

ARTE CONTEMPORÁNEO Y NUEVAS TECNOLOGÍAS DESDE MÉXICO

ENTREVISTAS
Y TESTIMONIOS

Reynaldo Thompson López
Jesús Fernando Monreal Ramírez
Mónica Francisca Benítez Dávila
Compiladores



im
pronta

Arte contemporáneo y nuevas tecnologías desde México. Entrevistas y testimonios es una investigación centrada en documentar las relaciones entre artes y nuevas tecnologías en el siglo XX y principios del XXI desde nuestro país.

Los compiladores —Mónica Francisca Benítez, Reynaldo Thompson y Jesús Fernando Monreal—, optaron por la entrevista y la autoetnografía para recobrar, en un corpus integral, una diversidad de testimonios que corresponden a distintos intereses y motivaciones artísticas. Las entrevistas a los más de 15 artistas y colectivos se ordenaron en: Inicios, Consolidaciones y Nuevas generaciones para detectar y analizar, entre otras cosas, rasgos y aportaciones que se llevaron a cabo durante los procesos de creación y producción artística.

Arte contemporáneo y nuevas tecnologías desde México.
Entrevistas y testimonios



Arte contemporáneo y nuevas tecnologías desde México

Entrevistas y testimonios

Reynaldo Thompson López
Jesús Fernando Monreal Ramírez
Mónica Fca. Benítez Dávila
Compiladores

UNIVERSIDAD DE
GUANAJUATO



Ediciones
Universitarias



Fides

*Arte contemporáneo y nuevas tecnologías desde México.
Entrevistas y testimonios*

Primera edición digital, 2024

D. R. © Por la presente edición: Reynaldo Thompson López
Universidad de Guanajuato
Lascaráin de Retana núm. 5, Centro
Guanajuato, Gto., México
C. P. 36000
www.ugto.mx/editorial

Producción:
Fides Ediciones
Seris 33 B, col. CTM Culhuacán,
Coyoacán, CDMX,
México, C. P. 04440
fides.ediciones.com.mx
fides.ediciones@gmail.com

Formación: Fides Ediciones
Corrección: Norma Alfaro Aguilar
Diseño de portada: Jaime Romero Baltazar

Imagen en portada: “La Arena Fuera del Reloj. Memorial a las víctimas del covid-19” (2020). Cortesía del artista Rafael Lozano-Hemmer y el MUAC. Técnica de la pieza: plotter robótico, cristal, arena de reloj, sito web, cámaras, plataforma motorizada, electrónica hecha a medida.

Todos los derechos reservados. Queda prohibida la reproducción o transmisión parcial o total de esta obra bajo cualquiera de sus formas, electrónica o mecánica, sin el consentimiento previo y por escrito de los titulares del *copyright*.

ISBN Universidad de Guanajuato: 978-607-580-094-3
ISBN Fides Ediciones: 978-607-5901-09-1

Hecho en México
Made in Mexico

Agradecimientos:

Parte de esta obra fue posible gracias al año sabático que me fue concedido por la Universidad de Guanajuato en el año 2019, el cual fue abruptamente interrumpido por la pandemia que afectó fuertemente al planeta durante el año 2020.

También, quiero agradecer a la Dirección de Apoyo a la Investigación y al Posgrado por el apoyo financiero otorgado a través de la Convocatoria Institucional de Investigación Científica 2022 y, por supuesto, al Programa Editorial Universitario de mi universidad.

Reynaldo Thompson López

A Rumi

A Isabel

A Tata, mi madre

Mónica Fca. Benítez

Índice

Introducción

<i>Jesús Fernando Monreal Ramírez, Mónica Fca. Benítez Dávila, Reynaldo Thompson López</i>	17
--	----

Parte I. Estudios

Genealogía de una poética. El medio como documento y testigo <i>Jesús Fernando Monreal Ramírez</i>	29
Microrrelato de un macromundo en México <i>Mónica Fca. Benítez Dávila</i>	41
Medio ambiente e identidad, temas recurrentes en la obra artística <i>Reynaldo Thompson López</i>	61

Parte II. Entrevistas y testimonios

Inicios.....	79
Entrevista a Manuel Felguérez. [Entrevista de Reynaldo Thompson, 2016]	79
Entrevista a Lorraine Pinto. [Entrevista de Reynaldo Thompson, 2022]	87
Testimonio de Andrea Di Castro. [Jesús Fernando Monreal, 2014]	95
Testimonio de Tania Aedo. [Jesús Fernando Monreal, 2016]	103
Testimonio de Manuel Gándara. [Jesús Fernando Monreal, 2016]	109
Entrevista a Fernando Varela. [Jesús Fernando Monreal, 2017]	115

Consolidaciones.....	119
Arcángel Constantini. [Entrevista de Reynaldo Thompson, 2022].....	119
Rafael Lozano-Hemmer. [Entrevista de Mónica Fca. Benítez Dávila, 2004]	139
Príamo Lozada. [Entrevista de Mónica Fca. Benítez Dávila, 2006]	151
Fernando Palma. [Entrevista de Reynaldo Thompson; y Tirtha Mukhopadhyay, 2019]	163
Ariel Guzik. [Entrevista de Reynaldo Thompson, 2022].....	179
Gilberto Esparza. [Entrevista de Reynaldo Thompson, 2016].....	197
Marcela Armas. [Entrevista de Reynaldo Thompson, 2016].....	203
Iván Puig. [Entrevista de Reynaldo Thompson, 2022]	209
Nuevas generaciones	225
Taller 30. [Entrevista de Reynaldo Thompson, 2022]	225
Colectivo Electrobiota. [Entrevista de Reynaldo Thompson, 2022].	249
Malitzin Cortés. [Entrevista de Reynaldo Thompson, 2022]	273
Epílogo.....	289

Introducción

Jesús Fernando Monreal Ramírez

Mónica Fca. Benítez Dávila

Reynaldo Thompson López

El presente libro nació de la necesidad de documentar y analizar las peculiaridades y los detalles de los dispositivos que ocurren en el arte tecnológico, para detectar, entre otros aspectos, rasgos y aportaciones que se llevan a cabo durante los procesos de creación y producción artística. Se trata de una investigación centrada en recobrar documentos sobre las relaciones entre artes y nuevas tecnologías establecidas en el siglo XX y principios del XXI¹ desde México. La noción de *nuevas tecnologías* es una traducción que busca recuperar el término *new media*, que se popularizó en el circuito artístico local a partir de la década de los noventa. Preferimos usar *tecnología* en lugar de *medio*, por ser una expresión más abarcadora, dado que varias de las prácticas artísticas de las que buscamos dar fe en este libro no usan medios propiamente; además de que en México, *nuevas tecnologías* fue un término mayormente usado entre 1990 y principios del siglo XXI.

En estas prácticas de arte contemporáneo se emplea la electrónica y la ecología digital, al igual que la ciencia ciudadana o los recursos analógicos como el video, en sus modos de producción, circulación y recepción. Todo ello constituye un sistema de prácticas que problematizan las maneras de hacer arte y los procedimientos creativos y epistémicos que los acompañan, considerando los usos y desusos artísticos que allí pueden tener los artefactos y objetos técnicos.

¹ Aunque las entrevistas y documentos aquí presentados se llevaron a cabo en un periodo no mayor de dos décadas, las concepciones artísticas de algunos de los creadores entrevistados incluyen obras realizadas desde la década de los sesenta hasta obras producidas y expuestas hace solo unos meses antes de la publicación de este texto.

La producción de poéticas artísticas contemporáneas que nos hemos dedicado a estudiar son prácticas creativas interdisciplinarias que utilizan lenguajes, recursos y herramientas de varios campos de conocimiento. Para nosotros, ha sido importante entender estos dispositivos artísticos como el ensamblaje de todo un sistema de agentes (instrumentos, objetos y personas) en constante colaboración. Estos complejos dispositivos se desarrollan en todo un espacio de negociaciones vivas, en donde diferentes actores de la escena del arte contemporáneo convergen en la experimentación de nuevas formas de exponer, producir e investigar las obras y en los propios procesos de negociación que estas generan. En dichos dispositivos, las tecnologías y los medios digitales son agentes que ocupan lugares privilegiados, tanto en la conceptualización como en las estrategias estéticas.

La presencia acentuada de una ecología de medios en las artes visuales nos ha obligado a revisar los artefactos que ocupamos para registrar, documentar, consignar, archivar, ordenar y unificar sus narrativas y discursos, así como la dimensión vital, fisiológica y afectiva de los sujetos que intervienen en calidad de testigos. Ello supone idear artefactos documentales que den cuenta de la dialéctica, cuando no paradoja, entre la subjetividad humana y la objetividad técnica, o entre lo humano y lo no humano. No cabe duda de que la documentación constituye hoy un elemento integrante de la práctica artística, siendo un acompañante de sus procesos de creación en los términos de vigilancia epistemológica. El documento es la explicitación de un patrón cognitivo subyacente al proceso de creación, el cual se va obteniendo mediante prácticas de registro del hacer. Creemos que el recurso de la entrevista puede dar cuenta de esa dialéctica y de los patrones cognitivos que subyacen al proceso creativo en el arte tecnológico; de ahí que hayamos decidido centrar este volumen en un trabajo de recopilación y producción de entrevistas, que, consideramos, son artefactos que convierten al otro en *testigo*.

Ya desde la antigüedad, la noción de *testigo* se materializa en el documento como función de evidencia y vigencia jurídica. Se trata de un significado que proviene de *tesis*: aquel que se sitúa como tercero en un proceso de litigio entre dos contendientes. Desde la cuestión *iuris*, el documento certifica y evidencia, es una constatación de lo que puede ser visto y nombrado como arte; otorga derechos y obligaciones a las

voces que registra como sujetos del arte. Sin embargo, el término *testigo* no tiene que ver solo con el establecimiento de los hechos en un proceso jurídico, sino que posee otra dimensión: la del *superstes* (Agamben, 2000, p. 15). Esto se referiría a aquel que ha vivido una determinada realidad, ha pasado por un acontecimiento y está en condiciones de ofrecer un relato sobre él (cuestión de *iuris*).

La entrevista recobra esta doble dimensión de testigo y superviviente; en su narración ofrece una explicación de las relaciones entre diferentes sucesos –los procedimientos de creación, por ejemplo– y organiza de cierta manera la experiencia sobre la propia práctica artística, dejando descubiertos los ensamblajes entre las decisiones artísticas, los condicionamientos institucionales y disciplinares impuestos, así como las restricciones materiales y temporales que se le oponen. La entrevista es un artefacto epistemológico en la medida que posibilita la circulación del conocimiento y bosqueja los patrones cognitivos puestos en marcha por las artes tecnológicas. Lo que es valioso en ella, además, es que depende de la memoria individual y de la experiencia personal. Ambas pueden ser cambiantes e imprecisas, lo cual es una virtud, ya que, al momento de generar el análisis, contribuyen a informar cómo afectó y aportó la experiencia personal a un espacio en un contexto determinado, vivo y cambiante.

Por otro lado, si se analizan en su conjunto dichas memorias, es posible describir la identidad colectiva y la continuidad en el tiempo del tipo de práctica artística que nos interesa estudiar. Consideramos que la entrevista es una técnica valiosa para rescatar información relevante de los artistas que nos dieron la oportunidad de profundizar en sus experiencias y actitudes tomadas frente a proyectos y obras específicas. Es un recurso que la historia utiliza y que está centrado en la creación, el análisis y la preservación de testimonios, siendo un recurso cualitativo fundamentado en las experiencias particulares de un contexto determinado (social o histórico) más amplio y complejo.

El presente libro, entonces, ofrece un conjunto de documentos que buscan ser testigos de hechos. Fueron realizados individualmente por Mónica Fca. Benítez, Reynaldo Thompson y Jesús Fernando Monreal, con miradas y en contextos distintos. Se presentan dos tipos de documentos: la entrevista y la autoetnografía. Consideramos importante mencionar

que, en general, la estructura de las entrevistas en el libro no mantiene un formato específico, sino que responde a nuestro propósito de indagar sobre temas de nuestro interés aun cuando corremos el riesgo de un potencial sesgo en nuestra visión, dejando, inconscientemente, temas fuera del alcance de estas. A lo largo de nuestro trabajo, nos hemos percatado de que tanto la forma como el contenido de la entrevista, es decir, el discurso verbal, constituyen elementos fundamentales del fenómeno social de comunicación. Así, las entrevistas que presentamos en este texto son el resultado de un discurso en el que estilo y lenguaje, con sus distintos matices, son temas de estudio de entornos socioartísticos específicos en los que arte, ciencia y tecnología se entrelazan y constituyen la riqueza de diálogos básicos para el entendimiento del quehacer de las personas entrevistadas, conformando así una pieza del rompecabezas en el fenómeno social. La separación entre estilo, lenguaje y género en estas prácticas ha orientado el énfasis en ciertos intereses, por ejemplo, el privilegio de las tecnologías versus formas artísticas, o innovaciones versus temas sociales, lo cual resulta evidente al momento de entrevistar tanto a artistas mujeres como hombres.

Las entrevistas que hemos seleccionado en la presente edición tienen, desde luego, la dimensión del *testis*, dado que testimonian procesos mediados y legitimados institucionalmente y por premisas tecnológicas. Dan cuenta de esa presencia no humana y medial en la práctica. Muestran –si se quiere, indirectamente– los condicionamientos institucionales, disciplinares y tecnológicos que operan en los procedimientos creativos. Como ejemplo, podemos mencionar las entrevistas realizadas a dos pioneros del uso de la tecnología en México: Manuel Felguérez y Lorraine Pinto, quienes, dicho sea de paso, fueron entrevistados en la Ciudad de México, aunque en contextos distintos: la entrevista del artista zacatecano fue presencial, en su estudio, y la de la maestra Pinto se realizó por vía telefónica.

Algunas de las entrevistas que utilizamos como tema de estudio ya se habían generado para otras investigaciones, pero aquí serán analizadas con una mirada distinta que nos servirá de impulso para reconocer que la multitud de enfoques personales permite indagar y hacernos preguntas tales como: ¿Hay formas de transmisión de experiencias entre artistas? ¿Hay algún acontecimiento o problemática específica en México que haya

impactado a esos creativos para la producción de sus obras? ¿Qué experiencias pasadas y presentes consideran significativas para sus procesos? ¿Ha habido algún colectivo discriminado o marginado, o que haya sido desaparecido o transformado, que valga la pena rescatar en la historia? ¿Es posible detectar una especie de ecología de saberes colectivos en México que haya desembocado en una construcción de conocimiento? La entrevista hace posible averiguar acerca de los trabajos individuales y colectivos desarrollados en el espacio artístico del siglo XX, los cuales son claves para el trabajo realizado en el siglo XXI.

No nos interesaba plantear narrativas universalizantes, sino que consideramos el testimonio en su calidad de reconocer las innumerables maneras en que la experiencia personal influye en la práctica. De ahí que hayamos optado también por documentos de carácter autoetnográfico como un modo de registro libre por parte de sus autores. Nos ha parecido conveniente el ejercicio autoetnográfico, dado que recobra la subjetividad y la emotividad del creador puestas en su trabajo artístico. Este nos parece un recurso de investigación y documentación que permite describir, de manera organizada, la experiencia personal de una forma no invasiva. Se trata de un artefacto viable cuando el otro está fuertemente condicionado por los relatos y discursos institucionales, algo que ocurre en las prácticas de artes tecnológicas en México, las cuales están marcadas –dada su costosa naturaleza material– por el apoyo de instituciones y programas de becas federales. El artefacto autoetnográfico favorece el libre flujo de encuentros y desencuentros entre el *testis* y el *superstes*.

En este sentido, las entrevistas ignoran, como sucede con relativa frecuencia, la vida social del discurso que se produce fuera del estudio, es decir, en el espacio público, e incluso en el lenguaje que se origina en los grupos sociales de pueblos o ciudades de tamaño poblacional medio versus la metrópoli, y aun si se contrasta con las distintas generaciones, nacionalidades y épocas vividas por los entrevistados, en ambos casos los artistas pertenecen a generaciones que hoy conviven poco con generaciones de jóvenes artistas.

Las condiciones temporales y la evolución verbal e ideológica de un grupo social específico son notorias al compararse los contextos geográficos y sociales donde habitan los artistas entrevistados, pues algunos

proviene de estratos sociales acomodados y otros, de niveles sociales menos favorecidos, por lo que sus perspectivas e intereses también varían. Consideramos importante resaltar, por un lado, que las entrevistas fueron realizadas por tres académicos afiliados a instituciones de educación superior pública, al margen del discurso institucional del museo o del espacio galerístico, lo que nos hace considerar que la información proporcionada por el entrevistado fluye de manera un tanto natural. Se percibe, sin embargo, un lenguaje común unitario, con un sistema de normas lingüísticas, en el que las fuerzas que centralizan el pensamiento ideológico crean la identidad de un lenguaje nacional heterogéneo, tal vez abstracto, que nos muestra su visión del mundo, expresado en opiniones concretas, asegurando así el entendimiento de las esferas ideológicas del arte y reafirmando su diversidad y la del acto comunicativo.

Por otro lado, es importante subrayar que la fugacidad del lenguaje de una época y un espacio geográfico determinado nos ayuda a definir al grupo social de individuos que construyen la historia de una disciplina artística específica; lo anterior conjuga el arte, la ciencia y el abanico que esta última implica, enriqueciendo un lenguaje concreto del discurso humano en un área híbrida y compleja del arte. La singularidad del lenguaje con que se expresan los entrevistados es un prerequisite indispensable para la individualidad intencional de una poética tanto del lenguaje como del arte que realizan, dejando ver, en ocasiones, la perseverancia que los estimula a seguir adelante con proyectos que a veces parecen inalcanzables.

Algunas entrevistas, como se percatará el lector más adelante, tienen el sabor específico del nivel socioeconómico, geográfico o de género que se entreteje con puntos de vista, aproximaciones y formas de pensar. El lenguaje de los artistas, en el que se interceptan generaciones, geografías, historias personales, éxitos y fracasos, no es ajeno a las inevitables visiones personales y muletillas propias de una comunicación relajada y de confianza que conllevan el reto de obtener la mayor información posible. De ahí que cada palabra sabe al contexto geográfico donde vivieron los entrevistados quienes, en algunos casos, también han recorrido países extranjeros en su trayectoria artística —algunos, incluso, son extranjeros nacionalizados, con una integración social evidente—. Por esta razón, las palabras y formas expresivas de los entrevistados están

pobladas de acciones pasadas y deseos futuros, en un espacio de confianza donde a veces la crueldad o incluso la vulgarización se tocan en un contexto de clase social oculto, en ocasiones velado, presentando complejas áreas de la creatividad y del conocimiento, transformadas para el disfrute de los lectores.

A estas alturas, estamos plenamente conscientes de que tanto en la actividad artística como en la científica se debe lidiar con el discurso de otros, de obras precursoras, del juicio de los críticos y especialistas del arte, así como de la opinión del espectador. Por ello, debemos debatir con distintas formas del discurso artístico e interpretar las palabras de otros, en especial, en nuestro caso, con textos académicos que nos llevan a luchar con un discurso dominante de instituciones particulares, tratando de sobrepasar influencias, estructuras establecidas, polémicas, referencias y autores y críticos preexistentes. De lo anterior se desprende que la constitución pragmática de las entrevistas sea el producto de un proceso interactivo de comunicación constructiva que revela diferentes niveles de escucha, en los que el narrador construye significados a partir de su obra para distintos receptores.

Desde el posicionamiento discursivo del entrevistado, las herramientas analíticas constituyen el ingrediente básico de una interpretación adecuada y precisa a la aproximación discursiva de la entrevista, y, consecuentemente, de la obra. Es reconfortante, especialmente para las humanidades, en general, y para las artes, en particular, respecto a las ciencias naturales y otras áreas científicas, la tarea específica de establecer e interpretar las palabras de artistas que, con su trabajo, abren nuevas brechas en el entendimiento de un universo complejo pero fascinante, transformado para el disfrute del espectador que tal vez en un futuro dominará el pensamiento histórico.

Contamos ya con algunos materiales publicados acerca de la historia de las artes tecnológicas en México: Karla Jasso y Daniel Garza Usabiaga, *(Ready) Media: hacia una arqueología de los medios y la investigación en México* (2012); Rubén Gallo, *Mexican Modernity. The Avant-Garde and the Technological Revolution* (2005); Araceli Zúñiga y Cesar Espinoza realizaron en 1990, para TV UNAM, el documental *Poesía visual: La experimentación visual poética en México*. También anotamos el libro de Jesús Fernando Monreal, *Máquinas para*

descomponer la mirada. Estudios sobre la historia de las artes electrónicas y digitales en México (2020), y el trabajo de Daniel Garza Usabiaga, titulado “Cinetismo. Movimiento y transformación en el arte de los 60 y 70” (2012). Autores como Liliana Quintero, Karla Villegas, Israel Martínez, Bárbara Perea, Tania Aedo, Cynthia Villagómez, Reynaldo Thompson, Claudia Pederson, María Fernández, Andrea Giovine, María Paz Amaro, Tatiana Cuevas, Grace Quintanilla, Elías Levín, Iván Abreu, Edith Medina, Eugenio Tisselli, Nadia Cortés y Cinthya García Leyva han articulado, desde diferentes frentes, una cartografía de las artes y las nuevas tecnologías en México. Incluso, el artista Rafael Lozano-Hemmer publicó en el año 2000 un documento detallado del proceso creativo de la obra *Alzado Vectorial* (2000) que se realizó en el Zócalo de la Ciudad de México. Sin embargo, no existe un documento que haya recopilado documentos sobre el arte contemporáneo y nuevas tecnologías en México en el formato de entrevistas y etnografías. Existen, ciertamente, entrevistas y testimonios en diferentes plataformas como la página web, el video o el texto.

Creemos fundamental, no obstante, recobrar en un *corpus* integral, como el que presentamos, una diversidad de testimonios que corresponden a distintos intereses y motivaciones artísticas. Se ordenó este *corpus* de entrevistas en tres taxonomías: 1) “Inicios”: por un lado, se relata sobre los primeros escenarios, a partir de los años sesenta, lo que nos permite detectar las estrategias estéticas iniciales de obras específicas del mundo del arte de los nuevos medios en México y, por el otro, se da cuenta de la puesta en marcha de los espacios originales que ofrecieron apoyo a artistas interesados en trabajar con nuevas tecnologías, lo que propició que esta práctica iniciara una época de crecimiento en el país; 2) “Consolidaciones” muestra el relato libre de artistas y gestores con amplias trayectorias de talla internacional acerca de cómo han adquirido su propia identidad creativa a través de experiencias y estrategias para el uso de medios técnicos y artísticos; 3) “Nuevas generaciones”, en donde se da la voz a artistas jóvenes y a colectivos. Muchos de los intereses de la juventud creadora están ligados a escenarios y recursos a los que las nuevas tecnologías les dan acceso. La red se ha convertido en un mundo social muy intenso con nuevas formas de sociabilización y de expresión. Asimismo, los colectivos en el arte atribuyen a varios lo que parece único: rompen

el hábito individualista. Estos colectivos son una pequeña muestra que legitima la importancia de lo comunitario en México.

