Rafael Tovar y de Teresa de rescatar la antigua Pinacoteca Virreinal en el Ex Convento de San Diego, Paloma Porraz propuso la creación de un espacio “donde la presentación de obras digitales fuera viable, y la creación de una colección de arte digital y de sonido, un laboratorio interdisciplinario” (Aedo, s.f., p. 177). Así la colección de la Pinacoteca fue trasladada al

Museo Nacional de Arte (MUNAL) no sin antes ser intervenida por video e instalaciones contemporáneas en la primera exposición que se celebró en el recinto: *Actos de fe*.

Como había mencionado anteriormente, el arte de los nuevos medios surgió de manera fragmentada en México y es que antes de la década de los noventa realmente no existía una imagen clara de esta práctica en el país, por tanto, estaba inserto y formaba parte de un fenómeno más amplio que tendía a la descentralización de la práctica artística —el abandono de los modos disciplinares de la creación y la significación— y que posteriormente se reorganizó dentro de nuevas especificidades.

Dentro de este capítulo, el descentramiento del arte tiene que ver con la fuga de los medios, las metodologías, los materiales, los espacios, los lenguajes, los actores etc., *tradicionales* del mundo artístico para desenvolverse en la búsqueda de nuevas formas de producir, pensar y presentar el arte. El arte de los nuevos medios fue una práctica que se homogeneizaba con estas búsquedas y experimentaciones, que buscaba en las condiciones sociales y técnicas de su contexto nuevos caminos para la exploración artística y la problematización de su entorno.

El arte de los nuevos medios es ahora discernible e institucionalizado gracias la construcción de su especificidad sustentada en el discurso y —quizás con más prominencia debido a los requerimientos técnicos de su quehacer— en la praxis, ¿No fue la exigencia de recursos, equipamiento, especialistas técnicos e infraestructura el pretexto de la “necesidad específica” de muchos espacios dedicados a este tipo de arte? La constitución de su forma es, pues, una construcción discursiva, sin embargo, su esencia no es diferenciable de los impulsos que conformaron el panorama artístico contemporáneo.

2. Transversalizaciones artísticas

2.1 Nociones básicas sobre la transdisciplina

La intención de este capítulo es indagar sobre la manera en que algunas nociones de la transdisciplina se manifestaban entre ciertos artistas que trabajaban con nuevas tecnologías entre la década de los ochenta y los noventa. Como había mencionado anteriormente considero que entre estas prácticas artísticas y la idea de la transdisciplina ha existido cierta afinidad que pareciera desarrollarse de manera consustancial con los nuevos medios en muchos casos y es la intención de esta sección averiguar las ideas que guardan proximidad entre el arte de los nuevos medios y la transdisciplina.

Comienzo por revisar las definiciones de algunos artistas y teóricos que han trabajado sobre el arte y los nuevos medios o de manera cercana a él en nuestro país; la mayoría de ellos con una relación próxima al Centro Multimedia del Centro Nacional de las Artes o que han trabajado el tema de la educación inter y transdisciplinar en este mismo espacio.

Recordemos que el propio Centro Nacional de las Artes surge con la convicción de desarrollar una educación artística que “tiene el cometido de formar artistas desde una perspectiva que implique el dominio de su disciplina, pero con una perspectiva interdisciplinaria” (Jiménez, 2004, p. 13), de ahí que sea un ejercicio constante entre sus docentes, investigadores y artistas realizar reflexiones sobre la naturaleza de las prácticas inter o transdisciplinares. Por ejemplo, García Canal (2012) define a la transdisciplina como:

[...] un concepto derivado de los estudios sobre *pensamiento complejo* que invita al desplazamiento y movilidad del conocimiento para ir más allá del reduccionismo disciplinar; reduccionismo que posibilitó la ultraespecialización, pero descuida la interrelación de los diferentes campos del conocimiento humano, de modo que se produce la sensación de la existencia de abismos infranqueables que irremediablemente separan dichos campos (p. 32).

García Canal describe también a la transdisciplina como una *actitud* hacia el conocimiento en la que se nos invita a cuestionar los saberes establecidos (cuando esto sea necesario) y ser capaces de intentar concebir un conocimiento que esté más allá de los límites disciplinares. De igual forma, este autor entiende a la transdisciplina como una manera de establecer una *relación* con aquel saber para el cual no se ha concretado un método aún, es decir, la transdisciplina no sería una estructura de conocimiento con una forma rígida e inamovible, más bien busca “la movilidad y desplazamientos entre paradigmas con la clara intención de vislumbrar otros escorzos que permitan, aunque sea momentáneamente, un objeto de estudio distinto que desarticule la redundancia paradigmática...” (García Canal, 2012, p. 33).

En el mismo sentido sugiere que la transdisciplina implica un intento de *transvalorar* y *transfigurar* el conocimiento que se encuentra ya cristalizado como verdadero (García Canal, 2012, p. 34), cosa que implica una actitud crítica ante las formas de pensar y producir el arte; sería una forma de desarticular la fragmentación disciplinar y permitirnos desplazarnos más allá de las fronteras que sostiene.

Para Chávez Mayol (2004) la transdisciplina

Tiene por finalidad la comprensión de un mundo presente desde el imperativo de la unidad del conocimiento, se apoya en la existencia y percepción de distintos niveles de realidad, en

la aparición de nuevas lógicas y con la emergencia de la complejidad. (Chávez Mayol, 2004, p. 149)

La transdisciplina tiene que ver aquí con una transformación de los esquemas disciplinares o los saberes artísticos tradicionales para concebir espacios de hibridación donde diversos saberes integran un “sistema complejo conformado por unidades heterogéneas” (Chávez Mayo, 2004, p.14). Este mismo autor señala que dentro del proceso de conformación del CENART y su visión transdisciplinaria las *nuevas tecnologías* fueron fundamentales pues “no sólo favorecen la fluidez comunicativa entre los distintos saberes, también configuran una variada sintaxis expresiva, misma que transforma de manera fundamental el sentido de la creación artística contemporánea.” (Chávez Mayol, 2012, p. 13).

De igual forma, Gándara (2012) menciona que en el Centro Multimedia se pretendió desde su fundación, integrar las artes (o la formación artística) con las ciencias a través de la tecnología (p. 217); lo que se interpretó como una posibilidad provechosa para la experiencia inter y transdisciplinar.

El surgimiento de esquemas de investigación interdisciplinares, según Guevara Meza, sería posibilitado, en parte, por el fenómeno de la *posmodernidad*. La posmodernidad había intentado ser descrita como una supuesta *nueva sensibilidad, nuevo tipo de pensamiento o nuevas formas de socialidad y nuevas identidades* con un marcado acento en la diferencia que representaba frente a la *modernidad* (Guevara Meza, 2004, pp. 117-118). Sin embargo, Guevara la emparenta más con una *crisis de identidad occidental* y la *pérdida de hegemonía de la cultura occidental*, lo que significaba que la visibilidad de otras culturas en el mundo —diferentes a occidente— supondría que el individuo occidental se pensara como *otro* entre *otros* y ya no representara un referente cultural unívoco, prioritario o universal. Se hacían

evidentes entonces los problemas relativos a la hegemonía cultural y racial de occidente, así como la necesidad del reconocimiento de otras formas de ser. Además, para Guevara Meza (2004) la crisis económica de los años setenta interpretada desde sus implicaciones culturales significó

una conmoción sobre el plano de las sensibilidades y de los saberes que afectó todo tipo de subjetividades. Como crisis de identidad, la de los setenta limitó los mecanismos de aplicación de la lógica asimilacionista [...], por la sencilla razón de que esos mecanismos operaban sobre un sustrato de poder, ahora disminuido por la crisis económica. La crisis produjo un resquebrajamiento del paradigma de racionalidad que le daba sustento a la hegemonía occidental... (p. 120)

Así surgieron otros modos de tratar de entender e interpretar la realidad que se distanciaba de los esquemas racionalistas occidentales. En América Latina se comenzaron a proponer ideas que planteaban que diferentes dimensiones de la vida social (lo cultural, lo sociopolítico y lo económico) se manifestaban con particularidades específicas, pero, al mismo tiempo, de manera interdependiente; esto dio paso a que se realizarán acercamientos entre disciplinas diversas que antes se mantenían separadas (Guevara Meza, 2004, p. 122).

De esta forma para este autor, la transdisciplina tuvo sus orígenes en la impugnación de los métodos y los sistemas de conocimiento racionalistas que eran promovidos hegemonicamente a través del colonialismo y el asimilacionismo occidental. Con la crisis de dicha hegemonía se posibilitó el surgimiento de otras maneras de abordar la realidad y se manifestó la idea de una realidad social compleja que se preocupa por incluir los saberes de

diversos campos del saber para su comprensión, restando importancia a las fronteras disciplinares.

Cabe remarcar como una característica común entre las anteriores ideas de estos autores, la noción del surgimiento o la consciencia de un mundo complejo donde se hace pertinente y necesaria la articulación de los conocimientos. Por ende, la fragmentación disciplinar dejaría de tener la misma relevancia que tuvo antes y daría paso a la capacidad de interacción entre especialistas de diversos rubros y sus saberes en la comprensión de problemas comunes, o bien puede decirse que la transdisciplina es una manera de superar una visión atomizada y perspectivista de la realidad para acercarse a otras maneras de entender e interpretar el mundo. Se puede decir que la transdisciplina significó una respuesta ante la inconformidad con un sistema del saber basado en la fragmentación disciplinar, cuestionando su vigencia y su utilidad frente a los problemas del siglo XX al igual que fue producto de una crítica a un paradigma de conocimiento moderno.

2.2 Lo transmedial, lo intermedial y lo multimedial

En la segunda mitad del siglo XX surge un concepto que tiene que ver con el empleo de diversos medios y recursos en la producción e investigación artística que escapan a las lógicas *tradicionales* de creación: la *intermedia*, propuesta por primera vez en la década de los sesenta por Dick Higgins se refiere a la voluntad de fusionar dos o más medios existentes (Higgins, 2001, p. 53)., la intermedia es una forma de creación que surge de un contexto donde las categorías divisorias de las disciplinas artísticas ya no tienen relevancia “I would like to suggest that the use of intermedia is more or less universal throughout the fine arts,

since continuity rather than categorization is the hallmark of our new mentality” (Higgins, 2001, p. 52).

Estas *nuevas* prácticas se apropian de recursos materiales y medios en el transcurso de sus experimentaciones y creaciones que ya no se limitan solo a los soportes convencionales como la pintura y el lienzo o el cincel y la roca y las fronteras demarcadas para ellos, sino que trasponen, cuestionan y difuminan estas divisiones.

Este término, junto con otros como *transmedia* y *multimedia* han sido integrados al ámbito de los nuevos medios por tratarse de conceptos que nos aproximan a las cualidades del medio computacional y las posibilidades que ofrece para integrar distintos medios. La computadora vendría a transformar profundamente la manera en que se produce y se piensa el arte. Por sí misma, esta tecnología cataliza la reflexión de algunos artistas en torno a ciertas aproximaciones entre disciplinas artísticas. Por ejemplo, Andrea Di Castro (2009) refiere a la computadora como “un laboratorio de expresión, de sensaciones, de posiciones frente a la vida y el arte, en donde cotidianamente podemos mezclar nuestros ingredientes preferidos para volverlos a transformar una y otra vez...”. Se refiere a la posibilidad de edición e hibridación entre medios. Gándara (2005) dice, por su parte, que la multimedia se enunciaba en el sentido de “mezclar todos estos “medios” en un solo soporte y mecanismo de ejecución: la computadora.” (p. 220) y esto se entendió, según él mismo, como una posibilidad de aproximación interdisciplinaria para el proyecto del CENART y del Centro Multimedia, que acercaría a creadores de diversas ramas en un mismo espacio y en un mismo dispositivo. De la misma forma Sandra Llano (1993) pensaba la computadora como un artefacto de aproximación de disciplinas y culturas que crearía su propio *enviroment*, el posmodernismo (p. 88). Para García Nava (2004) la computadora como recurso educativo y de creación, según su experiencia en el CMM, despertó la idea de la capacidad de apropiación de recursos

y métodos de trabajo de disciplinas artísticas ajenas para los jóvenes artistas que se involucraron con ella.

En suma las propiedades multimedia de la computadora por sí mismas hicieron aflorar o potenciaron la idea de mezcla e hibridación entre medios, recursos de creación y disciplinas artísticas, de manera que las fronteras entre ámbitos de creación se diluyeron en el medio digital dando paso a formas de creación en que las disciplinas y medios que antes se encontraban separados ahora se superponen si es necesario; la computadora constituye su propio lenguaje como un terreno en el que el desplazamiento, la no linealidad, la multiplicidad y la interacción son característicos.

José Luis García Nava hace una descripción muy importante de cuáles eran las razones que impulsaron a los artistas a acercarse al medio digital cuando este comenzaba apenas a abrirse paso en el campo artístico en nuestro país¹⁶, más precisamente de cómo se vivió este proceso de aproximación a los medios digitales en el Centro Multimedia. Menciona que existían básicamente cuatro razones por la que los artistas implementaron el medio digital: la primera de ellas era la capacidad de almacenamiento digital que suponía una gran ventaja frente al almacenamiento físico de la producción de los artistas. La segunda era la capacidad de registrar composiciones que posteriormente serían ejecutadas fuera de la computadora, por ejemplo, una coreografía diseñada digitalmente que posteriormente se presentaría de manera presencial. La tercera es la capacidad de simulación que permitía previsualizar los posibles resultados de una obra antes de su ejecución o su presentación. A estas tres primeras funciones que describe las denomina *funciones periféricas* pues su valor reside en sustentar o respaldar la producción artística, es decir, no implica que la computadora signifique algo en el proceso creativo más allá de la conservación, el resguardo o un complemento de producción.

La cuarta función que poseía la computadora para los artistas sí tenía que ver directamente con el proceso de constitución de la obra e incluso como soporte o medio de exhibición y distribución, por esta razón García Nava la denomina *función central*. En la *función central* la computadora es el medio de creación y presentación del trabajo artístico, por supuesto el medio digital representó una serie de ventajas operativas respecto a la producción artística convencional como la capacidad de resguardar y trabajar con recursos diversos, también la posibilidad de modificar, intervenir, reestructurar, cortar y pegar un elemento como una fotografía o una pista sonora. Se tiene la capacidad de deshacer los cambios cuando se desee y volver al recurso original o de alterar fragmentos de una obra o una composición de manera selectiva, por ejemplo, cambiar el color de un elemento específico en una imagen, desplazar un fragmento dentro de una composición visual o alterar un sonido particular en una pieza musical (García Nava, 2004, p. 233-235).

Si bien este tipo de particularidades del medio digital en la actualidad pueden parecernos superfluas y casi irrelevantes por la cotidianidad con que las presenciamos y aplicamos, para algunos artistas de la época significaron una gran ventaja para la producción artística en términos de tiempo y recursos —aunque posteriormente se descubriría que también abrían un horizonte de oportunidades creativas—. Como Luis Fernando Camino (1993) mencionó, el medio digital es capaz de brindar una gran versatilidad sobre la producción de la imagen que antes resultaba imposible de lograr

El pintor que más colores haya conseguido obtener, no podría ni imaginar la posibilidad de disponer de 16 millones de tonalidades diferentes. Esa gigantesca paleta disponible, nos obliga a desarrollar una percepción más fina de las diferencias tonales. Si como pintor estoy trabajando en un cuadro de grandes dimensiones y necesito cambiar el color de una parte del

mismo, me llevaría varias horas. Con los medios digitales, durante ese lapso de tiempo, podría “probar” cientos de posibilidades cromáticas diferentes, y elegir la más adecuada. (p.39)

García Nava utiliza los conceptos de *transmedia* y *multimedia* de la siguiente forma: *transmedia* tiene que ver con las producciones artísticas que, pese a haber sido concebidas en el medio digital, encuentran su resultado final fuera de la computadora. Por ejemplo, la gráfica digital que se producía a través de una computadora o un escáner para posteriormente ser presentada de manera impresa. En el caso de Multimedia el medio digital es constitutivo tanto del proceso creador como del de exhibición, lo que significa que “el producto no puede existir al margen del sistema digital” (García Nava, 2004, p.239).

Lo que cabe resaltar es el proceso de concientización sobre las posibilidades del ordenador para la integración de disciplinas artísticas en las prácticas *multimedia*, cuando los artistas trabajan sobre y para la computadora. Aquello a lo que García Nava denomina *multimedia* —exclusivo del medio digital— pasa a convertirse en nuevo medio de creación no solo porque el recurso técnico es uno distinto, también porque en él se posibilita un tipo de producción artística que no está marcada por compartimentos disciplinares sino por la posibilidad de rebasarlos.

Como ya mencioné, la interactividad¹⁷, la multiplicidad de recursos (imagen, audio, vídeo, texto) o la incorporación de elementos en un sistema de forma simultánea fue un catalizador en la consciencia creativa de los artistas, multimedia pasó a significar la capacidad de condensación de medios y lenguajes “la aplicación digital capaz de hipervincular información textual, gráfica, fotográfica, sonora, videofotográfica” (García Nava, 2004, p.239). Si la computadora fungía como herramienta única y versátil capaz de trabajar a través de distintos lenguajes nada impedía vislumbrar a estos, de alguna manera, como lenguajes

equivalentes, lenguajes con una base común o un carácter unitario. La computadora cataliza la conciencia de la capacidad de combinación, migración y apropiamiento de los recursos de diferentes disciplinas artísticas.

los creadores que percibieron el carácter unitario de la información audiovisual digital se encontraron con un amplio frente de recursos creativos que, si bien no podían trasladarse de forma literal de un dominio a otro, podían actuar como la semilla que diera origen a interesantes mecanismos híbridos de creación. (García Nava, 2004, p. 239)

Cabe mencionar que estos testimonios en los que Nava hace alusión al medio computacional como “un punto de encuentro, una especie de suelo común para creadores de las disciplinas artísticas más diversas” (García Nava, 2004, p. 234) están referidos a su experiencia personal en el *Taller Multimedia* impartido a los alumnos de la Escuela Nacional de Pintura, Escultura y Grabado “La Esmeralda”, a partir de las estrategias de creación que los participantes llevaban a cabo.

