



Jesús Fernando Monreal Ramírez\*  
*Máquinas para descomponer la mirada.*  
*Estudios sobre la historia de las artes*  
*electrónicas en México*

por

BLANCA GUTIÉRREZ GALINDO\*\*

A partir de los años noventa, pero sobre todo desde la celebración de la exposición “La era de la discrepancia. Arte y cultura visual en México 1968-1997” (2007) y de la construcción del Museo Universitario Arte Contemporáneo (MUAC, en el campus de la Universidad Nacional Autónoma de México [UNAM]), en 2008, se han publicado diversos trabajos que buscan explicar la configuración de la escena del arte contemporáneo en México. Académicos, curadores, críticos y otros agentes del mundo del arte se han dado a la tarea de analizar los factores que hicieron posible que los modos de hacer artísticos diferenciados de la pintura, la escultura y el grabado terminaran por dominar

\* Texto recibido el 14 de febrero de 2021; devuelto para revisión el 26 de julio de 2021; aceptado el 7 de agosto de 2021; <https://doi.org/10.22201/iie.18703062e.2022.120.2783>.

\*\* Profesora adscrita a la Facultad de Artes y Diseño, UNAM.

la escena artística nacional entrado el siglo XXI.

En ese horizonte, y coherente con su formación como filósofo interesado no sólo en los hechos sino también en los discursos que construyen su significado, Fernando Monreal decidió investigar el papel de una vertiente escasamente atendida en los estudios sobre arte contemporáneo en México: la que articula arte y tecnología. Desde una perspectiva genealógica de la historia y una mirada arqueológica del arte, que abrevan en el pensamiento de Michel Foucault, el autor nos presenta un conjunto de estudios sobre los entrecruzamientos entre prácticas artísticas multimedia, electrónicas y digitales, políticas institucionales y elaboraciones discursivas entre 1985 y 2005, periodo decisivo para la conformación de esas vertientes del arte contemporáneo en México.

El texto se apoya en un riguroso análisis de obras, sucesos y proyectos artísticos y de fuentes primarias. Destacan, sin duda, los archivos del Centro Multimedia del Centro Nacional de las Artes, la recuperación hemerográfica y las entrevistas a figuras importantes en esta historia, tales como Andrea di Castro, Tania Aedo, Manuel Gándara, Humberto Jardón, Jorge Morales, Antonio Albanés y Adriana Casas.

Fiel a las ideas de genealogía y arqueología, el libro está conformado por nueve estudios ordenados en tres partes. La primera se titula “Fragmentos para un discurso de las artes electrónicas y digitales”; la segunda, “Breve historia

institucional de la artes electrónicas y digitales en México”, y la tercera, “Máquinas para navegar. Interactividad y realidad virtual en la configuración de las artes digitales”. La estructura del libro es la de una constelación que traza las relaciones entre objetos, prácticas y discursos en un entramado que, de manera importante, incluye las políticas culturales oficiales hacia el arte contemporáneo. Se trata de una cartografía cuyos puntos de referencia son conceptos como “gráfica periférica”, “otras gráficas”, “gráfica electrónica”, “electrografía”, “poesía visual”, “tecnoarte”, “arte multimedia”, “arte interactivo”, “arte digital” y “arte electrónico” y, no menos importante, pintura, grabado y fotografía. El libro cierra con un epílogo, es decir, con un apartado que muestra que la historia reconstruida no ha concluido y que sus coordenadas pueden modificarse con subsiguientes investigaciones.

Después de explicar que fue el historiador del arte Jorge Alberto Manrique quien acuñó la expresión “artistas en tránsito” para referirse a aquellos creadores que realizaron apropiaciones de la cultura visual, se interesaron por la experimentación con tecnologías no convencionales y mostraron interés en el uso de herramientas y soportes diferenciados de los de las artes plásticas, y que se desplazaron entre diferentes disciplinas artísticas, se presenta el estudio del primer fragmento de la arqueología de las artes electrónicas y digitales en México: el Primer Salón de Espacios Alternativos que formó parte del Salón de Artes Plásticas de 1985, organizado por el Instituto Nacional de Bellas Artes (INBA). Ese suceso marca la aparición de un primer conjunto de operaciones discursivas orientado a nombrar a esas prácticas y distinguirlas de las bellas artes, para integrarlas al espectro artístico sancionado por la gestión gubernamental, es decir, para institucionalizarlas. Se establece

que, por encima de las expresiones “arte alternativo” o “arte experimental”, el término “multimedia” permitió acoger a un tipo de prácticas que rompieron con una visión modernista de las bellas artes basada en la singularidad de los medios artísticos, y borrarón las fronteras entre artes plásticas y medios de comunicación masiva como la televisión y el cine, de ahí la importancia de la idea de tránsito recuperada de Manrique. Se afirma que esa diferenciación está en el centro de la genealogía de las artes electrónicas y digitales, de modo que aquel primer salón señala la aceptación institucional de un arte en cuya producción intervienen las máquinas y que se opera mediante la posproducción, definida como el conjunto de operaciones de montaje y edición propias de medios como el cine y la televisión.