No menos relevante resulta en este conjunto de documentos la diferenciación de los distintos dispositivos tecnológicos empleados por los creadores aquí expuestos. De manera no precisamente cronológica, pero sí tratando de mostrar el orden de aparición de dichos dispositivos, los entrevistados discuten tecnologías que van desde la pintura y la escultura, cuyas composiciones fueron ejecutadas por computadoras primitivas y formas expresivas que hoy reconocemos como multimedios, donde la luz, el sonido y los materiales novedosos se conjugaban para la producción estética en tiempos que hoy nos parecen remotos, como los Juegos Olímpicos del 68, periodo durante el cual se expuso la obra *Quinta dimensión* (1968) de la artista Lorraine Pinto, hasta obras de avanzada que hoy en día hacen uso de la inteligencia artificial y los descubrimientos en genética para la creación de vida artificial.

Es verdad que, a veces, tanto para artistas como para teóricos y especialistas es difícil definir con términos adecuados las variantes que día con día se producen en las creaciones que implican el arte, la ciencia, la tecnología o las disciplinas que no necesariamente abarcan el entendimiento humano, como puede llegar a serlo la comprensión y comunicación interespecie, ya sea animal o vegetal.

Referencias bibliográficas

- Agamben, Giorgio (2014). *Lo que queda de Auschwitz. El archivo y el testigo. Homo Sacer III*. España: Pre-textos.
- Gallo, Rubén (2005). *Mexican Modernity. The Avant-Garde and the Technological Revolution*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Garza Usabiaga, Daniel (2012). “Cinetismo. Movimiento y transformación en el arte de los 60 y 70”. En Museo de Arte Moderno (2012). *Cinetismo. Movimiento y transformación en el arte de los 60 y 70*. México: Museo de Arte Moderno.
- Jasso, Karla y Garza Usabiaga, Daniel. (2012). *(Ready) Media: hacia una arqueología de los medios y la investigación en México*. México: Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura.
- Lozano-Hemmer, Rafael (2000). *Alzado Vectorial. Arquitectura Relacional n.4*. México: Conaculta.
- Monreal, Jesús Fernando (2020). *Máquinas para descomponer la mirada. Estudios sobre la historia de las artes electrónicas y digitales en México*. México: UAM, Unidad Lerma.

Parte I. Estudios

Genealogía de una poética. El medio como documento y testigo

Jesús Fernando Monreal Ramírez

Medios supervivientes

En 2005, el teórico W. J. T. Mitchell (2019) apuntó que cualquier medio implica siempre “una mezcla de elementos sensoriales, perceptivos y semióticos” (p. 124). Considera que “medio” condensa y registra una diversidad de realidades: materiales, tecnologías, habilidades, hábitos, espacios sociales, instituciones y mercados. Por tanto, “los medios no son *sólo* extensiones de los sentidos, calibraciones de las relaciones sensoriales. También son operadores simbólicos o semióticos, complejos de funciones del signo” (Mitchell, 2019, p. 124). A esta descripción de la materialidad de lo mediático quiero añadir que considero que cualquier medio es también un dispositivo de mnemotecnía, de registro y circulación de conocimiento, por lo que podemos considerarlo un testigo.

Como se ha dicho en la “Introducción” al presente libro, en latín hay dos palabras para referirse a la noción de *testigo*: *testis*, que significa aquel que se sitúa como tercero en un litigio entre dos contendientes; y *superstes*, que designa aquello que ha vivido una realidad concreta y está en condiciones de ofrecer un testimonio acerca de ella (Agamben, 2014, p. 15). En inglés hay dos palabras para hablar del medio, que pueden vincularse respectivamente con este doble sentido de testigo: *medium* para *testis* y *media* para *superstes*. El medio es *testis* en su función mimética de recipiente, soporte y evidencia jurídica en lo pictórico o fotográfico, por ejemplo. Esta concepción de testigo está fuertemente

relacionada con los modernismos artísticos; no es casual que históricamente se haya considerado primero a la pintura y luego a la fotografía como aparatos estéticos de instancia jurídica (Déotte, 2013, pp. 289-290).

Sin anular el análisis de la relación entre testigo y *medium*, lo que me interesa en este texto es recobrar la cualidad del medio como *superstes* o superviviente, dimensionando precisamente su carácter de media, es decir, de dispositivo de registro y circulación de conocimiento. Mi hipótesis es que en las artes tecnológicas realizadas desde México entre finales de los años noventa del siglo XX y durante las dos primeras décadas del siglo XXI el funcionamiento del medio se desplazó paulatinamente de su cualidad de *testis* modernista de registro hacia su calidad de *superstes*, que ha vivido una realidad concreta y que está en condiciones de ofrecer un testimonio acerca ella. No se trató solo de un cambio de representación conceptual, sino de la apertura a una práctica centrada en hacer del medio un dispositivo de circulación de conocimiento y de cultura audiovisual, lo que implicó operaciones de intervención de la materia tecnológica y mediática. Una variedad de artistas empezaron a intervenir el funcionamiento y la ontología de objetos técnicos, medios, máquinas y, en general, tecnologías; con ello, incidieron al redireccionar las trayectorias de su comportamiento desde poéticas artísticas de descomposición.

Se trata de una poética de los medios que explora la potencia efectual, afectiva y social de la materia para hacer que sucedan otras cosas, con lo que se desplazan los tratamientos artísticos puramente discursivos o modernistas de la mediación y la cultura audiovisual en favor de un neomaterialismo activo. La orientación metodológica desde la que quiero trabajar esta poética neomaterial de la mediación, y que encuentro diseminada en las prácticas de artistas que han sido entrevistadxs para el presente libro, tiene que ver con una comprensión de las tecnologías en relación con lo que el curador argentino Rodrigo Alonso llamó el elogio al *low tech* (Alonso, 2015).

Distorsionar y desbaratar la materia de aparatos

En 2014, el artista Andrea Di Castro me comunicó en una entrevista: “Creo que lo central es entender a los medios como una extensión de nuestra memoria, de nuestra personalidad, de otra manera de ver la historia [...] Implica otra manera de tener una consciencia colectiva” (véase “Inicios”, pp. 99-100). Por su parte, Manuel Gándara consideraba que la comunicación y la interacción que un medio permite “tiene sus propias reglas lingüísticas, tiene una sintaxis, tiene un léxico, tiene una pragmática y una semántica” (véase “Inicios”, p. 111). Estas dos observaciones se hicieron en el marco de conversaciones sobre el papel de los medios y las tecnologías en las artes, y señalan en conjunto una comprensión del medio como tecnología de comunicación y mnemotecnia. Lo relevante de estas observaciones es que plantean una relación que hasta finales de los noventa no era del todo aceptada: la de arte y medios de comunicación.

En la primera mitad del siglo XXI, encontramos en el arte tecnológico realizado desde México lo que llamo una *poética de segunda mano*, término con el que quiero designar un conjunto de operaciones tácticas orientadas a extraer, neutralizar, distorsionar o poner entre paréntesis el funcionamiento hegemónico de medios y tecnologías electrónicas, mecatrónicas y computacionales. Se trata de ejercicios de descomposición o desensamblaje de la materialidad de máquinas, corrientes electrónicas o flujos digitales, pero también de varias de las premisas de la política de modernización y de futuro muy arraigadas, por cierto, a la obsolescencia programada de la materia mediática. Y eso es precisamente lo que varios artistas produjeron a propósito de su elogio al *low tech*.

En proyectos artísticos de Marcela Armas, Gilberto Esparza, Fernando Palma y Arcángel Constantini, encontramos el empleo de electrónica y programación con código para la exploración de propiedades emergentes en las tecnologías. Existen proyectos que exhiben el interés en la lógica y el comportamiento de medios y solo después en la estética y los estilos que un arte electrónico y digital pudieran producir. De hecho, no existe un estilo de artes electrónicas y digitales en México, sino modos de hacer

arte con electrónica y programación. En el año 2000, Constantini recibió el primer premio en el festival *Interferences*, en Francia, por *Atari-Noise*, una instalación interactiva en la que el artista modificó el funcionamiento de las teclas del antiguo juego de video Atari 2600, de tal manera que el público podía incidir en la generación de imágenes que eran proyectadas en una pantalla. Constantini explicó parte del proceso creativo de la obra, señalando que descubrió casi casualmente una zona de la consola definida por la presencia de señales disímiles e inestables cercanas al *glitch* o error digital, la cual decidió explorar artísticamente. *Atari-Noise* explora zonas liminales de circulación de materia audiovisual presente en la ontología de la consola. Para Alonso (2015), *Atari-Noise* es un ejemplo de la táctica *low tech*:

En su instalación electrónica *Atari-Noise*, el mexicano Arcángel Constantini recurrió a la obsoleta tecnología de los Atari como apelación a la memoria colectiva. Sin embargo, esta obra se entiende en toda su dimensión si se tiene en cuenta que fue realizada para el festival *Interferences*, una exhibición organizada por una institución francesa con artistas locales y del 'tercer mundo'. En este contexto, y en medio de los esfuerzos y la cuantiosa inversión financiera tendientes a transformar al evento en un espectáculo *high tech*, Constantini contrarresta la inocuidad generalizada de la mayoría de las instalaciones con una obra muy simple, nada nostálgica, pobre, pero de connotaciones profundas; una reflexión, al mismo tiempo, sobre la memoria, la periferia y la tecnología, que se constituye en una toma de posición política frente al evento, y que encarna a la perfección las palabras de Robert Morris, para quien 'la simplicidad de la forma no implica la simplicidad de la experiencia' (p. 141).

Alonso ve en *Atari-Noise* un medio de reflexión sobre tecnología, memoria y periferia. Para él, este y otros proyectos contienen en su naturaleza tensiones entre la expansión tecnológica y las culturas locales y situadas. El paradigma occidental tiene que ver con un poder hegemónico que opera en el medio al nivel de lo sensorial, lo semiótico y lo simbólico, pero sobre todo en su funcionamiento y ontología estética. De ahí que Alonso (2015) argumente:

[...] en el camino hacia la reformulación del universo tecnológico desde un posicionamiento subalterno, la vía menos interesante y definitivamente impracticable es asumir la deficiencia tecnológica como falta [...]. Es hora de reconocer y valorar una de las características más sobresalientes de la producción en el arte latinoamericano: su permanente recurso a sistemas de baja tecnología (*low tech*), a la apropiación y distorsión elemental de las imágenes mediáticas, a trabajar con desechos y las *malformaciones* de la técnica (p. 136).

En la realidad del *low tech*, “distorsión” de la técnica no remite a un discurso, sino a una intervención del *hardware*. “Desecho” y “malformación” son también estados de la materia mediática. Constantini realiza una operación, no para dividir y separar las partes del todo, sino para deshabilitar unos modos de circulación del conocimiento que el Atari posibilita como una red de funciones que es. La distorsión aquí es una táctica artística de des-ensamblaje¹ de la funcionalidad hegemónica de la máquina desde su materialidad, que sustituye la distribución de bloques de sensaciones audiovisuales que promueven un relato lúdico controlado y centrado en ciertos estímulos, ciertas respuestas y conductas; por una experiencia de interactividad en la que parece que el público que manipula el dispositivo tiene mayor incidencia en la producción de lo audiovisual. Por esta razón, distorsionar es también una práctica

¹ La noción de ensamblaje material ha sido investigada por Manuel DeLanda (2015), quien la define en términos de un sistema de relaciones entre elementos heterogéneos que habilita propiedades emergentes (p. 18), cuya formación y lógica es independiente de procesos puramente humanos, debido a que posee capacidades morfogénicas propias para generar procesos de individuación de las formas, los objetos y los seres vivientes. Pensar los medios en términos de ensamblaje de diversos y heterogéneos materiales abre un ámbito de posibilidades analíticas; da cuenta de operaciones que introducen a las tecnologías en condiciones de dinamismo y de mutación permanentemente, ajustándose y desajustándose; ayuda a no reducirlas a un objeto representacional orientado por una lógica de explicaciones causales. Ahora bien, un ensamblaje no es la suma de cosas que existen previamente y luego se relacionan, sino que se refiere a relaciones entre exterioridades. Esto significa que los componentes adquieren identidad y capacidades si y solo si se relacionan con otros componentes, no antes. Los medios nunca existen aislados, sino que están ensamblados a otros elementos, a un cuerpo o a una tecnología. Están distribuidos espacial y temporalmente y territorializan al abrir mundo o desterritorializan al poner entre paréntesis, discrepar, alterar o transformar un sistema tecnológico dado.

de re-ensamblaje que opera al nivel de los materiales antes que al nivel del discurso², que habilita una función distributiva de conocimiento en la que los usuarios se tornan agentes en la generación de patrones audiovisuales. Cynthia Villagómez (2012) nos lo dice:

Constantini hackeó un dispositivo antiguo de juegos, llamado Atari 2600 [...], y lo convirtió en un teclado generador de patrones audiovisuales a partir de descubrir que si sacabas el cartucho del videojuego intencionalmente antes de tiempo, éste generaba imágenes de patrones aleatorios a partir del error.

En esta y otras prácticas, encontramos tácticas de distorsión tecnológica que abren una tensión expresiva y de artificio valiéndose del medio para otra cosa, acercándose a posiciones contra-estratégicas³. En este contexto es que el arte tiene como una de las “características sobresalientes de su producción” el uso de “sistemas de baja tecnología” o *low tech*, como en el trabajo del artista Fernando Palma, quien observa, respecto al uso que hace de tecnologías en su trabajo:

Cuando hice la pieza de un caballo recostado y moribundo, utilicé por primera vez los motores a pasos y los conseguí de aparatos que yo desbaraté, impresoras y así [...] en la actualidad compra uno el circuito integrado para

² No comparto la tesis de que este tipo de prácticas sean modos de apropiación o de resignificación. En el primer caso, creo que se trata de una noción que reitera un capitalismo voraz y extractivista, antes que un consumo poético. En el segundo caso, resignificación remite a un enfoque que privilegia lo discursivo desde un logocentrismo que demerita el poder poético de la materia.

³ Uso “táctica” y “estrategia” desde la obra de Michel de Certeau (1997), quien concibe a ambos términos para designar dos modos de producción. En el caso de la estrategia, se trata de un modo de fabricación que cuadricula e impone modos de consumo sujetos a sistemas de producción capitalista: “llamo ‘estrategia’ al cálculo de relaciones de fuerzas que se vuelve posible a partir del momento en que un sujeto de voluntad y de poder es susceptible de aislarse de un ‘ambiente’” (p. XLIX). La táctica es “un cálculo que no puede contar con un lugar propio, ni por tanto con una frontera que distinga al otro como una totalidad visible. La táctica no tiene más lugar que del otro. Se insinúa, fragmentariamente, sin tomarlo en su totalidad [...] No dispone de una base donde capitalizar sus ventajas [...] la táctica depende del tiempo [...] Necesita constantemente jugar con los acontecimientos para hacer de ellos ‘ocasiones’ [...]. Lo hace en momentos oportunos en que combina elementos heterogéneos” (p. L).

que nada más con dos líneas programas un *starter motor* sin entrarle mucho al por qué se mueve, cómo se mueve (véase “Consolidaciones”, p. 169).

Palma combina arte con ingeniería para proyectar conocimientos ancestrales al futuro desde la experimentación, poniendo a prueba y buscando confirmar hipótesis, mediante la provocación intencional de ciertos fenómenos, acontecimientos y procesos. Palma incluye en su explicación una práctica que no es marginal en el universo de la *low tech*: *desbaratar aparatos*. Desbaratar es deshacer el funcionamiento, deshacer, destruir, desordenar, incluso llevar a confusión. ¿Qué es lo que se desbarata, deshace o destruye? El funcionamiento de aparatos, impresoras, motores, circuitos. Una vez más nos encontramos con el des-ensamblaje y re-ensamblaje de la organicidad consustancial a tecnologías, replicándolas, alterándolas o sustituyéndolas en procesos de creación y producción situados.

Ensamblajes mediáticos

Gilberto Esparza también participa de esta historia de poéticas materiales de segunda mano. *Parásitos urbanos*, un proyecto realizado entre 2006 y 2008, forma parte de la mitología personal que Esparza ha venido desarrollando en lo que podríamos considerar una poética del inconsciente maquínico urbano. Esparza crea dispositivos para la circulación y direccionamiento de la realidad invisible de las energías electromagnéticas que fluyen en el espacio urbano. El proyecto se compone de organismos artificiales que viven de la energía que genera la ciudad, robots autónomos que pueden sobrevivir e interactuar con el entorno; se trata de “reestructuraciones complejas de desechos tecnológicos” (Esparza, s.f.). Los parásitos interactúan con el entorno y las personas. Hay los que se roban la energía eléctrica pública y generan sonido. Otros tienen una carcasa de caja de fibra óptica que, al detectar un peligro, se mimetizan. Hay también algunos que graban sonidos del entorno y luego los reproducen.

¿Qué nos comunica la materialidad de estos organismos? ¿Qué relatos sobre la propia práctica artística han registrado y están en posibilidades de narrarnos? ¿Cuál es su poder mnemotécnico? Al artista

le interesa, de manera explícita, analizar las problemáticas que surgen debido a la existencia de desechos tecnológicos que se generan mediante el consumo y la obsolescencia programada. No se trata, entonces, de des-ensamblar, sino de crear dispositivos sobre una materia que ha agotado su funcionalidad hegemónica y las agencias que esta provee a los individuos para implementar propiedades materiales emergentes de circulación del conocimiento. Los desechos y residuos son mecanismos de juguetes que se encuentran en los tiraderos, los cuales Esparza concibe como materia prima para crear organismos de vida artificial que habitan en lugares donde se acumula basura. Estas “reestructuraciones complejas de desechos tecnológicos”, como él las llama, producen un funcionamiento emergente de la materia que no reposa sobre una distorsión o un conocimiento residual, como en el caso de la obra de Constantini. No hay aquí contrahegemonía, sino tácticas para la generación de otras agencias y habilidades de la materia para poner a circular conocimiento, la mayoría de las veces, sonoro.

Los proyectos de la artista Marcela Armas pueden ser ubicados también en el contexto de una poética de segunda mano. *Ocupación, Imaginarius, Circuito Interior* y *Cenit* responden a una lógica de recuperación de materia mediática a partir de las investigaciones de la artista acerca de las dimensiones económicas, sociales y políticas de la energía en el capitalismo contemporáneo. Su obra aborda problemas como la contaminación, la sobreexplotación y el extractivismo del petróleo. En su proyecto *Imaginarius*,

la tecnología no es el eje, sino [que] se convierte en un medio, es parte de esta estructura narrativa de [...] sintaxis que crea una serie de significados [...] [Se trata de una máquina] hecha con componentes industriales, con una cadena industrial y una serie de engranajes que tiene un motor y que tiene un sistema de lubricación de toda esta maquinaria basada en petróleo crudo (véase “Consolidaciones”, p. 207).

Circuito Interior es un proyecto del año 2008 en el que Armas se enfoca en el estudio del automóvil como una máquina productora de contaminación sonora mediante el claxon, la bocina, el motor o las llantas. *Circuito Interior* es un artefacto que utiliza los cláxones de un coche

operando como una estructura de tren por donde circula un ruido invasivo a la velocidad de 15 o 20 km/hr. Al ser colocada dentro del museo, la obra traslada la densidad del espacio público al interior de un espacio de exhibición (véase “Consolidaciones”, pp. 205-206).

[Se trata de] una pieza invasiva, ruidosa, y la idea es hablar de esto, problematizar el espacio de un museo específico para hablar de esta condición de la máquina en el espacio que habitamos que es nuestro paisaje, nuestra ciudad, nuestro entorno. Eso es *Circuito Interior* (véase “Consolidaciones”, p. 206).

Este tipo de máquinas mecatrónicas, con una intención política de *shock*, buscan también circular excedentes sonoros que dan cuenta de excedentes de energía que se han desbordado hasta invadir las ciudades contemporáneas como una masa audiovisual caótica, invasiva y contaminante. Esto se observa en *Ocupación* (2007), una práctica performática y con operaciones de deriva por el espacio urbano, compuesta por un ensamblaje entre cuerpo y tecnologías. Bien se puede afirmar que Armas explora la psicogeografía de la contaminación del ruido y la energía en los espacios públicos, utilizando su cuerpo al modo de un *cyborg* que transita sin sentido y vociferando. Los materiales que la artista emplea son también sometidos a operaciones de ensamblaje, generando máquinas mecatrónicas que se alimentan de energía y del propio cuerpo fisiológico de la artista.

Poéticas de segunda mano

En lo anterior, he querido bosquejar la tesis de que las prácticas artísticas designadas con el apelativo de “artes electrónicas y digitales”, en el contexto de México en las primeras dos décadas del siglo XXI, responden permanentemente a operaciones contra el funcionamiento hegemónico de las tecnologías. Constantini, Esparza, Armas y Palma son nodos en la articulación histórico-artística de máquinas reflexivas acerca de la realidad y para la circulación de conocimiento. Pero la materialidad de

los medios que han producido ha vivido la gestación y la trayectoria histórico-cultural de una poética de segunda mano, centrada en habilitar propiedades emergentes de la materia, humanizando medios, artefactos y agentes con apariencia intencional.

Las poéticas de segunda mano no son privativas de artistas que radican o producen desde México; las encontramos en proyectos que se han venido posicionando desde América Latina. Jazmín Adler observa que, en distintas prácticas provenientes de Argentina, Brasil, Chile y otros países, se realizan estrategias disidentes,

no solo destinadas a subvertir la racionalidad instrumental moderna y las lógicas mercantiles que determinan la circulación de los nuevos medios, sino también a inaugurar otros significantes de máquinas que inclusive den cabida a la indocilidad, desautomatización y falibilidad (intencionadas) de dispositivos y prácticas (Adler, 2021).

Se trata de modos bastardos en relación con los hegemónicos,

prácticas que apuntan a desmontar los artefactos tecnológicos, a través de operaciones de desguace asociadas al *circuit bending*, el hakcerismo, el DIY (*Do it Yourself*) y el DIWO (*Do it With Others*), las cuales pueden ser leídas como estrategias simultáneamente estéticas, técnicas y político-críticas (Adler, 2021).

Las tácticas contra la funcionalidad hegemónica de la *low tech*, las operaciones de desensamblaje y la habilitación de propiedades emergentes de la materia mediática re-ensamblada dan cuenta no de un arte marginal, sino de otras estrategias artísticas, situadas y que responden a realidades políticas, culturales y sociales distintas a las que encontramos en el Occidente europeo. Las poéticas de segunda mano exploran modos de subjetivación que se forman en el entorno de nuevas plataformas de conectividad en el espacio público. Provenientes de saberes sustentados en programas de formación en artes plásticas, comunicación o diseño, orientados muchas veces hacia el manejo de técnicas manuales y la educación visual; y otros provenientes de la electrónica, la computación gráfica, la programación digital y la estética de los medios condicionados por un

emergente trabajo cognitivo e inmaterial, las prácticas arriba analizadas expresaron, de manera integrada, modos de producción propios de una comunidad heterogénea de artistas marcados por el posconceptualismo y situados bajo los apelativos de “artes electrónicas” y “artes digitales”.