Podemos ver, entonces, que el concepto *multimedia* no refiere meramente a la implementación del medio digital en el arte, sino que implica también una transformación en el sentido de la propia producción artística que tiene que ver con la posibilidad de incorporar a la labor artística diversos medios de creación, es decir, el trabajo ya no se limita a los campos disociados y uniformes de la imagen, el sonido, la palabra etc., ahora pueden anexar a sus prácticas elementos que anteriormente se consideraban fuera de su alcance o de su área de influencia y dominio. Este sentido es con el que Fernando Monreal (2018) se refiere a lo multimedial, para este autor lo *multimedia* comienza a gestarse muchos años atrás en el quehacer artístico, ya se veía perfilada esta idea a través de prácticas que se alojaban bajo la

noción de lo *experimental*. Lo experimental marcaba producciones artísticas que rebasaban los moldes disciplinares, se trata de obras que no se pueden categorizar dentro de las nomenclaturas preestablecidas de las bellas artes pues sus objetos se dislocan de las mismas. “La experimentación señala el tránsito de unas maneras de hacer diferenciadas por la idea de disciplina, hacia una amalgama de prácticas que *enrarecían* la pintura, el dibujo o el grabado, convirtiéndolas en índice o fragmento de otra cosa” (Monreal, 2018, p. 34). Así lo multimedia significa el entrecruzamiento de lenguajes, de materialidades, de técnicas y medios, en otras palabras, la disciplinariedad de la producción y la investigación artística queda congelada o suprimida y se abre paso la interrelación de diversos métodos de creación, los artistas abandonan los canales exclusivos de invención y se embarcan en la exploración de los recursos de otras disciplinas artísticas para acoplarlos a su discurso como por ejemplo, Luis Fernando Camino, un pionero para la implementación de la computadora en este tipo de creaciones multimediales, que, como ya se había mencionado en el capítulo anterior, comenzó a trabajar con el medio computacional desde la década de los ochentas. Fernando Camino contó con una formación artística volcada a la pintura y de hecho se desempeñó como pintor durante 20 años antes de incursionar con los nuevos medios, la experiencia en los medios digitales llevó a Camino al entendimiento de que estos representaban no solo la posibilidad de optimizar el trabajo artístico, sino que suponían la oportunidad de aprender e incorporar al trabajo propio *otros lenguajes* que ya no son meramente los correspondientes a la imagen bidimensional. Con la computadora y la posibilidad de incorporación de los recursos de otras disciplinas se ampliaban exponencialmente las capacidades expresivas de los artistas. Incluso representaba la transformación de la concepción de la labor del artista y el objeto artístico

Creo que el futuro artista digital será más completo. No solamente tendrá que pasar por todas las disciplinas académicas y dominarlas como hasta hoy, sino además incorporar el conocimiento y destreza de los medios digitales, del video, de la edición y de la musicalización. (Camino, 1993, p.40)

Fernando Monreal establece una especie de paralelismo entre estos nuevos significados que el arte digital posibilita con lo que parecía ser una nueva forma de producción artística que no solo se manifestaba en los nuevos medios, sino que era apreciable en un marco artístico de creación mucho más amplio. Monreal retoma la idea de Medina que describe como un *campo no especificado*¹⁸

Es un hecho que la pintura ha perdido su papel protagónico en la definición del gusto contemporáneo. El rol que tuvo como la disciplina rectora del modernismo ha desaparecido para abrir paso a un caos exploratorio de prácticas y disciplinas, y un uso intercambiable de medios y técnicas que no tienen un centro hegemónico definido. (Medina, 2017, p.135)

Ya no se tiene la necesidad de encauzar el quehacer artístico sobre un molde preestablecido y determinado por las normas de la lógica disciplinar, sino que encuentran cada vez más necesario abandonar tales moldes para atender la significación de la obra artística

[...] el pintor o la pintora abandonan la pintura y el lienzo para proyectar con mayor eficacia el espacio de crítica e imaginación que inauguraron con sus cuadros. El traslado a otras disciplinas responde a la necesidad de continuar un proyecto que no podría extenderse ya con pinceles. (Medina, 2017, p. 138)

Es evidente cómo Medina rechaza la normatividad disciplinaria y gremial que solía representar la pintura en las instituciones culturales pues constantemente refiere al arte contemporáneo como una suerte de emancipación de esta. Para Medina (2015) en las prácticas artísticas que rebasan la disciplinarietà existía “una intención no escrita de crear un arte de crisis donde las fronteras institucionales y sociales tenían poco significado” (p.17).

Podríamos entender, bajo este tenor, que el medio sobre el que se produce el arte pasa a un segundo plano para dar prioridad a la idea sobre la que es fundada la obra y que de esta manera todo arte basado en un soporte específico no es más que una reverberación de la lógica del oficio artístico, pero yo considero que lo que pasa a segundo plano no es tanto el medio ni la materia sino, justamente, la disciplina. De esta forma entendemos que en el arte de los nuevos medios es posible asir esa *idea fundadora* de un proyecto artístico sin que el creador se comprometa a abandonar cierto tipo de recursos materiales o mediales para lograr alcanzarla, el artista no se libera del peso del medio, sino que incorpora cualquier otro que resulte pertinente o necesario para su labor.

Las fronteras de los medios marcadas por las disciplinas para la producción artística son suspendidas, las obras de arte, en este sentido, transversalizan las categorías disciplinares. Hablamos justamente, como mencionaba Medina (2015), de un derrumbamiento de cierto orden social y cultural y con ello de las normas y las fronteras que promovía, idea que encuentra paralelismos con el propio Higgins pues los artistas que trabajan a partir de la intermedia, para él, son artistas que necesariamente se cuestionan los medios frente a un contexto en donde las categorías disciplinares ya no tienen importancia (Higgins, 2001, p. 53). O También con García Canal (2012) al referir a un desplazamiento de paradigmas y la revaloración de lo ya dado (p. 34).

Ciertamente la noción de lo *multimedial* ya figuraba en otras prácticas artísticas diferentes al arte de los nuevos medios a través de este mismo término, y el significado que los artistas y teóricos conferían a este no distanciaba de lo que aquí venimos hablando. El performance es una práctica en la que podemos encontrar varios testimonios de esto, por ejemplo, para Felipe Ehrenberg (2015) el performance o arte acción no puede ser clasificado dentro de ninguna categoría artística anterior, este tipo de arte ya no se corresponde ni con el teatro, ni con la danza, ni con la música, sino que se trata de una especie de amalgama que las aglomera y las trasciende al mismo tiempo: “Yo empiezo a hacer arte acción porque me es insuficiente el lenguaje netamente visual, plástico.” (p. 110). De nuevo nos topamos con la idea de ampliar las posibilidades expresivas sin que tenga relevancia la procedencia de los recursos implementados. Para Ehrenberg (2015) este tipo de producción “no es una actividad de protesta, más bien se acumula a las otras artes para poder ampliar los rangos, las avenidas de expresión.” (p.110).

Lorena Orozco —integrante de 19 concreto— menciona cómo su trabajo *performático* tenía la intención de trascender la pintura, el grabado o la escultura hacia un asunto más corporal, pero ello no significaba que rechazaría o abandonaría estos medios, su trabajo se valía de los recursos necesarios para concretarse.

en ese tiempo [el de los grupos artísticos de los setenta] todo estaba en contra de alguna manera de las artes que se consideraban tradicionales. Todos nosotros, en cambio, pintábamos, a algunos nos interesa seguir pintando. Yo considero que la pintura es una herramienta de trabajo. Si mi lenguaje requiere de la pintura, tengo ese recurso. Pero si el recurso es limitado, entonces tengo que recurrir al performance. (Orozco, 2015, p.84-85)

Carlos Rush (2015) menciona “Estas artes [del performance] comenzaron como respuesta al teatro o a la danza, como una fusión multimedia de corrientes artísticas que se reunieron dentro del performance (...) Todo esto es multimedia y entre más cosas se fusionen seguirá siendo multimedia, cada quien le pone el nombre que quiere” (p. 325)

El performance es un claro ejemplo de cómo las estructuras disciplinares del arte fueron relegadas y se abrió paso a la exploración artística a través del cuerpo, de los objetos ordinarios, de la cotidianidad de los actos. El performance rechazó la normalización de la experiencia, es por ello que la exploración de lo corporal se vuelve tan relevante, el cuerpo ya no está supeditado a una serie de convencionalismos de conducta. En este tipo de arte, los objetos y el ambiente ya no se ajustan a categorías específicas de implementación, exhibición y significación, ahora son elementos disponibles para su configuración y reconfiguración continua. El performer es capaz de apropiarse de todo lo necesario para la construcción de sus obras, así Josefina Alcázar (2001) escribe:

El performance nació como una forma híbrida que se nutría del arte tradicional —como el teatro, las artes plásticas, la música, la poesía y la danza —, del arte popular —como el cuerpo, el cabaret, el circo — y de nuevas formas de arte —como el cine experimental, el videoarte, la instalación y el arte digital. Pero también se nutre de fuentes extra-artísticas como la antropología, el periodismo, la sociología, la semiótica, la lingüística; además de las tradiciones populares vernáculas —merolicos, fiestas populares, procesiones. El performance es, pues, un arte interdisciplinario por excelencia. (p,28)

Pero no solamente en el performance podemos encontrar indicios de las nociones de lo *multimedial* veamos ahora cómo se expresan estas ideas en otros ámbitos de la producción artística como la poesía experimental.

A pesar de que estas dos concepciones de *multimedia* se diferencian por pertenecer una al ámbito de lo digital (García Nava) y otra a un sentido más amplio entre diversos campos de las disciplinas artísticas (Monreal), lo que sobresale de ellas es la característica común de representar un terreno sobre el que se diluye cierto orden que demarcaba el campo de lenguajes y medios, restringiéndolos a un ámbito específico de trabajo. Estas dos perspectivas comparten la idea de la confluencia, la incorporación y la participación de categorías que antes se encontraban separadas y se concebían como medios autónomos.

Había mencionado anteriormente cómo para García Nava el hecho de que la computadora como herramienta de creación brindará la posibilidad de habilitar una gran diversidad de lenguajes bajo el dominio de un solo medio, había representado para algunos artistas la apertura de un horizonte inexplorado para la producción artística y catalizó la idea de la posibilidad combinatoria de elementos de diversas disciplinas. Pues bien, Clemente Padín (2013) nos habla en el prólogo del libro *Palabra Transfigurada: Poesía Visual Mexicana* sobre el término *intermedia* (que retoma Dick Higgins) para hablar sobre una producción artística que “se movería entre la literatura y las artes visuales, caracterizando a la poesía visual” (p.23). Para Padín este tipo de manifestaciones artísticas fueron posibilitadas en gran medida gracias a las cualidades del medio digital; veremos cómo se establece un claro paralelismo con la idea de García Nava sobre la integración de la producción de lenguajes bajo un metalenguaje común, que en este caso vendría a ser el de la computación:

La aparición de las ciencias de la información y la semiótica han sido fundamentales para establecer estos puntos de vista. Primero: el descubrimiento de la unidad supra-estructural en todos los lenguajes: las mismas leyes, procesos, estructuras, la funcionalidad de los signos, los soportes, la consideración del ruido, etc. Los pequeños matices formales marcan las diferencias entre los diferentes lenguajes. Luego el establecimiento y necesidad de la actividad experimental a nivel de los lenguajes para examinar sus posibilidades expresivas y su grado de competencias a la hora de conceptualizar lo desconocido a nivel poético” (Padín, 2013, p.24)

Clemente Padín al intentar una definición de la poesía experimental refiere a que esta conlleva la modificación de los códigos del lenguaje y la emergencia de nueva información o significados y para ellos realiza una búsqueda que puede atravesar diversos medios: verbales, gráficos, fónicos, computacionales, holográficos etc., (Padín, 2013, p. 28). De esta manera la poesía experimental se presenta también como un ejercicio de transversalización de medios y métodos, en la búsqueda de generar nuevos sentidos en sus obras el artista transgrede las fronteras de las disciplinas.

Y es que la poesía experimental guarda en sí la cualidad de ser un fenómeno artístico que se ha fundado en el cuestionamiento de la segmentación de los sentidos. Los poetas experimentales, como César Espinosa o Clemente Padín, sostienen que la poesía siempre ha dependido de elementos *extraliterarios* para llevarse a cabo, por ello no es de extrañar que prontamente se le confiera a su carácter visual un papel relevante “La poesía no solo se “lee”, sino que, también, se “ve” (Padín, 2013, p.32). Con esto se llega a la idea de la superación de la fragmentación de los sentidos y las categorías artísticas que se construye alrededor de dicha fragmentación.

A efectos de mencionar algunas prácticas artísticas multi (Monreal) o intermediales (Higgins) anteriores al arte de los nuevos medios no quería dejar de lado el fenómeno de los *Grupos* de los años setenta, movimientos artísticos fuertemente politizados que rechazaban el orden oficial de la producción artística en el país. Como Alcázar menciona (2001), en estos grupos ya podemos dilucidar un planteamiento de trabajo transdisciplinar puesto que rompieron las fronteras de los géneros artísticos para integrar a poetas, pintores, fotógrafos, escultores y activistas en sus propuestas de trabajo, ello implicó la desacralización de lo artístico para ponerlo al servicio de la *cotidianeidad*. El arte suprime sus nexos canónicos y es plantado en la realidad cotidiana; abandona las academias, el museo y se exhibe en las calles, en las plazas públicas, renuncia a los medios y los soportes tradicionales para volcarse sobre los materiales comunes con los que uno se puede encontrar en el día a día. De la misma manera renuncia a los confines fraccionados de producción artística, las fronteras simplemente dejan de ser relevantes (p. 28).

Estas prácticas y discursos que atraviesan las disciplinas, los medios, los lenguajes y las especialidades podemos percibirlas en prácticas artísticas antecesoras y/o paralelas al arte de los nuevos medios y guardan un vínculo estrecho con lo que los medios digitales vendrían a significar para el arte pero esto lo revisaremos más a fondo en un apartado posterior, de momento me interesa remarcar el hecho de que para el arte de la segunda mitad del siglo XX la hibridación, la mezcla y la contaminación de lenguajes y medios se convirtió en una característica frecuente. No diríamos que este tipo de producción se convirtió en una convicción, un programa o un objetivo específico sino en un recurso mediante el cual los artistas podían hacerse cargo de sus preocupaciones con un mayor grado de efectividad y libertad. La forma en que se producía el objeto artístico ya no estaba determinada por medios concretos, lo importante residía en desarrollar un proyecto o idea que no podía ya

solucionarse únicamente a través de los medios tradicionales, requería rebasar las constricciones de las categorías artísticas para brindar una gama más amplia de recursos expresivos.

En este afán de realizar un arte que ya no reside, ni se define por la materialidad, por las técnicas, las categorías o las disciplinas, estas dejan de representar sus prácticas. Como Karprow¹⁹ expresaría “Al artista joven de hoy día ya no le hace falta decir ‘soy pintor’, o ‘poeta’ o ‘bailarín’. Es simplemente artista”. (Citado en Alcázar, 2001).

El arte *multimedia*, *transmedia* o *intermedia* traspasa y teje, secciona y adhiere los recursos teóricos, los medios y los materiales para presentarlos sin predisposiciones en la conformación de un proyecto que ha prescindido de categorías y géneros: a la multimedia podemos asociarla más comúnmente al ámbito digital, donde las nuevas posibilidades tecnológicas permiten la manipulación del contenido de diversos medios por un mismo usuario (Crespo-Martín, 2018) y su incorporación o entrecruzamiento. La intermedia, bajo la noción de Higgins, es la integración de medios más allá de la mera superposición, se trata de un acoplamiento conceptual que origina “un espacio intermedio del que surge un nuevo producto o práctica” (Crespo-Martín, 2018). Transmedia, por su parte, transgrede los límites de los medios cuando “diversos elementos mediales concurren dentro de un concepto estético” (Crespo-Martín, 2018), al igual que intermedia, transmedia pretende rebasar la mera yuxtaposición de elementos para engendrar un diálogo entre medios.

De nuevo, más que remarcar las diferencias entre estos términos, me interesa destacar una base común en ellos: proponen una condición en la que las divisiones tradicionales de las artes en disciplinas sustentadas sobre el uso de la imagen, el sonido, la palabra o el cuerpo se transforman para permitir su incorporación, estos términos se desarrollan más allá del orden estricto de los medios y las disciplinas separadas para responder con lo que se considera es

un tipo de producción artística que responde a algo más que a la disciplina. Sin embargo, hay que resaltar que a efectos de entender cómo es que las nuevas tecnologías en el arte mexicano se relacionan con las ideas de la inter y la transdisciplina es pertinente hacer sobresalir el término *multimedia* pues este se abordó y manejó con mayor prominencia en el Centro Multimedia, espacio institucional donde pisaron gran parte de los artistas de los nuevos medios en la década de los noventa y que, justamente plantea a la tecnología en relación a la producción y la educación artística como una manera de tender puentes con la vinculación de diversos campos del saber.

2.3 La computadora como artefacto transdisciplinar

Podemos encontrar en las computadoras muchas características operativas análogas a los planteamientos de los discursos que trazaban una ruptura con la disciplinariedad, lo que irremediablemente hace que nos preguntemos en qué medida el contexto histórico e ideológico permitió y moldeó las funciones de esta tecnología, sin embargo, aquí me gustaría cuestionar cómo es que la computadora representó muchas veces para algunos artistas un artefacto que contenía en su propia estructura interna las características del trabajo transdisciplinar e incluso como es que esta misma estructura pudo moldear las ideas de algunos de estos artistas para aproximarlos a ciertas nociones transdisciplinares.

Comienzo de nuevo por los planteamientos de dos autores que ya había mencionado en un apartado anterior: Clemente Padín y José Luis García Nava. Estos dos artistas comparten la idea de que la computadora, al implementar un meta-lenguaje algorítmico con el que se pueden controlar todas sus funciones, representaciones y comportamientos, permitieron el

surgimiento de la idea de una “unidad supra-estructural en todos los lenguajes” (Padín, 2013, p.24). Existe un sistema común de trabajo que es implementable a los diversos recursos que puede soportar un ordenador: audio, imagen, vídeo, texto etc., este sistema nos permite trabajar con esta multiplicidad de lenguajes. Se percibió la posibilidad de la equivalencia de los lenguajes a través del medio digital, no se necesita migrar de una técnica de control o manufactura a otra como tendría que hacerlo un pintor que pretendiera hacer una escultura, o un poeta que pretendiera aprender a tocar un instrumento musical, en el medio computacional se es capaz de interferir los diversos lenguajes a través del mismo sistema de control. La computadora hace permisible la idea de que existe un fondo común sobre el que emergen los distintos medios, existe un lenguaje de lenguajes que nos permite entender y modificar esta diversidad de recursos. De esta manera, si la idea de la disciplinariedad se había visto aún más disputada por esta nueva noción de la *equivalencia* de lenguajes o la *unidad supra-estructural*, se tenían razones para creer que las fronteras entre disciplinas eran meramente abstractas.

[...] si el medio digital —entendido en su sentido amplio como herramienta, técnica y soporte— condiciona a compartir los procesos operativos, ¿hasta qué punto es posible extender esa condición y arriesgarse a compartir los procesos creativos? La respuesta a esta pregunta se dio en la forma de migración de fórmulas, cuando creadores especializados en una disciplina se aproximaron a una disciplina distinta empleando el arsenal metodológico de su dominio original. (García Nava, 2004, p. 239).

No quiero dejar escapar el hecho de que internet debió haber tenido una repercusión significativa en el imaginario los artistas al estar fundado en conceptos como la

interconectividad y que está estrechamente vinculado también con el proceso de globalización. Esta capacidad de conectarnos con *otros* y con otras culturas u otros grupos de personas y la inminente circulación de información entre diversos individuos suponía la capacidad de entendimiento de una realidad más compleja que implica la interacción entre múltiples realidades y, a su vez, este tránsito de ideas e información haría emerger nodos de conocimiento que permitieran afrontar esta realidad compleja.

es ya una forma “natural” de relación con el mundo exterior, es un punto de encuentro, un lugar de realidades y fantasías. Las computadoras conectadas entre si [sic] se convierten en un gran archivo colectivo de ideas, de imágenes, de sonidos, de recuerdos, que recorre en forma vertiginosa a todo el planeta. Se crean así nuevas relaciones de convivencia, de comunicación. Se crean nuevas comunidades que no dependen de la geografía. Estamos viviendo una gran revolución, la revolución digital, de consecuencias y de cambios mucho más profundos que la imprenta. Y esto afecta también al arte. (Di Castro, 2009).

De igual manera quiero exponer cómo la computadora se convirtió en una extensión y en la condensación de diversos discursos artísticos que ya se manejaban con habitualidad en otras prácticas artísticas anteriores o paralelas al arte de los nuevos medios pero que encontraron en el medio digital un terreno fértil donde ampliar estos discursos y que probablemente sembraron en los artistas algunas nociones sobre el trabajo transdisciplinar:

El primero y más evidente es del que he venido hablando con anterioridad, la ***hibridación de lenguajes***. Para muchos artistas (como los artistas del performance que revisamos en el apartado anterior) el simple hecho de conglomerar medios, soportes o materiales de diversas disciplinas ya implicaba un trabajo multimedial o incluso con tendencias transdisciplinares.

Romper con aquellas fronteras que por tanto tiempo se supusieron inquebrantables y sólidas entre los distintos ámbitos del trabajo artístico significó un paso hacia la integración de las disciplinas.

No olvidemos aquel paralelismo que se dibuja entre esta idea y las definiciones sobre transdisciplina que brindamos al inicio de este capítulo: la fragmentación de los lenguajes (refiriendo a los arsenales conceptuales de las diversas disciplinas) es un paradigma que debe ser superado en favor de un entendimiento más complejo de los fenómenos de estudio, así como entre las propias disciplinas. Dicha fragmentación ha conducido a la incompreensión y el rechazo entre distintas disciplinas debido a el aislamiento parcelario que la propia disciplina ha supuesto y además ha conducido a un entendimiento fragmentado y por ende incompleto o tendencioso de la realidad que esta analiza. Mencioné anteriormente que, para el arte, la hibridación de lenguaje significaba la supresión de las barreras disciplinares para atender con mayor pertinencia sus ideas e intereses, ¿No es acaso, al fin y al cabo, de la misma índole que la que pretende entender la realidad con mayor efectividad? Es decir, que la hibridación de lenguajes desde el arte responde a la necesidad de una aproximación más oportuna a cierta realidad.