El término multimedia es clave para entender que las discusiones sobre los medios legítimos del arte atraviesan la historia que se reconstruye en el libro. En esa dirección, al estudio sobre el primer Salón de Artes Plásticas de 1985 le siguen el de la aparición y usos de las expresiones como “arte electrónico” y “arte digital” que, al igual que el término “multimedia”, operaban de manera periférica entre los artistas que realizaban los tránsitos de la pintura, la fotografía, la instalación y el *performance* a las que ellos mismos llamaron “nuevas tecnologías” con lo que se referían a la fotocopidora, el fax, el video y la computación digital. En esa perspectiva, se analizan las exposiciones: “Arte digital”, del artista Luis Fernando Camino, celebrada en 1987 en el Museo de Arte Moderno de la Ciudad de México y organizada por el INBA, donde el artista incluyó la pieza *Velázquez digital*; el Encuentro “Otras gráficas”, organizado por la UNAM, una especie de festival conformado por diversos eventos celebrados en diferentes

foros de la Ciudad de México, en los que la discusión giró en torno al problema del “medio expresivo” y “el lenguaje de las artes” en relación con el trabajo “artesanal”; y, por último, la exposición del fotógrafo Pedro Meyer “Verdades y ficciones”, que tuvo lugar en 1994 también en la Ciudad de México, donde se presentaron imágenes realizadas con tecnología digital, con las cuales buscó descomponer “la episteme implícita en el positivismo” (76) dominante en la tradición fotográfica nacional.

Los estudios que conforman la segunda parte del libro exploran la configuración de los discursos sobre las artes electrónicas y el papel que en este proceso desempeñara el Centro Multimedia del Centro Nacional de las Artes, un organismo creado durante el gobierno de Carlos Salinas de Gortari para promover la creación y la investigación en torno al arte y la tecnología basados en la interdisciplina. De tal suerte, la expresión “multimedia” pasa a formar parte de la institucionalidad cultural del país. El análisis describe los diversos momentos de la configuración de un discurso sobre la “gráfica digital”, el “arte digital” y el “arte electrónico” como categorías propias de las políticas culturales gubernamentales, a decir del autor, como “arte culto” que comienza a ser apoyado por medio de estímulos a proyectos y programas de formación. Se afirma que el gobierno promovió las prácticas llamadas “multimedia” y se las apropió “como recursos tecnológicos y conceptuales para producir una representación adecuada de la modernización y la modernidad” capaz de flejar un Estado inscrito en los procesos de globalización. De ahí que para 2000, el año de la alternancia política en México, el Centro Multimedia abandonara su sentido inicial y se convirtiera en una empresa de producción electrónica y digital del sector cultu-

ral oficial. De tal suerte, se traza el proceso de su declive en las exposiciones “Bitácora. Discusiones de un topógrafo”, de Gerardo Suter, una especie de “ambiente multimedia”, y de la exposición “Momenta. Arte electrónico”, ambas celebradas en el Centro Nacional de las Artes (CNA) y organizadas con el apoyo del Centro Multimedia en 1997 y 2000, respectivamente. A lo largo de ese periodo, el Centro estableció las condiciones de posibilidad de la diferenciación entre “arte electrónico” y “arte digital”, donde el primero “era un término abarcador que incluía prácticas que utilizaban la fotocopidora, el video, el fax, la computación gráfica, la interactividad, la inmersión y el trabajo en red, mientras que ‘artes digitales’ fue una expresión tardía empleada para hablar exclusivamente de la interactividad, la inmersión y el trabajo en red” (136).

La aparición de los discursos en torno a la interactividad, la realidad virtual y la participación propios del *new media art* (“arte de los nuevos medios”) se explica en la tercera parte del libro a partir de la muestra “Net@Works. Newmedia Art” de Canadá en México y de la elaboración, en el ámbito local y de lo que el autor llama “una estética de la participación social y una filosofía de la tecnología”. De manera importante la exposición de arte de Canadá incluyó instalaciones interactivas, videos, robótica, holografía, realidad virtual, así como conferencias y teleconferencias. Estas últimas se transmitieron por el Canal 3 del sistema Edusat en colaboración con Televisión Educativa de la SEP. Asimismo, se analizan las ideas de una “estética de la participación”, elaborada por el filósofo Adolfo Sánchez Vázquez, y de “transitio” de la filósofa Ana María Martínez de la Escalera. El término *transitio*, que remite a ocupar un lugar de tránsitos y transiciones, define el sentido de los festivales internacionales titulados

Artes Electrónicas y Video Transito\_MX, celebrados a partir de 2005 en el Centro Nacional de las Artes que también son objeto de análisis en esta parte del texto.