Referencias bibliográficas

- Adler, Jazmín (2021). Introducción. Refundar los territorios de la máquina: entramados técnicos, cuerpos y engranajes. En Adler, Jazmín (Comp.); Donoso, Pedro; Farneda, Pablo, Gontijo, Juliana; Montero, Valentina; Yeregui, Mariela. *Desmantelando la máquina: transgresiones desde el arte y la tecnología en Latinoamérica*. Buenos Aires: Neural.
- Agamben, Giorgio (2014). *Lo que queda de Auschwitz. El archivo y el testigo. Homo Sacer III*. España: Pre-textos.
- Alonso, Rodrigo (2015). *Elogio de la Low-Tech. Historia y estética de las artes electrónicas en América Latina*. Argentina: Luna Editores.
- De Certeau, Michel (1997). *La invención de lo cotidiano. 1 Artes de hacer*. México: Universidad Iberoamericana.
- DeLanda, Manuel (2021). *Teoría de los ensamblajes y complejidad social*. Argentina: Tinta Limón Ediciones.
- Déotte, Jean-Louis (2013). *La época de los aparatos*. Argentina/España: Adriana Hidalgo editora.
- Esparza, Gilberto (s.f.). *Parásitos urbanos/Urban Parasites*. En *Gilberto Esparza*. Recuperado el 10 de octubre de 2023, de: <https://gilbertoesparza.net/portfolio/parasitos-urbanos/>
- Villagómez, Cynthia (2012). Arcángel Constantini, artista en loop continuo. *Revista Interiorgráfico*. División de Arquitectura, Artes y Diseño de la Universidad de Guanajuato. Recuperado el 10 de octubre de 2023, de: <https://interiorgrafico.com/edicion/decima-segunda-edicion-septiembre-2012/arcangel-constantini-artista-en-loop-continuo>

Entrevistas publicadas en este volumen

“Inicios”

Andrea Di Castro. [Entrevista de Jesús Fernando Monreal, 2014].

Manuel Gándara. [Entrevista de Jesús Fernando Monreal, 2016].

“Consolidaciones”

Fernando Palma. [Entrevista de Reynaldo Thompson y Tirtha Mukhopadhyay, 2019].

Marcela Armas. [Entrevista de Reynaldo Thompson, 2016].

Microrrelato de un macromundo en México

Mónica Fca. Benítez Dávila¹

La entrevista ha sido una fuente inagotable de información para el trabajo empírico que llevo desarrollando durante años. Estar en contacto directo con quien entrevisto lo considero todo un privilegio por la información misma proporcionada por medio de la palabra, de su palabra. Desde mi experiencia, también es posible leer otras capas emocionales que agregan información a la exploración. La entrevista me permite sentir que estoy investigando junto con el investigado y que lo que resulta es un producto colectivo, es un conocimiento que se va produciendo mediante ensamblajes de conversaciones y emociones. Todo esto es importante porque el proceso creativo que quiero describir en este capítulo es de por sí un entramado que se construyó de partes, de muchas partes. Decidí generar un relato utilizando las entrevistas que se anexan en este libro como eje rector. Estas fueron realizadas, además, por tres miradas diferentes: la del doctor Fernando Monreal, la del doctor Reynaldo Thompson y la mía. Las entrevistas que yo presento fueron efectuadas y analizadas en el pasado, en otro contexto. Este capítulo forma parte de un cuerpo de trabajo distinto y son estudiadas desde un punto de vista más local dentro del país. La intención fue enriquecer el bosquejo de patrones cognitivos puestos en marcha por todos los creadores entrevistados y completar el mapa colectivo del quehacer artístico contemporáneo en México; analizo, entonces, dichos escenarios complejos de estrategias estéticas para construir este microrrelato. Gracias a todas y todos los actores que nos ayudaron a tejer esos hilos, a complementar el mapa.

¹ Profesora-investigadora titular C. Departamento de Artes y Humanidades, UAM, Lerma.

La temática

El panorama local artístico del proceso creativo que aquí se presenta abarca trabajos desde mediados del siglo XX hasta el siglo XXI. Incluye, además, distintas generaciones de creadores, lo que contribuye a detectar tanto características particulares como comunes de los procesos creativos.

A los artistas entrevistados y sus obras los he estado estudiando desde hace tiempo (Benítez, 2016, 2018). He analizado sus prácticas creativas interdisciplinarias que utilizan lenguajes, recursos y herramientas de varios campos de conocimiento. El objetivo fundamental de la construcción de sus obras es la creación de un ente artístico-tecnológico generador de movimiento o acción en tiempo real como un modo expresivo. Estos dispositivos artísticos tienen la posibilidad de encarnar cualquier discurso estético y, como cualquier obra de arte, dicho discurso es desarrollado y coordinado por el propio artista. Cada resultado artístico depende de un tipo de objeto específico, es decir, estos objetos artístico-tecnológicos poseen su propio carácter individual, y existen infinidad de formas y complejidades. Los objetos artísticos creados por estos mexicanos están entre los intersticios del arte y la tecnología: contienen ambos mundos y viven en ambos. Utilizan infinidad de recursos técnicos y tecnológicos (eléctricos, mecánicos, digitales o una combinación de ellos) de manera indistinta.

Lo importante para estos creadores es poder llegar a la meta artística para generar o desencadenar la poética deseada. Muchos de ellos, como veremos más adelante, están interesados en una conceptualización estética relacionada con la comunicación abierta y la interactividad; les interesa expresar el mundo local en el que viven y conviven para luego hacerlo público por medio de sus artefactos. Expresan, por medio de estos su visión sociocultural y política en la vida local. La tecnología es diseñada y utilizada para la construcción del lenguaje artístico y, al mismo tiempo es una herramienta expresiva. La materialización y construcción de estos objetos implica procesos complejos, tanto artísticos como tecnológicos. Estos se diseñan, construyen y se ponen en circulación dentro de todo un espacio de negociaciones vivas y con diferentes actores tanto del espacio técnico como de la escena del arte contemporáneo.

Lo artístico y lo técnico convergen en la experimentación de nuevas formas de exponer, producir e investigar las obras.

El presente libro colectivo nació de la necesidad de documentar y analizar peculiaridades y detalles de esos dispositivos artísticos para detectar, entre otras cosas, si existen rasgos y aportaciones peculiares que se llevaran a cabo durante los procesos de creación y producción artística en las artes electrónicas y digitales realizadas en los siglos XX y XXI desde México, con la intención de enriquecer el espacio tecnocultural en nuestro país.

Antes de iniciar con el análisis, quiero hacer algunas aclaraciones como punto de partida:

- a) Existen, en nuestro país, artistas mujeres y hombres de altísima calidad y reconocimiento que trabajan en la intersección del arte, la ciencia y la tecnología. Nuestra lista de entrevistas está desequilibrada en ese sentido. Es por ello por lo que no realizo en mis análisis diferenciaciones de género.

- b) Las obras artísticas que utilizan los nuevos medios tecnológicos incluyen toda la historia del arte anterior, como bien lo hizo notar el curador Príamo Lozada en la entrevista de este volumen: en estas obras están incluidas “la imprenta, la foto, la teoría de color, el movimiento de cámara, la edición en cine, la perspectiva, el concepto de la persistencia de la visión; incluso la realidad virtual es parte de la fotografía estroboscópica” (véase “Consolidaciones”, p. 159). En ese sentido, nuestros objetos de estudio, como cualquier tipo de expresión artística, son parte de nuestra historia del arte. Estos creadores, por lo tanto, se apropian de todo el anterior conocimiento teórico y técnico para poder cristalizar una propuesta inédita que corresponda a su momento e intereses. Es importante destacar esto porque todos y cada uno de los artistas que se entrevistan han investigado y trabajado con distintos tipos de formatos y técnicas (tradicionales y contemporáneos) a lo largo de su vida artística.

- c) El medio tecnológico empleado depende de la poética que cada creador artístico quiera desencadenar. Detecté en todos los creadores apertura y creatividad hacia la experimentación de nuevos materiales técnicos como medio.
- d) La calidad estética de este tipo de obras no está directamente relacionada con la complejidad técnica de las piezas. Estas, como cualquier obra de arte, tendrán que ser analizadas por el resultado poético que generan todos los elementos que las constituyen.

Inicios. Primeras propuestas interdisciplinarias

La artista Lorraine Pinto (véase “Inicios”, p. 87-93) diseñó y produjo durante 1968, en México, una de las primeras instalaciones multimedia en el espacio público, en donde utilizó como medio creativo la luz, el sonido y otros materiales. Ella desarrolló, con una metodología experimental y empírica, los primeros procesos de producción innovadores. La investigación y producción artística que en nuestro país utilizó a la computadora como medio nació más tarde por iniciativa del maestro Manuel Felguérez (véase “Inicios”, p. 79-85). En aquel entonces, Felguérez trabajaba como profesor de artes en la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) y, junto con otros dos profesores, lucharon por tener tiempo dedicado específicamente a la investigación, además de la docencia, con el fin de enriquecer su trabajo creativo. Después de una ardua disputa para conseguirlo, la Coordinación de Humanidades de la misma universidad les otorgó a los tres profesores plazas de tiempo completo. De esa manera, se les permitió desarrollar las tres funciones sustantivas universitarias: investigación, docencia y difusión de la cultura. Con esta nueva circunstancia, el maestro Felguérez abrió un doble camino inédito: el primero fue lograr que la UNAM reconociera que el arte requiere de investigación para la generación de conocimiento y

el segundo fue haber decidido realizar un proyecto personal de investigación inédito en México, relacionado con la utilización de la computadora como medio para el proceso de trabajo creativo. Este planteamiento investigativo tenía sustento, debido a que él trabajaba con figuras geométricas y los cálculos matemáticos de computadora podrían enriquecer patrones en su proceso creativo.

Otras características que vale la pena destacar es que su obra fue colaborativa e interdisciplinaria: trabajó con arquitectos y expertos en teorías de identificación de sistemas y programación tanto en México como en Estados Unidos, para la producción y exploración de su trabajo creativo geométrico. Con el maestro Felguérez se crea un primer escenario en México en donde se utiliza una computadora como medio para la experimentación creativa. Con estos esfuerzos semilla se evidencia la incorporación de un nuevo espacio y una nueva actitud de trabajo en nuestro país. La construcción de aquellas obras fueron un gran reto técnico y un importante logro estético: se sembraron nuevos caminos dentro del mundo del arte en México.

Nuevos espacios de experimentación creativa

En la época de los años setenta, el artista e ingeniero Andrea Di Castro (véase “Inicios”, p. 95-102), quien estaba interesado en el arte conceptual, decidió trabajar con tecnología digital como medio y lenguaje en México. Su proceso cognitivo de investigación estaba dirigido hacia la conceptualización de una idea artística, es decir, le interesaba buscar lenguajes inéditos artísticos para el desarrollo de sus obras, con herramientas técnicas como medio. Di Castro colaboraba e intercambiaba ideas constantemente con colegas de otros campos de conocimiento. Se formulaban preguntas con temáticas actuales para desarrollar conceptos artísticos con nuevas herramientas, por ejemplo: ¿cómo utilizar y manipular un circuito cerrado para señalar la problemática de la vigilancia y la represión que vivían los jóvenes en el México de los

setenta? Di Castro analizaba conceptos complejos para hallar posibilidades expresivas dentro de la tecnología. Este pionero y pieza clave del arte digital en México experimentó con un fisiógrafo y produjo arte con las fotocopias. Asimismo, obtuvo apoyo para trabajar en laboratorios con herramientas técnicas que se encontraban en el Instituto de Física. Experimentó e investigó con computadoras, faxes, impresoras, fotografías de gran formato, videos, *happenings*, cine, audiovisuales, entre otros; todo esto para entender ese lenguaje conceptual que le posibilitaría expandir sus modos expresivos. Di Castro, además de estar interesado en trabajar con tecnologías para la generación de procesos creativos de manera más independiente, creó y activó la empresa multimedia Imagia. Buscó a estudiantes jóvenes de arte que estuvieran interesados en trabajar y experimentar con tecnología. Imagia se volvió un auténtico espacio de reflexión, experimentación y convivencia intergeneracional.

Fue un espacio diseñado como modelo de otros que ya existían en diversos países. Ahí se trabajó con cierto equipo novedoso y entre todas y todos aprendieron a emplear lenguajes técnicos para producir procesos creativos. Tania Aedo (véase “Inicios”, p. 103-107) ingresó a Imagia a principio de los noventa y relata que no se cobraba por utilizar el equipo, ya que era muy complicado que cualquier estudiante tuviera acceso. Los jóvenes creadores iban ahí para utilizar y aprender con las herramientas que se les ofrecían: editaban videos y experimentaban con la realidad virtual. Jimena Cuevas o los integrantes del proyecto Semefo (acrónimo que proviene de Servicio Médico Forense), por ejemplo, fueron usuarios activos de ese espacio; además, fue un sitio de consulta e investigación, ya que se contaba con una pequeña biblioteca de arte contemporáneo. Todo ese contexto de intercambio favoreció que aquellas múltiples actividades, talleres, encuentros y discusiones se enriquecieran con material de trabajo teórico. Elías Levín denominó a esta generación de jóvenes creadores, que hizo la transición hacia otros medios alternativos, como la generación transparente. Imagia propició y creó un ambiente de trabajo inédito intergeneracional en la Ciudad de México, un espacio de conversación y experimentación creativa que mediaba con esas herramientas técnicas en épocas en las que no existían esas carreras ni especializaciones universitarias. Di Castro, Javier

Covarrubias y Manuel Gándara (véase “Inicios”, p. 104) fueron el corazón de dichos encuentros. Algunos de esos estudiantes de la generación transparente se consolidaron más adelante y se convirtieron en figuras claves dentro del arte multimedia en México. Imagia, desde mi punto de vista, debería de ser considerada como activación artística en sí misma e incluirse dentro de la historia del arte contemporáneo en México: es importante analizar toda esa actividad como un cuerpo creativo que, en conjunto, es una obra procesual concebida, diseñada y activada por artistas. Ahí se generaron actitudes y actividades creativas, lenguajes nuevos con herramientas técnicas que no pueden ser vistas como una simple empresa multimedia que apoyaba a estudiantes y que generaba servicios. Imagia es un concepto creativo en sí mismo diseñado por Di Castro.

Posteriormente, en 1994, en el Centro Nacional de las Artes (Cenart) se conceptualizó el Centro Multimedia² (CMM), el primer espacio con apoyo gubernamental y diseñado, entre otros, por Di Castro y Covarrubias para el desarrollo del arte multimedia en México. El CMM nació con apoyo y presupuesto suficientes para comprar herramientas técnicas con tecnología de punta, por ejemplo, fueron adquiridos: computadora Silicon Graphics, caseteras, cámaras de video, impresora Iris, escáner de alta resolución para transferir información a medios digitales, un visor y escáner de alta resolución, entre otros artefactos. Se consolidó y organizó un grupo de trabajo con profesionales e investigadores y se contrataron becarios para el apoyo de la generación de los talleres. Se constituyó un consejo consultivo de expertos para la toma de decisiones.

Todo lo anterior se hizo con la idea de contar con un taller de gráfica, hacer edición de video, crear arte interactivo y apoyar proyectos. Después, se experimentó con la realidad virtual y, por último, con la robótica (véase “Inicios”, pp. 95-102 y 115-118). Este novedoso centro tenía un espíritu interdisciplinario y multidisciplinario y se nutrió de las experiencias personales e inquietudes que ya muchos artistas traían de atrás: con ello lograron consolidar ese espacio y convertirlo en un lugar de encuentro, experimentación, investigación, educación y producción de las artes multimedia; todas las actividades estaban interrelaciona-

² Véase Centro Multimedia, en <https://cmm.cenart.gob.mx/>.

das. El eje principal y el interés del CMM seguía siendo el mismo que Di Castro conceptualizó en *Imagia*, pero con más presupuesto y con un organigrama institucional: el desarrollo de nuevos lenguajes multimedia –interactivos principalmente (véase “Inicios”, pp. 109-114)–, para enriquecer creaciones artísticas. Ahí, más que enseñar a usar las herramientas técnicas, aunque también sucedía dentro de ese mismo proceso, se generaban ideas y conceptos nuevos. Se ofrecieron también cursos y talleres como el de literatura interactiva y fotografía digital, y se realizaron seminarios de investigación, conservación y programación. Además, les interesaba que el conocimiento fuera compartido, por lo que se crearon bitácoras de trabajo para su posterior consulta.

El CMM reconoció la importancia de la educación, ya que en esas épocas no había escuelas que enseñaran este tipo de arte emergente. Esa línea estuvo a cargo de Gándara (véase “Inicios”, pp. 109-114). Ahí se planearon cursos para maestros, investigadores y todo tipo de creadores en torno a la interactividad y el internet; de igual modo, se transmitían todas las conferencias en telepresencia. En el CMM se tenía una plataforma educativa para la autoexploración y el aprendizaje libre.

El CMM ha atravesado desde entonces por muchas etapas y se han organizado innumerables actividades académicas y de difusión, así como uno de los festivales artísticos más relevantes: el Festival Internacional de Artes Electrónicas y Video *Transitio_MX*. Este espacio perdió ese auge de ser el poseedor de la tecnología de punta, sin embargo, sigue vivo como un lugar de encuentro, de asesoría y de organización de múltiples eventos. El CMM continúa apoyando, orientando y formando a muchos de los artistas multimedia más importantes en México.

La experiencia estética de los artistas

Actualmente, el espacio de la tecnocultura en México ha sido enriquecido gracias al trabajo de artistas que poseen características e intereses individuales diversos y que han aportado a nuestro país nuevas temáticas y metodologías de trabajo. Los artistas multimedia han generado un lenguaje

y una identidad propia dentro de este espacio creativo, que vale la pena develar y compartir. Es importante hacer notar que todas y todos los entrevistados que se exponen en este volumen ya son artistas consolidados a nivel nacional e internacional y son conocedores de los complejos procesos que tienen que atravesar estas obras artísticas tecnológicas. Una de las características comunes es que trabajan en equipo, tanto para el desarrollo técnico como el creativo de sus obras. Sin embargo, sus metodologías de trabajo tienen sus peculiaridades.

Este tipo de artistas son constructores de objetos técnico-artísticos con distintos grados de sofisticación, es decir, tienen experiencia en la investigación del concepto teórico que quieren desarrollar en sus obras, así como en el diseño y la construcción del medio técnico para llevarlo a cabo. Saben, en mayor o menor medida, cómo obtener recursos para realizar el montaje, ponerlo en circulación y vender la obra. Las poéticas artísticas se desencadenan al momento de echar a andar esos medios técnicos y hacerlos circular.

Cada uno de estos artistas es conocedor del espacio artístico contemporáneo y vive diferentes realidades y viene de diferentes contextos. Lo importante es que al momento de que el público interactúe con sus obras, sea capaz de entender esas otras realidades o sentir algo con esos objetos artístico-tecnológicos. En este tipo de obras, la actividad maquínica coopera con la acción perceptual del que las mira. Esta relación obra-público impone un privilegiamiento en la observación o la interacción, pues es en ese momento cuando algo se detona: un mecanismo está en marcha y las cosas ya no son iguales, inicia el acto estético (Benítez, 2016).

El reto de estos artistas es entender para quiénes están hechas esas obras, de dónde vienen los que interactúan con ellas y de qué manera entienden el mundo. Existen también algunos artistas que tienen interés en criticar el propio medio técnico que utilizan a través de sus obras.

En suma, analizar tanto el concepto temático y poético implícito de la pieza como el lenguaje utilizado por medio de la técnica es, desde mi punto de vista, la guía clave para dar forma y sustento al análisis de obras artísticas de esta naturaleza.

Señalo algunos bosquejos de patrones cognitivos y modos de trabajo de los artistas mexicanos cuyas entrevistas se encuentran en este volumen.

a) Fernando Palma es ingeniero y estudió electrónica en Londres y artes en Holanda. Los ejes temáticos de sus obras están relacionados con las problemáticas históricas de los pueblos originarios de México, en particular de su propio entorno nativo del pueblo de Milpa Alta. Le interesa utilizar y conservar los términos, lenguajes y cosmovisiones pasadas y presentes que usan los pueblos originarios, en vez de emplear los términos científicos contemporáneos, en especial cuando se habla sobre naturaleza. Le interesa mostrar que hay una realidad contemporánea en las comunidades indígenas: existen profesionistas de primera línea que están integrándose y enriqueciendo la cultura actual de este país. Sus trabajos abarcan reflexiones acerca de Coatlicue, Quetzalcóatl o el comportamiento de la naturaleza que le rodea. El contexto familiar del artista habla mucho de sus convicciones, de su entorno social y de su origen náhuatl: su madre y uno de sus hermanos son abogados, el otro es músico y su hermana es filósofa. Todos ellos tienen relación con otras comunidades, como Guelatao y la Sierra Zapoteca, en donde también viven indígenas contemporáneos líderes. Al artista Fernando Palma le interesa integrarse y trabajar colaborativamente con las personas de las comunidades en donde expone, motivo por el que en la exposición de Oaxaca invitó a estudiantes universitarios locales para que lo apoyaran en el montaje de la parte tecnológica de sus obras. Le interesa que los jóvenes profesionistas aprendan otros usos de la tecnología y creen otro tipo de lenguaje desde el arte. La tecnología que él utiliza es básicamente electrónica analógica y digital e incluso recicla elementos de aparatos viejos para la construcción de sus objetos artístico-tecnológicos. Este artista no ha encontrado la fórmula para sobrevivir plenamente dentro de ese complejo espacio artístico, ya que a pesar de ser reconocido —ha sido invitado a museos y galerías internacionales o bienales de muchos países—, no recibe suficiente remuneración para su producción. Sin embargo, sigue exponiendo e imparte talleres para salir adelante con su propio sustento.

b) Gilberto Esparza estudió artes plásticas en Guanajuato y poco a poco fue involucrándose de manera empírica con la ciencia y la tecnología, con el fin de descubrir esos otros lenguajes posibles de comunicación para la creación poética de sus obras. Trabaja en equipo y se asesora con diferentes expertos para profundizar en el conocimiento tanto de la temática que le interesa abordar como de los aspectos técnicos que necesita desarrollar. Para contar con financiamientos, ha obtenido becas del programa Jóvenes Creadores, pero debido a que no le alcanza el presupuesto de la subvención, busca otro tipo de financiaciones y becas complementarias. El tiempo de investigación, diseño y producción de una obra es mucho más elaborado que en el arte convencional, por lo que planea la producción de su trabajo por etapas, de tal manera que cada una pueda ir subsidiada, para ser expuesta y así poder seguir adelante con la siguiente etapa. Esparza afirma que esto tiene la ventaja de poder exponer y difundir avances parciales de sus proyectos, situación que no es necesariamente común y que a él le parece interesante. Ha construido sus obras tanto con piezas técnicas recicladas como con elementos tecnológicos más sofisticados. Los ejes temáticos principales de su trabajo son el abordaje de la vida, la naturaleza y el agua. Le interesa reflexionar también acerca de la importancia de la conservación de lo vivo en la naturaleza y señalar la contaminación y el desperdicio como acciones que degradan a la vida.