Pues bien, como ya hemos visto, la computadora, por su capacidad intrínseca de condensación de lenguajes y recursos, significó una continuación y penetración de la noción de la difuminación de las barreras disciplinares y por ende de la integración ya no solo de los lenguajes, también de métodos de trabajo y de los propios artistas. El arte por computadora abre un horizonte nuevo de posibilidades creadoras, las propiedades del medio digital permiten emerger modos de producir que, si bien se habían explorado en otras prácticas, encontraron un medio fluido, idóneo y expandido aquí. Los artistas necesitan desbordar los soportes y los métodos convencionales de producción para hacer justicia a sus inquietudes

creativas. La computadora representó un artefacto arquetípico que condensaba la posibilidad de incorporación de diversos lenguajes, el ordenador se convierte en el medio ideal para atender esta nueva sensibilidad múltiple y dispersa “Los multimedia [..] pudieran ser una nueva forma de integración —una que va incluso más allá de integrar a las artes entre sí, para reunir las con el mundo de las ciencias y las ingenierías” (Gándara, 2005, p.217).

No es únicamente la idea de la hibridación de lenguajes la que perfila las nociones de la transdisciplina en el arte de los nuevos medios, algunas otras de las ideas que he manejado aquí podría haber contribuido a esta construcción, por ejemplo, la idea de la *interactividad* plantea la reciprocidad de la comunicación entre los participantes de una pieza, por tanto, implica una horizontalidad de la producción artística. El artista ya no es quien tiene exclusivamente la palabra en el acontecer de la obra, sino que se abre la posibilidad a la retroalimentación del trabajo entre diversos individuos. La interactividad desfalca de alguna manera al artista de su papel de creador y coloca la pieza en un umbral de influencias multidireccionales capaces de constituir y reconstituir el trabajo, de esta forma la obra es producto incommensurable de un conjunto de creadores y subjetividades entrecruzadas. La idea de interactividad estaba, por supuesto, ya presente en algunas prácticas como el performance y la instalación. En el medio digital se presenta al contemplar la computadora como medio de producción y medio de exhibición (la multimedial, en palabras de García Nava), si el medio de producción de la obra artística es a su vez el medio de difusión y presentación, el artista es capaz de proporcionar al espectador la capacidad de interferencia y modificación de la obra a través de la propia interfaz del ordenador.

El proceso de intervención en tiempo real es así la condición fundamental de la producción multimedia: se trata de la posibilidad de relacionarse con la obra en una dinámica de

participación-interacción, durante la cual la computadora realiza uno o varios de los procesos operativos descritos, en el momento en que la pieza es percibida-intervenida por un espectador ejecutante. (García Nava, 2004, p. 239)

Este *espectador-ejecutante* significa precisamente la descentralización del proceso creativo en la pieza y así el objeto intervenido se convierte en un punto de convergencia creativo para una diversidad variada de individuos, ya no es propiedad exclusiva del artista.

En esta integración de individuos y subjetividades podemos ver de nuevo una clara analogía con las descripciones sobre lo *transdisciplinar* que brindamos a principio de capítulo, la integración de participantes y los conocimientos o la información que proporciona a la pieza para constituir la objeto de intervenciones heterogéneas es paralela a la integración de disciplinas e individuos del saber en torno a un objeto de estudio común.

Otra idea fundamental es la de lo *extra-artístico* en la que los artistas se apropian de cualquier recurso a su disponibilidad para concretar las necesidades de sus proyectos, la obra de arte ya no está constituida por los materiales exclusivos de producción tradicional, sino que puede recuperar objetos comunes, objetos cotidianos, objetos de la industria o artefactos tecnológicos. Pues bien, la inclusión de diversos recursos —tanto materiales como conceptuales— implica que el objeto de estudio o en este caso la obra artística se verá beneficiada de su integración más que de su dispersión o que la obra surcará los caminos necesarios para alcanzar su desarrollo sin permitir la mediación de constricciones disciplinares. El objeto de estudio (la obra artística que en este caso ya no es tanto un objeto sino una idea) se convierte en el punto gravitatorio sobre el que se conglomeran los medios, los recursos y las ideas necesarios para su análisis, su desarrollo y su concreción.

Es factible recordar cómo tempranamente algunos artistas como Andrea Di Castro, Javier Covarrubias y Humberto Jardón planteaban apropiarse de la computadora y las nuevas tecnologías para abatir la idea de que estos instrumentos eran de uso exclusivo de técnicos, ingenieros o informáticos, también estaba implícita la idea de desmitificar su sentido meramente instrumental y la imagen de las nuevas tecnologías como artefactos deshumanizados y deshumanizantes. En palabras de Di Castro “A la tecnología [...] no hay que darle importancia, hay que desmitificarla, borrar los miedos y concentrarse en cómo la podemos aprovechar para que no sólo quede en manos del comercio y del entretenimiento” (citado en Malvido, 1999). Para estos artistas las nuevas tecnologías podían fungir como herramientas para la creatividad (refiriendo a las artes, la arquitectura y el diseño) de esta manera se apropian de un producto de la industria, totalmente alejado de los medios artísticos convencionales para expandir y enriquecer su campo de acción e investigación.

La computadora pese a ser un instrumento que no estaba concebido originalmente para su empleo en las artes se convierte en un dispositivo sobre el que los artistas pueden trabajar para explorar sus inquietudes artísticas a través de las posibilidades del nuevo medio. El hecho de recuperar un artefacto de la industria hacia la práctica artística pudo haber constituido también la posibilidad de la integración y confluencia como idea.

Generalmente, surge la herramienta con un propósito y luego se le encuentran caminos más creativos. Una cosa es la tecnología y otra el uso que se le da: La primera computadora se diseñó en 1945 como prima de la bomba atómica para calcular la trayectoria de los misiles y matar más eficazmente, y en menos de cincuenta años ya la estamos obligando a hacer poemas. Internet surgió por impulsos militares y ahora es una alternativa para el conocimiento. (Covarrubías citado en Malvido, 1999).

En un sentido similar Jardón (1993) decía:

La historia no escrita de las tecnologías [...] nos lleva a pensar que han sido utilizadas para fines que sus creadores ni siquiera imaginaron [...] En la mente de sus creadores, la fotocopiadora no era más que un instrumento de reproducción de *originales*, y tal vez su única utilidad sería la de reemplazar el tedioso sistema de copias al carbón usado en las oficinas” (p. 117).

La computadora, además de permitirnos la multiplicidad de lenguajes en un tiempo y espacio común, nos permite la recopilación y/o construcción de dichos recursos; puede convertirse en receptáculo de elementos que el artista considera pertinentes para la obra y para sus indagaciones. En otras palabras, la computadora se convierte en el terreno sobre el que se dispone de los objetos de trabajo del artista, es un espacio de confluencia y acercamiento entre recursos que pueden ser no netamente digitales, sino que el artista incluso recupera del medio físico, extra-computacionales; y son llevados dentro del dispositivo mediante un proceso de digitalización, reforzando así la noción de lo extra-artístico (García Nava, 2004).

El *movimiento* también es una noción fundamental que teje vínculos entre los dispositivos digitales y la transdisciplina, un arte fundado en lo estático, la solidez y la perdurabilidad ya no parecía corresponder con las circunstancias sociales, culturales, materiales e históricas que se vivían en la época, en cambio un arte fundado en el movimiento y la fluidez era un arte que rompía los preceptos de la producción artística y que respondía a la percepción que los artistas cobraban de un mundo con transformaciones vertiginosas. Si el arte estático implicaba, a su vez, la inmovilidad del significado, el arte en movimiento significaba la

traslación de los significados. Si el arte estático significaba la perdurabilidad de un orden lógico, el arte en movimiento significaba la demolición del orden. Si el arte estático significaba la univocidad canónica de la creación, el arte en movimiento significaba la multiplicidad de las concepciones artísticas. Es como si el desplazamiento de los objetos implicase, a la vez, el abandono de un orden lógico totalitario. Los objetos que antes se presentaban sólidos contenían significados sólidos, los objetos que se ponen en movimiento desarrollan significados transitables, móviles, cuestionables, no absolutos.

Podríamos decir que este cuestionamiento de los preceptos de creación y significación está presente también en las ideas sobre la transdisciplina desde el hecho de cuestionar el orden fragmentado de las disciplinas para abordar y estudiar el mundo hasta el hecho de que la transdisciplina tenga como objetivo la invención de métodos y teorías que superen la disciplinariedad a partir de la conglomeración alrededor de un objeto de estudio que hará emerger sus necesidades específicas. La transdisciplina abandona los sistemas de construcción de la realidad que son propios de cada disciplina para idear en un método propio que atienda la circunstancia específica y en dicho proceso se realiza un desplazamiento que implica disputar, reconstruir y trascender un orden lógico antecesor para actualizar con efectividad de acuerdo con la situación como decía García Canal (2012). Quiero decir que analógicamente la disciplina representa lo estático: el orden único, incuestionable, inamovible y perdurable. Mientras que la transdisciplina se corresponde con el movimiento: la multiplicidad de realidades, interpretaciones y significados, la realidad subjetiva, el resquebrajamiento del orden universalista.

Por supuesto el movimiento también responde a la sensibilidad que los individuos generan ante un mundo que se está convirtiendo a sí mismo en movimiento a través del desarrollo de

las intercomunicaciones a nivel mundial, la globalización, la industrialización y la disposición de las estructuras urbanas para el tránsito y la movilidad (Guevara Meza, 2012).

Al mismo tiempo el movimiento estaba estrechamente relacionado con la idea de participación e intervención: el movimiento posibilita la intervención y la interacción con la pieza, esto rompe con la idea antecesora de la pasividad contemplativa. La obra que se transita, la obra que se modifica, la obra que se desplaza y emplaza requiere del movimiento para efectuarse, es decir que el movimiento es la condición básica para la interacción. Así, el movimiento se convierte en el principio de otra de las nociones fundamentales de este razonamiento (la interactividad). En el medio computacional se presenta a través de la capacidad de animación, el vídeo, la imagen en movimiento y también en la integración del sonido —por supuesto, también en la propia interactividad como acabamos de mencionar—

.

Veamos ahora esta entrevista con Simon Penny:

“-Los *happenings*, el *performance*, las instalaciones ¿no son un precedente del nuevo arte electrónico interactivo?

-Sí. Y esto trae a la luz un tema importante. Los artistas exploran ideas que después se convierten en tecnología.” (Penny, 1999, p.347)

Vemos reproducida aquí esta idea de los nuevos medios como una exacerbación del panorama cultural, ideológico y sensible de la sociedad en que se desenvuelven. Todas estas ideas ya habían sido concebidas y trabajadas: la hibridación de lenguajes, la interactividad, el tiempo, el movimiento, la apropiación de medios y materiales extra-artísticos. Estas habían sido reflexiones y acciones constantes en otras prácticas contemporáneas como bien cuestiono Malvido a Penny pero a través de los nuevos medios llegan a condensarse en forma de artefacto tecnológico, de esta forma la computadora ya no solo es el medio por el que se

llega a estos planteamientos, sino que el medio es en sí mismo estos planteamientos. La computadora significa una continuación de los postulados que los artistas venían manejando en otro tipo de manifestaciones artísticas y es por ello que muchos de ellos la acogen con naturalidad y entusiasmo.

2.4 Posmodernidad y posdisciplinariedad

Mencione ya cómo este tipo de prácticas entre medios significaron el cuestionamiento de un orden específico en el arte basado en la división disciplinar, a mi consideración esta es propiamente la fractura que se da con los preceptos de la modernidad occidental. Además, significó el resquebrajamiento (o al menos la transformación) de la institucionalidad y los discursos oficiales construidos sobre los esquemas del racionalismo y las bellas artes. Así, la crisis de este viejo orden de la cultura posibilitó la emergencia de nuevos lenguajes, nuevos discursos, nuevos métodos de creación como respuesta y crítica de los esquemas antecesores.

En este apartado se revisa cómo es que las nociones y las prácticas que desembocaron en planteamientos transdisciplinares en el arte contemporáneo y más específicamente en el arte de los nuevos medios fueron posibilitados a raíz de las crisis culturales de la segunda mitad del siglo XX.

La crisis cultural de la segunda mitad del siglo XX, entendida por posmodernidad, está fundada en la crisis o el fin de la modernidad (Vattimo, 2003). Nos referimos al final de una serie de valores o ideas que se manifestaban como directrices del desenvolvimiento de las sociedades occidentales. La *modernidad* que se extiende desde el *descubrimiento de américa* (Dussel, 1993) o finales del *Quattrocento* (Vattimo, 2003) hasta la primera mitad del siglo

XX, vio diseminadas sus ideas a través de diversos mecanismos a territorios *no occidentales* durante los diferentes procesos de colonización.

La ideología rectora de la modernidad se basa en ideas como la del *historicismo* que suponía a la historia como un proceso lineal y ascendente en el que se transitaba de estamentos de desarrollo civilizatorio inferiores a estamentos de desarrollo civilizatorio superiores que tenían por modelo paradigmático a las sociedades occidentales. Según esta idea, toda sociedad, pueblo o cultura del mundo evolucionaría de manera paulatina hacia la construcción de sociedades perfeccionadas basadas en la imagen del modelo *civilizatorio*, o sea, los países europeos más prominentes, puesto que la evolución de las sociedades, según esta doctrina, se trataba de un fenómeno objetivo y universal, es decir, que toda cultura, pueblo y civilización se regía por las mismas leyes de evolución o como lo expresaría Vattimo (2003): la historia sería un proceso progresivo de emancipación hacia la realización del hombre ideal —siempre referido al ideal europeo— (p. 10). Por supuesto en el historicismo está implícito el *progresismo* que supone la superación y el rechazo del pasado en favor de un porvenir que promete el bienestar y la prosperidad fundada en la acumulación progresiva de conocimiento. De nuevo tenemos la idea de un proceso lineal que se desplaza de un menos hacia un más, de la barbarie a la civilización, del subdesarrollo al desarrollo.

Como la historia se concibe unitariamente a partir solo de un punto de vista determinado que se pone en el centro (bien sea la venida de Cristo o el Sacro Romano Imperio, etc.), así también el progreso se concibe sólo asumiendo como criterio un determinado ideal del hombre; pero habida cuenta que en la modernidad ha sido siempre el del hombre moderno europeo... (Vattimo, 2003, p. 12)

Progreso, a su vez, se convirtió, durante finales del siglo XIX y principios del XX, en sinónimo de industrialización y urbanización, así el modelo de desarrollo se configuró en una imagen basada en el progreso económico y tecnológico. Estos planteamientos estaban basados sobre una impronta racionalista, según la cual, el pensamiento abstracto sería la única fuente lícita de conocimiento a través de la que se alcanzaría a conocer la *verdad*. La razón significa bajo este paradigma la omnipotencia de la inteligencia humana —intuitiva y analítica— para entender el mundo y sus fenómenos, pero sobre todo para alcanzar el conocimiento certero.

Alberto Híjar (2015) lo aborda de la siguiente manera:

El racionalismo nos convenció a lo largo de nuestra formación escolar de que no había otra manera de conocer y de apropiarse del universo que siguiendo ciertas normas, ciertas pautas que se contraponen a la pasión. Desde la primaria fuimos disciplinados y esto ha sido terrible, pues se ha privilegiado el saber que las materias importantes son las que tienen fundamento físico-matemático y lo demás es eso: lo demás. (p. 153)

Bajo esta lógica, si la razón es única, entonces el saber también lo es y se llega así a nociones como la de la *objetividad* y la *verdad universal*. La racionalidad cobra a su vez un sentido práctico pues está en su aplicación empírica la esencia de su pertinencia y de su justificación ideológica en las sociedades modernas.

El sujeto también es otra categoría clave de la modernidad puesto que toda construcción y descripción de la realidad emerge de las vivencias del individuo cuya cultura hegemoniza los modos de representación del mundo, es decir, cuando se habla de *sujeto* se habla de la

percepción subjetiva del individuo europeo que se encarga de nombrar y significar al mundo bajo sus propios parámetros.

[...]el sujeto moderno tenía nombres y apellidos, pertenecía a una etnia y a una religión, tenía género y una posición social específicas, pero nunca dichas. El sujeto era el hombre, el hombre blanco, el hombre blanco y cristiano, el europeo, el occidental, el dominante. (Guevara, 2005, p.4)

Con la expansión colonial del dominio y el poder de Europa sus sistemas de enunciación son implantados y naturalizados en todo territorio avasallado —“la imposición de patrones occidentales de producción de saberes” (Guevara, 2005, p. 7)—, los mecanismos de conocimiento y poder de la cultura europea son planteados como mecanismos de carácter universal, unívocos e inamovibles “Estas construcciones intersubjetivas, producto de la dominación colonial por parte de los europeos, fueron inclusive asumidas como categorías (de pretensión “científica” y “objetiva”) de significación ahistórica, es decir como fenómenos naturales y no de la historia del poder” (Quijano citado en Guevara, 2005).

En todas estas categorías fundamentales de la modernidad podemos ver cómo se dibuja una concepción unívoca y estratificada de la existencia, un centro de poder y enunciación que designa e incorpora a su propia lógica todo lo que alcanza, es decir, podríamos decir que la modernidad se sustenta sobre una imagen centralizada “Como la historia se concibe unitariamente a partir sólo de un punto de vista determinado que se pone en el centro [...], así también el progreso se concibe sólo asumiendo como criterio un determinado ideal de hombre” (Vattimo, 2003). Todo fenómeno posee una lógica común: en el historicismo y el progresismo lo vemos como la evolución lineal de las sociedades y culturas, así todos los

pueblos del mundo en determinado momento de la historia habrían de ser idénticos unos con otros puesto que existía solo una imagen arquetípica del desarrollo; En el racionalismo está expresado en la uniformidad del pensamiento, la objetividad del intelecto y la singularidad del conocimiento y lo verdadero. En el sujeto se basa en la centralización de las subjetividades a las experiencias propias del contexto europeo, el mundo se enuncia desde la perspectiva eurocéntrica y por ende solo existe una historia.

Característico de este periodo es el surgimiento del constructo de las bellas artes, la normalización de las disciplinas artísticas en categorías diferenciadas supone la racionalización de la creación y la institucionalización de los preceptos de dicha racionalización.

Para Carlos Guevara Meza el surgimiento de las categorías de las bellas artes (pintura, escultura, teatro, danza, música, literatura y arquitectura) está estrechamente vinculado a la aceptación de la corporalidad del ser humano, vemos como autores como Santo Tomás “conciben al ser humano como una unión esencial entre el alma y el cuerpo” (Guevara, 2004, p. 109) y “puesto que el mundo y el cuerpo son creaciones de Dios, no pueden ser malignos ni deben ser rechazados” (Guevara, 2004, p.109).

Sin embargo, Guevara nos sugiere que esta aceptación de la corporalidad debía pasar por un proceso de *disciplinarización* moral e intelectual, el cuerpo y los sentidos deben ser primeramente racionalizados y normalizados para ser reconocidos. Esta racionalización se ve expresada en la fragmentación y la organización de los sentidos, tanto la definición y demarcación de las sensibilidades del ser humano como la definición de la implementación de dichas sensibilidades “Parte del trabajo de disciplinar y legitimar el cuerpo, sus usos y sus sentidos, lo realizarán las artes, en tanto que mecanismos de organización de la sensibilidad y estrategias de control de lo sensible” (Guevara, 2004, p. 109).