La hipótesis del libro sugiere una interesante explicación sobre la existencia de una concepción “modernista” del arte en el campo artístico mexicano, es decir, entre los artistas, las instituciones educativas y en la gestión institucional; esto es, propone que los diversos agentes, las autoridades culturales incluidas, pensaban el arte y organizaban sus políticas de gestión con base en la idea de la pureza de los medios artísticos. Quedan por explicar, no obstante, los supuestos y las premisas que dan forma a esa concepción, sus condiciones históricas de emergencia, así como sus mecanismos de operación. Esta cuestión puede discutirse en futuras investigaciones y no hay duda de que aportaría elementos importantes para repensar la arquitectura de las narrativas sobre el arte reciente en México.

El libro presenta aportes en varios sentidos. En el aspecto teórico introduce una perspectiva que concibe las prácticas artísticas como prácticas sociales que, entre otras cosas, producen su propia discursividad. Destaca, de manera especial, el análisis sobre el papel desempeñado por el Centro Multimedia, un espacio creado en 1994, que actúa como bisagra entre dos momentos diferenciados del proceso que se explica en el libro, en el cual críticos, teóricos y filósofos, pero también los mismos artistas y los miembros de la burocracia cultural intentaron dar nombre y significado a esas prácticas en el marco del llamado “arte culto”, que basaba su identidad en un conjunto de dicotomías y exclusiones que incluían las máquinas. En ese mismo orden, a lo largo del texto se demuestra la importancia que los artistas confieren a la explicación y comprensión de su quehacer y a las

formas en las que ellos mismos contribuyen a su significación, lo que los presenta como figuras que conciben el arte como una actividad que borra la falsa diferenciación entre producción y comprensión, o entre práctica y teoría, entre producción artística y producción discursiva.

Por otro lado, y en el mismo orden teórico, la presentación del conjunto de prácticas artísticas desde la perspectiva de una “desestabilización de la mirada” es un acierto pues sintetiza una tradición del arte en México al tiempo que introduce un punto de vista diferente para narrar la emergencia de las diferentes vertientes del arte contemporáneo. En otras palabras, habida cuenta de la primacía de la pintura, la gráfica y en buena medida la fotografía en las artes plásticas y visuales durante la mayor parte del siglo xx, el sugerente título del libro “Máquinas para descomponer la mirada” resume las derivas y problemáticas de las articulaciones entre arte y tecnología, y los discursos que los acompañaron al introducir una tensión entre los conceptos *vista* y *mirada* por medio de la aparición de un nuevo tipo de imágenes artísticas: las imágenes manipuladas por máquinas y aparatos que, además, dio lugar a subjetividades artísticas distanciadas de las del genio creador. En efecto, si bien se puede afirmar que la vista había sido desafiada como el sentido privilegiado de las artes plásticas desde los años setenta, lo cierto es que la historia de la gestión de las artes llevada a cabo por los sucesivos gobiernos, desde la posrevolución hasta los años ochenta, se basaba sobre todo en la producción que privilegiaba el sentido de la vista; muestra del dominio de esta concepción es la obra de Octavio Paz titulada precisamente *Los privilegios de la vista*, que incluye también objetos e instalaciones como algo que “se ve”.

El libro concluye con una síntesis de lo expuesto. Se afirma que las vertientes del arte electrónico y digital interrumpieron el “valor de la pintura como materia plástica, de la fotografía como instancia jurídico-documental y el de la gráfica como un trabajo arraigado en la mano del artista sobre el material” (238), y en su tránsito hacia los “nuevos medios” ubicaron sus producciones en nuevas coordenadas perceptuales, las desplazaron de su interpretación en términos estilísticos para plantear nuevos problemas de orden discursivo, y dieron lugar a una subjetividad artística en la que conviven el trabajo manufacturero y el trabajo inmaterial propio del capitalismo

cognitivo. Todo ello sentó las condiciones que hicieron posible que, entrado el siglo XXI, los proyectos interactivos, de realidad virtual y Netart pudieran ser presentados como una vertiente singular del arte contemporáneo en México en la época globalizada.

Se trata de un libro importante, cuyo estudio y discusión sienta las bases para futuras investigaciones, como el estudio de los lugares y los espacios de producción basado en la articulación entre arte y tecnología, como Tijuana, Monterrey y Guadalajara, o los desarrollos del llamado arte sonoro, la poesía visual y el video, señalados por el mismo autor.