c) Marcela Armas estudió artes plásticas en la Universidad de Guanajuato. Me parece interesante que esta artista haga hincapié en que su obra está relacionada con toda una comunidad de artistas consolidados e interesados en trabajar la interrelación entre el arte, la ciencia y la tecnología como medio y como lenguaje creativo. Las temáticas que ha abordado esta comunidad tienen que ver principalmente con preocupaciones, impactos y críticas hacia cómo se podría organizar un mundo contemporáneo más justo: la vida humana y social en relación con la naturaleza y las ciudades. Entre la comunidad

de artistas con los que ha trabajado se encuentran Ariel Guzik, Iván Puig, Arcángel Constantini y Esparza, entre otros. Todas y todos están en constante comunicación. El espíritu temático y el espíritu metodológico de experimentación tienen muchos puntos en común, el eje rector principal que los une es, quizá, la conservación y el entendimiento por la naturaleza y lo vivo. En particular, Armas y Puig están interesados en desarrollar obras con temáticas que tienen que ver con el desperdicio, las fuentes energéticas y el uso de hidrocarburos en relación con la política y la economía. Por su parte, Constantini y Guzik coinciden en que, además, han abordado temas más espirituales y han investigado sobre otros tipos de saberes distintos a los científicos. Para desarrollar estas narrativas, utilizan el lenguaje de la poesía visual y se apoyan de múltiples herramientas maquínicas para exponer su trabajo interdisciplinario. También, han criticado el uso de la tecnología dentro de sus propias obras.

d) El artista Rafael Lozano-Hemmer, fisicoquímico e historiador del arte, ha desarrollado su carrera principalmente en el ámbito internacional, aunque tiene fuertes vínculos con México, pues ha producido y expuesto sus obras más importantes en este país. Sus metodologías de trabajo se han ido sofisticando a lo largo de su carrera (véase “Consolidaciones”, pp. 139-152.) y entiende muy bien cómo crear los medios técnicos para la creación de sus obras y hacerlas circular e, incluso, vender. Fundó la empresa tecnológica artística *Antimodular* –un taller-laboratorio artístico– para la facilidad de construir piezas técnicas robustas y, además, producir en serie –se desarrolla *hardware* y *software*–. Trabaja permanentemente con un equipo interdisciplinario de alto nivel de más de diez personas: programadores, fotógrafos, artistas, gestores, ingenieros, etcétera. Él es el líder y coordinador general de todo el grupo de trabajo. Las piezas que se producen llevan su firma como autor y los demás tienen crédito como colaboradores. A Lozano-Hemmer le interesa generar objetos técnicos inéditos para crear algo que no

haya predispuesto o preconcebido o preprogramado, es decir, diseñar una plataforma que esté fuera de su control. Para lograr este objetivo, tiene que crear una obra artística tecnológica que funcione muy bien, con el fin de que la gente pueda darle su propia lectura y que, al mismo tiempo, la obra tenga grados de libertad, de modo que el público genere algo que sorprenda. Es decir, muchas de sus obras son interactivas. Para materializar esto, es importante que la pieza técnicamente no tenga errores, por lo que hay que ir superando todo tipo de dificultades, como la programación, contar con un equipo profesional adecuado, la logística, el presupuesto, etcétera (Benítez, 2018). Desarrolla dos tipos de obras: las realizadas en espacios públicos, que denomina “arquitectura relacional”, y las que son diseñadas para espacios cerrados, como galerías, ferias de arte y museos, bautizadas como subesculturas. Son dos tipos de obras diferentes, aunque las temáticas que abordan son las mismas. Las subesculturas son piezas coleccionables y vendibles, mientras que las obras de arquitectura relacional son ideadas para ser efímeras y se montan en espacios públicos. Las temáticas que ha abordado a lo largo de su carrera artística han sido muy ricas y variadas. Ha trabajado sobre conceptos como la vigilancia, la vida, la genética, la literatura, el cerebro y le interesa la relación entre las personas a través de sus objetos técnicos. Con cada tema crea un sutil lenguaje tecnológico y convierte al espacio público en un lugar performático de investigación y experimentación social. Es un artista muy prolífico.

- e) Malitzin Cortés es una joven artista digital, arquitecta y programadora. Le interesa la música electrónica y realizar conciertos en vivo. Ha desarrollado obras inmersivas con líneas y temáticas actuales y le importa proponer salidas esperanzadoras y propositivas. Le interesa mucho investigar temas de todo tipo, en particular ha trabajado con el espacio y la moda. Ha creado piezas reutilizables para el cuidado del ambiente. Detectó que hay personas que son tan consumidoras que se compran una prenda cada vez que se toman una *selfie* y la suben a internet.

Como consecuencia, diseñó y desarrolló una campaña de moda virtual para que esas personas pudieran elaborarse ropa nueva digital cada vez que compartieran una imagen *selfie*, y así evitar el desperdicio, el consumo excesivo y la basura.

Colectivos

- a) Taller 30 es una iniciativa de un grupo de artistas que han colaborado juntos desde hace tiempo. Está formado por Esparza, Armas, Diego Liedo, Arthur Henry Fork, Daniela Edburg, Leslie San Vicente y Puig, entre otros. Todos viven en San Miguel de Allende, Guanajuato. El colectivo se formó con la idea de crear proyectos colaborativos dentro de un espacio común. Se generan proyectos comunes e individuales. Es también un espacio comunitario y de conservación: comparten las herramientas y el conocimiento que cada quien tiene para hacer un espacio con más infraestructura, acompañamiento e intercambio. Un ejemplo de proyecto del Taller 30 se llamó “La preponderancia de lo pequeño”, que tiene que ver con generar un producto artístico que hable sobre la relación que tiene la humanidad con las formas de existencia pequeñas como los insectos, los hongos, las bacterias y los virus.
- b) Colectivo Electrobiota está formado por Gabriela Munguía y Guadalupe Chávez. Son artistas mexicanas que viven en Argentina, cuyos profesores e influencia fueron Esparza y Armas. Trabajan con ecología de los suelos e investigan sobre “los territorios rizosféricos” y los diálogos interespecies. Lo anterior se genera mediante la investigación, la docencia y la creatividad. Les interesa impartir talleres gratuitos para propiciar la reflexión en los demás. Viven de becas y hacen gestiones diversas con la finalidad de que sus talleres siempre sean gratuitos para el público.

Breves conclusiones

Unas de las primeras acciones semillas en México se desarrollaron a partir de los años sesenta con Pinto y, más tarde, con Felguérez, quienes contribuyeron a abrir nuevas brechas de entendimiento por medio de la investigación y la producción multimedia en este país.

El espacio colectivo Imagia, diseñado y conceptualizado por Di Castro, posibilitó que muchos artistas de distintas generaciones realizaran sus primeras obras artísticas y desarrollaran lenguajes inéditos con nuevas herramientas tecnológicas. Este taller colaborativo de investigación y reflexión interdisciplinaria tendría que ser analizado y clasificado como una activación artística en sí misma, como mencioné anteriormente. Di Castro fue también un elemento fundamental para inaugurar el primer espacio cultural, el CMM, con presupuesto gubernamental. Ahí se produjeron los primeros festivales y se apoyó a la investigación y la enseñanza basada en la experiencia interdisciplinaria de los nuevos medios como plataforma para el arte.

Poco a poco, empezaron a surgir generaciones de artistas mexicanos independientes que fortalecieron y consolidaron este campo interdisciplinario en nuestro país. Ellas y ellos han abordado y experimentado con un crisol de temas y poéticas que invitan a la reflexión sobre las problemáticas y las circunstancias del mundo local y global que nos rodea. Los bosquejos de patrones cognitivos puestos en marcha, que aquí se presentan, son fuentes de información valiosa para los investigadores en este campo.

El arte funciona como punta de lanza del pensamiento contemporáneo y estos artistas mexicanos lo han demostrado generando proyectos con temáticas locales fundamentales y actuales en sus obras. Algunos retoman la cosmovisión de nuestros pueblos originarios en sus poéticas artísticas: formamos parte del mundo natural que nos rodea y tenemos que cuidarlo, conservarlo y respetarlo. Otros han señalado las consecuencias de las acciones humanas que han deteriorado tanto nuestro medio ambiente como la calidad de vida. El comportamiento social de la vida moderna y sus secuelas han sido parte de otras preocupaciones, es por ello que han desarrollado obras con conceptos como el de la

vigilancia en espacios públicos y privados; han señalado la problemática de los desaparecidos, el consumo desmedido, la mala calidad de los alimentos que nos ofrece la industria alimentaria, entre otros.

Una vez que hemos señalado temas de interés que abordan estos creadores, es importante resumir cómo se diseñan y construyen los objetos técnico-artísticos que dan forma a esas preocupaciones temáticas. Resalto, además, algunas características que estas maquinarias artísticas poseen dentro del mundo del arte.

1. Todos estos creadores, en mayor o menor medida, trabajan con grupos interdisciplinarios. Lozano-Hemmer, Esparza, Armas o Puig ya colaboran con grupos de trabajo permanentes; en cambio, otros forman sus equipos de trabajo según el objeto artístico-tecnológico que tienen que desarrollar.
2. Existen distintos tipos de metodologías de trabajo durante el proceso de investigación-creación de objetos técnicos: *a)* los que utilizan elementos reciclables y tecnología *low tech* (elementos mecánicos, eléctricos o digitales) para el diseño y construcción de sus poéticas artísticas; *b)* los que utilizan únicamente programación como medio creativo; *c)* los que construyen maquinarias inéditas que implican un grado de sofisticación en el diseño y construcción de objetos; y *d)* alguna combinación de los anteriores.
3. La venta de la obra varía y depende de cada proyecto: *a)* la obra puede ser producto del apoyo de una beca o una fundación cultural; *b)* la obra se puede producir por comisión de alguna institución pública o privada; *c)* la obra puede producirse mediante el apoyo de una galería o un museo; *d)* la obra se produce con autofinanciación; y *e)* la obra puede entregarse con manuales de uso, guía de mantenimiento y conservación, e, incluso, con objetos de repuesto.

Todos estos mecanismos creativos producidos dentro del mundo del arte poseen características muy diferentes de los que se producen dentro de la industria. Esta tecnología no se genera con un fin práctico convencional: el fin es poético. Es un tipo de tecnología que está diseñada para que se comunique con el espectador y que al interactuar, en este se genere una experiencia íntima. Cuando se desarrolla tecnología interactiva con fines artísticos, el mecanismo está concebido para que el público sea parte de las obras, de tal manera que quien interactúa puede expresar sus deseos, miedos, alegrías y pesadillas sobre ciertos temas a través de las obras (Benítez, 2016).

El filósofo de la tecnología Miguel Ángel Quintanilla (2017) propuso la aplicación de un modelo alternativo de construcción de tecnología al que denominó “tecnologías entrañables”. Esta propuesta permitiría, según este autor, construir un mundo más responsable y más humano del que tenemos hoy en día: en vez de potencializar la obsolescencia programada, se trata de potenciar los mercados de segunda mano; desterrar el principio de usar y tirar, para aceptar el mantenimiento y reparación de los artefactos. Es importante evitar desarrollar máquinas de las que terminemos siendo esclavos. Se trata de crear y consumir tecnologías que sean abiertas, polivalentes, dóciles, recuperables, comprensibles, participativas y socialmente responsables.

Seguramente ni Quintanilla ni muchos otros filósofos de la tecnología conocen el proceso de diseño y construcción de estos mecanismos técnicos que se han desarrollado dentro del mundo del arte. Las y los artistas son creadores de tecnologías de futuros, ya que han ayudado a generar esas tecnologías dóciles y esos espacios de reflexión produciendo poéticas artísticas que piensan en el usuario y que son amables con su entorno. Las tecnologías entrañables dentro del arte ya existen.

Referencias bibliográficas

- Benítez Dávila, Mónica (2016). Modelo de sistema tecnológico en el arte relacional. En Mónica Francisca Benítez Dávila (Coord.). *Comunidades y contextos en las teorías y prácticas artísticas contemporáneas* (pp. 91-103). México: Pablos/UAM.
- (2018). Mecanismos en el Arte. Un estudio de caso en México: *Caguamas sinápticas* de Rafael Lozano-Hemmer. En M. Achim, L. Cházaro y N. Valverde (Eds.), *Piedra, Papel y Tijera: instrumentos en las ciencias en México* (pp. 415-450). México: UAM-Cuajimalpa.
- Quintanilla, Miguel Ángel; Parselis, Martín, Sandrone, Darío y Lawler, Diego. (2017). *Tecnologías entrañables. ¿Es posible un modelo alternativo de desarrollo tecnológico?* España: Catarata.

Entrevistas publicadas en este volumen

“Inicios”

- Manuel Felguérez. [Entrevista de Reynaldo Thompson, 2016].
- Lorraine Pinto. [Entrevista de Reynaldo Thompson, 2022].
- Andrea Di Castro. [Entrevista de Fernando Monreal, 2014].
- Tania Aedo. [Entrevista de Fernando Monreal, 2016].
- Manuel Gándara. [Entrevista de Fernando Monreal, 2016].
- Fernando Varela. [Entrevista de Fernando Monreal, 2017].

“Consolidaciones”

- Arcángel Constantini. [Entrevista de Reynaldo Thompson, 2022].
- Rafael Lozano-Hemmer. [Entrevista de Mónica Fca. Benítez, 2004].
- Príamo Lozada. [Entrevista de Mónica Fca. Benítez, 2006].
- Fernando Palma. [Entrevista de Reynaldo Thompson y Tirtha Mukhopadhyay, 2019].
- Ariel Guzik. [Entrevista de Reynaldo Thompson, 2022].
- Gilberto Esparza. [Entrevista de Reynaldo Thompson, 2016].

Marcela Armas. [Entrevista de Reynaldo Thompson, 2016].
Iván Puig. [Entrevista de Reynaldo Thompson, 2022].

“Nuevas generaciones”

Taller 30 (Gilberto Esparza, Diego Liedo, Arthur Henry Fork,
Daniela Edburg, Leslie San Vicente). [Entrevista de Reynaldo
Thompson, 2022].

Colectivo Electrobiota (Gabriela Munguía y Guadalupe Chávez).
[Entrevista de Reynaldo Thompson, 2022].

Malitzin Cortés. [Entrevista de Reynaldo Thompson, 2022].

Medio ambiente e identidad, temas recurrentes en la obra artística

Reynaldo Thompson López

En este grupo de entrevistas realizadas en un lapso de siete años, es posible percatarnos de cambios de intereses generacionales expresados por algunos de los artistas en torno a temas medio ambientales. Si bien las entrevistas no trataron temas específicos relacionados con la conciencia ambiental, en sus palabras, transcritas en este documento, quedaron sus puntos de vista e impresiones de esa preocupación cada vez más generalizada en la sociedad respecto al entorno natural. Es de destacar cómo los artistas jóvenes o de generaciones recientes presentan una abierta preocupación por el futuro del planeta, mientras que los artistas pioneros, en ocasiones, no mostraron esa preocupación al momento de la entrevista. Sin embargo, los niveles de interés y compromiso en dichas problemáticas varían entre artistas de generaciones similares.

En ese sentido, por ejemplo, en la obra de Lorraine Pinto, el futuro llega como una fuente inagotable de progreso y modernidad industrial, desde el uso de materiales sintéticos y poco comunes en esa época, como el acrílico, hasta la simultaneidad del uso de luz eléctrica proyectada sobre las superficies cúbicas de la composición al ritmo de música de vanguardia comisionada al compositor Karlheinz Stockhausen para ambientar la obra. Las cubiertas de cabinas telefónicas fueron la materia prima que usó en la obra *Quinta dimensión* (1968), además de módulos cúbicos de acrílico simulando un espacio urbano futurista, impecablemente limpio y ordenado, pero divorciado de la naturaleza:

una propuesta de abstracción pura para una vida artificial futura que ya se vislumbraba.

Por otro lado, podemos referirnos a artistas de generaciones próximas entres sí como Arcángel Constantini, Ariel Guzik y Gilberto Esparza, quienes están interesados en el uso de tecnologías y artefactos, en ocasiones obsoletos, y dejan ver su conciencia ambiental al evitar poner objetos realizados con materiales nuevos en circulación, como una obra artística totalmente reciente, una raíz conceptual que podemos encontrar en los *ready-mades*, explorados desde hace más de un siglo por Marcel Duchamp. Es decir, el reuso de dispositivos descartados por la sociedad de consumo que pueden devenir obras de arte por la voluntad propia del artista y, en el caso que nos ocupa, desde un sistema tecnológico.

Las artistas mujeres, que durante siglos fueron marginadas en la arena artística, y que en la vertiente tecnológica tampoco fue la excepción, expresan también su compromiso con las causas ambientales. Casos bien conocidos son las obras de Marcela Armas, Malitzin Cortés o Guadalupe Chávez y Gabriela Munguía del Colectivo Electrobiota, quienes han producido específicamente obras que abordan temas vinculados con el entorno natural, las cuales analizaremos más adelante.

En este sentido, podemos mencionar obras particularmente vinculadas con el tema ambiental producidas a lo largo de casi dos décadas y que, en el caso de Armas, fueron recientemente expuestas en la muestra antológica *Mirar con nuestros ojos de montaña*, que pudo verse en el Museo Carrillo Gil de la Ciudad de México (2022) y en el Museo de Arte e Historia de Guanajuato (2023).

En el contexto particular de la exposición, es de destacar el trabajo *Tsinamekuta* (casa de la lluvia) (2016-2021) en una mina del territorio sagrado Wirikuta del estado de San Luis Potosí, donde la artista exalta la relación particular que existe entre las sociedades ancestrales con la tierra y los rituales que conllevan el uso de recursos naturales por dichas culturas, actitud contraria al extractivismo y la codicia de la sociedad materialista.

La importancia de la vida y la heterogeneidad en el uso de recursos que hacemos al compararnos con las necesidades elementales para la supervivencia de otras especies, en nuestro caso, es llevado a extremos inducidos por un consumo capitalista salvaje, decadente y suicida centrado en el individualismo. Algunos de esos mecanismos de consumo

se ven reflejados en la crítica que explora Cortés a la *fast fashion* o moda rápida, un tema central en la obra *Equinopsis Digital/AR Indumentary in the Age of Climate Change* (2022), expuesta en el Centro de Cultura Digital, consistente en la simulación de vestuarios digitales durante presentaciones virtuales de *influencers* de redes sociales.

Individuos que, en muchas ocasiones, usan el vestuario que llevan puesto únicamente durante la sesión frente a la pantalla, tratando de mostrar un atuendo distinto cada vez que vuelven a presentarse. Cortés analizó las estadísticas de producción y consumo de dicha industria y las mostró de manera digital al momento en el que el espectador hacía uso del dispositivo digital que generaba una nueva indumentaria virtual, tratando, con ello, de crear conciencia en torno al consumo y el desecho indiscriminado de las prendas de vestir. El proyecto *Equinopsis Digital/AR* nos confronta con algunos de los hábitos más destructores del medio ambiente y cuyas consecuencias, algunas veces, ni siquiera imaginamos. Seguramente nos resultarán más clarificadoras las iniciativas artísticas y medioambientales de Cortés al saber que admira la reflexión teórica que realiza Timothy Morton en su libro *El pensamiento ecológico* (2018).

Apartándonos un poco del lado más materialista del consumo capitalista, nos enfocaremos en un lado espiritual, es decir, en los universos internos de algunas de las figuras entrevistadas y en quienes percibimos un sentido animista al momento de referirse a obras específicas. Ejemplos de ello son Fernando Palma, Armas y Constantini. En el caso de este último, se refiere a sus obras como “con una carga de conciencia”.

Antes de adentrarnos de lleno en algunos de los aspectos que ellos refieren y de los que inducimos ciertas ideas panteístas, tal vez conviene mencionar que el concepto mismo tiene un origen oriental en el que el todo forma parte de un ser universal. A continuación, analizaremos algunas ideas que se vislumbran en el pensamiento manifiesto de ellos, donde existen fuentes comunes, pero que inciden en universos distintos. En el caso de Palma, su pensamiento se enraíza en las culturas ancestrales de Mesoamérica, mientras que en Constantini, en el conocimiento de herencia europea. Este último menciona:

Las moléculas que están en nuestro cuerpo en algún momento fueron nube, fueron glaciario, fueron dinosaurio, fueron bacteria, fueron africano,

fueron árabe. Simplemente las estamos compartiendo unos y otros y también esas moléculas fueron cometa, o sea, vienen del espacio exterior, lo que significa que tenemos dentro de nosotros más que polvo de estrellas, agua de estrellas, porque hay unas hipótesis increíbles del origen del agua en el universo, cómo forman las estrellas, cómo forman los planetas y los acuatizan (véase “Consolidaciones”, p. 122).

El razonamiento anterior nos remite a la idea de la reencarnación presente en las culturas orientales, especialmente en el hinduismo. Sin embargo, dicha idea también nos lleva a pensar en lo contrastante de esa concepción, cómo puede percibirse en distintos contextos: uno, ligado a la urbe y el otro, al apacible campo, aunque no necesariamente a la naturaleza, donde crear y destruir son la constante. Lo anterior, además, nos conduce a la dicotomía metrópoli y zona rural, natural y artificial, una consideración que directamente podemos relacionar con la obra de Armas titulada *Ocupación* (2007), en la que la artista exalta la problemática de la metrópoli y el caos vial, la contaminación acústica y del aire, así como la vulnerabilidad del ser humano. En este caso, la artista se contrapone al momento cuando el individuo se encuentra a bordo de un equipo motorizado, desde una motocicleta hasta un auto, autobús o camión de carga, por ejemplo. La obra de Armas se relaciona con la reflexión que Constantini expresa de la siguiente manera:

[...] cuando uno sale al campo o sale a la playa, de pronto dices ‘¡guau, qué bien me siento, qué rico!’. Y es que se reconecta uno con esas frecuencias, con la Schumann se reconecta y es una frecuencia porque el mismo Otto Schumann hizo experimentos sobre eso y así. Bajó [a] unos estudiantes a unas minas y los tuvo ahí, les canceló el ciclo circadiano y empezaron a tener problemas de ansiedad, se volvieron agresivos, tuvieron depresión. Finalmente, les colocaron un sistema de resonancia Schumann, generadores electromagnéticos, y con eso se tranquilizó la gente, o sea, como también desconectarnos de esa presencia nos afecta (véase “Consolidaciones”, pp. 123-124).

La cita anterior nos da cuenta de la conciencia del artista por un espacio saturado de interferencias y contaminación de todo tipo, desde la electromagnética hasta la química, que encontramos en la gran metrópoli,

donde la contaminación auditiva tampoco ha sido pasada por alto en la aguda percepción del artista y se refiere a ella así: “Muchas veces, cuando estamos en la ciudad caminando con el ruido, cancelamos todo ese ruido, nos aislamos, estamos como en el proceso mental del barullo de los pensamientos que están ahí todo el tiempo atacándote” (véase “Consolidaciones”, p. 133).