Pues bien, si el cuerpo y los sentidos debían ser racionalizados para ver aceptada su presencia y visibilidad en las sociedades modernas, los modos en que se hace uso de los cuerpos y las sensibilidades debían representar cómo este no sólo está abstraído en categorías diferenciables, sino que su comportamiento se rige no por la corporalidad en sí sino por la razón abstracta, la lógica y el intelecto. Vemos entonces cómo las distintas categorías artísticas vuelcan su desarrollo sobre aspectos mentales y fundan su legitimación y su finalidad sobre estos, por ejemplo; la pintura y la escultura se basan en la mimesis, la perspectiva, el estudio de la anatomía, del comportamiento de la luz etc., en palabras de Guevara Meza (2004) “la visualidad racionalista y objetivista” (p.109). La danza y el teatro tienen que convertirse en representación de la literatura para alcanzar su reconocimiento “El teatro alcanza su legitimación al hacer énfasis (técnico, pedagógico y estético) en la declamación más que en el gesto corporal, constituyéndose en “representación” de una “obra”, es decir en su subordinación a un texto normado por rigurosas reglas de género literario” (Guevara, 2004, p. 110-111). “El ballet deberá formalizar de manera estricta, casi antinatural, los movimientos de las diversas danzas, y hacer una alianza con la narrativa literaria de lo teatral y con la música de concierto” (Guevara, 2004, p.111). La disciplinarización del cuerpo en comportamientos fundados en la razón y el entendimiento pasa a ser parte importante de este proceso de normalización

En este proceso los artistas se convierten en algo más que individuos que dominan una técnica, sus creaciones ya no se basan solamente en el dominio de los aspectos técnicos de la manufactura o la ejecución; los productos artísticos y los artistas adquieren un estatuto de reconocimiento superior en la sociedad moderna que finalmente se constituye en el surgimiento de instituciones basadas en las nuevas categorías de las bellas artes. El hecho de que los artistas hayan adquirido dicho estatuto que los colocaba en un lugar privilegiado tiene

que ver con que el arte se convierte en una acción cognitiva, más que legitimar el cuerpo y los sentidos, estos legitiman la racionalidad a través de sí mismos. Los sentidos que constituyen las categorías de las bellas artes se ven intelectualizados, supeditados a determinadas normas de comportamiento, de enunciación, de visibilidad, de creación; la disciplinarización de la sensibilidad construye un sistema de legitimidad de las artes basado en la razón.

Evidentemente la ciencia moderna estaba también basada en el racionalismo como fundamento del quehacer científico, la búsqueda de la *verdad* se convirtió en su finalidad última. El conocimiento incuestionable fue la intención con la que se dirigió este nuevo sistema de estudio de la realidad basado en la observación del mundo material. Además, estaba presente, al igual que en las bellas artes, la idea del raciocinio como una categoría con un valor inherente superior a cualquier otra cualidad del ser humano, el racionalismo desprestigia a los sentidos en sí y la capacidad de obtener conocimiento a través de ellos, solamente la deducción y el análisis abstracto podría llevar a conocimientos verdaderos (Híjar, 2015, p. 153).

El desarrollo social y el bienestar se vio traducido en la capacidad de transformación y aprovechamiento de la naturaleza. La aplicabilidad de los conocimientos de la ciencia moderna, la capacidad de convertir el conocimiento teórico en objetos pragmáticos que cumplieran una función determinada significó un cambio de paradigma cultural donde la utilidad del conocimiento producido constituía un valor fundamental.

El nuevo modo de preguntarse por la naturaleza y por el hombre que designamos de forma global como “ciencia moderna” anunciaba ya desde el primer momento su inequívoca declaración de intenciones: saber para poder. El conocimiento perseguido

por la ciencia ha de ser extraído a la naturaleza, no es pasiva contemplación, sino en activa intervención sobre ella, mediante instrumentos que la fuercen, creando situaciones que jamás se darían por sí mismas. Y todo ello con la finalidad última de obtener el control de los procesos que gobierna su comportamiento. (Diéguez, 2000, pp. 46-47).

El progreso se convirtió, en progreso tecnológico sobre todo a raíz de la revolución industrial que requirió de especialistas e instrumentos técnicos orientados hacia el conocimiento pragmático que se convertiría en fuente de riqueza y poder. Si el progreso era bienestar y el progreso era la tecnología, la ciencia y sus productos se habían convertido en una categoría de valor que encarnaba, por sí misma, un ideal utópico, la ciencia se convertiría en la vereda del conocimiento que guiaría a las sociedades hacia el modelo cultural de la civilización.

Vemos cómo la base de la cosmogonía occidental está constituida por una serie de relatos universalistas, etnocéntricos y utópicos, operando al relativizar la realidad hacia un único centro rector, que, en última instancia, era el sujeto europeo, su historia, su epistemología y sus ideales.

Uno de los sucesos que comenzó a marcar un cambio de paradigma sobre la razón moderna occidental fue la visibilidad de los *otros*, o la imposibilidad de continuar estableciendo un curso central y universalista de la historia (Vattimo, 2003), es decir, con la manifestación de otras culturas, otros pueblos y otros sujetos y las diferencias de sus ideales y sus sistemas de organización, de gobierno o construcción de saberes se interrogó la universalidad de occidente. Pese a que en América la cultura europea fue implantada como un método de dominación y destrucción de las culturas antecedentes durante la etapa colonial (lenguaje, religión, academia, sistema de gobierno etc.) es importante señalar que

algunos autores occidentales vieron en lo posmoderno los síntomas de una fuerte crisis de identidad, y de identidad de Europa o de Occidente, ligada con la nueva visibilidad de las otras culturas y con la pérdida de hegemonía de la cultura occidental. (Guevara, 2005, p.3)

En este sentido, para los sujetos occidentales la visibilidad del *otro* significó la desestabilización de la perspectiva subjetiva centrada en Europa, la designación del mundo ya no podía ser exclusiva de una cultura puesto que existían muchas culturas y cada una de ellas contaba con su propia subjetividad, sus propios intereses, su propio sistema de valores, de enunciación y de significación, el sujeto europeo “ya no sería más el “único” [...] constituyente de la realidad y del otro como categoría siempre dependiente y referida a él. Ahora sería otro entre otros” (Guevara, 2005, p.4). La multiplicidad de individuos, de pueblos, de culturas y civilizaciones significó la multiplicidad del sentido, la multiplicidad de las realidades y sus inherentes certezas.

Otro suceso de repercusiones importantes sobre la razón moderna fue la primera y la segunda guerra mundial. Como ya vimos anteriormente, los ideales del progreso y el bienestar eran llevados de la mano de la razón, la ciencia y la tecnología como el medio o la vía que dotaría a las sociedades modernas de todos los recursos materiales, técnicos e ideológicos necesarios para construir sociedades prósperas y justas. La ciencia y la tecnología cargaban consigo la promesa utópica de la propia modernidad: el desarrollo y el porvenir como estamentos superiores, álgidos y armoniosos de la condición de las culturas, pero los devastadores estragos de las guerras de principios del siglo XX no pudieron hacer otra cosa sino poner en entredicho tales ideas. La ciencia y la tecnología sustentadas en la razón habían permitido que las tragedias de la guerra se vieran potenciadas al permitir y desarrollar

artefactos de muerte y destrucción cada vez más complejos, sofisticados y efectivos, la propia razón que permitiría traer la abundancia, la justicia y el bienestar a los pueblos había traído también la devastación, la muerte y la atrocidad.

El bienestar material se hizo más extenso y accesible a más gente, pero también se hicieron más poderosas las armas para destruirnos en la competencia por el control del poder y la agresión causada a la naturaleza explotada indiscriminadamente ha llegado a niveles que ponen en peligro a la humanidad entera (Sánchez Aldana, 2001, p. 56).

Incluso el papel de los medios de comunicación modernos en las sociedades del siglo XX ha tenido repercusión en este proceso; medios como la televisión, la radio y, más próximo a nuestros días, el internet, han sido principio de manifestación de diversidades, presentación de *otras realidades* y por ende de la fragmentación de la concepción de una realidad absoluta. Ahora hay múltiples realidades en confluencia, conflicto e influencias.

Una vez desaparecida la idea de una racionalidad central de la historia, el mundo de la comunicación generalizada estalla como una multiplicidad de racionalidades <<locales>> — minorías étnicas, sexuales, religiosas, culturales o estéticas (como los *punk*, por ejemplo)—, que toman la palabra y dejan de ser finalmente acallados y reprimidos por la idea de qué solo existe una forma de humanidad verdadera digna de realizarse, con menoscabo de todas las peculiaridades, de todas las individualidades limitadas, efímeras, contingentes. (Vattimo, 2003, p. 17)

De esta manera es que se cimbran los pilares modernidad, las ideas rectoras sobre las que se dirigían los relatos occidentales habían sido trastocadas y con ello comienza el proceso de desarrollo de una crisis cultural que se alcanza a perfilar de manera más clara a mediados del siglo XX y que se entiende por posmodernidad.

La posmodernidad es el final o la transformación radical de las ideas fundamentales de la modernidad, en tal proceso no solo se pusieron en tela de juicio los principios con los que se había construido el mundo de occidente, sino que comenzaron a conjugarse nuevas formas de significación y participación de este mundo.

Cuando el *sujeto* pierde aquella hegemonía cultural con la que había relativizado el mundo a su propia experiencia, creencias y costumbres entra en juego la visibilidad de *otras* culturas no occidentales y con ello la legitimidad de sus propias estructuras sociales y sus propias subjetividades, de esta manera la realidad fundada en una concepción universalista es desmoronada también, la realidad ya no es única y absoluta sino que nos encontramos frente a un panorama de múltiples realidades, cada una de ellas tan válida como la otra “El ideal europeo de humanidad se ha manifestado como un ideal más entre muchos” (Vattimo, 2003, p. 12).

Ahora, sí la verdad ha dejado de ser sólida, el ideal del racionalismo se ha derrumbado también, ya no existe una verdad singular y compartida a la cual aspirar, las pretensiones de absolutismo no tienen ya cabida en un mundo donde se ha descubierto y reconocido la multiplicidad de realidades, ahora el mundo se constituye en múltiples nichos de realidad cada uno con sus parámetros y sus normas, para Guevara (2005) la crisis de poder de occidente implicó “una pérdida de credibilidad de la cultura occidental, que daba espacio a las otras culturas para volverse visibles” (p. 6).

Y si la racionalidad ha perdido sus fundamentos, las promesas utópicas que ella conllevaba se han perdido también, si ha dejado de ser objeto de progreso y bienestar y la objetividad universalista se ha vuelto implausible, el ideal de la sociedad del porvenir, el “decurso unitario” (Vattimo, 2003) desaparece con ello. Ya no hay un modelo cultural rector que ha de simbolizar el arquetipo civilizatorio, ya no hay una epistemología unívoca que ayudará al humano a constituir la realidad junto con el bienestar y la justicia, ya no hay un ideal, un paradigma centralizado.

La crisis de la modernidad ha traído al panorama cultural occidental lo que muchos entienden por la muerte de los *metarrelatos* —“puntos de vista centrales” en Vattimo— y es que justamente esta crisis cultural significa una descentralización del poder de la cultura occidental. Los relatos de la modernidad están en entre dicho, ya no hay un centro de gravedad totalitario sobre el que recaigan los sucesos, los significados, las creencias, los proyectos, las descripciones del mundo, la modernidad se ha enfrentado al desmantelamiento de sus dogmas que se tradujo en el reconocimiento de la multiplicidad de realidades culturales, sociales, epistemológicas, políticas, cosmogónicas etc.

Había mencionado anteriormente cómo los mecanismos ideológicos occidentales habían sido implantados en América Latina durante los procesos coloniales a través de una serie de instituciones cuyo objetivo era el adoctrinamiento ideológico y la asimilación de la cultura europea como propia (naturalizar la subjetividad europea y convertirla en objetividad universal), para Carlos Guevara Meza (2005) esta pretensión de la objetividad tiene que ver más con el proceso de colonización que con la verdad de sus contenidos puesto que en los territorios colonizados la modernidad además de implicar la normalización de las lógicas eurocéntricas también implicó la supresión de los sistemas de ideas, imágenes, símbolos y, sobre todo, de los modos de producción de conocimiento de otras culturas (p. 6). Las

instituciones de gobierno, universidades y museos se encargaban entonces de promover los sistemas de valor occidentales al mismo tiempo que invisibilizaban y marginaban otros sistemas, de esta manera la lógica de producción disciplinaria y racionalista propia de las bellas artes es reproducida en nuestro país a través de las academias y museos hasta bien entrado el siglo XX.

Guevara Meza define a la posmodernidad como consecuencia de la crisis económica de los años setenta que acabó con el periodo de crecimiento económico tras la II guerra mundial. Esta crisis, según el autor, no solo presentó consecuencias económicas, sino que también manifestó repercusiones culturales de amplio alcance. Al entrar en crisis económica, las instituciones y los mecanismos que habían sustentado y promovido la aplicación de las lógicas de la modernidad ven disminuido su sustrato de poder y con ello la diseminación de las estructuras ideológicas occidentales pierde alcance, los instrumentos de adoctrinamiento pierden efectividad pues su influencia está disminuida a raíz de las repercusiones económicas de la crisis, de esta manera se ve posibilitada la emergencia de nuevas formas de abordar y entender la realidad más allá de los imperativos colonialistas (Guevara, 2004, p.120).

Entonces tenemos que, por un lado, para occidente, la crisis de la modernidad trastoca los fundamentos universalistas sobre los que esta se sostenía, pero en el caso de América Latina significa más bien el debilitamiento de los mecanismos colonialistas y la posibilidad de abordar y estudiar la realidad de otras maneras.

La modernidad vio su lógica contrariada por el surgimiento de nuevas lógicas de entendimiento de la realidad cuasi antagónicas: si la modernidad representaba la pretensión de la verdad absoluta, la posmodernidad representa la multiplicidad de verdades; si la modernidad representa la focalización de la subjetividad sobre el individuo europeo, la posmodernidad significa la relativización de la experiencia de los individuos a su contexto

específico; si la modernidad representaba la constitución de un arquetipo de cultura y civilización la posmodernidad representa la multiplicidad de modos de organización, de creencias y sistemas de valor.

El agotamiento y desencanto de los relatos centralizados y hegemónicos da paso a relatos descentralizados, múltiples y subjetivos. A raíz de que no existen lógicas de constitución absolutas el significado de la disciplinariedad pierde valor y peso —pues recordemos que las disciplinas artísticas son producto de la propia modernidad (Guevara, 2004) que ahora está en crisis—, las disciplinas que surgieron con la normativización de la experiencia en las bellas artes ven disminuido su sentido una vez que la propia racionalidad ha sido cuestionada. Sin embargo, esto no significa que la disciplinariedad se desintegre por completo, más que derruir las disciplinas la posmodernidad posibilita el encuentro de esquemas de creación y conocimiento que se habían mantenido separados debido a las lógicas disciplinares inamovibles de la modernidad, así como también hace surgir esquemas insólitos.

Ya que la propia posmodernidad implica la diversificación de realidades y sistemas de significación la lógica de la disciplinariedad no se ve del todo contrariada puesto que cada disciplina de conocimiento, sea artística o científica, implica una especificidad a la que se atribuyen significados propios, métodos, teorías e incluso una propia cultura. El reconocimiento de los sistemas de significación y enunciación de las disciplinas está en pie como la constitución de nichos subjetivos, pero a su vez, la propia posmodernidad se encarga de hacer posible la disolución de las fronteras que se dibujan entre estas disciplinas, ya no existe una razón absoluta que se encargue de imposibilitar su incorporación y mantenerlas disociadas, la ineffectividad de tales separaciones se hace evidente y con ello se brinda la posibilidad de la integración, la apropiación, la hibridación.

Así la posmodernidad más que desacreditar la disciplina posibilita la transdisciplina, la confluencia no autoritaria de diversas realidades, sus intercambios, encuentros y desencuentros. Incluso podemos ver cómo muchas definiciones sobre la transdisciplinariedad remarcan el hecho de que esta no significa el abandono de la disciplinariedad sino una extensión o complementación de la misma:

En la lógica convencional para construir conocimientos y narraciones, la idea de frontera planteaba dos espacios que se miraban frontalmente desde cada lado de, precisamente la frontera, o el borde o límite de esos campos de conocimiento. Pero ahora, cuando hablamos de transdisciplinas, tal vez el concepto de frontera no sólo incluye ya dos espacios que se miran, uno frente al otro desde uno y otro lado, sino que tal vez, si bien seguirán existiendo las fronteras, el caso no sea de sólo uno desde uno y otro lado. Intuyo que habrá una especie de multiplicación conceptual que accionará de manera simultánea, a pesar de que la frontera siga siendo especificada, en cada caso como una. (Bustamante, 2004, p.179)

La posmodernidad pese a encontrarse en crisis con los preceptos de la modernidad no diluye por completo a esta última, se incorpora al espacio de emergencia de nuevas lógicas, nuevos esquemas y nuevas estructuras.

De igual forma Guevara Meza (2004) nos habla sobre cómo las experiencias de la modernidad —más precisamente la de la urbanización— y su influencia sobre la percepción del espacio comienzan a perfilar algunas nociones que posteriormente podremos vincular a la transdisciplina como la no narratividad del espacio, integración de elementos heterogéneos, fragmentación de relatos, recorridos aleatorios, espacio de circulación y conexiones efímeras, intersticios, encuentro y desencuentros etc. Las nuevas experiencias de

los individuos se ven beneficiadas de la posibilidad de desbordar la disciplinariedad pues esta capacidad de integración y desintegración, de fugacidad, de heterogeneidad, de no objetividad, no racionalidad, se corresponden de manera más efectiva con la realidad inherente al individuo urbano que la fragmentación infranqueable de relatos (p. 112).

Por otro lado, el debilitamiento de las estructuras de poder a raíz de la crisis económica en territorios dominados (Guevara Meza, 2004) significó también la posibilidad de transgredir sus lógicas y hacer emerger nuevos sistemas de significación, nuevos sistemas de enunciación, nuevos sistemas de organización y creación:

[...] la crisis mundial que en Occidente había provocado la crítica al paradigma moderno, afectaba a América Latina en formas particulares que generaban, por lo menos, serias dudas sobre las estrategias teóricas con que hasta entonces se había analizado la realidad latinoamericana. [...] las nuevas propuestas suponían que los diferentes planos de la vida social (lo cultural, lo sociopolítico y lo económico) se desarrollan en direcciones múltiples, en una relación de lógicas y tiempo, aunque no dejen de estar en una relación de dependencia mutua.

Esto dio pie a aproximaciones que cruzaban coordenadas disciplinarias que antes se consideraban fronteras infranqueables. No sólo la cuestión estética, entendida como el análisis formal de las obras de arte, sino la reflexión desde los patrones de consumo cultural, el problema de los públicos a partir de análisis sociológicos y hasta políticos, la recuperación de las culturas populares (incluso de aquellos grupos minoritarios y marginales), así como su función social, nuevos enfoques sobre la cultura de masas (lejos ya de la satanización automática) y por supuesto una crítica radical al sistema de las “Bellas Artes”... (Guevara, 2004, pp.121-122)

La crisis de las instituciones de poder trajo consigo la crisis de la racionalidad para potenciar la aparición de nuevas formas de creación artística que ya no se basan en la disciplina, el medio o el material como eje rector, sino que encuentran en la integración de recursos de diversas disciplinas, diversos ámbitos, diversos saberes una oportunidad de explorar y construir los nuevos significados y nuevos modos en la creación artística pero también despertó una conciencia crítica sobre el papel del arte y los artistas en la cultura y la sociedad.

Si revisamos los discursos y las descripciones sobre la transdisciplinariedad constantemente nos encontraremos con características comunes que tienen que ver con la mutación de los paradigmas de constitución del conocimiento (que en última instancia tiene que ver con la crisis de la racionalidad y la centralización del poder), con la necesidad de la especificidad de la construcción del conocimiento (que tiene que ver con las realidades múltiples, a raíz de la crisis del sujeto), con traspasar las barreras disciplinares y la posibilidad de la integración de los ámbitos del saber (que tiene que ver con la disolución de los dogmas normalizadores de la disciplina y la hiperespecialización del conocimiento).

Incluso nos encontraremos constantemente con alusiones directas a la ineffectividad, la obsolescencia o la superación de los paradigmas de enunciación, significación y construcción de conocimiento de la racionalidad, o los sistemas *lineales y tradicionales* de conocimiento. La horizontalidad del conocimiento bien puede corresponderse con ese ánimo *democrático* de otorgar reconocimiento y valor a cada una de las especificidades emergentes que se vio posibilitado con la descentralización de la cultura. Entre otras cosas podemos reconocer cómo la lógica de la posmodernidad o la crisis de la modernidad se reproduce constantemente a través de las ideas de la transdisciplina.

Podemos ver, por ejemplo, cómo Maris Bustamante (2004) expresa claramente una postura en disputa con la racionalidad moderna en su texto *La transdisciplina como indisciplina*. Donde define la *indisciplina* como un concepto de doble sentido, significa tanto una aproximación teórica a la transdisciplina como una postura contestataria frente a la hegemonía ideológica del racionalismo y las injusticias que produce en la sociedad.

¿Qué podemos hacer cuando los valores en que se sustentan nuestras acciones, ya no se ven reflejados de manera coherente en la realidad a la que los humanos tenemos acceso y que es la que hemos inventado?

Indisciplinarnos.

¿Qué opción tenemos cuando hemos llegado a un punto donde nuestras expectativas ya no tienen ni generan ejes de rotación ni de traslación productivos, ni respuestas equivalentes que nos sigan dando esperanzas congruentes con un entorno satisfactorio?

La indisciplina. [...]

Por un lado, si disciplina significa azote, nos indisciplinaremos para no seguir aguantando más golpes bajos, porque una sociedad que ya no cumple sus promesas, no es una sociedad justa ni sincera. (p.165)

Es pertinente señalar cómo para Bustamante el trabajo transdisciplinar —que ella define como ubicar “a los pares, iguales o cómplices que se desarrollan no sólo en las disciplinas o especialidades de nuestros mismos campos de conocimiento [...] sino en campos supuestamente opuestos o lejanos a los nuestros” (Bustamante, 2004, p.167)— implica desarrollar un esquema de pensamiento *no tradicional* o *no convencional*. Bustamante ambiciona la superación de los esquemas tradicionales de investigación como una manera de aproximación más efectiva a la realidad *actual* y contextual “creo que si trabajamos con las

transdisciplinas, tendríamos que eliminar el mayor porcentaje de ficcionalidad para entrar en la terrenalidad de las propuestas” (Bustamante, 2004, p. 174)

Por su parte Humberto Chávez Mayol (2004) se pregunta en su texto *Complejidad, arte y signo: una metodología interdisciplinaria* “¿podría ser que todo es relativo: mundo, saber y creación humanos, sustentados en múltiples realidades bajo múltiples verdades y que el conocimiento crea núcleos diversos de interpretación sgnica que pueden configurar una experimentación más compleja e interdisciplinaria del mundo?” (p.150). De nuevo vemos la ausencia de los ideales del conocimiento universal; la verdad absoluta y omnipresente se ha evaporado para dar paso a la diversificación de realidades, así la transdisciplina se presenta como un terreno virgen sobre el que se pueden edificar nuevos significados y nuevos conocimientos a través de la integración de estas realidades.

Veamos como para Chávez Mayol la pertinencia de la transdisciplina en la educación se manifiesta a partir de las transformaciones culturales de los últimos tiempos entre las que se encuentran las relativas a las crisis que hemos venido manejando:

El momento contemporáneo enfrenta la expansión de los sistemas informáticos, la multiplicación exacerbada de códigos específicos, el debilitamiento de los ejes valorativos universales, la industrialización y socialización de las redes comunicativas que conforman nuevos panoramas subjetivos e intersubjetivos, la especialización de lógicas analíticas disciplinarias, al tiempo de la pérdida de fronteras de las propias disciplinas. (p.151)

Para Ana María Martínez de la Escalera (2004) lo interdisciplinar es la posibilidad del encuentro y la conversación de las ideas

La condición de interdisciplinariedad supone la posibilidad o el deber de mediar, de elaborar cierta commensurabilidad entre objetos diversos. Nos hace pensar en una comunicación, o en un intercambio, o bien en una contrastación entre lenguajes, tanto teóricos como artísticos, abstractos y prácticos (p.25).

El intercambio de opiniones, de perspectivas para enfrentarlos a la discusión, a la interacción y al debate es el espíritu propio de la colectividad y la ciudadanía según esta autora. La propia confrontación de las ideas no encuentra su causa final en la búsqueda de verdades sino en el intercambio con el otro, la confrontación, la discusión o el encuentro son es en sí mismos el ejercicio de la colectividad y por ende la comunicabilidad es el objeto mismo del saber.

El fenómeno interdisciplinario es un evento constituido en y por la reflexión, es decir el intercambio de ideas y opiniones; y no por la contemplación altiva y arrogante, separada del mundo de la vida, sino por la conversación comunicable. Diríamos que lo interdisciplinario no es instrumental, no es un medio para otra cosa: es lo constitutivo de cualquier discurso. (Martínez, 2004, p.26)

La comunicabilidad se hace más apremiante en un contexto donde prima la diversidad y esta se ha convertido incluso en un discurso en sí sobre el acontecer de la cultura y la sociedad. “Si como creemos hoy el espíritu de la verdad no es uno, sino plural y hecho de ciertas experiencias, y su cuerpo no es sino el que le presta la lengua, sólo el debate entre diferentes verdades tiene sentido” (Martínez, 2004, p.27)

Para esta autora, la interdisciplina está inevitablemente vinculada a un momento de crisis ya que es un instante propicio para la emergencia de la crítica puesto que es un lapso sobre

el que se cataliza la reflexión sobre el presente y plantea una decisión sobre el futuro, y qué es la interdisciplina sino un objeto reflexivo sobre los métodos de la construcción del conocimiento y la estructuración de las instituciones del saber, la cultura y el poder: “En lugar de establecer nuevos poderes o nuevos compromisos con las instituciones, el llamado interdisciplinario debía más bien plantear la pertinencia de los viejos saberes.” (Martínez, 2004, p.25). La transdisciplina se presenta además como la edificación de un planteamiento *alternativo* en la constitución de los saberes, una decisión y apuesta a futuro, “aparece al principio como un llamado de alerta, una invocación al cambio y la transformación enriquecedora de significados” (Martínez, 2004, p.26)

La crisis es el terreno que propicia el surgimiento tanto del cuestionamiento de lo establecido como el nacimiento de propuestas y nuevas formas de ser y significar en respuesta a tal *instante de peligro*.

La crisis por su parte no es sino el “instante de peligro” que demanda respuesta reflexiva antes de abalanzarse hacia una decisión colectiva o individual. Lo importante es comprender que [...] los acontecimientos históricos no son fenómenos mecanicistas, la crisis no es la causa de la crítica, más bien es la ocasión que revela la necesidad y la oportunidad de la reflexión crítica. (Martínez, 2004, pp.33-34)

El arte de los nuevos medios representa los indicios de la constitución de un nuevo paradigma de entendimiento de la realidad si no es que se trata de este nuevo paradigma ya constituido. Vemos cómo el arte en un momento de crisis, escapa a la normativización precedente, la rechaza y la confronta pero este ejercicio de poner en duda no significa el emprendimiento vehemente de lo ilógico y el sin sentido, sino que manifiesta una respuesta que comienza a

formularse a través de la experimentación hasta alcanzar un estado en que el pasado haya sido rechazado no meramente por la aversión o la enemistad, sino por el surgimiento de una nueva condición de la sociedad y la cultura que plantea nuevos métodos para su entendimiento, su análisis y su abordaje —aunque veremos más adelante, en el caso de la transdisciplinariedad en el arte medial en México, esta nueva condición de la sociedad no implica necesariamente un cambio sustancial de las lógicas predecesoras—.

Como Martínez de la Escalera sugiere, la crisis es un instante que demanda reflexividad para el cambio, de esta manera la experimentación en las artes significó un periodo de reflexividad sobre la propia crisis y una respuesta sobre la que se construirían las bases de los paradigmas de la creación que corresponden con las peculiaridades de la nueva cultura y sociedad. Una sociedad cuyos vínculos se han estrechado de tal manera demanda también el reconocimiento de esta diversidad y la horizontalidad de su valor, no hay un eje rector o un centro gravitatorio que prime sobre los demás, sino que está en el reconocimiento de la multiplicidad y la comunicación interactiva y retroalimentativa de las diversidades. El arte se libera entonces de los cánones disciplinarios para propiciar el intercambio y la comunicación no solo entre los actores artísticos sino con otros ámbitos de saber, con el público y con el espacio más allá del museo y la galería. Una realidad descentralizada requiere además del tránsito y la movilidad, así la atención, así la atención de sus particularidades es factible en la medida en que la perspectiva de abordaje de la realidad se traslada constantemente. Por último, una sociedad hipertecnologizada no puede escapar ni dejar de lado esta condición, debe atenderla juiciosamente, debe encontrar diversos puntos de debate sobre la misma. Así el arte de los nuevos medios se ha cristalizado como un arte ya no en controversia con el pasado sino como respuesta al presente, un arte que encierra

todas estas cualidades de la mutabilidad y el intercambio constante con otras áreas de conocimiento, con la sociedad y su entorno.

3. Los discursos de la transdisciplina

3.1 Transdisciplina e ideología

No quería dejar de lado el hecho de que la transdisciplina tiene fuertes implicaciones políticas desde el contexto en que emerge hasta los discursos que sostiene pues, a mi parecer, resulta crucial tener presente esta dimensión en cualquier deliberación teórica sobre lo transdisciplinar. En el capítulo dos me dediqué a plantear cómo es que el arte de los nuevos medios y la transdisciplina son posibilitadas a raíz del conflicto cultural que supone la crisis de la modernidad y prefiguré cómo las respuestas estético-conceptuales de las prácticas artísticas a este periodo corresponden a un conflicto político e ideológico con los preceptos de la modernidad, en este apartado ahondaremos en las ideas de la transdisciplina como posicionamiento ideológico frente a la sociedad, el conocimiento y la constitución de la realidad.

Podemos decir que ideas, definiciones y posturas sobre la transdisciplina hay varias: la transdisciplina es un fenómeno que reproduce para sí mismo la condición de la multiplicidad, es decir, no hay transdisciplina, hay transdisciplinas. Por ello quiero marcar cómo estas ideas transdisciplinarias se erigen, sostienen y defienden los nichos desde los que emergen y cómo es que significan por sí mismas posiciones frente a la realidad cultural.

Roberto Follari critica constantemente la presuposición de la transdisciplina como un instrumento *progresista*, es decir, como un programa investigativo que implica *per se* una especie de superación de las decadencias de los esquemas disciplinares y los sustratos de poder que los sostienen. Para Follari resulta bastante ingenuo entender irreflexivamente a la

transdisciplina como una práctica virtuosa y oportuna pues, concibiéndola desde la perspectiva de la ciencia y la tecnocracia, esta responde ideológica y pragmáticamente a la fuerza productiva del capitalismo. En primer lugar, entiende a la transdisciplina como una faceta que enmascara la deshumanización del eficientismo o una respuesta ilusoria a la necesidad de combatir las decadencias de una sociedad dispersa.

El “avance industrial” ha desnudado sus límites y miserias; pero este proceso no va a volver atrás. Si puede trabajarse, en cambio, sobre la modificación de las apariencias [...] la tecnocracia inventa su cara “humanitaria” para llenar con fantasmas el inmenso agujero producido por su real desinterés en el personal y su bienestar [...] un mundo despersonalizado, dirigido por fríos técnicos que sólo conocen de su especialidad, fruto de estos señores parcializados en una pequeña área... Quizá cambiando la formación de los profesionistas, sacándolos de la estrechez especializante, ofreciéndoles una formación más amplia, más general... (Follari, 1982, p. 20-21)

En segundo lugar, la transdisciplina es para este autor un enmascaramiento de la necesidad de enervamiento de la producción de bienes materiales y tecnológicos que se vale de la vinculación y la instrumentalización de los saberes. La transdisciplina es conveniente a los discursos del capitalismo porque “ejerce su eficacia en el desarrollo inmediato de las fuerzas productivas, lo cual en el capitalismo equivale a la expresión “optimización de utilidades”, aumento directo de la tasa de ganancia” (Follari, 1982, p. 22). Además acusa que la transdisciplina es planteada constantemente como una práctica que se vuelca supuestamente sobre los *objetos de conocimiento*, se describe la transdisciplina como un interés epistemológico frente a las transformaciones radicales del siglo XX, sin embargo esconde

sus verdaderas intenciones para con el desarrollo empírico del saber (Follari, 1982, p. 27), que en última instancia se traduce en incidencia efectiva sobre el mundo material, producción de tecnología y producción de objetos de consumo.

Por otra parte, Follari critica la teoría transdisciplinar de Jean Piaget, que demuestra una postura bastante distinta a la que manejé en el segundo capítulo de este trabajo y da cuenta también de la diversidad de frentes en que se blande la bandera de la transdisciplina. Para Piaget la transdisciplina significa la existencia de un fondo común a las ciencias naturales e incluso las sociales, la existencia de una supra-estructura que es absoluta y se manifiesta en las bases esenciales de toda disciplina “no hay discontinuidad sino un orden común entre las disciplinas” (Follari, 1982, p. 28). La transdisciplina no responde, según Piaget, a la necesidad del objeto de estudio o las particularidades de la sociedad contemporánea que demandan un nuevo método de abordaje; más bien resulta que la cooperación entre disciplinas se daría al percatarse estas de la existencia de estructuras fundamentales similares que serían “modelos de comprensión lógico-matemáticos comunes a la constitución de diversos objetos temáticos: son no-empíricos, ubicados como modelos de comprensión que “explican causalmente” lo observable” (Follari, 1982, p. 28). Estas estructuras son además meramente deducibles por ejercicio abstracto más no observables.

Tales estructuras o supra-estructuras de la realidad que subyacen en todo fenómeno son, además —y por consecuencia a su cualidad omnipresente— las mismas que determinan la psique humana “está determinado biológicamente como forma de regulación del individuo al medio [...] Se cierra así el “círculo de las ciencias” a través de la mediación de la biología como llave maestra” (Follari, 1982, p. 29).

Toda ciencia —y toda realidad, bajo la lógica de Piaget— tendría un sustrato común y determinado, la realidad entera es en algún punto describible y reducible a una lógica común

y unívoca, así no hay diferencia sustancial entre las disciplinas científicas ni las humanidades. “De este modo Piaget, con ropaje teórico nuevo, presenta al mismo viejo planteo positivista de la unidad metodológica de la ciencia.” (Follari, 1982, p. 32).

Ahora, para Follari, todo objeto de estudio precisa de especificidades y por tanto no es reducible a una estructura común, “el método, pues, no precede al objeto a abordar como una serie de normas abstractas y generales, sino que surge internamente al desarrollo del objeto teórico específico” (Follari, 1982, p. 32). Pero más importante es señalar cómo este autor expresa la pretensión de objetividad y universalidad de Piaget como una postura ideológico-política y por tanto con un trasfondo histórico y social. Evidentemente las ideas de Piaget se corresponden con los planteamientos del racionalismo y sus implicancias universalistas, utópicas, etnocéntricas etc., que ya revisamos en el capítulo pasado.

La transdisciplina de Piaget es un intento de defender la idea de una realidad absoluta y estratificada, así como la defensa de un sistema de poder basada en el conocimiento y la verdad que podemos constatar en los enfrentamientos que Follari (1982) relata entre los defensores de las ideas de Piaget y sus detractores:

[...] el último recurso “científico” es acusar a quienes señalan la especificidad de las ciencias sociales de animistas, de querer ubicar lo social en el plano de lo arbitrario o de la “comprensión” ajena a la ciencia [...]

De este modo un científicismo naturalista pretende juzgar con sus parámetros la investigación en otras áreas. (p. 37)

La ciencia de Piaget pretende erigirse como unívoca y por tanto su poder de enunciación, descripción, significación, implementación, instrumentalización etc., también lo sería.

Esto no puede sino recordarnos los planteamientos de Guevara Meza sobre los procesos de colonización occidentales; la ciencia, como consecuencia primaria del racionalismo y corolario de la universalización de la cultura occidental, más que producir certezas cobra el papel de institución ideológica hegemónica. El papel de esta nueva idea transdisciplinaria de la supra-estructura común a todo estamento de la realidad no sería más que un intento de erradicar todos los métodos de producción de conocimiento ajenos a este propio programa científico y centralizar el poder de la enunciación de las certezas; la realidad se constituiría nuevamente desde una perspectiva específica y discriminaría toda intensión de descripción más allá de esta estructura de poder.

Resulta evidente cómo las categorías básicas de la racionalidad moderna se reproducen bajo esta *nueva* lógica; el *racionalismo* se ha hecho de nuevos artilugios teóricos para justificarse, como la biología que otorga al individuo el estatuto científico de lo universal: hay una realidad inherente e inalterable a todo cuerpo, esta realidad no es distinta que la que constituye el resto de los fenómenos, por tanto el correcto desenvolvimiento de esta realidad hará manifestarse, a través de la razón, a la verdad. El *sujeto* se presenta esta vez como el científico, al sujeto correspondía el papel de enunciator de esta verdad absoluta desde la perspectiva de su experiencia subjetiva (la cultura occidental) ahora el portador de la capacidad de significación es el individuo que reproduce los métodos de la ciencia, podríamos decir que la cultura dominante se ha transfigurado en epistemología dominante, y desde ella se enunciará y significará todo cuanto alcance. De igual manera la transdisciplina es aquí una especie de renovación y mejoramiento de la práctica científica, un estamento epistemológico actualizado y perfeccionado, la transdisciplina “sería sinónimo de avance social hacia formas más maduras en las relaciones de producción” (Follari, 1982, p. 114-115). Vemos entonces sugerida de nuevo una categoría básica de la razón moderna: el

progresismo. Como Follari (1982) nos sugería, esta nueva teoría científica en realidad es una reiteración de la lógica centralizadora de la modernidad occidental, la presentación de los viejos preceptos bajo una nueva investidura. Y es precisamente la transdisciplina la que juega un papel crucial en esta ilusión de diferencia “cuya finalidad no por callada menos evidente es, en nombre de los lábaros fetichizados de la ciencia, justificar la defensa del *status quo* social” (p. 37).

La transdisciplina es, en este sentido, posibilitada a raíz de la necesidad de continuar y exacerbar el sistema social dominante, no solo es instrumento de esta expansión, sino que, además, encubre a la misma y muestra una realidad alternativa ilusoria. Como bien ejemplifica Follari los discursos de la transdisciplina no solo fueron desarrollados desde las ciencias naturales y desde la industria, sino que encontraron también defensores entre los movimientos de *izquierda* (el Marxismo), lo que demostraría, según este autor, la efectividad del espejismo de la transdisciplina.

Básicamente los planteamientos transdisciplinares de *izquierda* que menciona Follari tendrían la misma esencia que las ideas de Piaget: existe una realidad absoluta e interconectada *naturalmente* que debe ser asida, se trata de una realidad totalizante que es no solo es deseable sino también necesario entender. La necesidad de alcanzar esta realidad de realidades —si lo podemos llamar así— se debe a la importancia de recuperar aquel orden del mundo que la parcelación del conocimiento, es decir, la disciplina, nos arrancó (Follari, 1982, p. 45). Sin interés en desmarañar la imposibilidad de esa absurda idea de alcanzar un conocimiento absoluto, nos limitaremos a secundar a Follari: en principio dicho conocimiento totalizante jamás ha existido por tanto no es algo que nos haya sido arrebatado con la llegada de la especialización puesto que nunca ha estado ahí: “en el orden de lo simbólico ninguna cosa es “natural”, sino que todas están sociohistóricamente determinadas.

De tal modo no tenemos “naturalmente” idea alguna de totalidad que “*a posteriori*” el capitalismo viniese a destruir.” (Follari, 1982, p.51-52).

Lo importante de señalar esta postura ilusoriamente opositora a las estructuras de la disciplinabilidad es evidenciar que en el fondo existe una lógica similar a la de Piaget con su idea de una supra-estructura inherente a toda realidad y cómo esta responde a su vez a la lógica de un poder centralizado.

Encontramos así, con una justificación conceptual diferente y “desde la izquierda”, la misma idea presente en la tecnocracia de los países capitalistas avanzados: “reestructurar el todo” que habría desaparecido en las frías determinaciones de la superespecialización. La interdisciplina es presentada como el método idóneo para recuperar esta totalidad” [...] El recurso a la interdisciplina es un cambio interior a la práctica científica que no pone en juego ningún elemento esencial del sistema, pero que conforma a algunos de sus opositores, los cuales desprevénidamente han creído ver en la interdisciplina un triunfo propio... (Follari, 1982, p. 49)

Sostengo la premisa de que en el fondo de esta pretensión de totalidad descansa la conformación de un sustrato de poder para la enunciación, un dictamen universal del conocimiento que significa además la capacidad de interferencia ya no solo sobre ese conocimiento que describe al mundo sino sobre el mundo que describe el conocimiento.