Sin embargo, para Armas, una frecuente colaboradora en los proyectos de Constantini, la contaminación auditiva también la ha llevado a producir obra que exalta el tema, tal es el caso de la acción *Ocupación* (2007), que, mediante el uso de cláxones adosados a un arnés portado en su cuerpo, enfatiza la movilidad humana en el caos de la urbe, señalando la fragilidad del cuerpo humano al caminar y tratar de abrirse paso entre vehículos de todo tipo, desde motocicletas y autos hasta autobuses y camiones. Otro proyecto no menos revelador de esa preocupación fue producido un año más tarde por la misma Armas al que denominó *Circuito Interior* (2008); en esta obra explora, mediante una instalación realizada en el Laboratorio Arte Alameda, un dispositivo sobre unos pequeños rieles que recorre a gran velocidad los muros del edificio a manera de tren eléctrico infantil. El dispositivo cuenta con un sistema de sirenas y luz similar al usado por los autos de los agentes de tránsito. La pieza parece advertirnos del peligro de un accidente o emergencia (Armas, 2011).

Entre artificialidad y misticismo. Los polos opuestos de una producción artística

La vida artificial del ser humano, en el sentido de la falta de contacto con la naturaleza, en la que se desarrolla gran parte de la humanidad en el planeta, es criticada en la obra *Parásitos urbanos* (2006) de Esparza. Esta obra consiste en dispositivos electrónicos, algunos suspendidos de cables de electricidad alimentados de la energía destinada al consumo humano, pero que adquieren un especial interés, pues aparentan coexistir en simbiosis entre las corrientes eléctricas de alta tensión y los

sistemas electromecánicos. La metáfora del consumo de energía eléctrica es para las ciudades lo que la savia es para las plantas: la principal fuente de energía de las sociedades modernas.

Si bien la *fisicalidad* explícita de la obra de Esparza nos remite a un ambiente poshumano de seres robóticos, el criticismo de algunos de los entrevistados en ocasiones es también perceptible sobre la producción industrial de alimentos para la raza humana. Tal es el caso de la obra denominada *Milpa polímera* (2013) de Armas y Constantini. En la instalación, los autores nos invitan a reflexionar sobre la fabricación actual de alimentos que, como muchos sabemos, son genéticamente modificados e integrados al consumo alimenticio diario, con o sin conocimiento de su proceso por parte de los consumidores. La obra consiste en un mecanismo sostenido en un eje central metálico que produce y siembra semillas de maíz sintéticas en un suelo infértil. La circularidad de su movimiento nos remite al círculo vicioso de producción y consumo de productos sintéticos, así como a la esterilidad del suelo y la semilla, y a una emulación del panóptico, donde un individuo vigila a los prisioneros, como las transnacionales custodian y deciden cuál será nuestra alimentación sin importar los efectos en la salud.

Tal circunstancia no solo es preocupante desde el punto de vista de lo que las grandes corporaciones planean para que consumamos sus productos, sino también desde nuestra inacción, ya que nosotros mismos no hacemos mucho para evitar esa trampa de ser manipulados por el sistema.

En el sentido de los productos alimentarios, el énfasis se hace en torno a su forma de producción, sin embargo, incluso el consumo de información parece un problema serio para Constantini, que opina lo siguiente:

[...] están con el teléfono viendo la simulación de la realidad¹, porque lo que vemos en las pantallas es una simulación, son fotones que llegan a nuestros ojos y nos hacen creer que existe algo ahí. Ahorita, con la realidad aumentada, la realidad virtual, la inteligencia artificial, las redes neuronales,

¹ Se refiere a los usuarios de dispositivos móviles, como los teléfonos inteligentes.

los *gangs*, todo eso cada vez se está volviendo más onírico, el internet (véase “Consolidaciones”, p. 136).

Sin duda, el artista tiene razón. No obstante, es una situación que muy probablemente no dejaremos atrás a menos de que una conflagración planetaria nos impida en un futuro hacer uso de los avances tecnológicos de los que hoy gozamos. Su preocupación no queda en el nivel individual, sino que va más allá al haber creado una de las obras más emblemáticas de su trayectoria artística: *Nanodrizas* (2013). Esta pieza simula un ovni, que en este caso sirve para la medición de los niveles de contaminación en cuerpos hídricos, como lagos, ríos o presas. La obra está equipada con sensores y dispositivos de transmisión de señales electromagnéticas que informan sobre la contaminación del lugar donde es emplazado el dispositivo.

Un enfoque distinto lo percibimos en Palma, un artista originario de Milpa Alta, en San Pedro Atocpan, al sur de la Ciudad de México. El artista –de profundas raíces indígenas y consciente de la discriminación centenaria hacia las culturas originarias del Valle de México– expresa de manera abierta la marginación existente, no solamente en el contexto social, sino incluso en el artístico, tanto en el interior del país como en el extranjero. En la entrevista realizada en Milpa Alta, el 1 de junio de 2019, Palma expresó lo siguiente:

Si las comunidades indígenas no tienen una voz, es porque está ahogada y creciendo, porque está sucediendo en el resto del continente y en el planeta. Y por razones que poco a poco tienden a ser más claras, esa relación que algunos llaman espiritual, aunque es en realidad una relación pragmática, con un discurso del conocimiento de alrededor, y de ahí viene una asociación con lo que hoy conocemos como medio ambientalismo. Porque los medioambientalistas, en mi opinión, son gente urbana que de pronto reacciona a estas circunstancias y encuentran que ya hay un vocabulario para hablar de esas cosas, pero ha sido siempre ignorado y ahora hablan de activistas indígenas muertos en un cerro, en un río, etcétera, pero no es un evento nuevo, eso tiene quinientos años, lo que sucede es que hoy lo pueden encasillar en un movimiento ecologista y les llaman activistas (véase “Consolidaciones”, p. 164).

Después de siglos de marginación y racismo, el artista de origen náhuatl, educado tanto en México como en el extranjero (Ámsterdam y Londres), menciona su interés por el conocimiento de la lengua nativa de sus ancestros, expresando en inglés: “now I am Nahuatl speaker but I had studied with my mother and in my own”². Después de una larga estancia en Europa, Palma regresa a México restableciendo sus raíces con un pasado ignorado por una gran parte de la sociedad donde habita, según nos expresó durante la charla; sin embargo, también mencionó: “para nosotros ser parte de Calpulli Tecalco ha sido también un reconocerse e indagar esas raíces”. Más adelante, durante la entrevista, nos comenta un evento realmente fascinante al momento de realizar una pieza inspirada en una de las deidades aztecas más importantes, que describe a continuación:

Fíjate que a mí me pasó una cosa chistosa, porque estaba haciendo la pieza de los metates y para mí es una pieza que me embarga, porque Coatlicue ha sido una imagen misteriosa y hay muchas ideas acerca de la madre tierra, toda esta jerga actual, pero en la antigüedad nadie hablaba de la madre tierra, no había necesidad de eso, era algo tan evidente.

[...] estaba haciendo imágenes de Xipe Tótec, pero de un Xipe Tótec en particular, azteca. Entonces estoy trabajando y de repente se me ocurre la idea de que puedo ver un alma, una persona en esa imagen azteca y que me estaba mirando, comunicándose conmigo, y en ese momento sentí tranquilidad, y entonces tomé la pieza de barro y la puse allá y me dediqué a otras cosas, y de pronto volteo a verla y estaba llorando. Y todo tiene una explicación, y es que no sé trabajar el barro, se me quebró, pero abrió una lágrima, se veía una lágrima perfecta. Entonces, quería volverlo a componer y veía eso y veía la imagen azteca y me embarga la idea de que el sacrificio humano eran mensajes y se mandaba a un muerto como mensajero a veces a otra existencia. Nosotros no creemos en eso, no, nadie se nos reporta para nada, pero en los terrenos que estamos plantando están llenos de obsidiana

² Palma se expresa en inglés, dado que Tirtha Mukhopadhyay, uno de los entrevistadores, aún tenía dificultades para comunicarse en español después de su llegada de la India a México, donde ejerce como académico en la Universidad de Guanajuato.

de tepalcates y es que esas son ofrendas, pero que en el sentido católico se ponen ahí como para decir gracias, esas son como cartas que llegan a un espacio posterior y que de alguna forma cuando uno las recolecta es como que te encuentras el mensaje, pero ya quebrado, que tú no lo puedes poner en orden, pero es como que los mensajes estaban dirigidos a ti porque ¿por qué los tenías que encontrar tú? (Véase “Consolidaciones”, pp. 177-178).

Considero interesante el relato de Palma acerca de cómo fue el proceso creativo de una de sus obras, el cual implica una visión distinta respecto a la manera de relacionarnos con la naturaleza y la espiritualidad chamánica que envuelve la manufactura de la obra. Es indudable que alguien desconectado de un pasado prehispánico no va a concebir una obra de la misma manera como él lo hace. Sin embargo, esto nos da cuenta de la importancia del pasado de cada individuo: mientras que para Palma la carga histórica de su pasado indígena sigue estando presente, para muchos otros artistas en México el tema es totalmente ajeno a su producción, tal es el caso de Esparza, quien dice:

[...] ahora estoy trabajando en otro proyecto que se llama *Biosonot* y es un instrumento que traduce la actividad biológica que hay en los ríos contaminados, la traduce a sonido. Entonces, voy a hacer un recorrido en toda la república, en los ríos más contaminados para sonorizar todos estos ríos y, bueno, además hacer estudios del agua, recopilar información de gente que conozca sobre la problemática de cada zona y empezar a trabajar con todo ese material (véase “Consolidaciones”, p. 201).

Sin duda, ambas visiones del universo enriquecen el lado cultural de nuestra sociedad. Tanto para Palma como para Esparza, su preocupación es entablar una comunicación por medio de elementos universales de la naturaleza y la cultura. La comparación me trae a la mente el ensayo *Las tres ecologías* de Félix Guattari (1996), en el que el filósofo enfoca sus análisis en tres aspectos fundamentales: el medio ambiente, las relaciones sociales y la subjetividad humana. En el caso particular de estos dos artistas, sus ideas parecen concretar las aproximaciones propuestas por Guattari en el tema medioambiental.

En ese sentido, nos gustaría también abordar la obra de otro artista que, desde sus años de formación universitaria, ha trabajado muy de cerca con Esparza, e igualmente ha tratado el tema de la conciencia ambiental de manera central. Él es Iván Puig, quien en dos de sus obras más emblemáticas exalta su preocupación por el contexto social, económico e industrial, afectado negativamente durante los gobiernos neoliberales. La primera obra de esa naturaleza y de gran envergadura fue *SEFT-1* (2006-2011), un proyecto que da cuenta de la pérdida del sistema ferroviario como sistema de transporte público debido a la implementación de las políticas de privatización de los gobiernos neoliberales (desde Carlos Salinas de Gortari en 1988 hasta el término del gobierno de Enrique Peña Nieto en 2018). El proyecto artístico tiene muchas implicaciones y se puede analizar desde distintas aristas. Para Puig y su compañero de aventura, Andrés Padilla Domene, su hermano, no deja de ser sorprendente la forma en la que un sistema tan importante como es el de transporte de carga y pasajeros fue súbitamente abandonado y privatizado por el gobierno de Ernesto Zedillo Ponce de León. A manera de arqueólogo y antropólogo, Puig y Padilla se embarcaron en esa empresa de registrar la huella dejada por tan importante sistema de comunicación después de décadas de abandono a lo largo y ancho del territorio nacional. La memoria histórica se convirtió en materia prima de una búsqueda por el pasado reciente y en proceso de ser olvidado. La experiencia es recordada en la entrevista, especialmente porque el proyecto comprendió los años de mayor violencia en el país, cuando el presidente ilegítimo en turno declaró la guerra contra el narcotráfico y sumió al país en un escenario de sangre, convirtiéndolo en un narcoestado.

El segundo proyecto de Puig es *Fórmula Secreta* (2017), obra que si bien no tuvo las dimensiones materiales e históricas del proyecto *SEFT-1*, sí articula la problemática de la epidemia de obesidad que afecta a una amplia proporción de la población mexicana, ocasionada, sobre todo, por el consumo de bebidas azucaradas y de comida chatarra promovido por grandes empresas transnacionales. En el proyecto *Fórmula Secreta*, el artista se enfoca principalmente en poner al descubierto la falta de ética de la industria refresquera, en complicidad con los gobiernos, al promover –por parte de los primeros– y permitir o disimular

—en el caso de los segundos— la venta de productos que envenenan el organismo de menores y adultos.

En la obra de Puig, la actitud de reciclaje también está muy arraigada desde sus inicios como artista, lo cual refiere en el siguiente párrafo:

Pues a mí me empezó a gustar la basura mucho antes de que existiera la conciencia ecológica. Yo siempre tuve esa fascinación por ir por la calle recogiendo cosas, tengo este espíritu de pepenador desde siempre, de reciclar y de reutilizar cosas, también marcado por un tema económico, porque, pues, es más fácil recoger, y con eso que te encuentras producir, a ir a la tienda y comprar. Así empezó, pero poco a poco, con esta creciente ola de información, de reflexión y de conciencia en torno a las consecuencias que está teniendo el planeta debido al uso desmedido de recursos, pues empezó a adquirir una fuerza discursiva. Uno de los lugares que más visitamos son los tiraderos industriales, los tiraderos de fierro viejo, y ahí se encuentran joyas. Además, joyas que no puedes comprar en las tiendas porque no existen, porque es desecho de la sociedad y de la industria. Nadie te las vende así, te las encuentras ahí como un tesoro, entonces, eso tiene también un valor muy particular. Muchas de las piezas que hacemos involucran estos pequeños encuentros y hallazgos, y eso es muy bonito (véase “Consolidaciones”, pp. 215-216).

En síntesis, consideramos que el quehacer artístico de Puig está alimentado por una preocupación del entorno mercantilista que sufre la sociedad contemporánea, y mediante acciones simples nos plantea preguntas esenciales del comportamiento de la sociedad en que vivimos.

Es importante mencionar que en ocasión de la entrevista realizada a Puig en San Miguel de Allende, Guanajuato, fue él quien me comentó que el grupo Taller 30 ya había iniciado actividades y que las obras que sus integrantes habían expuesto en la Fundación Calosa, en Irapuato, estaban disponibles en su taller por si me interesaba verlas. Por supuesto que pedí verlas y descubrí un universo nuevo de artistas preocupados también por temas medioambientales. De ahí que solicité ponerme en contacto con ellos para agendar otra entrevista y me informaran sobre la exposición y futuros proyectos del grupo.

La entrevista a los miembros de Taller 30 no fue menos reveladora que la que ya había tenido con algunos de los artistas que ahora lo conforman, entre los que se encuentran Armas, Esparza, Puig y los artistas que hasta ese momento eran un poco desconocidos para mí, como Daniela Edburg, Arthur Henry Fork, Diego Liedo, Taiyo Miyake, Bruno Monsiváis y Leslie San Vicente.

Comunicación interespecie. Del coyote a la ballena y otras especies

Desde tiempos inmemoriales, y a pesar de la domesticación de algunas especies animales o vegetales, la comunicación entre el ser humano y otros seres vivientes continúa siendo un enigma. Para los artistas, dicha comunicación no ha sido menos inquietante, basta recordar el *performance* de Joseph Beuys de 1974, titulado *I Love America and America Loves Me*, en el que el artista interactuó exclusivamente con un coyote vivo durante su estancia en la galería René Block de Nueva York, enfatizando, con ello, su chamanismo social basado en su idea más amplia de *escultura social*. A casi medio siglo de distancia del proyecto de Beuys, obras realizadas en este nuevo milenio por artistas como Ariel Guzik, Taller 30 o el Colectivo Electrobiota no son menos desafiantes para el espectador. Sin duda, uno de los procesos creativos más complejos es el de Palma, en el que el chamanismo y la producción artística van de la mano con la comunicación interespecie de otros artistas.

En ese sentido, como mencionamos anteriormente, percibimos la complejidad de la comunicación alcanzada por Palma al hacer uso de una lengua nativa practicada por poco más del diez por ciento de la población indígena de México (Statista Research Department, 2023), así como sus habilidades chamánicas al experimentar una comunicación espiritual con deidades prehispánicas. Sin embargo, también existe otra forma de comunicación que no necesariamente se consigue mediante el lenguaje o las experiencias místicas; ese es el tipo de comunicación al que apela Guzik al momento de tratar de encontrarse con cetáceos,

especialmente ballenas, en el golfo de California, sitio que visita con cierta regularidad. Comenta que ha tenido oportunidad de encontrarse con dichos seres en su contexto natural, en el conocido acuario del mundo. Relativo a esas visitas, o mejor dicho, encuentros, el artista dice: “estos mensajes que se decantan y que hacen sentir que hay algo, que hay un encuentro de miradas con un otro muy otro, sí, eso es lo que me ha aportado, esa posibilidad; tiene que ver con este anhelo, tiene que ver con la muerte, tiene que ver con lo lejano, con lo universal también” (véase “Consolidaciones”, p. 185).

Guzik relaciona la idea de mirada no con quien de forma pasiva admira una obra de arte en una galería o museo, sino con quien de manera activa propicia el encuentro de miradas con seres de su misma o diferente especie. Es una mirada más psicológica que momentánea, no es un vistazo, sino un encuentro visual incluso voyerista, dado el peligro, como sucede con el *voyeur*, de poder ser descubierto. En el caso de Guzik, este puede ser alcanzado y azotado por el animal de descomunales dimensiones. Para él, la idea de comunicación se comprende así:

Entendemos por comunicación, no tanto lo que conocemos por comunicación entre nosotros, sino una cosa más universal. Es como la comunicación que puede trasminarse al sostener la mirada. Si se sostiene la mirada, se crea un contexto y si se sostiene la mirada, que es una situación cada vez más difícil, resulta el silencio, la pausa, el espacio, el contexto, el encuentro. Entonces, empieza de manera natural a decantarse un lenguaje, que no necesariamente tiene que ver con preguntas y respuestas o con entender el sonido de animales como una lengua, sino más bien empezar a tener un intercambio en el que el sonido es un eje, pero que va más allá del sonido, hay un contexto, hay una parte onírica, hay muchos aspectos ahí, de lo que me decías de las cuerdas (véase “Consolidaciones”, p. 179).

Es evidente que la comunicación con otras especies no necesariamente pasa por la emisión de sonidos, como argumenta Guzik, sino que también puede estar apoyada por profesionales que han explorado y experimentado otras formas de comunicación, como la conocida comunicación interespecie, y que fue lo que llevó a los miembros de Taller 30 a la contratación de una médium para comunicarse con un gusano de seda

y una cucaracha. Los resultados de dicha exploración fueron expuestos en la Fundación Calosa en la muestra denominada “La preponderancia de lo pequeño” (2022). En la exposición, el grupo de artistas enfoca su análisis en dos seres vivos de condición aparentemente distinta e, incluso, opuesta. En primer lugar, está el gusano de seda y su producción de la materia prima para el apreciado textil; un diminuto animal que, debido a la sobreexplotación humana, ha perdido sus características naturales –como muchos otros animales de consumo humano–. Por otro lado, tenemos la imagen negativa de la cucaracha, a causa de los lugares con poca higiene donde suele anidar este insecto, una imagen tal vez extendida en prácticamente todo el orbe.

Por último, a una escala más diminuta y, por lo tanto, seguramente más compleja para su manipulación y comprensión, destacamos a dos artistas mexicanas asentadas desde hace varios años en Buenos Aires, Argentina, quienes trabajan con plantas y tierras de cultivo como elementos vivos. Sus nombres son Gabriela Munguía y Guadalupe Chávez, quienes conforman el Colectivo Electrobiota, creado en 2014, el cual explora las interacciones arte, ser humano y naturaleza a través de aspectos tecnocientíficos. Como ellas lo mencionan en la entrevista que les realicé, comparten, además de su interés, el ser “cachivachescas”. Al inicio de este breve análisis mencioné la simple idea de reciclaje de desechos de la sociedad industrial, práctica común en varios artistas entrevistados, quienes se convierten en protectores, conscientes o no, del medio ambiente al evitar poner en circulación objetos nuevos. Su práctica artística no está alejada del activismo; ellas lo comentan:

[...] creo que nuestra producción a lo largo de esto siempre ha estado acompañando un trecho muy largo entre hacer una obra que habla de la naturaleza y hacer activismo o “artivismo”. Creo que en los últimos años hemos ido cambiando esta lógica de hacer obra para museos, que seguimos haciendo, pero ya es uno de los puntos últimos del eslabón que a nosotras nos preocupa de lo que hay que hacer (véase “Nuevas generaciones”, p. 258).

Munguía y Chávez son emigrantes en el continente y reconocen el aislamiento geográfico dada la distancia que las separa de los centros internacionales del arte electrónico. Sin embargo, ese aislamiento no les ha impedido producir y reflexionar en torno al tema que afecta a todos los rincones del globo, que es el deterioro de la naturaleza:

La naturaleza es un concepto cultural. Cuando empezamos a definir que [la] naturaleza es el mundo, son las nubes, es la contaminación, es el agua, son las plantas, son los suelos, entonces, claramente a lo que estamos enfrentándonos es [a] la necesidad de reconstruir un imaginario sobre el planeta. Imaginario planetario a nuestra manera de entender, estamos, insisto, en un momento de crisis donde el modo en que hemos construido conocimiento y hemos dicho que es el mundo natural... (véase “Nuevas generaciones”, p. 252).

Sin duda, tanto las reflexiones del Colectivo Electrobiota, en particular, como las de los artistas a los que nos referimos en párrafos anteriores, en general, nos permiten reflexionar, más allá de las obras de gran valor producidas en su quehacer artístico, sobre temas que en ocasiones escapan de la representación visual y conceptual captada por la obra, pero que mediante las entrevistas revelan temas vitales y específicos más allá del producto artístico.

Referencias bibliográficas

- Armas, Marcela (2011). Circuito Interior / Inner Circuit. En *Marcela Armas*. Recuperado de: <https://www.marcelaarmas.net/?works=-circuito-interior>
- Guattari, Félix (1996). *Las tres ecologías*. España: Pre-textos.
- Statista Research Department (2023). México: lenguas indígenas con más hablantes en 2020. *Statista*. Recuperado el 10 de febrero de 2023, de: <https://es.statista.com/estadisticas/575768/lenguas-indigenas-con-mas-porcentaje-de-hablantes-en-mexico/>
- Morton, Timothy (2018). *El pensamiento ecológico*. México: Paidós.

Entrevistas publicadas en este volumen

“Consolidaciones”

Gilberto Esparza. [Entrevista de Reynaldo Thompson, 2016].
Arcángel Constantini [Entrevista de Reynaldo Thompson, 2022].
Ariel Guzik [Entrevista de Reynaldo Thompson, 2022].
Iván Puig [Entrevista de Reynaldo Thompson, 2022].
Fernando Palma [Entrevista de Reynaldo Thompson
y Tirtha Mukhopadhyay, 2019].

“Nuevas generaciones”

Colectivo Electrobiota (Gabriela Munguía y Guadalupe Chávez).
[Entrevista de Reynaldo Thompson, 2022].