No es de mi interés ahondar en cuestiones específicas sobre las teorías de Piaget o sobre el Marxismo (la izquierda de la que habla Follari) sino señalar primeramente cómo es que la transdisciplina es un concepto con fuertes cargas políticas que está inscrito en el desarrollo de un contexto histórico y que significa por sí misma una postura ideológica frente a este

contexto. Parafraseando a Follari, podemos decir que la transdisciplina es un concepto de índole epistemológica, pero inicialmente es uno de índole política. En segundo lugar, quisiera remarcar cómo la transdisciplina puede ser enunciada desde diferentes posiciones y con diferentes objetivos, la transdisciplina no tiene un significado y una práctica específica, sino que se desenvuelve en diferentes sustratos ideológicos.

Como puede leerse en este apartado, existe un discurso sobre la transdisciplina que es inherente al régimen social hegemónico, basado en la tecnociencia, la eficacia, la producción de objetos de consumo, la construcción de técnicas para la injerencia (o conocimiento pragmático) etc., y que además se presenta como una postura *innovadora* pero que en el fondo sostiene la misma lógica de poder a la que supuestamente respondía.

3.2 Transdisciplina, arte y tecnología frente a la modernidad mexicana

La transdisciplina, como lo sugiere Follari (1982), es bajo *un sentido común acendrado* un discurso académico y —como sugiero— un discurso de las artes vinculado a la disidencia, a la innovación y a la superación de un sistema de la creación dominante, aunque también responde sin mayor inconveniente a los preceptos de las lógicas precedentes. Esto ha permitido blandir tal concepto a manera de que sea aceptado tanto por el *establishment* como por sus detractores. Aquí revisaré cómo la transdisciplina implementada, justamente, como un discurso de doble filo.

Hablé ya sobre la transdisciplina como un discurso ideológico *ad hoc* con los preceptos de la modernidad en el sentido de significar, de alguna manera, un escalón del progreso hacia un entendimiento más pertinente y acertado de la realidad. Un método de investigación

evolucionado y perfeccionado, a su vez, significaría la construcción de una *meta-estructura* que abarca diversos estamentos de dicha realidad, un nodo de complejidades o un nodo de interrelaciones y que estaría definida por su condición de veracidad (o al menos algo más cercano a ella) en tanto que universal, en tanto que complejo o gracias a su cualidad de multiplicidad. Así pues, lo transdisciplinario estaría comprensiblemente ligado a una categoría de valor que, bajo los esquemas de la razón moderna, tendría implicaciones beneficiosas u oportunas tanto para el conocimiento en sí, como para la implementación del conocimiento. Además, la transdisciplina vendría a significar la modernidad en sí misma — en el sentido de algo novedoso, vanguardista o actual— y por ende sería sinónimo de desarrollo.

Por otro lado, transdisciplina significaría evidentemente la multiplicación de las perspectivas, la multiplicación de las voces y la integración de la diversidad, lo transdisciplinar sería una apuesta por la pluralidad y la democracia. Transdisciplina se convirtió entonces en un concepto que por sí mismo albergaba cualidades deseables.

Desde este punto, veremos cómo la transdisciplina es esgrimida desde algunas instituciones artísticas mexicanas empleando en mayor o menor medida estos discursos y siempre direccionándolos hacia el entendimiento de esta práctica como una de índole progresista y democrática; la transdisciplina como modernidad, como progreso, como vanguardia, como desarrollo y como pluralidad.

Más precisamente, me enfoco en una institución que, a mi consideración, es destacadamente representativa de este proceso a finales del siglo XX en la ciudad de México: el Centro Nacional de las Artes y el Centro Multimedia en el corazón de este espacio, justamente por la afinidad que establece en la interrelación transdisciplina, arte y tecnología.

El Centro Nacional de las Artes fue creado en 1994 con la finalidad de establecer una *ciudad de las artes* en la que coexistieran diversas escuelas de formación artística, así como espacios de investigación y difusión de las artes que, además de concentrar las diversas ramas de la educación artística que anteriormente estaban dispersas en diversas partes de la ciudad y sobre distintas escuelas, tenía la finalidad de que esta proximidad entre los distintos recintos de la formación en el arte propiciara los diálogos interdisciplinarios entre ellos (Jiménez, 2004, p.9).

El Centro Nacional de las Artes pretendía llevar a cabo un *nuevo concepto educativo* (Guevara, 2004, p. 123) cuya organización se basaría en el favorecimiento de la interacción entre las distintas disciplinas artísticas que tenían lugar ahí no solo mediante la disposición arquitectónica sino también mediante la implementación de programas académicos orientados en este sentido. Lucina Jiménez (2004) definió este espacio como “un espacio de convergencia, como un proyecto educativo y artístico, en el que participan un amplio conjunto de actores, programas, comunidades e individuos” (p. 10). Podría decirse que es un espacio fundado tanto física como administrativamente sobre el concepto que aquí nos ocupa, la transdisciplina.

Por su parte el Centro Multimedia reproduce esta disposición de espacio y gestión sobre su propio recinto

En una entrevista realizada en 1994 a Víctor Legorreta sobre la arquitectura del CMM, el arquitecto —quien formó parte del diseño y la construcción del CENART—, señaló que estaba pensado para un “espacio interactivo” que respondiera a un modelo de “centro de investigación internacional” para el uso de los “nuevos medios” en las artes y la “práctica multimedia” (Monreal, 2018, p. 41)

Además de la disposición física y las prácticas artísticas que se realizan en este espacio, siempre vinculadas de una u otra forma a la idea de lo transdisciplinar (gráfica digital, animación 3D, ambientes virtuales etc.), este concepto también era enganchado mediante la vinculación de los diferentes talleres que conformaban el CMM en proyectos comunes

Para 1995 contaba con los Talleres de Gráfica Digital, Realidad Virtual, Sistemas Interactivos, Imágenes en Movimiento y Audio [...] los Talleres se relacionaban entre sí para la “realización de obras Multimedia”, además de apoyar a las escuelas del CENART y a la comunidad artística en la investigación acerca de las tecnologías en el arte (Monreal, 2018, p.135-136)

Así, el concepto de lo inter o transdisciplina fue la directriz y el cauce a seguir, desarrollar y sobre el cual reflexionar en las prácticas artísticas, la educación académica y la gestión del CENART y el CMM.

Esta *estructura* fundada en la convergencia entre especialidades diversas estaba planteada desde la conformación del propio proyecto del CENART cuya iniciativa tuvo lugar durante la administración de Rafael Tovar y de Teresa en el Consejo Nacional para la Cultura y las Artes (CONACULTA)²⁰, la transdisciplinariedad planteada para este recinto era parte del programa “académico estatal enfocado a la modernización de la Cultura en México [...] en la que la “reorganización de la educación artística” y la tecnología audiovisual jugarían papeles ideológicos preponderantes.” (Monreal, 2018, p. 50)²¹

Tovar y de Teresa definió el proyecto del Centro Nacional de las Artes de esta manera:

[...] se basa en un nuevo concepto educativo para las distintas áreas artísticas, bajo los principios de *interdisciplinariedad*, vinculación con la práctica profesional y la investigación, y especificidad en la enseñanza artística.

La *interdisciplinariedad*, entendida como espacios de confluencia en la formación integral del artista, donde sea posible observar la obra de arte desde las distintas disciplinas artísticas y recrearla con la mirada específica de cada una de ellas. Asimismo, la interdisciplinariedad, tendrá cabida como confluencia de procesos creativos que alienten la elaboración de proyectos académico-artísticos acreditables. (Tovar y de Teresa, 1994, p. 310)

El Centro Multimedia era un espacio que, a partir del estudio y la implementación de *los últimos avances tecnológicos*, contribuiría a la modernización y la *reorganización de la educación artística*. (Monreal, 2018, p. 48). La interdisciplina estaba dada en el marco del Centro Multimedia a partir de que este fungiría como un *espacio común* a todas las disciplinas artísticas, es decir, en el podrían trabajar músicos, bailarines, pintores, actores etc., además de ser un espacio abierto tanto a académicos como estudiantes. Además, la transdisciplina también estaría dada sobre la vinculación de la práctica artística con las nuevas tecnologías de la información y la producción audiovisual. Su función era brindar a los artistas, investigadores y estudiantes un espacio con recursos y equipo de vanguardia para el aprendizaje y la experimentación con las nuevas herramientas digitales. La interdisciplina consistía entonces, además de superar las barreras disciplinares entre las categorías artísticas de las bellas artes²², en disponer de medios materiales y técnicos que no eran considerados afines o propios de las prácticas artísticas en un sentido *tradicional*, pero no cualquier clase de medios, específicamente los medios emergentes de la producción digital

Según el proyecto académico del CENART de 1994 “la educación que imparte el Centro Nacional de las Artes entre los estudiantes estaría basada en la familiaridad en el manejo tanto de técnicas y materiales tradicionales, así como la experimentación con las nuevas tecnologías aplicadas a la creación e investigación artísticas.” (Monreal, 2018, p. 48)

¿Cuál es entonces el papel ideológico de la *reorganización de la educación artística* y las tecnologías audiovisuales al que hace alusión Tovar y de Teresa? A mi consideración el papel de la *reorganización de la educación artística* entendida como la *transdisciplina* y las *tecnologías audiovisuales* se divide en dos, por un lado, efectivamente en una función ideológica, pero por otro en una función pragmática. Comencemos por indagar en esta última.

No es difícil imaginar que cuando Tovar y de Teresa se preocupa por el dominio de las nuevas tecnologías digitales por parte de los artistas; está interesado en que estas no solo sean implementadas en un sentido *experimental* y propiamente artístico, sino que se pueda echar mano de estos saberes en un campo de implementación instrumental y económico. Las nuevas tecnologías son incluidas y apremiadas en espacios artísticos como el CENART y el CMM no solo desde la perspectiva artística que las venía significando desde años atrás para atender nuevas necesidades de experimentación estética y conceptual, también son vehículo pertinente para un escenario global en que estas tecnologías cobraban cada vez más terreno en su función dentro de la industria y la economía, así como en la función y organización de las instituciones administrativas y educativas. Como Monreal (2018) menciona:

La tecnología pasa a formar parte de una lógica en la que la cultura audiovisual se torna un recurso económico y político. [...] Luego, en esta nueva economía, los creadores audiovisuales se convierten en agentes activos proveedores de contenidos y los propietarios

de las obras son los productores y los distribuidores. Para el caso mexicano, la culturalización de los medios audiovisuales se ve expresada en el TLC de 1994, donde la producción audiovisual se inserta como una de las fuentes de la economía cultural, representada por las industrias del entretenimiento masivo como el cine, el video y la televisión. En este nuevo contexto, la tecnología adquiere un protagonismo para estimular el crecimiento económico mediante proyectos de cultura audiovisual masificada. (Monreal, 2018, p. 50)

Por otro lado, el CMM se convierte también en proveedor de recursos audiovisuales tanto para el Centro Nacional de las Artes como para el propio gobierno. Parafraseando a Monreal, se convierte en una especie de institución que por un lado se funda sobre la producción y experimentación artística pero por otro tiene la función de formar individuos versados en el dominio de los nuevos medios capaces de realizar productos audiovisuales para instancias oficiales del gobierno, la industria y el sector cultural como podemos corroborar en la siguiente declaración:

La única relación palpable del CMM con el resto de las escuelas [del Cenart] fue el servicio que les brindó realizando cortinillas y presentaciones de ellas en formatos audiovisuales con fines de difusión, lo que habla de una relación más bien marcada por la participación del CMM en la construcción de una cultura audiovisual como recurso de las instituciones estatales de la cultura en México. (Monreal, 2018, p. 63)

Otra función pragmática de la tecnología en estos programas consistía en fungir como medio de difusión de la cultura mexicana, del patrimonio nacional, las tradiciones y las producciones artísticas. Tovar y de Teresa (1994) lo expresa de la siguiente manera: “Nos encontramos ante la responsabilidad de ampliar y diversificar los medios y canales de

difusión de los valores de nuestra cultura. El desarrollo tecnológico nos ofrece, particularmente en el ámbito de los medios de comunicación, nuevas oportunidades.” (p. 74).

En otro orden la tecnología fungió un papel ideológico en el que esta estaba empapada del ideal de progreso, efectivamente, es la idea de que la tecnología llevaría al país a un mayor desarrollo económico, social y cultural. La tecnología era, como comúnmente se concibe, el vértice del desarrollo de la sociedad. Gilberto Giménez menciona:

México está embarcado en un ambicioso proyecto de modernización que, si bien pretende abarcar todos los ámbitos del sistema social, se orienta en primera instancia a dar un nuevo impulso a su desarrollo económico y tecnológico, con la secreta esperanza de que todo el resto —la modernización política y cultural, por ejemplo—, vendrá por añadidura. (citado en Monreal, 2018, p. 52)

Pero tecnología no solo era sinónimo de progreso, desarrollo y bienestar también se había convertido, como sugiere Monreal, en sinónimo de pluralidad. En la década de los noventa los discursos sobre la pluralidad y la diversidad iban de la mano de los de modernización —debido al panorama de la globalización y la acentuación de las interrelaciones entre diversas naciones, diversas culturas...— así “Modernidad”, “modernización”, “diversidad” y “pluralidad” fueron expresiones centrales en el discurso de las políticas culturales del CNA en esos años, diseminados en su Programa de Cultura 1988-1994 y 1994-2000” (Monreal, 2018, p.51). Por un lado, esto se vinculaba a la tecnología a partir de aquella noción proporcionada por Monreal y a la que tanto hemos referido en este trabajo, *multimedia* era un método de trabajo y experimentación artística que encerraba en sí misma la cualidad de lo diverso; la integración de medios, métodos, lenguajes etc., era una práctica artística que,

como vimos en el capítulo *La computadora como artefacto transdisciplinar*, había encontrado su cauce *arquetípico* sobre sobre las nuevas tecnologías electrónicas y digitales. De esta manera la pluralidad era vinculada a la tecnología mediante aquella cualidad experimental de las artes en la que era posible la integración múltiples elementos sensibles y referenciales.

Por otro lado, la tecnología también se integraba al discurso de la pluralidad justamente en su interacción con el arte, que tenía que ver con la construcción de una imagen de mestizaje entre lo tradicional, la memoria y el pasado con la modernidad y el presente donde evidentemente lo artístico representaba lo tradicional y lo tecnológico, lo moderno.²³

Esto se expresa además en el hecho de que la integración de las nuevas tecnologías no suprimió los saberes tradicionales de las disciplinas artísticas, estos se siguieron estudiando y la propia segmentación disciplinar de las artes siguió en pie en el programa educativo del CENART

se buscó retener el sistema tradicional del arte definido por las bellas artes, que para el caso de “La Esmeralda” se observa en la conservación de un modelo de formación en talleres de pintura, dibujo, grabado y escultura, pero mezclándolos con las “nuevas tecnologías (Monreal, 2018, p. 56)

Así el arte vinculado a la tecnología respondía ideológicamente a la presentación de un país modernizado y plural, donde las múltiples realidades en coexistencia tenían un lugar de convivencia y visualización y donde la modernidad no significaba la supresión de la identidad tradicional.

En este punto ya podríamos inferir fácilmente cuál es entonces la pertinencia de la transdisciplina en los discursos institucionales del arte y la cultura: la transdisciplina es justamente el equivalente investigativo y educativo de la multiplicidad, la diversidad y la pluralidad, su confluencia y su retroalimentación recíproca. Lo transdisciplinar se convirtió en la respuesta educativa ante la necesidad de la construcción de una imagen de modernización, integración y democracia.

Ahora, esta modernidad plural —que en el plano nacional significó la integración del pasado y el presente, así como las múltiples realidades sociales del territorio y su democratización— tiene, a nuestro parecer, otro sentido relacionado también con la puesta de la nación frente al mundo globalizado. No solo se trata de diseminar la idea de la pluralidad sino de consolidar la idea de unión, es decir, para la gestión política esta *pluralidad* tiene que ver con la reiteración de la legitimidad de un gobierno sobre un territorio, la unión de las múltiples realidades de un territorio conformando a la nación. Si modernidad y globalización implican un proceso de aproximación y homogeneización (de ideales, economía, idiosincrasia, cultura etc.) entre naciones como lo expresa el propio Tovar y de Teresa

Por una parte, el mundo se hace cada vez más interdependiente e interrelacionado. La globalización de los mercados nos conduce hacia una economía mundial y una mayor interacción de los países, marcada por un acelerado desarrollo tecnológico, sobre todo en los medios de comunicación. Esa interacción favorece, así, una poderosa corriente homogeneizadora. El fin de milenio está presenciando la aparición de comportamientos, actitudes y valores semejantes en individuos de naciones distintas. El surgimiento de una suerte de sociedad internacional ha facilitado la comunicación, pero amenaza la diversidad y particularidad de las culturas. (Tovar, 1994, p. 11-12)

entonces es pertinente ratificar la idea de identidad que brinda licitud a las naciones, así la pluralidad acoge diversas realidades sociales y las integra bajo un mismo techo, o sea un mismo Estado. La diversidad cultural del territorio mexicano es integrada al sistema de nación precisamente mediante el discurso de la diversidad²⁴. El discurso del mestizaje o la hibridación de la tradición (mexicana) y la modernidad es más bien un mecanismo de ratificación de la identidad consustancial al país y su no disolución frente al panorama de la globalización. Los discursos de la diversidad, la pluralidad, la hibridación y el mestizaje se encargan de mantener en pie la imagen del constructo de nación.

La cultura [...] Es, al mismo tiempo, ámbito de confluencia de la globalización y medio de afirmación de las particularidades de los pueblos: a través de la cultura, los países pueden compartir procesos de desarrollo sin perder aquello que los caracteriza y distingue. (Tovar, 1994, p. 12)

¿No resulta bastante familiar este principio? La centralización de lo diverso es un discurso que hemos emparentado justamente con la racionalidad moderna, el poder de significar y disponer de lo plural para direccionar hacia un nodo rector. Aunque los discursos de la modernidad en la década de los noventa en México hablen sobre pluralidad, diversidad, multiplicidad etc., la realidad es que los mecanismos verticales de enunciación y designación continúan operando justamente allí donde se enuncia la multiplicidad, aquel que enuncia es aquel que significa y, por tanto, aquel que determina.

En el apartado anterior de este trabajo vimos cómo Follari sugiere que las ideas transdisciplinarias de Piaget no hacen más que reproducir los viejos planteamientos

racionalistas de la modernidad occidental. Pues bien, encuentro representada aquí aquella ilusión de diversidad y horizontalidad que impregnaba la transdisciplina pero que en realidad era fundada sobre un sustrato centralizador, aquella *supra-estructura* lógica de la realidad constituida ahora como Estado-Nación. Los discursos de la diversidad fundados en la tecnología, la transdisciplina y el arte responden ideológicamente a la conformación del constructo de nación modernizada bajo la lógica del progresismo, la disposición de la multiplicidad y su condensación bajo un manto unificador. Así estos nuevos esquemas de gestión y producción artística institucionalizados en espacios como el CENART y el CMM tienen que ver con la legitimación de un régimen que se sustenta simbólicamente mediante la *reestructuración* de la educación y la actividad artística impregnándolas de los valores *democratizantes* de la transdisciplina, la representación de la diversidad que legitima la totalización. Lo que quiero destacar es el hecho de que la transdisciplina, como lo había anunciado anteriormente, está jugando aquí un papel ideológico y político más que uno epistemológico como se le suele concebir, podemos verlo también en el hecho de que lo transdisciplinario responde igualmente a la instrumentalización del conocimiento característica del racionalismo y bastión de la producción y la industria.

La transdisciplina conforma la reiteración de un nicho de poder que tiene influencia sobre un conjunto de diversidades, la centralización del poder inherente a la realidad mexicana está respaldada por la integración transdisciplinar del arte y la tecnología, los programas culturales de la gestión de Tolvar y de Teresa implementan este *innovador* sistema de investigación y producción artística como bandera de un proyecto de Estado. Arte y tecnología en su relación transdisciplinar desde los alegatos de la política cultural, significan pues, un medio tanto instrumental como simbólico sobre el que se sustenta la promoción de este proyecto de Estado; frente a la mirada del extranjero como reiteración contundente de la

legitimidad del gobierno, como un país abierto a los aportes, las novedades y el desarrollo que la globalización le pueden brindar, un país comprometido con la modernización de todos los sectores de su sociedad pero que no por ello abandona aquello que lo *diferencia* del resto del mundo y que lo dota de identidad, que en última instancia significa soberanía.

Por otra parte, frente a la realidad interna del país, estos discursos y nuevos sistemas de gestión fundados en la multiplicidad, pluralidad y diversidad fungen como dispositivo de diálogo, integración y vida democrática. Esta manifestación de lo diverso es la imagen legitimadora del gobierno frente a la población interna mediante el apuntalamiento de lo democrático, no solo en el sentido discursivo de la diversidad de voces y subjetividades y la disposición del diálogo sino también en la participación cada vez más activa e influyente de artistas e intelectuales en la gestión y toma de decisiones sobre instituciones y políticas culturales.

Al igual que en la crítica de Follari vemos cómo la transdisciplina en el discurso del proyecto cultural de Tovar no violenta los fundamentos ni la lógica de la disciplinariedad y el sistema *tradicional* cuyo origen está en el racionalismo, la transdisciplina opera de manera armónica con la disciplinariedad y con sus preceptos pues la transdisciplina no cancela la disciplina, sino que la integra en su propia lógica. De esta manera aquí la transdisciplina, al igual que en Follari, se convierte en una máscara con rostro *bondadoso* pero que encubre al mismo viejo sujeto y otorga la ilusión de haber representado un *triunfo* para la disidencia cuando en realidad continúa operando bajo la misma lógica de la razón moderna.

La transdisciplina es pues una forma de perduración del sistema de las bellas artes frente a la *modernización de la cultura* que no solo implica la integración de las nuevas tecnologías al arte sino los nuevos discursos y las nuevas estéticas que se constituyen desde el arte contemporáneo. El viejo régimen no se cancela de esta manera por la llegada de uno nuevo,

simplemente lo integra; tradición y modernidad en armonía como pregonan los discursos de Tovar y de Teresa se convierten en una máscara de *hibridación y multiplicidad* que permite hacer prevalecer las viejas lógicas al mismo tiempo que integra las nuevas. Estos discursos son tanto la perduración de un régimen como el espejismo de triunfo de uno nuevo y de esta manera podemos entender que sean aceptados sin mayor inconveniente tanto por un sector *conservador* como por un *progresista*: “Gráfica digital permitía unir lo viejo con lo nuevo, algo que para el propio Di Castro era una buena manera de que los funcionarios de la cultura, pero también los artistas, aceptaran el proyecto del CMM.” (Monreal, 2018, p. 135).

De igual manera parece demasiada coincidencia que en el plano de la educación artística en México la transdisciplina se haya presentado en su momento como una respuesta a las “crisis de los modelos educativos desde las últimas décadas del siglo XX” (Jiménez, 2004, p. 13). Cuando Follari integra en su crítica al espejismo de la transdisciplina el hecho de que esta fue un método para apaciguar el descontento social y la crisis educativa en la Francia de la década de los sesentas, para Follari el hecho de que la transdisciplina se presentara como parte de la solución al conflicto social de Francia es otra muestra de su papel como mitigador de la diferencia y su integración en las lógicas dominantes.

Por cierto, la idea de la transdisciplina ya había sido esgrimida anteriormente en México en el mismo sentido, para apaciguar el descontento social y legitimar al gobierno frente a la sociedad. Tras los acontecimientos violentos de 1968, el Estado, durante el gobierno de Luis Echeverría, implementó varias acciones para mejorar sus relaciones con la población civil y con el estudiantado a través de la *renovación* y el mejoramiento de la educación universitaria (Follari, 2013, p. 112), dentro de esta *renovación* de la educación superior la transdisciplina jugaba un papel importante:

Expertos en planeación y programas de estudios se instalaron en las direcciones universitarias, a la vez que la departamentalización de las universidades y la búsqueda de la interdisciplina (en investigación y/o docencia) se fueron imponiendo paulatinamente como las *innovaciones* principales del período. (Follari, 2013, p. 112)

De nuevo, como bien sugiere Follari, la transdisciplina más que atender a causas educativas y de índole epistemológica, tiene un papel político e ideológico frente a la sociedad que es comúnmente proyectado desde la educación universitaria y, en el caso de la década de los noventa, desde la cultura y el arte.

Conclusiones

Al principio de esta investigación, había planteado que la implementación de conceptos como la transdisciplina o la interdisciplina es bastante recurrente en las prácticas artísticas que se entrecruzan con herramientas y conocimientos tecnológicos, bajo el supuesto de que estas ideas podían originarse en la brecha construida históricamente entre las ciencias y las humanidades. Sin embargo prontamente me percaté de que entre algunos de los primeros artistas que trabajaron con nuevas tecnologías, se gestaron varias ideas que parten de la reflexión respecto a las capacidades y las transformaciones que estos instrumentos traían consigo para con el arte y que perfilaban ya ciertas nociones sobre la capacidad de integración de saberes, la integración de los métodos de trabajo y los recursos de distintos campos disciplinares, así como una transformación radical en las formas de producir, exhibir y recibir el arte.

En el proceso de investigación resultó evidente que la implementación de la tecnología computacional, capaz de trabajar a través de los multimedios, tuvo un gran peso en el imaginario de los artistas que se aventuraron en su implementación de manera temprana. Y gracias a las novedosas posibilidades técnicas que brindaba, también se transformaron las formas de pensar el arte.

Algunas de las posibilidades que la computadora trajo consigo son la capacidad de almacenar, modificar, editar y mezclar diferentes medios sobre un mismo soporte; es decir, recursos como las imágenes, el texto, el audio y el video que anteriormente se trabajaban a través de diferentes tecnologías pudieron ser condensadas en el terreno digital, no solo para trabajarlas de manera independiente a través del mismo medio sino también con la posibilidad de realizar creaciones donde se experimente, por ejemplo, con las relaciones entre

el audio, la imagen y el movimiento, o el texto y el sonido. En efecto, de cierta manera la multimedia se convirtió en un preámbulo para cuestionar las fronteras entre los medios y los recursos de la creación, pero también entre las propias disciplinas artísticas. Algunos autores como García Nava o Clemente Padín consideraron que el meta-lenguaje algorítmico de la computadora llevó a algunos artistas a pensar que las divisiones tradicionales entre las disciplinas del arte son meramente artificiales y que sus recursos de trabajo (imagen, sonido, movimiento, texto) pueden ser explorados por cualquiera que aprenda el lenguaje digital.

De cierta manera, el simple hecho de utilizar la computadora en la creación artística ya era un ademán que implicaba relacionar el arte con un área del saber que anteriormente se consideraba ajena. Usualmente se pensaba a la computadora como una herramienta propia de ingenieros o científicos, pero los artistas pioneros en la creación digital consideraron que no existían razones válidas para mantener esta tecnología en manos de unos cuantos y que estas podían servir a la labor creativa, por lo que el arte de los nuevos medios surgió en sí mismo como un gesto de aproximación y reapropiación de otros saberes.

De igual forma, las transformaciones en la relación artista-obra-espectador fue un proceso consustancial con respecto a la implementación del medio computacional en los artistas que trabajaron con él. Las maneras de exhibir y relacionarse con las piezas artísticas vinculadas con la idea de la interactividad marcaron un punto de reflexión sobre la manera en la que diversas subjetividades se vinculan en el proceso de la obra artística.

Lo importante es destacar que hay ciertas cualidades de la tecnología computacional y su implementación por parte de los artistas que por sí mismas potenciaron reflexiones sobre la segmentación disciplinar al interior del arte y, también, sobre el arte con respecto a otros campos del saber y la creación humana. En muchos casos acercó a los artistas que se relacionaban con esta tecnología a plantear ideas que se aproximaban al concepto de

transdisciplina y aunque ciertamente no podríamos decir que se trata ya de planteamientos transdisciplinares en sí, podemos decir que guardan una relación conceptual al menos de manera esencial.

También es importante señalar que aquellas prácticas que se desvinculan de la rigidez de los esquemas disciplinares en el arte no son exclusivas del arte de los nuevos medios; es un fenómeno que se presenta en un panorama más amplio del arte contemporáneo y que Dick Higgins definió en su momento como lo *intermedia*: la integración, aproximación o fusión de dos o más medios en una pieza artística. Esta me pareció una idea bastante interesante ya que, como Edward Shanken propuso en alguna ocasión, la historia del arte ha distinguido o separado al arte en relación con la tecnología del resto del arte contemporáneo. Sin embargo, analizando las ideas y los planteamientos de los artistas de los nuevos medios y sus creaciones, podemos percatarnos que hay muchas similitudes con lo que ocurría en el escenario del arte de la segunda mitad del siglo XX. Me atrevería a decir que el arte de los nuevos medios no fue una ramificación o una dislocación del arte contemporáneo como se llegó a pensar, simplemente fue una expansión de su territorio, de ahí que me haya parecido pertinente abordar cómo es que la posmodernidad, pensada como fenómeno cultural de la segunda mitad del siglo XX, repercutió en la creación artística y, por supuesto, influyó en el surgimiento de ciertas nociones sobre la transdisciplinariedad.

Como ya mencioné anteriormente, la idea de la transdisciplina está fuertemente influenciada por las posibilidades que la tecnología computacional aportó a la creación artística pero también emerge del cuestionamiento sobre las formas en que se produce y exhibe el arte. Sin lugar a dudas una de las ideas que estimo más valiosas en el proceso de esta investigación es haber advertido que la transdisciplina, además de ser un esfuerzo hacia la integración de diversos saberes y de la cooperación entre especialistas o creadores de

rubros distintos, es un movimiento crítico hacía las maneras en que se produce el saber y también sobre los saberes ya establecidos que en algún momento encuentran una razón para ser cuestionados. La transdisciplina es, pues, una forma de cuestionar y configurar las maneras de pensar y producir el conocimiento y el arte, una herramienta concebida para la creación, la colaboración y la integración pero también para la duda y la crítica.

Cabe destacar los datos reunidos acerca de la historia del arte de los nuevos medios en nuestro país que considero una parte fundamental de la investigación para comprender el sentido de tales prácticas: los actores y los principales procesos que fungieron como antecedentes de este ámbito artístico, así como cuáles fueron los caminos que ayudaron a consolidarlo institucionalmente, por ejemplo, en el caso de la gráfica alternativa y el videoarte. Los eventos y espacios que abrieron las puertas para la exhibición y difusión del arte de los nuevos medios, los testimonios de artistas y teóricos pioneros en este campo conforman una recopilación de información que nos ayuda a entender los orígenes y el desenvolvimiento de tales prácticas en México haciendo énfasis en tratar de entenderlas desde su especificidad contextual. Aunque se trata de un campo del arte relativamente joven mucho es lo que se ha escrito sobre este, son muchos los artistas y teóricos que se han preocupado por atender las interrogantes que genera la relación entre el arte y la tecnología, sin embargo, en lo que respecta a los orígenes de estas prácticas considero que aún queda mucho por escribir y por entender. Este trabajo pretendió ser una pequeña contribución a lo que sabemos sobre los albores del arte de los nuevos medios en nuestro país y, a la vez, pretende ser plataforma para el desarrollo de investigaciones más escrupulosas en un futuro.

A manera de cierre, quiero agregar algunas ideas personales sobre los atributos más destacables de la transdisciplina en el arte de los nuevos medios. En primer lugar, quiero retomar a la transdisciplina como un método de cuestionamiento de los modos de producción,

consumo, distribución y legitimación del saber y sus productos. La transdisciplina es una postura mediante la que se pone en entredicho el valor y la pertinencia de los sistemas académico, institucionales y la investigación, es decir, trastoca la estructura del saber de las sociedades occidentales modernas e interroga sus métodos, sus fines e incluso sus fundamentos teóricos. Si, como sugerí en el presente trabajo, el saber —más precisamente el saber tecnocientífico— se convirtió por sí mismo en un mecanismo al servicio de intereses económicos y de poder. Preguntarnos por sus fines, sus métodos, sus medios, sus instituciones, sus postulados, sus especialistas y actores etc., es una tarea más que necesaria. Antes que una actitud afirmativa, de celebración y continuación, la transdisciplina artística con la ciencia y la tecnología debería buscar ser, a mi consideración, un medio a través del que se pueda deliberar abierta, alternativa y si se quiere, también, impetuosamente sobre su procedencia y su destino. No se trata meramente del arte cuestionando las prácticas y las ideas de la ciencia y la tecnología en las sociedades contemporáneas, también se trata de poner a la propia relación arte/ciencia/tecnología en tela de juicio para evitar caer en el sensacionalismo de la práctica, en una fetichización del artefacto tecnológico y en espectáculo alienado; para evitar caer en una relación servil como aquellas donde el arte se ofrece como medio de ilustración o nuevo dispositivo de divulgación científica. Pensando las relaciones transdisciplinarias entre arte y tecnología podemos construir alternativas de creación que no estén enmarcadas en los discursos hegemónicos. En pocas palabras hay que presentar una actitud reflexiva para evitar relaciones parasitarias en lugar de simbióticas, como sería deseable, en un proyecto transdisciplinario y para no caer en el optimismo de la solemnidad y el elogio irreflexivo de este tipo de encuentros, más bien indagar en los porqués del mismo.

Una vez problematizadas las procedencias de tales fenómenos entonces podemos pasar a pensar, efectivamente, cómo este encuentro crítico puede engendrar o catalizar nuevas formas de entender y abordar la realidad. La transdisciplina no como una manera de hacernos entender más *efectivamente* la realidad, sino como una manera de construir alternativas de comprensión de dicha realidad. Más que reiterar las pretensiones de objetividad o el establecimiento de una realidad sólida e inmutable opto por una transdisciplina que se cuestione las propias formas en las que se pretende entender la realidad y engendrar opciones o alternativas de análisis y estudio para las que se construyan y/o deconstruyan métodos y teorías del saber que no necesariamente deban ajustarse a los consensos investigativos y creativos ya existentes, que no estén sometidas a la certificación de las instituciones sociales ya establecidas sino que, y que justamente en esta condición de alteridad, sean capaces de proponer otras formas desde un postulado crítico. Si tuviera que reducirlo a una frase esta sería: no opto por una transdisciplina conciliadora sino por una transdisciplina contestataria.

No me inclino por un discurso complaciente de falsa horizontalidad que armoniza la disidencia con el orden hegemónico, más bien por un espacio de verdadero replanteamiento, donde el cuestionamiento sobre las formas de entender y estudiar nuestro mundo sea la directriz principal porque, qué es lo que determina nuestra realidad sino los discursos que se construyen a través del poder y el saber.

Por otra parte, para poder llevar a cabo la transdisciplina es indispensable el acercamiento de los individuos, el acercamiento a otros métodos de estudio, a otras teorías, a otras formas de ser y hacer, a otras formas de entender, la transdisciplina sería una manera de poder confrontar ideas y utilizar tal encuentro como una forma de cavilación sobre las múltiples capas y dimensiones en las que se construye la realidad social. El encuentro con el otro y con lo otro nos permitiría mesurar la visión parcializada con la que se construyen nuestras

imágenes del mundo a través de la especialización y la disciplina, y por qué no, incluso desde la propia cultura, la transdisciplina se presentaría como una oportunidad de aproximación, empatía y entendimiento para hacer posible el dialogo basado en un entendimiento abstracto, pero también empírico del otro.

Referencias

- Aedo, T. (s.f.). *Dialogan el arte y la tecnología: Laboratorio Arte Alameda*. (Entrevista por López, A.) Recuperado de <http://diecisiete.org/index.php/diecisiete/article/view/164/117>
- Alcázar, J. (2001). Una mirada al Performance en México. En Gómez Calderón, L. et al. (Comp.), *Con el cuerpo por delante: 47882 minutos de performance*. (pp. 26-29). México: Instituto Nacional de Bellas Artes.
- Audiffred, M. (1999). *Unen el arte y la tecnología en 'La de enero'*. Recuperado de <http://www.pintomiraya.com/pmr/sobre-victor/item/156-unen-el-arte-y-la-tecnologia-en-la-de-enero>
- Brea, J. L. (2009). *La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales*. Recuperado de http://fba.unlp.edu.ar/lenguajemm/?wpfb_dl=8
- Bustamante, M. (2004). La transdisciplina como indisciplina. En Jiménez, L. (Coord.), *Interdisciplina escuela y arte*. (pp. 165-186). México: CONACULTA.

Bustamante, M. (2008). *Conceptualismo en México. Condiciones, Vías Genealogía de los Conceptualismos Mexicanos 1921-1993*. Recuperado de <http://tijuana-artes.blogspot.com/2013/02/conceptualismo-en-mexico-maris.html>

Bustamante, M. (2017). “*Formas Pías*”: *Cartografías incompletas en la obra de Juan Acha*. Recuperado de https://post.at.moma.org/content_items/1042-formas-pias-cartografias-incompletas-en-la-obra-de-juan-acha

Camino, L. F. (1993) Arte digital. En Chávez Silva E. (Coord.), *México 1993. Encuentro Otras Gráficas*. (pp. 39-41). México: UNAM, Escuela Nacional de Artes Plásticas, Museo Rufino Tamayo, UAM, INBA.

Centro Multimedia (2019). *Centro multimedia*. Recuperado de <http://cmm.cenart.gob.mx/cmm.html>

Chávez Mayol, H. (2004). Complejidad, arte y signo: una metodología interdisciplinaria. En Jiménez, L. (Coord.), *Interdisciplina escuela y arte*. (pp. 147-164). México: CONACULTA.

Chávez Mayol, H. (2012). Prólogo. En Andión Gamboa, E. (Coord.), *Arte transversal: fórmulas equívocas. Experiencia y reflexión en la pedagogía de la transdisciplina*. (pp. 13-14). México: CONACULTA.

Crespo-Martín, B. (2018). *De la hibridación de las disciplinas y los media en las prácticas artísticas contemporáneas*. Recuperado de <http://revista925taxco.fad.unam.mx/index.php/2018/05/14/de-la-hibridacion-de-las-disciplinas-y-los-media-en-las-practicas-artisticas-contemporaneas/>

Chávez Mayol, H. (2012). Prólogo. En Andión, Gamboa. E. (Coord.), *Arte transversal: fórmulas equívocas experiencia y reflexión en la pedagogía de la transdisciplina*. (pp. 13-18). México: CONACULTA.

De Alvarado Chaparro, D. M. (2015). *Performance en México 28 Testimonios 1995 – 2000*. México: 17, Instituto de Estudios Críticos.

Deisler, G. (1996). *1ª Declaración de El Chopo: Declaración de “El Chopo” 1996*. Recuperado de http://www.chopo.unam.mx/poesiavozalta/2a_declaracion.html

Diéguez Lucena, A. (2000). ¿Hubo siempre dos culturas? *Revista Interdisciplinar de filosofía*, 5, pp.43-60.

Doi: <http://dx.doi.org/10.24310/Contrastescontrastes.v0i0.1549>

Di Castro, A. (s.f). *Cuerpo – Idea*. Recuperado de <http://www.andreadicastro.com/proyectos.html>

Di Castro, A. (2009). *Panorama de las Artes Electrónicas en México*.

Recuperado de

<http://www.andreadicastro.com/academia/CONFERENCIAS/PanoramaME.html>

Di Castro, A. (2012). Inventando el sueño. En J. H. Jardón. (Coord.), *Puntos Pixeles y Pulgadas: Fragmentos para el discurso de la gráfica digital en México*. (pp. 95-105). México: CONACULTA

Dussel, E. (1993). Europa, Modernidad y Eurocentrismo. *Revista de Cultura Teológica*, (4), 69-81. Doi: <https://doi.org/10.19176/rtc.v0i4.14105>

Ehrenberg, F. (2015). Felipe Ehrenberg. En De Alvarado Chaparro, D. M. *Performance en México 28 Testimonios 1995 – 2000*. (pp. 109-114). México: 17, Instituto de Estudios Críticos.

Ejea Mendoza, T. (2010). La *liberalización* de la política cultural en México: el caso del fomento a la creación artística. *Sociológica*. Recuperado de <http://www.scielo.org.mx/pdf/soc/v24n71/v24n71a3.pdf>

Felguérez, M. (1983). *Manuel Felguérez/Mayer Sasson La Máquina Estética*. México: Universidad Nacional Autónoma de México.