Parte II. Entrevistas y testimonios

Inicios

Entrevista a Manuel Felguérez¹

Reynaldo Thompson

23 de junio de 2016

Reynaldo Thompson (RT): *Me gustaría que me hablara de los orígenes de su relación con la tecnología y, evidentemente, con la computadora.*

Manuel Felguérez (MF): El origen de mi quehacer artístico con la tecnología es un poco casual. Siendo yo maestro en la Escuela de Artes Plásticas de la Universidad Nacional Autónoma de México, yo tenía como tarea dar treinta horas de clase a la semana, lo que se llama la plétora, por lo que tenía que pasarme el día en la escuela. Entonces, junto con otros dos maestros, se nos ocurrió pedir permiso al Consejo Técnico para que nos cedieran diez horas de todas las que teníamos de clase, para investigación. El Consejo Técnico dijo: “Estamos de acuerdo”. Al día siguiente, llegamos a la Escuela y aunque el Consejo Técnico estuvo de acuerdo, el profesorado de la Universidad armó

¹ (Zacatecas, 1928–Ciudad de México, 2020). Al inicio de su formación artística ingresó a la Academia de San Carlos, pero se retiró a los cuatro meses por no estar de acuerdo con los métodos de la Escuela Mexicana de Pintura, tema demasiado desfasado y explotado en la época del artista. Sin embargo, gracias a una beca del gobierno francés, continuó su formación en La Esmeralda, la Escuela Nacional de Artes Plásticas y otras dos academias de París. De regreso a México, se unió al primer movimiento de artistas abstractos nacionales, parte de la generación de la ruptura. Entre sus proyectos más destacados están *La máquina estética* (1973-1975) y *El espacio múltiple* (1964).

un escándalo, manifestándose con letreros, el principal decía: “Maestros investigadores, maestros aviadores”. El hecho lo tomaron como un escape, el escándalo que armaron fue tal que el Consejo Técnico dijo: “Lo sentimos mucho, ya no van a tener ese permiso”. Pero de esas circunstancias se enteraron las autoridades superiores de la Universidad, había un organismo denominado Coordinación de Humanidades, de ahí nos mandaron llamar y nos dijeron: “Miren, una escuela universitaria que se niega a la investigación no es digna de ser una escuela universitaria, o sea que ustedes se vienen directamente a la Universidad con nombramiento de maestros de tiempo completo”. Entonces, para nosotros fue como ganarnos la lotería y formalmente tuvimos que hacer la solicitud y me preguntaron: “¿Y usted qué va a investigar?” Y a mí se me ocurrió, porque estaba en el aire, investigar las posibilidades de usar la computadora como un instrumento de trabajo, es decir, partiendo de la idea de que la computadora es un aparato que hace cálculos a una velocidad infinita y que yo trabajo geometría y la geometría es parte de las matemáticas, por lo tanto, quiero aplicar esa posibilidad de la computadora para producir, idear, no sé cómo llamarle, obra abstracta, una combinatoria de la manera como trabajo. Ese fue el origen.

RT: *Aquí tenemos dos libros que me hizo favor de traer, uno es La máquina estética y el otro es El espacio múltiple. ¿Me puede hablar un poco sobre el origen de La máquina estética?*

MF: En realidad, inicié con el otro, el orden de aparición fue primero *El espacio múltiple*. El espacio múltiple como teoría es que el plano real no existe, que entonces cada espacio geométrico podría generar lo mismo: un cuadro plano, un relieve o una escultura, es decir que si a cualquier círculo yo le hago un medio círculo y lo levanto, hago un cono y ya estoy formando un relieve, pero si lo agarro por atrás y repito lo mismo o cambio las figuras, es decir, puedo transformar toda la geometría en otras formas y hacer una escultura, por lo que empecé a trabajar con eso. Entonces, lo primero era analizar los cuadros con esta teoría; en este lío me auxilié de un amigo arquitecto y nos metimos a resolver un problema bobo, que era si un cuadro abstracto tiene arriba y abajo, bueno, pues, como sabemos, sí tiene un arriba y un abajo. Entonces, empezamos a

analizar los cuadros y no me acuerdo si era Arnheim² el que tenía una teoría de que en el cuadro existe un equilibrio y que el equilibrio se da cuando el punto focal está al centro del cuadro y de ahí cada forma que tú haces tiene una distancia del centro y, a la vez, la forma tiene un peso específico: más pesada si es más grande y menos si es más chica. Entonces, convirtiendo en una zona de rayos y poniendo todas las formas del cuadro, se saca o se podía sacar una cosa que se llama la velocidad de giro. El cuadro, si yo lo suelto, giraría, de un lado pesaría más que de otro y giraría en x velocidad, pues esa velocidad era como la huella digital, es decir, ese era mi sentido de la composición personal; quién sabe para otra gente. Yo tenía planteado mi numerito de a qué velocidad de giro estaban mis cuadros, por lo tanto, cuando empecé a hacer las primeras pruebas con la computadora, mi búsqueda era eso, saber mi manera personal de componer. Entonces todo lo que se disparaba lo borraba y todo lo que coincidía lo guardaba, pero no eran formas que yo hubiera inventado, sino ya casualmente la computadora me las había organizado y me las había propuesto, no sería aleatorio totalmente. Con eso como búsqueda de la posibilidad de la computadora, más bien lo consideré como un fracaso, como que no salió lo que yo quería, pero sí me dio una idea, por ejemplo, para cada forma habría que buscar una cartulina, como que fuera del mismo grueso, y cada forma la recorté con exacto y cada una la pesé en una balanza de precisión. Entonces sabía todas las formas que tenían mis cuadros, cuánto pesaban de manera real cada una de las formas y la distancia, que era muy fácilmente medir, desde el centro de la forma, pues era un cálculo similar al de la balanza. Se pudo saber exactamente cuál era mi identidad y no la de otro artista, solo la mía. Bueno, ya cuando esto fracasó –fracasó es un decir–, que no salió, entonces lo dejamos ahí.

Volviendo a la computadora, por ejemplo, del dibujar al dibujar un círculo, este era horrible porque eran como cien rayitas a las que les salía un piquito, te lo doy como un ejemplo. Entonces, como pude, hice ese trabajo, porque tenía primero que cumplir y para que no me fueran a quitar la beca; posteriormente, escribí el libro, un poco para justificar tres años de mi vida cuando estaba yo metido en eso. Yo había hecho

² Felguérez se refiere a Rudolf Arnheim y su libro *Arte y percepción visual* (1954).

algo y salió ese libro. Bueno, la primera diferencia con Harvard es que llegué y desde el primer día que llegué tenía un cubículo y una gran pantalla que podía usar para mí las veinticuatro horas del día.

Durante la estancia en Estados Unidos, conocí a Mayer Sasson, quien llevaba la distribución de la generación de electricidad en Nueva York por parte de la compañía American Electric Power, él era el director y una fiera del mundo de la computación. Él fue quien me dio la idea de ver qué pasaba aplicando la teoría de la identificación de sistemas, la cual consiste, brevemente, en que cuando se acerca un cometa a la Tierra, los astrónomos lo observan durante quince o veinte días; se va el cometa, y con los datos que obtuvieron pueden identificar cuál va a ser su conducta en el espacio los próximos trescientos años o los próximos tres mil años o tres millones de años. Bueno, eso si yo podía descubrir en unos quince días de ver el cometa, y extrapolándolo a veinticinco años de ver mi obra y analizarla, podría encontrar cuáles serían sus constantes que permitieran adivinar; es como de ciencia ficción. Si yo seguía en ese camino, cómo serían mis cuadros. Bueno, así inició. Empezamos a aplicar, y a salir respuestas de la computadora. Yo le mandaba todas mis propuestas desde mi computadora de Harvard, él las recibía en Nueva York, las procesaba y me regresaba lo que fuera. Entonces un día por fin me dijo: “Ya completé el programa, vamos a pasarlo”. Entonces, con mi esposa, fuimos al número 1 de Broadway, en donde estaban las oficinas, con una gran vitrina como de treinta metros llena de máquinas, con unos señores vestidos de azul cielo que eran los que [las] operaban, y nos pusieron un *plotter* y empecé a ver que salían obras más dibujadas a una velocidad de una por segundos. Me produjo una emoción brutal, eso demostraba que el experimento había funcionado y había prueba.

Después de eso, seguimos un buen tiempo, porque pensamos que había que optimizar el programa, porque si me daba cien hojas con ochenta dibujos, no todos me gustaban igual. Quiero decir que estéticamente mi sensibilidad me llevaba a preferir unos [más] que otros. Entonces cada día se corría la computadora, tenía yo los dibujos y cada día yo corregía, nada más me les quedaba viendo y decía “este diez, este nueve, este ocho”, y así hacía el desglose hasta cero, y al día siguiente lo mismo; todo eso iba como borrando lo demás y era lo que iba quedando en la computadora, de tal manera que cada vez era más

lo que yo quería sin mayor cosa, salían y salían. Bueno, ya que salió, me pregunté: “¿y ahora qué hago con esto?”. Por ahí tengo, quién sabe dónde andan, más de cuatro mil posibilidades de cuadros que si he sido yo comerciante, hubiera puesto una fábrica de puros originales, podían seguir saliendo infinitamente, pero me dio la reacción contraria. Bueno, primero dije: “Esto tengo que pasarlo a algo que parezca arte”, porque los dibujos geométricos, yo les llamé ideogramas, son ideas, pero eran ideas para pintura o escultura. Yo tenía que hacer pinturas o hacer esculturas con eso.

Ahí mismo, en Boston, hice una bola de cuadritos ya con colores y todo, que, junto con unas esculturas y unas maquetas, fueron a dar a una exposición en el Carpenter Center for the Visual Arts, un edificio diseñado por Le Corbusier que tienen allá en Harvard. Entonces, después fue como se cerró el ciclo y ya tenía yo adelantado un mecanismo que era como un rompecabezas, era un mecanismo con el que podía yo ir cambiando un cuadrito o un círculo, o lo que podía producir también infinitas posibilidades de color armónico de acuerdo a mi color. Entonces, [en] todo lo que yo hice usé ese tipo de color que ya era mecanizado: una vez hecho el primero, ya nada más era cosa de moverlo, por lo tanto, lo pudo haber hecho la computadora también, pero ya no me metí en eso y luego me di cuenta también de que los dibujos se veían hechos como con regla y compás. Dije: “Si agarro y tiro una línea de cien metros a mano y meto esa línea como la línea rectora de mi dibujo, lo que va a salir de la computadora es algo con línea”, como cuando firmas, que nada más puede ser tuya, podía salir una línea personal. Entonces, entre las teorías de color, entre la línea y entre que ya estaba pensando en musicalizarlo, estaba yo metido en el mundo de la tecnología y dije: “Bueno, antes que nada, era escribir el libro porque había que entregarlo a la Universidad”. Entonces escribí el libro y tomé una decisión, no sé si buena o mala, dije: “Cierro la computadora y no la vuelvo nunca a abrir”. Todavía no la he vuelto a abrir, porque me comió de tal manera, era tan emocionante, era todo. Y lo bonito de la pintura es el accidente, el ensuciarte las manos es otra cosa. O me voy por ese camino o me quedo con la computadora. Si me quedo con la computadora, pues puede que llegue a ser un técnico muy famoso en el manejo artístico de la computadora, pero la vida se me va a ir, va a ser diferente, y escogí la forma tradicional. Eso en resumen.

RT: *¿Recuerda más o menos en qué año sucedió toda esta relación con la computadora?*

MF: La beca Guggenheim fue en el 75. Aquí fue tres años antes, en el 71, 72³, cuando te cuento que las computadoras eran como unos roperos, eran IBM, eran como unos roperos negros con una rendijita. Tenía uno que pasársela perforando tarjetas; aprendí Fortran 4, era mi idioma. Todo eso [fue] con lo que empecé. Ya con esto, ya había quedado en el pasado.

RT: *¿Entonces, desde fines de los setenta la computadora quedó fuera de su lenguaje?*

MF: Sí, ya. Los setenta fueron geométricos totales y todavía tuve la computadora muy adentro. A partir de los ochenta me fui por otro lado.

RT: *Las obras que produjo en aquellos momentos, cuando usted tuvo mucha relación con la computadora, digamos, las figuras base surgían de este lenguaje que usted ya le había prohibido a la computadora. ¿Recuerda dónde quedaron? ¿Dónde están?*

MF: Los dibujos eran eso, ya te enseñé unos ejemplos. Donde me recuerdo que están en un cajón, tengo todo, todo esto. Estos son realizaciones [señalando algunos cuadros y esculturas que están en su estudio], todos son setenta, es la misma cosa llevada a la escultura [refiriéndose ahora a imágenes de su libro]. Estas obras están regadas por el mundo, están en museos y colecciones privadas, también en pinturas y eran pintura, pintura. Los dibujos salían de acá, la idea, pero ya después la realización ya eran obras normales, y todo esto es una época mía que poco a poco fui cambiando, empezó muy simple y la fui llenando de elementos pictóricos hasta que ya no sepan de dónde vienen.

Cuando estuve allá [en Boston], con Mayer, tuve varias entrevistas en revistas americanas y tuvo mucho “pegue” en aquel momento, y ahí

³ Se refiere al proyecto de *El espacio múltiple*.

quedó como historia. Aquí en México, en el Centro de las Artes⁴, hay un salón multimedia que lleva mi nombre por esta investigación y a veces me caen gentes investigadoras de otros lados, o sea que algo quedó, pero fue una renuncia.

RT: *Sí, claro, fue la semilla que usted sembró en aquellos años para que generaciones posteriores siguieran una investigación en esa dirección.*

MF: Muchas gentes han seguido y han sacado provecho.

⁴ Se refiere al Centro Multimedia del Centro Nacional de las Artes (Cenart).

Entrevista a Lorraine Pinto¹

Reynaldo Thompson

16 de noviembre de 2022

Reynaldo Thompson (RT): *Buenas tardes, maestra Pinto. Le comento que estoy haciendo una investigación en torno a los orígenes del arte electrónico y digital en México. Por los escritos de Daniel Garza-Usabiaga, me di cuenta de que usted es una pieza clave por una obra que realizó en los años sesenta en torno al arte electrónico y de nuevos medios. En realidad hay dos obras muy importantes que usted realizó en los años sesenta, que fue la Quinta dimensión y posteriormente la obra Expansión. Primero le voy a hacer unas preguntas en torno a la obra la Quinta dimensión. ¿Le parece bien?*

Lorraine Pinto (LP): Muy bien, lo que tengas que hacer.

RT: *Muy bien, primero me gustaría saber cómo llegó al nombre, ¿cómo decidió el nombre de la Quinta dimensión? Sobre todo porque, en el sentido euclidiano, hay tres dimensiones: ancho, profundidad y altura. Y luego, si agregamos una cuarta dimensión, es el tiempo. La Quinta dimensión quiero pensar que es la espiritualidad. Entonces, no sé si usted nos pudiera dar ese punto de vista de por qué llamó a la obra la Quinta dimensión.*

¹ Nació en 1933 en Nueva York, Estados Unidos. Nacionalizada mexicana. Artista de vanguardia y pionera del arte de los nuevos medios en México a partir de la organización del Laboratorio Experimental de Arte Cinético (1964) en la que se vio involucrada. Realizó sus estudios profesionales en Adelphi College en Nueva York y City College en Ciudad de México. Pinto sorprendió con sus creaciones utilizando piezas de acrílico y neón que para la época resultaron bastante novedosas. Fue una de las pioneras del arte cinético y contribuyó a la consolidación del arte contemporáneo en México. Entre sus proyectos más destacados están *Mundos giratorios* (1960), *Quinta dimensión* (1968) y *Expansión* (1970).

LP: Bueno, llegó porque me invitaron a la exposición en Bellas Artes y estuve pensando y pensando”¿qué puedo hacer que sea un poco más trabajado, más pensado y un paso más de frente a todo?”, porque yo había presentado una obra, no cinética, con... cómo se llama...

RT: ¿Óptica?

LP: Sí, espéreme, ahorita lo retomo, es que estoy regresando al 68 [ríe].

RT: Sí, claro.

LP: Muchos años han pasado, pero bueno, en fin, yo dije: “Quiero hacer algo diferente, que se mueva, y así”. Entonces fui estudiando un poco en los museos y el único museo que tenía lo que me interesó fue el Museo de Arte Moderno en Nueva York. Y con eso fui pensando y ya logré conseguir dos globos que eran de Teléfonos de México², y con eso empecé a decidir qué quería yo meter dentro y fue fácil de pensar un globo contemporáneo y el otro del futuro, así fue y con eso nació la *Quinta dimensión*. Ya no te puedo decir más, hasta hoy sigue dando vueltas.

RT: *En la obra la Quinta dimensión usted comisionó el sonido o la música al compositor Karlheinz Stockhausen, ¿por qué razón le comisionó la música a él? ¿Recuerda cuál fue la razón por la que decidió incluir una pieza de él en su obra?*

LP: Bueno, estudié un poco con Francisco Sabina, maestro y compositor, y me dijo que ya esta música estaba tomando fuerza. Él no estaba muy de acuerdo porque es totalmente clásico, pero me ayudó a pensar y conseguimos hablar con Manuel Enríquez, otro gran compositor que dijo que podría formar parte de eso porque le gustaba la idea del proyecto moderno. Fuimos con Manuel Enríquez y me empezó a contar sobre el maestro Francisco Sabina, y, como repito, él no tenía nada que

² La artista se refiere a las cabinas de acrílico que Telmex usaba para los teléfonos públicos de esos años.

ver con eso, no es su mundo, él es clásico. Entonces así fue como se empezó. Encontré una fábrica en donde me podían hacer los cortes en acrílico que usé para expresar las ciudades en cada domo, pero para enfocar eso, primero encontré un fabricante que me hizo las piezas. Y todo fue así, todo iba bien y no había muchos problemas, los problemas normales. Eso fue lo que le gustó a la mayoría de la gente que trabajaba conmigo y de que ahí nacieron unos cuadros en acrílico, sobre la creación con luz, que tenían otra perspectiva. Así es que empezamos a experimentar, y esa fue mi aportación.

RT: *La obra la Quinta dimensión fue premiada por Bellas Artes en 1968, ¿es así?*

LP: Sí, fue mi primera pieza premiada, fue en el 68.

RT: *La pieza la Quinta dimensión tenía un aspecto lumínico que incluía también la luz y el movimiento de esta luz.*

LP: Ah, se me olvidó mencionar eso, es lo más importante. Sí, tenía luz que cambiaba con las vibraciones de la música, como ya muy moderna, entonces eso también fue diferente, tenía su propia música. Hoy día lo tiene porque se presentó en la universidad el año pasado. Ahí también ya tenía su luz y sonido, pero sonido muy bonito de música moderna.

RT: *Que en esos años en Estados Unidos, también en los sesenta, había un movimiento importante de liberación, que era el movimiento hippie, donde se consumían drogas y hongos y la gente tenía muchos tipos de experiencias, entonces creo que la obra refleja muy bien ese tiempo.*

LP: Sí, muy bien. La verdad porque era nuevo, además le fascinó a la juventud por la música y el movimiento. ¿Ya le dije que la pieza tenía movimiento?

RT: Sí.

LP: Ok, tenía todo lo que los clásicos no tenían, era la idea, pero aquí tenían movimiento, color, inspiración, las esferas y ciudades. No sé, tenía mucho para la juventud. Cuando fui a la universidad y la pieza estaba expuesta, había multitudes de alumnos [que] pasaron a verla. Me dio mucho gusto que todavía está viva.

RT: *Claro, eso es muy enriquecedor.*

LP: En qué salón, el nombre no sé, pero entrando, ahí está un salón enorme, antes de subir las escaleras, para otras exposiciones.

RT: *¡Ajá, sí!, también en cierto punto la pieza evidentemente reflejaba la modernidad y el progreso que querían proyectar los gobiernos en aquel tiempo en México. Una imagen de modernidad y progreso.*

LP: En ese tiempo sí había mucho problema con el gobierno y la juventud, pero esas piezas cinéticas no [lo] estaban, al contrario, a la gente y a los políticos les gustó. Sé que no estoy contestando bien, pero...

RT: *Pero la información que nos da es muy importante, gracias. Mire, le puedo preguntar en torno a la otra obra que es Expansión.*

LP: Sí, claro.

RT: *Esta obra la realizó un poco después de la Quinta dimensión, ¿verdad?*

LP: Sí, la *Quinta dimensión* era la primera.

RT: *Claro, y de esta obra no hay mucha información en los libros. ¿Nos puede hablar un poco de los materiales que usó y si usó también luz y sonido?*

LP: Los materiales todo fue acrílico y sonido de aparatos comerciales, y, bueno, creo que eso es todo.

RT: *¿Recuerda más información sobre la obra Expansión? Creo que consistía en algunas figuras circulares de acrílico, ¿verdad?*

LP: Sí, todavía tengo muchas fotografías.

RT: *Sí, ¿las personas con las que colaboraba en aquellos años era Leonardo Viskin, Roberto Domínguez y Phill Rothman? ¿Todos ellos eran ingenieros o algunos venían de otra área del conocimiento?*

LP: No, todos ellos tenían diferentes áreas del conocimiento. Leonardo Viskin fue mi mano derecha, él es ingeniero electrónico, entonces sabía cómo hacer todo bien. Roberto Domínguez es de [la] UNAM, él es físico y, no sé, daba otros cursos. ¿A quién más me mencionó?

RT: *Phill Rothman.*

LP: ¡Ah, sí!, era americano, era alguien que manejaba cine, entonces, le gustó mucho porque era como cine, porque estaba todo negro y cuando se prendía la luz, se veían las figuras. Pero eso era sobre la siguiente exposición que le platique ahorita. Sí teníamos como un escenario y a la juventud le fascinó. También, las pinturas estaban ya formalmente en el Museo de Arte Moderno y había una respuesta muy positiva, entonces, además que me encantó hacerlo, la sorpresa es que fue muy muy aceptada, porque no estábamos seguros de ello, pero sí fue muy aceptada.

RT: *Claro, en realidad estaba abriendo nuevos caminos en el arte.*

LP: ¡Ajá!, la verdad sí, porque todos querían empezar con eso y formé grupos de jóvenes; daba yo clases en aquel entonces en la universidad, en Arquitectura, y lo único que hice es que la juventud empezara a hacer bosquejos de más obra cinética, pero tenían que hacer su obra normal y eso toma mucho tiempo. Pero algunos se quedaron con eso y lo siguen probando; esto necesita mucha prueba. No sé si me entiende porque mi voz se...

RT: *Sí, sí, la entiendo muy bien.*

LP: ¡Ay, qué bueno!

RT: *Sí, la entiendo muy bien y me da mucho gusto que me diga que dio clases en la universidad, porque eso no lo sabía yo.*

LP: ¿No? ¿no sabía de qué?

RT: *¡Que dio clases en la universidad!*

LP: ¿Ah, sí!, fue muy importante en la universidad, ellos celebraron y me dieron [una] medalla. Después, fue con el gobierno. ¿Quién era en aquel entonces el ministro?, ahorita me acuerdo de su nombre. Y todos los nombres clásicos estaban ahí, les fascinó, fue una sorpresa, porque estábamos listos para un insulto si llegaba, pero no, al contrario, hasta hoy que usted me está hablando, está presente.

RT: *Por otro lado, ¿tiene alguna razón por la que ya no siguió interesada en hacer obras cinéticas o de medios con música y luz?*

LP: Bueno, empecé a hacerlo y después lo dejé para hacer escultura figurativa. Pero un día, si llega un grupo universitario, me gustaría trabajar con ellos, darles ideas para que hagan obra cinética, seguir, porque dice mucho y más ahora que todo es espiritual y más moderno, puede quedar muy bien.

RT: *Claro, nos podría compartir el nombre de la universidad donde dio clases, ¿fue la UNAM o en La Esmeralda?*

LP: Sí, la UNAM.

RT: *¿Ah, fue en la UNAM!, en Arquitectura me dijo, ¿verdad?*

LP: Sí, fue en [la] UNAM y otras ciudades.

RT: *¿También en otras ciudades aquí en México?*

LP: Sí, en Veracruz tuvo mucho éxito y no sé Chicago, no sé, estuvo... ¿Podemos repetir [la] entrevista cuando usted tenga tiempo?

RT: *Sí, claro.*

LP: Porque quiero juntar la información que ahorita está saliendo y así le doy más información.

RT: *Pues me dio mucho gusto hablar con usted el día de hoy, maestra Pinto.*

LP: Muchas gracias que me toman en cuenta, pero otra cosa: ¿Cuándo nos podemos ver?

RT: *Cuando guste. Dígame usted qué fecha.*

LP: ¿La semana que entra? No, la que viene, la semana que entra.

RT: *Muchas gracias.*

LP: Bueno, parece que vamos a seguir con la obra cinética. Ok, entonces lo vamos a ver aquí pronto, ¿verdad?

RT: *Pues no me queda más que agradecerle y seguir en contacto con usted.*

LP: Sí, igualmente con usted. Perdón que mi voz no está bien, pero creo que de lo que quería ya salió un poco, ¿verdad?

RT: *Sí, claro, ya salió bastante información.*

LP: Y va a haber mucho más, cuando nos veamos, de los cinéticos y algunas fotos. Muy bien, muchas gracias. Ok, entonces en eso quedamos, ¿no?

RT: *Muy bien. Que tenga muy buenas tardes.*

LP: Igualmente, gracias.

RT: *A usted. Adiós.*

Testimonio de Andrea Di Castro¹

Jesús Fernando Monreal

Septiembre de 2014

Yo creo que la creación del Centro Multimedia (CMM) fue resultado de inquietudes generacionales. Desde los años setenta, varios de nosotros teníamos interés por el arte conceptual. Al trabajar con video, nos empezó a llamar la atención la tecnología digital, no tanto desde sus posibilidades estéticas, sino a nivel conceptual, lo que para mí significa la búsqueda de un lenguaje; nos planteamos, por ejemplo, cómo poder analizar en un circuito cerrado la imagen o para qué y cómo manipularla y editarla, sobre todo en un país donde se tenía un control absoluto sobre ella. Entonces, la relación arte-tecnología se movía más por los conceptos y las posibilidades expresivas. Antes de empezar a hacer video, yo estaba trabajando cosas de fisiógrafo con la artista colombiana Sandra Llano, luego nos juntamos con Humberto Jardón, que trabajaba

¹ “Andrea Di Castro (Roma, Italia, 8 de julio de 1953) radica en México desde 1966. Realizó estudios en la Facultad de Ingeniería de la UNAM (1972-1977). Desde 1970 emprende trabajos experimentales en fotografía, cine y video, y en 1984 incorpora a la computadora en sus obras. En 1993 inicia el proyecto del Centro Multimedia en el Cenart, que dirige hasta marzo de 2001. Desde 2007 es profesor de Fotografía, Video y Multimedia en la ENPEG ‘La Esmeralda’ del INBA. Desde 2005 es miembro del Sistema Nacional de Creadores de Arte (SNCA) y más recientemente fue becario en la especialidad de Medios Audiovisuales para el periodo 2015-2017. En 1996 recibe la Beca de la *Fundación Rockefeller* para el CD-ROM Interactivo ‘Pantopone Rose’, basado en la obra de William S. Burroughs. En 1999 en el Festival de Video y Artes Electrónicas *Vid@rte* recibe un reconocimiento por este video. Principales exposiciones: ‘N 26° 39’ W 103° 44’’. Gráfica Digital, Video, MUNAE, I.N.B.A., D.F. 2005-2006; ‘LAS LÍNEAS DEL TIEMPO, TRAZOS EN COAHUILA’ Gráfica digital y video. Museo del Desierto, Saltillo, Coahuila. 2004; ‘TRAZANDO RECORRIDOS’, Galería Pablo Goebel Fine Arts, México D.F. 2004; ‘OJO DE LIEBRE’, Gráfica Digital, Video, Instalación. Centro de la Imagen, CNCA México D.F. 2002; ‘RETROSPECTIVA DE ANDREA DI CASTRO, vid@rte’, Cenart, México D.F. 1999; ‘ROSA PANTOPÓN’ dentro de la Exposición retrospectiva: ‘PUERTOS DE ENTRADA: WILLIAM BURROUGHS, ICONO DEL SIGLO XX’, LACMA, Los Ángeles, California, 1996’. Véase en <https://www.andreadicastro.com/videos.html>.

arte con fotocopias, y empezamos a hacer *happening* y *performance*. Eso sucedió en los setenta. Eran prácticas audiovisuales y de acción en las que exploramos los nuevos medios de ese momento, como el video; experimentamos con rayo láser; realizamos eventos con proyectores de diapositivas enfatizando el bombardeo con imágenes, incluso trabajamos con el apoyo del Instituto de Física de la UNAM.

Yo no tenía problemas con la pintura, porque no venía del mundo del arte, aunque me relacionaba con artistas, pero yo venía de ingeniería. No creo que sea tan cierta esa oposición entre pintura y gráfica digital. La pintura es un deber ser. Ya en el CMM se invitaba a pintores; la pintura conoció otras formas de expresarse, se enriquece el lenguaje. Eso de los linderos de las artes es cuestionable. Yo creo que estamos actualmente en un momento en el que el arte y la ciencia se tocan. El artista contemporáneo debe estar informado de la ciencia, aunque pinte. Yo estudié electrónica y luego me interesé por las máquinas lógicas, antes que la computadora. Construía circuitos lógicos con transistores que podían tomar ciertas decisiones muy simples. También experimentaba con fotografía analógica a color e infrarroja. No tenía la pretensión de hacer arte, simplemente experimentaba con el cine, con la foto y el video. Cuando salió la computadora, empecé a explorar cómo aplicarla al video, algo que en ese entonces era bastante complicado. Construir un camino de expresión en relación con las tecnologías era bastante difícil, porque requería mucha investigación y se necesitaban muchos recursos; para [los] productores independientes no resultaba fácil ese camino.

El CMM fue un proyecto pensado desde los intereses de varios productores audiovisuales. Originalmente, y con el apoyo de Pablo Ortiz Monasterio, se planteó que podría formar parte del Centro de la Imagen, en el último piso del edificio donde este se ubica, allí en la calle de Uruguay. Pero eso implicaba todo un discurso de experimentación y exhibición centrado en la fotografía. En principio, el CMM representaba la posibilidad de contar con un taller de gráfica para que la comunidad lo pudiera usar en la creación. Creo que cuando se planteó que el CMM tenía que estar en medio de las escuelas en el Cenart, y no en el Centro de la Imagen, ello tuvo que ver con el hecho de que no solo se trataba de analizar la imagen electrónica —algo que ya veníamos haciendo varios de nosotros y que se mostró en el Encuentro

otras gráficas, en 1993, donde se presentaron piezas de experimentación con la imagen, los grandes formatos, el uso de las fotocopadoras y el fax, las primeras imágenes de computadoras—, sino que nos interesaba estudiar cómo la computadora puede producir gráfica y también sus maneras de vincularse tecnológicamente con las escuelas de arte.

Recuerdo que en 1976 escribí un artículo para una revista independiente y *underground* que se llamaba *Le Prosa*, dirigida por un poeta de esos malditos que había en ese momento en México: Orlando Guillén. El artículo que escribí se llamaba “Sobre los audiotáctiles”; allí yo decía que en lugar de hacer audiovisuales, coleccionáramos mejor texturas para percibir las a oscuras, buscando sonidos que pudieran acompañar el recorrido por ellas. Ya era una experimentación que cuando llegó la computadora se hizo más fácil.

Cuando se creó el Fonca, la beca de fotografía empezó a recibir cosas de video. La categoría de video entró dos años después, en un momento en que era imposible seguir negando su existencia; se habían realizado bienales, incluso en los noventa hubo un escándalo por una bienal que clausuraron. Si la gente se expresa con video, había que dar becas de video. [En] la primera convocatoria del Fonca solo se dio una beca a Silvia Gruner, eso a duras penas. Se necesitaba abrir espacios. Aun así el video entraba tarde. Luego, el *boom* de multimedia se dio por la presencia de un centro multimedia; entonces, planteamos: ¿Y ahora qué con la multimedia? Se abrió la categoría en el Fonca en 1997.

El proyecto del CMM fue también el de integrar varios talleres, considerándose qué era lo más importante. No había escuelas que te formaran en la multimedia. La gráfica era importante porque era un gancho para que se acercaran varios artistas al CMM; era un puerto de entrada fácil para la reproducción digital en buenas copias de algodón. También el audio nos pareció importante, vinculado desde antes a tecnologías MIDI; el video, porque veníamos de esa comunidad y empezamos a preguntarnos qué implicaba editar desde una computadora. No podíamos concebir una escuela de arte como La Esmeralda sin video, tenían que ponerse al día. Luego, venían los interactivos; la interacción como un factor expresivo. En ese entonces estaba de moda el libro de Brenda Laurel de *La computadora como teatro*. Y, finalmente, la realidad virtual, es decir, la inmersión. La robótica llegó después. El CMM no solo ayudó a

la producción, sino que reunió a personas que tenían las mismas preocupaciones; la multimedia tenía que ver con la sincronía. Cuando se dieron los primeros cursos de realidad virtual, los tomaron filósofos y no solo artistas; Hugo Hiriart se planteaba cómo usarla para hacer teatro. Con Francis Pisani dimos unos cursos de literatura interactiva. La preocupación del CMM era investigar qué les podíamos ofrecer a los de danza y a los de teatro que pudiera ayudarlos a desarrollar un lenguaje. Explicarnos quiénes somos. Aunque finalmente el CMM se colocó en el Cenart, fue un espacio importantísimo para introducir a la comunidad fotográfica en la fotografía digital –uno de los primeros invitados que tuvimos en 1995 fue Pedro Meyer–. En el seminario discutíamos eso; en cada taller se llevaban bitácoras y un plan de trabajo. Si íbamos a un evento internacional, teníamos que informar. Experimentábamos con algoritmos; al crear un algoritmo, lo que hacemos es poner una serie de decisiones y procedimientos en un microprocesador para que siga desarrollando esa tarea. Conceptualmente esto es muy fuerte.

Equipamos el CMM comprando computadoras Silicon Graphics, caseteras, cámaras de video, la impresora Iris, un buen escáner para aplicar a la conservación, porque una de las vertientes del CMM era tratar de transferir a medios digitales una cantidad de cosas para que pudieran sobrevivir en el tiempo. Compramos un visor y escáner 3D para realidad virtual. Claro que mucha de esa tecnología se vuelve obsoleta, pero en ese momento sirvió para crear una cultura. Por ejemplo, Fernando González Gortázar hizo maquetas de realidad virtual para obras que no construyó, las expuso en el Tamayo; una persona mayor que entendió las posibilidades que le ofrecía la tecnología.

La tecnología educativa estaba a cargo de Manuel Gándara. El CMM estaba equipado con salas de capacitación, por lo que empezamos a diseñar cursos; los maestros, investigadores, fotógrafos, escritores, en parte, era la gente del Centro que tenía que compartir lo que estaba aprendiendo con las máquinas. Allí uno aprendía por autocapacitación. Insisto, en multimedia es importante mantener una sincronización tanto del pensamiento [como] de lo que íbamos descubriendo en las clases y en la experimentación con las máquinas; buscábamos sus relaciones. Lo multimedia estaba muy relacionado con la interdisciplina y la multidisciplina, no solo para juntar video, audio y texto. Lo multimedia era una

idea de molécula que creó el Centro Nacional de las Artes. También, trabajamos en proyectos de geolocalización con los huicholes, para quienes la tecnología ofrecía posibilidades para su cultura. Ellos trabajaban con tecnologías GPS.

¿*Quiénes eran los interlocutores del CMM?* Había un grupo de jóvenes artistas que iban a trabajar a mi taller antes de crearse el CMM, a editar imágenes... video. A la hora en que se está trabajando, o en la noche, con el vaso de vino, o en la madrugada, venía la conversación: ¿qué estamos haciendo? Puros enamorados de la experimentación. Un gran cómplice allí fue Jorge Morales, quien se dedicó a materializar ciertas reflexiones que publicó en su revista *Gutenberg Dos*. En verdad creíamos que se había acabado la galaxia Gutenberg, esa era para nosotros la gran revolución que veíamos como productores independientes de video. Cuando apenas empezaba el internet, a principios de los noventa, cualquiera podía publicar algo; eso fue una liberación después de años de cine y, como dije, del poder absoluto que se tenía sobre la imagen en México. Luego, ya en el CMM teníamos un espacio destinado a la reflexión interdisciplinar, una vez a la semana; era la única manera de mantener vivo un espíritu de trabajo. Cada taller tenía que investigar y luego exponer avances; hablar a todo el personal del CMM acerca de lo que estaba haciendo y de lo que había encontrado con las tecnologías, cuáles posibilidades había descubierto. Se discutía, por ejemplo, sobre cuáles son las posibilidades expresivas de la inmersión; la experiencia de realidad virtual está en todos nuestros sentidos. Yo conocí a Lozano-Hemmer por Cuevas, y en el festival de Arco, pero él era más independiente, aunque estábamos en la misma sincronía: la reflexión y el para qué de las tecnologías. Creo que si se pierde eso, se pierde el sentido.

Uno de los filósofos que a mí más me inspiró fue Marshall McLuhan. “El medio es el mensaje” no es la única frase, sino que hay una plataforma filosófica que plantea los medios como extensiones del hombre. Cuando McLuhan planteó que con los medios electrónicos teníamos que cambiar la educación, en ese momento solo había televisión; emisión radiada (un canal varios receptores), cine, radio y prensa; no existía la comunicación punto a punto, más que la telefónica. McLuhan fue un visionario, la clave no es la frase “el medio es el mensaje”. Creo que lo central es entender a

los medios como una extensión de nuestra memoria, de nuestra personalidad, de otra manera de ver la historia. La historia con los medios ya no la podemos ver igual. Implica otra manera de tener una consciencia colectiva, por ejemplo, en las redes todos vertemos nuestros puntos de vista y se produce un ser colectivo. El arte en red ya implica la dimensión social del arte. Se reconfigura la geografía y la sociedad, se reconfigura, incluso, el sentido de quiénes somos. Se abre la posibilidad de crear otro tipo de comunidad más allá de lo geográfico. Los simples medios: una bicicleta como extensión de tus piernas, cuando tú la dominas, efectivamente es una extensión; te fundes con esa máquina en un solo ser de velocidad. Por eso aquellas expresiones estéticas como el futurismo; la sensación de poder correr por una calle a toda velocidad en una motocicleta se convierte en un fenómeno estético. Entonces, [a] McLuhan hay que verlo de otra manera.

La relación de internet y “El Aleph” de Borges se dio porque a nuestra generación esa literatura fue la que le tocó leer; de repente vimos que con la red un mundo fantástico que estaba en la literatura tenía ciertas posibilidades de existir; la tecnología nos ayuda a que se realicen los sueños, como ir a la luna o comunicarnos a distancia. La tecnología te da posibilidades expresivas que revolucionan la forma de expresarte.

A mí la tecnología me interesa desde el punto de vista del concepto; en el encuentro con obras electrónicas yo nunca he experimentado una sensación como cuando te acercas a un cuadro. Eso tiene que ver con la manera en cómo nos vamos amoldando a esos medios; la computadora tiene relativamente poco tiempo de existir. Yo ahora veo el virtuosismo del arte electrónico en el concepto. Va tan rápido el medio y es difícil detenerse a hacer una reflexión. Cuando decimos “el medio es el mensaje” en el caso del arte electrónico, hay que reflexionar sobre el uso que hacemos de tecnologías que son de tipo militar, que fueron construidas más que para el bienestar de la población, para el control, como diría Burroughs. El chavo que utiliza una tecnología debe detenerse a pensar cuáles son las posibilidades expresivas para que yo utilice eso. Si quiero decir algo, tengo que escoger la mejor manera; la más fiel para que yo pueda transmitir esa idea, esa sensación, esa atmósfera. Yo creo que de eso se trata. Los jóvenes artistas de repente te dicen: “mi proyecto final es hacer algo para usar una impresora de 3D”. Yo allí

me desmayo porque parece que no hay una idea, sino que partimos del uso de una tecnología porque es nueva. Creo que el artista contemporáneo tiene a su alcance una cantidad de tecnologías para expresarse.

Teníamos interlocutores rigurosos: Derrick de Kerckhove, Simon Penny, Sarah Diamond. La relación con el McLuhan Program se dio gracias a Jorge Morales; nuestra relación con Canadá fue importante, detectamos proyectos que pudieran ser apoyados por el Banff Centre for the Arts y los proyectamos. Nos parecía importante que otros críticos los vieran. Derrick de Kerckhove me dio un poco la clave de cómo trabajar con los funcionarios: “hay que unir lo viejo con lo nuevo”, así como establecer vínculos hacia fuera. Por eso empezamos a hacer conferencias hacia el exterior. Cuando venían los invitados, trasmitíamos y compartíamos con toda la república sus charlas vía telepresencia. Ello fue una parte importante en el uso de las tecnologías para la educación. Unir lo viejo con lo nuevo fue, en un inicio, una estrategia dentro de una etapa de “evangelización”, teníamos que ver con todos los sectores del gobierno qué empleo le dábamos a las nuevas tecnologías. Entonces, el CMM era el líder en el sentido de revisar museos virtuales, escanear piezas, hacer páginas. Sarah Diamond fue importante en los vínculos con Latinoamérica.

La crítica de arte mexicana, como la de Torres Michúa, García Canclini y Juan Acha, se [acercó] al proyecto; cuestionaban, pero también buscaban discutir acerca de las posibilidades de esas nuevas formas expresivas. Juan Acha mostró mucho interés, mientras que para Hajar, que estaba interesado en lo social en el arte, tener tecnología es poder y progreso.

En el CMM se perdió la vocación cuando dejó de acercarse a la comunidad de las escuelas y los centros de investigación. Nosotros éramos un puente con las escuelas. El personal del CMM debería estar siempre al servicio de los artistas. Si el CMM dejó de tener la preponderancia que tuvo en los noventa, no es solo porque ya las tecnologías se han vuelto más accesibles, sino porque justo ante esto debió reconfigurarse. Se perdió el espacio de conversación que teníamos. Cerrarse a las escuelas fue, en parte, la caída del CMM. Hoy hay toda una generación que ya está andando, es difícil ver qué sucede con el arte digital; yo veo en La Esmeralda que en los últimos diez años los artistas que se ex-

presan con nuevas tecnologías están disminuyendo. Hay un regreso al grabado, a las artes gráficas, mucho de fotografía. También, tiene que ver con que se han cerrado las puertas a estas prácticas. Si eres joven, todavía puedes aplicar a video, pero después es más difícil. El hecho de que el Festival Transitio, que originalmente era un evento enfocado al video y no solo a las artes electrónicas, se haya vuelto internacional, desanimó mucho a la producción nacional que no se incluía.

Testimonio de Tania Aedo¹

Jesús Fernando Monreal

22 y 26 de febrero de 2016

Empecé a tomar clases de pintura en la ENAP por invitación de Mario Ayala; asistía de manera informal a un taller de dibujo que impartía José Miguel González Casanova. De repente, llegaba yo al taller y estaba Damián Ortega pintando en el piso, entraba el Doctor Lakra a saludar, rondaban por allí los de Semefo. Poco a poco me fui dando cuenta de que algo estaba pasando en el arte. Acababa de pasar por allí Gabriel Orozco. Me metía a pintar al taller de Nacho Salazar y luego al de Diego Toledo, en el cual se hacían ensambles. Creo que algo importante en mi formación es que allí empecé a trabajar con encáustica, con talla en madera, con telas y ensamblajes.

Con las clases de dibujo con José Miguel González Casanova y con Aceves Navarro, me di cuenta de que el dibujo era una cosa muy relacionada con el pensar; para mí el dibujo y el diagrama eran una forma de pensar y eso lo empecé a conectar con la pintura y con lo que en ese momento era mi tema de trabajo: la guerra. Recuerdo que en ese momento apenas habían sido los primeros ataques en la guerra del Golfo, la Tormenta del Desierto; fue la primera vez que veíamos una guerra por la televisión. Pero lo espectacular es que las imágenes

¹ “Especialista en Artes visuales, Ciencia y Tecnología. Estudió Artes Visuales en la Escuela Nacional de Artes Plásticas (ENAP) de la UNAM y la Licenciatura en Educación Artística en la Escuela Superior de Arte de Yucatán. Fue directora del Laboratorio Arte Alameda y del Centro Multimedia del Centro Nacional de las Artes (Cenart). Ha sido becaria del Fondo Nacional para la Cultura y las Artes (Fonca) y de la Fundación Rockefeller-Ford-McArthur. Participó como ponente en foros internacionales: International Symposium on Electronic Arts (ISEA); RePerCuTe, en la Universidad de California, Los Ángeles, y Artechmedia en Madrid, España. Ha participado en distintas publicaciones como *Tekhné: Arte, pensamiento y tecnología* (Conaculta, 2003). En 2010 formó parte del Programa de Alta Dirección en Museos”. Véase <https://culturaunam.mx/elaleph2020/participantes/tania-aedo/>.

parecían las de un Tetris; era muy impresionante. Me acuerdo de que una noche estuve viendo las noticias sobre la Tormenta [del] Desierto y paralelamente estuve dibujando mapas y aviones. Esos eran los temas de mi pintura. Recortaba continentes, pintaba los satélites, los aviones; me impresionaba mucho cómo aquello era una guerra que se estaba llevando a cabo por las telecomunicaciones. Eso era internet, pero yo no lo sabía. Prácticamente era una guerra en 3D.

Cuando conocí a Andrea Di Castro y empecé a trabajar con él en su empresa, en Imagia, empecé a relacionar el tema de los aviones con el movimiento, y dije: “La animación me da mucho más que la pintura para esto”. Yo asistía a la ENAP cuando una amiga me contó que Andrea tenía un proyecto llamado Imagia y le interesaba trabajar con artistas interesados en la tecnología. Creo que le envié una especie de carta de motivos hablándole de mis inquietudes por la guerra y los aviones. Empecé a trabajar con él como en el 92. En Imagia yo hacía imágenes, sobre todo de animación; primero, cuadro por cuadro y a lápiz; después se iban escaneando, pero eso ya era la magia. Hacíamos animación con lápiz y luego entintábamos, después escaneábamos con una cámara de foto –no había escáner–, tomábamos la foto y luego con programa corríamos la animación. ¡Era mágico! Andrea no era tanto de Photoshop, siempre buscaba herramientas más experimentales. Allí llegaban a editar varios artistas que tenían la beca de Jóvenes Creadores del Fonca; allí conocí a Jimena Cuevas y volví a ver a los Semefos. Muchos de los que tenían la beca de video iban a editar allí, entonces siempre había artistas trabajando. Imagia no les cobraba. En ese espacio sí había un ambiente de conversación; los que trabajábamos allí escuchábamos las conversaciones entre Andrea, Javier Covarrubias y Manuel Gándara. Recuerdo que tenían carpetas de centros que ya existían. Le encantaba la realidad virtual, entonces, tenía toda una investigación de eso. Nos ponía a investigar sistemas de visualización y mucho de lo que en ese momento eran los nuevos medios.