- Follari, R. (1982). *Interdisciplina: Los avatares de la ideología*. México: Universidad Autónoma Metropolitana.
- Follari, R. (2013). Acerca de la Interdisciplina: posibilidades y límites. *Interdisciplina*, 1 (1), 111-130.
- FONCA. (2019). *¿Qué es el FONCA?* Recuperado de <https://fonca.cultura.gob.mx/que-es-el-fonca/>
- Gándara, M. (2005). El Centro Multimedia del Cenart: recuento personal de una experiencia interdisciplinaria. En Jiménez, L. (Coord.), *Interdisciplina escuela y arte*. II (pp. 215-237). México: CONACULTA.
- García Canal, E. (2012). La actitud transdisciplinaria y la educación artística. En Andión Gamboa, E. (Coord.), *Arte transversal: fórmulas equívocas, experiencia y reflexión en la pedagogía de la transdisciplina*. (pp. 31-xx). México: CONACULTA.
- García Nava, J. L. (2004). Migración y estructura: los procesos creativos en los medios digitales. En Jiménez, L. (Coord.), *Interdisciplina escuela y arte*. (pp. 233-249). México: CONACULTA.

- Gibbons, M., et al. (1997). *La nueva producción del conocimiento. La dinámica de la ciencia y la investigación en las sociedades contemporáneas*. España: Pomares-Corredores.
- Guevara Meza, C. (2004). Modernidad, posmodernidad e interdisciplina. En Jiménez, L. (Coord.), *Interdisciplina escuela y arte*. (pp. 109-127). México: CONACULTA.
- Guevara Meza, C. (2005). Posmodernidad en América Latina. En Meléndez Torres, E. (Coord.), *Abrevian Ensayos* (pp. 3-19). México: Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura.
- Higgins, D. (2001). Intermedia. *Leonardo*. 34 (1), pp. 49-54. Recuperado de <https://muse.jhu.edu/article/19618/pdf>
- Híjar, A. (2015). Alberto Híjar. En De Alvarado Chaparro, D. M. (2015). *Performance en México 28 Testimonios 1995 – 2000* (pp. 153-163). México: 17, Instituto de Estudios Críticos.

Jardón, H. (1993). Ser apéndices de la máquina (o el arte de la fotocopidora). En Chávez Silva E. (Coord.), *México 1993. Encuentro Otras Gráficas*. (pp. 117-136). México: UNAM, Escuela Nacional de Artes Plásticas, Museo Rufino Tamayo, UAM, INBA

Jardón, H. (2012). El consumidor como productor. En J. H. Jardón. (Coord.), *Puntos Pixeles y Pulgadas: Fragmentos para el discurso de la gráfica digital en México*. (pp.115-144). México: CONACULTA

Jiménez, L. (2004). Presentación. En Jiménez, L. (Coord.), *Interdisciplina escuela y arte*. (pp. 9-17). México: CONACULTA.

Kerckhove, D. (1999). Derrick De Kreckhove: vivimos el tránsito de la edad de la razón a la edad de la inteligencia. (Entrevista por Malvido, A.) En *Por la vereda digital*. (pp. 299-303). México: CONACULTA.

Llano, S. (1993). Techno-imagination. En Chávez Silva E. (Coord.), *México 1993. Encuentro Otras Gráficas*. (pp. 85-89). México: UNAM, Escuela Nacional de Artes Plásticas, Museo Rufino Tamayo, UAM, INBA

Malvido, A. (1999). *Por la vereda digital*. México: CONACULTA.

- Manovich, L. (2006). *El lenguaje de los medios de comunicación. La imagen en la era digital*. (Oscar Fontrodona, trad.). Argentina: Paidós.
- Martel, R. (2001). Performances, mexicanidad, universalismo. En Gómez Calderón, L. et al. (Comp.), *Con el cuerpo por delante: 47882 minutos de performance*. (pp. 32-33). México: Instituto Nacional de Bellas Artes.
- Martínez de la Escalera, A. M. (2004). Interdisciplina. En Jiménez, L. (Coord.), *Interdisciplina escuela y arte*. (pp. 25-45). México: CONACULTA.
- Mayer, M. (s.f). Arte digital en México. *Pinto mi Raya*. Recuperado de <http://www.pintomiraya.com/pmr/monica-mayer/textos-monica-3/15-textos-pmr/textos-de-monica/61-arte-digital-en-mexico>
- Mayer, M. (2002). *Reales y Virtuales*. Recuperado de <http://archivo.eluniversal.com.mx/columnas/22968.html>
- Mayer, M. (2012). Aguertipo “Electrografía Monumental”. En H. Jardón. (Coord.), *Puntos Pixeles y Pulgadas: Fragmentos para el discurso de la gráfica digital en México*. (pp. 71-83). México: CONACULTA
- Medina, C. (2015). Entrevista-Acto (Prólogo). En De Alvarado Chaparro, D. M. *Performance en México 28 Testimonios 1995 – 2000*. (pp. 13-18). México: 17, Instituto de Estudios Críticos.

Medina, C. (2017). Postnacional y postpictórico. En Hernández, E. A. (Coord.), *Abuso Mutuo. Ensayos e intervenciones sobre arte postmexicano*. (pp. 133-146). México: Promotora Cultural Cubo Blanco.

Monreal, F. (2018). *Multimedia, Gráfica Digital y Arte Electrónico en la genealogía del Centro Multimedia del Centro Nacional de las Artes*. (Tesis de Doctorado). Universidad Nacional Autónoma de México.

Monreal, F. (2018). *Multimedia, Gráfica Digital y Arte Electrónico en las Artes Visuales desde México, 1985-2005*. Seminario llevado a cabo en el Centro Multimedia del Centro Nacional de las Artes, México.

Montero, D. (2013). *El cubo de Rubik, arte mexicano en los años 90*. México: Fundación Jumex Arte Contemporáneo.

Mora, F. (2000). El estridentismo mexicano: señales de una revolución estética y política. *Anales de Literatura Hispanoamericana*. (29), 257-275

Ocharán, L. (1990). México, ¿Posmodernismo sin vanguardia? *Escáner Cultural*.

Recuperado de <http://www.escaner.cl/especiales/laperrabrava/perrabrava2-04.htm>

Olivé, L. (2011). Interdisciplina y Transdisciplina desde la filosofía. *Ludus Vitalis*, 19 (35), 251-256.

Orozco, R. (1997). *19 Concreto (Lorena Orozco)*. En D. M. de Alvarado Chaparro, *Performance en México 28 Testimonios 1995 – 2000*. (pp. 81-86). México: 17, Instituto de Estudios Críticos.

Padín, C. (2013). Prólogo. En C. Pineda. (Coord.), *Poesía Visual Mexicana: La palabra transfigurada*. (pp. 23-43). México: Ediciones del Lirio.

Penny, S. (1999). La tecnología reflexiva de Simon Penny. (Entrevista por Malvido, A.) En *Por la vereda digital*. (pp. 345-349). México: CONACULTA.

Pineda, C. (2013). Presentación. En *Poesía Visual Mexicana. La Palabra Transfigurada* (pp. 9-13). México: Ediciones del Lirio.

Pro Fundación Bienales Internacionales de Poesía Visual-Experimental (2010). Recuperado de <http://profunbipoviex.blogspot.com/search?updated-max=2010-12-23T20:02:00-08:00&max-results=7&start=6&by-date=false>

Quintero, L. (2010). Centro Multimedia. Una Mirada Bajo Cuatro Interrupciones. En Jasso, K., y Usabiaga Garza, D. (Coords.), *(Ready) Media: Hacía una arqueología de los*

- medios y la invención en México.* (pp.471-478). México: Laboratorio Arte Alameda, Instituto Nacional de Bellas Artes, Conaculta.
- Rangel Faz, M. (1997). *Mario Rangel Faz.* En De Alvarado Chaparro, D.M., *Performance en México 28 Testimonios 1995 – 2000.* (pp. 299-313). México: 17, Instituto de Estudios Críticos.
- Ríos, D. (2018). *Arte Digital en México; desde los primeros encuentros con la máquina hasta la expansión inmaterial.* Recuperado de https://issuu.com/anti-materia/docs/sesion_4_-_arte_digital_en_m_xico
- Rocha, M. (2010). Arqueología de la música experimental en México. En Jasso, K., y Usabiaga Garza, D. (Coords.), *(Ready) Media: Hacia una arqueología de los medios y la invención en México.* (pp.215-228). México: Laboratorio Arte Alameda, Instituto Nacional de Bellas Artes, Conaculta.
- Rush, C. (2015). Carlos Rush. En De Alvarado Chaparro, D.M., *Performance en México 28 Testimonios 1995 – 2000.* (pp. 325-338). México: 17, Instituto de Estudios Críticos.
- Sánchez Aldana, D. (2001). La crisis de la modernidad. *Bitácora Arquitectura.* (5), pp. 56-57. Recuperado de <http://www.revistas.unam.mx/index.php/bitacora/article/view/33767>

- Tarcisio, E. (2001). El performance en México. En Gómez Calderón, L. et al. (Comp.), *Con el cuerpo por delante: 47882 minutos de performance*. (pp. 34-35). México: Instituto Nacional de Bellas Artes.
- Tovar y de teresa, R. (1994). *Modernización y política cultural. Una visión de la modernización de México*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Usabiaga, D. G. (2010). Plástico, Luz, Sonido, Movimiento. Lorraine Pinto, Precursora del Arte Interdisciplinario y de Nuevos Medios en México. En Jasso, K., y Usabiaga Garza, D. (Coords.), *(Ready) Media: Hacia una arqueología de los medios y la invención en México*. (pp.135-144). México: Laboratorio Arte Alameda, Instituto Nacional de Bellas Artes, Conaculta.
- Vattimo, G. (2003). Posmodernidad: ¿Una sociedad transparente? En Vattimo, G. et al., *En torno a la posmodernidad*. (pp. 9-19). Barcelona: Anthropos.
- Vergara, E. (2010). Apuntes, Una Revisión Histórica Sobre Curaduría de Video. En Jasso, K., y Usabiaga Garza, D. (Coords.), *(Ready) Media: Hacia una arqueología de los medios y la invención en México*. (pp.325-350). México: Laboratorio Arte Alameda, Instituto Nacional de Bellas Artes, Conaculta.
- Vergara, E. (2012). Entre el cielo y el deseo: fragmentos de una historia de las imágenes técnicas. En H. Jardón. (Coord.), *Puntos Pixeles y Pulgadas: Fragmentos para el discurso de la gráfica digital en México*. (pp. 29-40). México: CONACULTA

Villagómez, C. (2015). La electrografía en México, el cambio en el estado del arte. *Revista interiorgráfico de la división de arquitectura arte y diseño de la universidad de Guanajuato*. Recuperado de <https://www.interiorgrafico.com/edicion/decimo-quinta-edicion-octubre-2015/la-electrografia-en-mexico-el-cambio-en-el-estado-del-arte>

Zapett, A. (s.f.). *Videoarte en México*. Recuperado de <http://discursovisual.net/1aepoca/dvweb07/art02/texto.html>

Notas al pie

1. Antagónicamente a las *high tech*, las *low tech* se vinculan con instrumentos o aparatos tecnológicos obsoletos o simples, que no se encuentran dentro de los avances más recientes de la tecnociencia como la maquinaria industrial mecánica.

Collins Dictionary lo define de la siguiente forma: *Low-tech machines or systems are ones that do not use modern or sophisticated technology.*

2. Humberto Chávez Mayol retoma la definición de Emmanuel Wallerstein y dice que la *disciplina* tiene 3 posibles referentes: “Por un lado remite a ciertas *categorías intelectuales*, por otro, refiere a ciertas *estructuras institucionales* [...] Y en tercer lugar puede enlazarse a una *cultura*, donde se comparten los mismos referentes y unas maneras prácticas, el *modus operandi* [...] De manera que podemos resumir nuestra postura a este respecto afirmando que entendemos *disciplina* en tres dimensiones: como los saberes en estado incorporado en cuanto esquemas de acción y percepción interiorizadas en los agentes individuales; como los saberes objetivados, conjunto de los objetos y prácticas culturales, y al fin como los saberes acreditados por instituciones para su transmisión” (Chávez Mayol, 2012, p. 18).

3. Chávez Mayol entiende por *propuestas integradoras* a la multidisciplina, la interdisciplina y la transdisciplina.

4. Ver. García Nava, J. L. (2004). Migración y estructura: los procesos creativos en los medios digitales. En Jiménez, L. (Coord.), *Interdisciplina escuela y arte*. (pp. 233-249). México: CONACULTA.

5. Ver. Crespo-Martín, B. (2018). *De la hibridación de las disciplinas y los media en las prácticas artísticas contemporáneas*.

Recuperado de <http://revista925taxco.fad.unam.mx/index.php/2018/05/14/de-la-hibridacion-de-las-disciplinas-y-los-media-en-las-practicas-artisticas-contemporaneas/>

6. Snow, C. P. (2000). *Las dos culturas*. Buenos Aires: Nueva Visión.

7. Según Fernando Monreal (2018) el arte *alternativo* es una noción implementada alrededor de la década de los noventa en México para “narrar un arte finisecular desde una idea de lo “diferente” y de una posición “separada” de las instituciones.” (p. 7-8).

8. *Modernización* significó durante el gobierno salinista, según Ejea Mendoza (2010), el tránsito de un sistema político autoritario (represivo e intolerante) hacia un sistema democrático (participativo, plural, tolerante, pacífico etc.). Se sostenía desde el gobierno federal que la política cultural había pasado, a partir de 1988, a un sistema democrático y participativo —moderno— donde “los propios artistas y hombres de cultura han de participar en las líneas básicas de las acciones gubernamentales” y se fomenta la descentralización como “instrumento idóneo para extender la red de servicios culturales y recoger las necesidades y aspiraciones de cada grupo y región del país” (Tovar y de Teresa, 1994, p. 53). Aunque esto, según el propio Ejea Mendoza (2010), era una estrategia para ganar legitimidad frente a la comunidad artística e intelectual del país tras la poca credibilidad del proceso electoral que llevó a Salinas de Gortari a la presidencia.

Cabe señalar que para Monreal (2018) las nuevas tecnologías audiovisuales y de comunicación jugaban un papel ideológico preponderante en tal proceso de *modernización* (p. 50). Eran según el propio Tovar y de Teresa (1994) “medios y canales de difusión de los valores de nuestra cultura” (p. 74), aunque para Monreal también tenían significado frente al panorama de la globalización, mostrando a México como una nación desarrollada.

9. La gráfica alternativa es aquella que hace uso de medios no convencionales o tradicionales para su elaboración y busca generar nuevos lenguajes artísticos.

10. Maris Bustamante (2017) refiere a estas prácticas como las que trataban de alejarse del paradigma lógico y lineal de las sociedades occidentales, como un espíritu posmodernista que niega el objeto artístico tradicional y cuyo surgimiento ella ubica a finales de la década de los cincuenta y sobre todo a partir de los sesentas.

Bustamante ubica estas artes *no objetuales* (de manera arriesgada, admite ella misma) en los siguientes rubros:

1. Happenings (sucesos): John Cage, Allan Kaprow
2. Body art (arte del cuerpo): Vito Acconci
3. Land-Earth-Art (arte terrestre): Robert Smithson
4. Process art (arte del proceso): Les Levine
5. Escultura ambiental: Mathias Goeritz
6. Performance art (arte del performance)
7. Arte gestual: Yves Klein, Piero Manzoni
8. Accionismo vienés: Rudolf Schwarzkogler

9. Demostraciones tipo Fluxus: Joseph Beuys
10. Acciones
11. Montajes de momentos plásticos: No-Grupo

Y alude algunas características comunes de estas prácticas:

Abandono de estéticas tradicionales.

Abandono de soportes tradicionales.

No ofrecen necesariamente soluciones, sino nuevos planteamientos.

Contra la fetichización del objeto.

Utilización de lo efímero, como esencia de lo humano.

Valorización de la actividad, del acto, por encima del objeto.

Empleo del cuerpo como signo (como instrumento y con funciones: referencial, denotativa, fáctica, cognoscitiva).

Contra la obra como producto estable, y de su mercantilización.

Contra el entretenimiento.

11. Como declararan Mónica Mayer y Víctor Lerma “Las broncas de identidad que años atrás nos obligaban a definir las distintas expresiones plásticas hoy no interesan porque el asunto es trabajar ideas. Y eso es lo que más les emociona del arte de fin de siglo: “que se desborda” (Audiffred, 1999).

Estos artistas de fin de siglo ya no se definen por disciplinas artísticas estrictas, sino que las trascienden e hibridan.

12. Se trata de imágenes artísticas intervenidas digitalmente haciendo uso de un computador.

13. La página aún se puede encontrar activa en internet en la siguiente dirección www.altamiracave.com

14. Es un organismo público surgido en 1989 con el motivo de “apoyar la creación y la producción artística y cultural de calidad; promover y difundir la cultura; incrementar el acervo cultural, y preservar y conservar el patrimonio cultural de la nación.” (FONCA, 2019).

15. Considerado el primer curador mexicano de arte y nuevos medios.

16. Ver. García Nava, J. L. (2004). Migración y estructura: los procesos creativos en los medios digitales. En Jiménez, L. (Coord.), *Interdisciplina escuela y arte*. (pp. 233-249). México: CONACULTA.

17. Para García Nava la interactividad es una característica fundamental de la multimedialidad, el trabajo sobre la computadora despertó, a su vez, la idea de que el público receptor (ahora usuario) podía ser parte del proceso creativo implementando la propia interfaz computacional como instrumento de modificación e intervención de las piezas artísticas.

18. No es raro observar que cierto prejuicio segregador contra el arte de los nuevos medios, que ha sido motivo de debate y controversia en otros países, se proyecte sobre este campo artístico en el panorama mexicano. Nos referimos a esa tendencia a la diferenciación y casi

exclusión del arte de los nuevos medios respecto al *arte contemporáneo mayoritario* que solía menospreciar las incursiones artísticas en las nuevas tecnologías electrónicas y digitales por considerarlas *ancladas* a la medialidad y fetichizadas en el instrumento tecnológico, casi como una postura contraria a la desobjetualización del arte conceptual, como lo describiría Edward A. Shanken en su texto *Art in the Information Age: Technology and Conceptual Art*.

Monreal considera que, pese a que Medina manifestó una postura similar sobre el rechazo del arte medial, el discurso que implementa para describir las producciones artísticas contemporáneas es prácticamente el mismo que atiende el fenómeno del arte digital.

19. Allan Kaprow fue un artista estadounidense nacido en 1927, se le atribuye la invención del término *Happening* a partir de la presentación de su pieza *18 happenings in 6 parts* en 1959. Estudió composición con John Cage en la New School for Social Research, pintura con Hans Hofmann e Historia del Arte con Meyer Schapiro.

Considerado un gran precursor del arte acción, sus escritos también tuvieron una fuerte repercusión en las generaciones de artistas que vinieron después de él.

20. Tovar y de Teresa ostentó el cargo de presidente de esta institución desde 1992 hasta el 2000.

21. Desde otra perspectiva podríamos decir que el proyecto de la interdisciplinariedad estaba planteado como respuesta a las “crisis de los modelos educativos desde las últimas décadas del siglo XX” que venían dadas, según Lucina Jiménez, por “el adelgazamiento de fronteras o límites, el crecimiento desmesurado de la información y la preeminencia de maneras particulares de entender la inteligencia, así como la falta de valoración de los conocimientos

aprendidos como parte de la experiencia y la vida profesional” (p. 13, Interdisciplina, escuela y arte).

22. “Discursivamente, el proyecto académico del CENART consideraba que la interdisciplinariedad tenía como propósito romper con una visión fragmentada de las disciplinas artísticas del INBA a partir de la inclusión de cursos de extensión académica y cultura integral que se impartía en algunos de los “espacios comunes” como el CMM.” (p. 48, Monreal).

23. 20. En esta necesidad de construir una imagen de modernidad que, como ya vimos, implicaba la pluralidad ante las nuevas relaciones internacionales que el país establecía, el estado salinista, como lo menciona Monreal, adhirió al tema de la modernidad “un discurso basado en una ideología del mestizaje y en el marco de una modernización híbrida de la cultura que combinara “pasado” y “presente” como la ideología de la inclusión de lo diverso” (p. 57)

24. Tovar y de Teresa expresaba: “Ante la amenaza de la uniformidad, en todo el planeta se reivindica la urgencia de volver a las raíces, de recobrar peculiaridades y afirmar diferencias, de hacer efectiva la pluralidad de la sociedad contemporánea, como riqueza irrepetible de la condición humana” (p. 12, Tovar).

25. Más prudente en todo caso sería señalar específicamente a los artistas y las obras dignos de crítica que generalizar tales juicios.