Creo que soy de esa generación que Elías Levín llamó “la generación transparente”. Parte de mi transición en el arte se dio a partir de libros; mi biblioteca era de expresionismo abstracto norteamericano, eso era lo que a mí me gustaba. La transvanguardia italiana también. La informalidad, el tachismo, el ensamble y el *collage*, la semiótica vinculada a los *mass media* y la televisión. Recuerdo que rolaba mucho el libro de

José Luis Brea de las *Nuevas estrategias alegóricas* (1991). Un teórico que me llamaba la atención era Baudrillard; lo leía y pintaba sobre la guerra. En ese momento ni siquiera nos imaginábamos que iba a existir internet, entonces todo era fotocopias; la Gandhi tenía tres libros de Taschen. La fotocopia y los libros se compartían; José Miguel iba a España y regresaba con libros y nos juntábamos a verlos; el viaje tenía otro sentido; no encontrabas la información y aun cuando empezó internet, tampoco era tan fácil. NetTime empezó hasta 1995, era un momento de la red bien interesante; allí encontrabas teóricos discutiendo entre sí, como Manuel DeLanda y Brea. En el Centro Multimedia (CMM) empezó con una conexión permanente por fibra óptica. Pero eso ya era estar conectado todo el tiempo, la red era otra; creo que eso sí nos determinó mucho en cómo pensamos. Esa consciencia de que la red siempre te está viendo, siempre te está escuchando.

No todos los que trabajábamos en Imagia fuimos invitados a participar en el CMM. Cuando entré, y después de haber pasado por Imagia, ya me sentía imbuida en ese mundo de virtualidad, pero sí me daba cuenta de que era un mundo que no estaba afuera, como ahora. En el CMM empecé trabajando con modelado en 3D, sistema de visualización de 3D, escáner 3D y sensores de movimiento. Empezamos en un espacio de los Estudios Churubusco, acababan de comprar una súper máquina Silicon Graphics. Entonces, venían los grandes y Andrea nos ponía a tomar cursos con ellos. Luis Fernando Camino nos dio un curso de 3D con un *software* que hacía generación y dinámica de partículas. De esa manera íbamos descubriendo el lenguaje. Andrea estaba muy clavado con el asunto de la interacción, por lo que veíamos mucho el tema de la interfaz gráfica y leíamos autores como Brendan Lorenz; *La vida en la pantalla* de Sherry Turkle era central.

En ese momento, la investigación implicaba comprender lo que estaba pasando en la computadora, en los sistemas digitales; era un *shock* cognitivo. Pero, además, comprender un campo gravitacional en el mundo virtual implicaba un acercamiento a las ciencias, a la física.

Tengo problemas con el término gráfica digital, porque creo que era hacer con una computadora lo mismo que hacía con la pintura. La gráfica era como un medio para llegar a lo que a mí me gustaba, que era el 3D. Me llamaba la atención la tridimensionalidad de la pantalla y

la simulación en 3D me parecía cognitivamente muy extraña. Trabajé en proyectos de identidad; uno de los momentos más fuertes de mis primeros encuentros con la computadora fue el de las comunidades virtuales que existían. Bajamos un *software*, The Palace, una red social, y ahí me empecé a dar cuenta. La realidad virtual multiusuarios, donde ya te podías relacionar con otro usuario que estaba en otro lugar. Eso me empezó a impresionar y me llevó al tema de la subjetividad, estaba leyendo a Foucault. Entonces, pensaba que en la realidad virtual podía problematizar el tema raza, género, sexo. La realidad virtual te ofrecía espacio como infinito, no me interesó tanto eso, sino ponerme un casco, voltearme a ver y no ver mi cuerpo, y entonces me pareció que allí es por donde podía trabajar. Me puse a modelar en 3D y el dibujo era muy importante; modelaba unos cuerpos. Me empezó a llamar la atención de cómo cambiar el aspecto de tu cuerpo, ponerte piernas de hombre, panza y senos de mujer; cómo podías problematizar el problema de la identidad y cómo podías construirla. Para mí era claro que la identidad se construye. Todo lo estamos construyendo.

¿Hubo una ruptura? ¿Qué cambió en mis modos de hacer arte y de percibirlo?

En México pesa la tradición de una manera muy fuerte, [y] en el arte hay una que es muy conservadora. En la ENAP, sí era una guerra entre los que habían empezado a hacer instalación y entre los que querían pintar; entrabas a la cafetería y no se hablaban. La instalación y el arte conceptual eran el demonio. Pero en el CMM ya partimos de una ruptura de esos artistas que habían hecho arte conceptual y se orientaban a la instalación; primero llegan los conceptualismos. Pero no tiene que ver con la pintura, hay quien pinta, Meyerbeer, Melini Smith, pero al mismo tiempo estaba el CMM.

Es interesante ver qué opinaban gentes como Cuauhtémoc Medina del CMM, [que] no dejaba de ser un centro oficial; para ellos era sospechoso. Los modos de organización y de producción se transformaron muchísimo.

Son muy distintas las prácticas conceptuales que no requieren de un espacio de laboratorio, requieren otro tipo de plataformas, o incluso ninguna plataforma, y estas prácticas que sí requieren de plataformas específicas. Una forma en que me gusta pensar esa transición siguiendo

a Manuel DeLanda. En el arte, la transición no se dio en todo, sino en cierta localidad, cambiar la manera de percibir el mundo, de una realidad [de la] que teníamos cierta comprensión de sus leyes físicas a una virtual. Fue un choque cognitivo muy fuerte que incluso nos hizo fundar el taller de investigación, porque dijimos hay que pensar en todo esto. Detenerse y pensar.

¿Por qué taller y no laboratorio?

Yo creo que el trabajo de taller sí era mucho lo que pasaba allí. Como las escuelas siguen sin poder responder a las necesidades de los alumnos, lo que ha formado a las generaciones que trabajan con tecnología son los talleres, lugar donde el artista que sabe algo se reúne con otros y les enseña algo, compartir el conocimiento más que compartir la tecnología. Pero eso también es paradójico porque no hay investigación, sino pura capacitación. ¿Qué es ser nativo digital? Hay que reflexionar. La mayoría de los muy jóvenes que son llamados nativos digitales no teorizan sobre eso; las políticas que están atrás de eso.

La realidad virtual era totalmente interactiva, ni siquiera había que plantearse el tema de la interacción, allí no había obras, sino que había interacción; y el asunto de comunidades virtuales, todo era interacción, cámbiate, tú cambiar el rol. Creo que es fundamental la interacción. Las piezas que yo he visto más interactivas son piezas analógicas. Yo creo que la idea de interactividad en el arte no la inventaron las nuevas tecnologías. Nunca me interesaron los CD-ROM interactivos, pero sí me interesaba el tema de la interfaz. Como les gustaba la educación, se hacían muchos. Me parece muy importante la noción de interacción, pero creo que se abusó mucho de ella para decir que eso es lo que hacía la tecnología digital y no otra. Piezas de Dan Graham o el *performance* eran los mejores ejemplos de interacción. Creo que es muy importante no pensar que la interactividad es lo que le da lo nuevo a la tecnología.

Testimonio de Manuel Gándara¹

Jesús Fernando Monreal

10 de febrero de 2016

Conocí a Javier Covarrubias cuando él estaba realizando un proyecto con Rita Eder, en el Instituto de Investigaciones Estéticas, acerca de los murales de la SEP². Yo era consultor de una empresa de cómputo educativo llamada Edumac. Me contactaron del Centro Multimedia (CMM) y me pidieron opinión acerca de cuál creía yo que era una buena estrategia para equipar tecnológicamente ese espacio, de tal manera que fuera compatible con las metas que tenía en la educación. Propuse un programa de apoyo que no solo se centrara en la educación sobre multimedios, también sugerí incluir la digitalización como una práctica de conservación. Edumac ayudó al CMM a negociar con Apple unas condiciones favorables, por la visibilidad que iba a tener este espacio artístico.

A mí me interesaban mucho los multimedios como herramientas de educación para el arte y los artistas, y como herramientas de conservación patrimonial. En aquella época, que una computadora fuera multimedios significaba que podía tener gráficas de alta resolución, sonido de alta calidad, la capacidad de soportes como el CD-ROM, lo cual hacía

¹ “Manuel Gándara es intérprete del patrimonio desde el año 1998. Es Doctor en Diseño y Nuevas Tecnologías (UAM-A), Doctor en Antropología (ENAH), con estudios doctorales en Antropología y Filosofía de la Ciencia en la Universidad de Michigan. Ha publicado sobre teoría arqueológica, epistemología y metodología de las ciencias sociales, así como sobre cómputo educativo, interacción humano-computadora; y, actualmente, sobre divulgación del patrimonio arqueológico en museos y sitios arqueológicos. Dirigió la ENAH y el Centro de Tecnología y Medios Educativos de la SEP. Ha diseñado conceptualmente varios museos y exposiciones. Hoy labora en el Posgrado en Museología de la ENCRYM, en donde imparte cursos sobre comunicación educativa y divulgación del patrimonio cultura y desarrolla la estrategia de la ‘Divulgación Significativa’”. Véase <https://interpat.mx/manuel-gandara-vazquez/>.

² Se trata de un proyecto de recreación en 3D de los murales de la Secretaría de Educación Pública (SEP).

de los multimedia algo particularmente expresivo, una veta súper creativa a la que le añadías la interactividad, que antes no existía, y obtenías toda una novedad para el arte. Multimedia y nuevas tecnologías tenía un acrónimo bonito que era Mynte, no TICS, que se referían a tecnologías digitales. Llamar al Centro “multimedia”, y no “de nuevas tecnologías”, tenía que ver con el interés de la comisión consultora del CMM sobre la interactividad. Multimedia no se refería a una combinación de medios, que se puede encontrar en el teatro, la ópera o el cine. Lo que hacía a “multimedia” diferente era la interactividad y no solo la combinación de varios medios bajo el control de una computadora. Por ello es que Centro Multimedia significaba interactividad y su meta era generar una incidencia en el arte interactivo.

Para Andrea Di Castro, el diseño y funcionamiento del CMM requería muchos puntos de vista, incluso desde antes de su creación, él consultó a muchos artistas, considerando los aspectos educativo y artístico. A él le interesaba mucho la relación con las escuelas de arte. Cuando se instaló el CMM, en 1994, la idea era tener un comité que avalara los proyectos bajo diferentes puntos de vista. La comisión era un núcleo permanente compuesto por Andrea, Javier y yo, quienes pedíamos a artistas como Gerardo Suter y Gutiérrez Chong que dieran su opinión sobre los proyectos participantes. La comisión buscaba ser imparcial, no todos los proyectos eran de creación [de] artistas, también había proyectos de fotografía digital, de conservación del patrimonio o la grabación como medio de preservación de eventos. En 1995 surgió el Apoyo a Proyectos Multimedia, un programa de becarios que presentaban un proyecto y la comisión lo seleccionaba, con lo cual tenían acceso al equipo y recibían asesoría de un responsable académico con el que contaba cada taller. Eran artistas en residencia. Pero, también, los becarios ayudaban en la operación cotidiana de los propios talleres, había un par de becarios por taller, que además de trabajar con el equipo y dar mantenimiento, también tenían un perfil de artistas. Muchos de estos becarios despegaron, empezaron a producir. La nueva generación de becarios en el CMM era un interlocutor de los consultores, Andrea, Javier y yo, con quienes hablábamos de la importancia del concepto de interacción, interfaz y usabilidad, y acerca de la idea de que la computadora y las piezas artísticas realizadas con ella fueran fácilmente usables.

Lo que en un primer momento se logró en el CMM fue que mucha gente hiciera gráfica digital, lo que implicaba una transición del pincel a la computadora. Pero lo que se buscaba era acercar a los artistas a la interactividad, para lo cual las exposiciones contribuyeron bastante, ya que mostraban proyectos del exterior que ya trabajaban la interactividad, lo que disparó la creatividad tanto de los becarios dentro del Apoyo del CMM como de los artistas nacionales que buscaron ir más allá de la gráfica digital. La realidad virtual era un nuevo medio que llevó a artistas, como Tania Aedo, a expresarse con eso. En 1994 ya se estaban haciendo cosas interactivas en la UAM Xochimilco. También el CMM tenía cercanía con Pedro Meyer y con una empresa norteamericana que trabajaba con cine interactivo. Mucho de lo que pasó entre 1994 y 1996 significó transitar de la gráfica y la música a creaciones interactivas a través de la computadora y del MIDI³.

En el CMM, la investigación implicaba proponer a los creadores herramientas tecnológicas para que se lanzaran a explorarlas. Hubo muchos proyectos exitosos, aunque fue difícil tener un balance entre producir cosas para las instituciones y producir arte. La apropiación de las tecnologías significó inventar el opuesto de ellas: su imposición. La idea era que los artistas hicieran suya la tecnología, que decidieran los usos que daban a las computadoras, en el sentido profundo; el artista recibía apoyo en la parte técnica, pero él debía ser quien creara con la computadora y la hiciera una herramienta. La interacción que la computadora permitía era un lenguaje; la interacción tiene sus propias reglas lingüísticas, tiene una sintaxis, tiene un léxico, tiene una pragmática y una semántica. Apropiación significaba, entonces, convertir ese lenguaje en recurso artístico.

Para el contexto de México en los noventa, el CMM fue importantísimo porque constituyó la puerta de entrada y la puerta grande del uso de los multimedios como medios expresivos; tuvo un impacto no solo local, sino a nivel nacional, por ejemplo, en la creación del Centro de Arte y Nuevas Tecnologías (CANTE) de San Luis Potosí, en el que yo colaboré en su diseño. Además, el Conaculta tenía planes de hacer centros

³ Interfaz digital de instrumentos musicales (MIDI, por sus siglas en inglés).

multimedia en otros lugares del país. En los noventa había mucho interés en que esta manera de ver las cosas en el arte y la cultura se extendiera. Cuando se fundó el Cenart, había cierta oposición de las escuelas del INBA de cambiarse de su antigua residencia; tomó tiempo para que las propias escuelas habitaran el Cenart, porque había reticencias. El CMM fue de las primeras instituciones que habitó ese complejo; costó trabajo que las escuelas aceptaran el uso de las nuevas tecnologías. Pero después, las propias escuelas solicitaron cursos al CMM, se tuvo un impacto sobre La Esmeralda, sobre la Escuela Superior de Música.

El CMM permitió que se abriera una exploración con tecnologías en esas disciplinas; a veces, desde los talleres del CMM o, a veces, ya con cursos en las escuelas cuando ya habían incorporado el tema de la multimedialidad en sus programas de estudios. Se tuvo impacto incluso en la Escuela de Música de la UNAM, [en] el Claustro de Sor Juana. El CMM permitió presentar obras artísticas interactivas del exterior y llevar lo que se hacía en México a otras partes. El impacto fue fuerte, porque la reflexión que se generó en el CMM fue muy importante y animó un debate con el Instituto de Investigaciones Estéticas de la UNAM, con el Museo Carrillo Gil, con el Museo Universitario del Chopo, con el Centro Cultural Ex Teresa⁴. Gracias al CMM se abrió una categoría de multimedia en el Fonca. También había interés por el uso de las tecnologías en relación con el patrimonio. El proyecto de realidad virtual de la zona arqueológica de Monte Albán, por ejemplo, partía de alguna manera de una idea de utilizar las tecnologías para la divulgación del patrimonio. Primero se pensó en Palenque. A partir de una idea de Javier y mía sobre el tema de la difusión y conservación, se pensó en hacer algo que permitiera no solo estudiar la arquitectura desde el lado artístico, sino también presentar la arqueología en una forma más amable e interactiva, con apoyo de gente como el coordinador de arqueología, Jesús Mora, quien trabajaba con Monte Albán. Creo que faltó precaución en ver qué hacer para la conservación de lo digital.

Con los cambios que empezaron a darse aproximadamente en 1995 en el Conaculta, no estaba claro si se podría seguir teniendo la dirección

⁴ Anteriormente Museo Ex Teresa Arte Actual (EXTAA).

que se venía dando al CMM, la cual implicaba la investigación artística y la experimentación con tecnologías. Hubo un momento en que Andrea no estaba contento con los cambios a nivel gubernamental, que estaban condicionando al espacio. La incidencia de Conaculta en la comisión al colocar a nuevos integrantes condicionó la orientación que el CMM tenía para con la investigación artística. Incluso, Andrea presentó su renuncia. La comisión se convirtió, entonces, en consejo directivo, ya que no había un acuerdo interno. Sin embargo, se buscó mantener la línea del CMM y mantener la integridad del proyecto. El CMM tenía una amplia cercanía con Tovar de Teresa, quien tenía claro el papel de las nuevas tecnologías en la cultura en todos sus aspectos. Incluso, Tovar había ingresado a Conaculta en la coordinación de una oficina para la innovación en el sector cultural, viendo la posibilidad de meter computadoras desde 1989.

Pero aun y cuando la tarea profunda del CMM era promover el uso de nuevas tecnologías como medios expresivos en el arte, se tenía, cada vez más, la dificultad de que se le veía como un área de producción para el Conaculta o de producción para terceros, lo cual ocasionaba varios problemas. Al ser el CMM la única institución dedicada al campo de la producción audiovisual de su tipo, la realización creativa se veía obstaculizada. El primer sitio del Conaculta lo hizo el CMM, el primer curso para todos los directores de todas las instituciones de cultura sobre qué era internet lo impartí yo; me interesaba que observaran por qué internet es descentralizado, lo que permite que cada instancia cultural haga su cartelera y la pueda alimentar. Este tipo de producción absorbía mucho del tiempo del trabajo en el CMM porque, además, eran proyectos políticos con muy poco tiempo para realizarse. El CMM solía convertirse, así, en proveedor de servicios. Ello trajo un cambio en el enfoque. Hubo que combinar los recursos. También, la parte de capacitación y educación se vio fuertemente minada por esa demanda. Por ejemplo, las teleconferencias; a partir de un proyecto llamado “Delicias multimedia”, se impartieron muchos cursos por vía satélite, cursos como “¿Qué es la multimedia?”. Se realizaron también proyectos enfocados a revisar qué estaba sucediendo con la educación artística en primarias y secundarias, de tal manera que se pudiera apoyar con nuevas tecnologías.

También se dieron cursos sobre tecnologías en museos, en formato de telepresencia por vía satélite, a través del Instituto Latinoamericano de la Comunicación Educativa (ILCE).

El ritmo de los primeros cuatro años fue mucho, ni Javier ni yo éramos de tiempo completo en el CMM, pero había mucho trabajo; hubo un cambio en las condiciones de apoyo al proyecto del CMM que complicaron su vida al final de la década de los noventa, aunado a que no podía seguir siendo un centro de vanguardia si el equipo no se renovaba. Lo que había sido un equipo de vanguardia para 1994, para 1998 era obsoleto, había cambiado el sistema operativo de Apple, había otros procesadores, la IRIS Indigo⁵ ya no era la gran novedad. Lograr renovar el equipo se complicó, aunque seguían solicitándose servicios de producción, por ejemplo, los del Canal 22. Hoy, los aspectos utilitarios de la tecnología están dondequiera. Por mi parte, me centré cada vez más en el proyecto del CANTE en San Luis Potosí. En 1998 me separé del Centro Multimedia.

⁵ Se refiere la estación de trabajo Iris Indigo, desarrollada por Silicon Graphics en 1991.

Entrevista a Fernando Varela¹

Jesús Fernando Monreal

15 de junio de 2017

Me formé en fotografía, en la Activa de Fotografía, en un diplomado. Técnicamente, como fotógrafo, no me interesaba estudiar en la ENAP para estudiar arte. Me interesaba estudiar en el CUEC. En la ENAP no me interesaba la gráfica tradicional, nunca me interesó. En Arte Joven, en la Bienal de Monterrey. Una de las consignas en el CMM era que tú solito aprendieras. Eso es importante porque te permite aprender de otra manera, discriminar y tomar lo que tú quieras. Te da la libertad de ir organizándolo a tu manera. Otros venían de La Esmeralda, otros eran ingenieros.

Funcionalmente, operaba de manera más formal. Llegó la Iris². Recibimos un curso de capacitación. Leer manuales, cómo funciona el lenguaje de color que traía el sistema. Hacíamos experimentaciones, porque era una máquina que no era para el arte. Empezamos a investigar cómo

¹ “Es egresado de la Escuela Nacional de Artes Plásticas de la UNAM como Licenciado en Artes Visuales, y de la Escuela Activa de Fotografía. Desde los inicios de su carrera ha participado en diferentes exposiciones tanto colectivas como individuales a nivel nacional, entre ellas están: La Naturaleza del Artificio, en la ENAP, México; la Primera Bienal Metropolitana de Pintura en la Galería del Sur de la UAM, Unidad Xochimilco; XIV y XV Encuentro Nacional de Arte Joven en el Museo Carrillo Gil, en México; Segunda Bienal del Museo de Monterrey, en Monterrey, NL; en el Centro Cultural San Ángel y en el Salón Andrómeda del Hotel Nikko, también en México, entre otras. A lo largo de su carrera ha recibido varias distinciones, entre ellas están: la Beca por parte del Fonca como ‘Fomento a Proyectos y Coinversiones Culturales’, y recibió también una Beca de la Fundación UNAM en el programa ‘Iniciación Temprana para la Investigación y la Docencia’. Actualmente trabaja en el Centro Multimedia del Centro Nacional de las Artes. Forma parte del taller de Gráfica Digital donde funge como jefe del taller donde supervisa y coordina los trabajos del mismo”. (CMM, Hoja de semblanzas biográficas de artistas, documento desclasificado, Acervo histórico del CMM).

² Equipo de cómputo muy novedoso en esa época.

resolver ciertas cosas. Respecto a la imagen, estábamos vinculados con las artes. Era el taller que verdaderamente funcionaba. Era el taller máspreciado, tenía una infraestructura para dar un servicio.

Había becarios que recibían un apoyo económico del Cenart. Una contratación informal. Había técnicos e investigadores. Solo los coordinadores eran investigadores. Se trabajaba de medio tiempo y los coordinadores eran de tiempo completo.

[En] la estructura del taller buscamos crear metodologías para el escaneo, la digitalización, el manejo del color. Los de servicio social escaneaban, imprimían, tomaban fotos, quienes hacían un trabajo más técnico. Había proyectos institucionales que debíamos llevar a cabo: la impresión de un *dummy*, un cartel, escanear algunas imágenes para un proyecto institucional. Teníamos algunos proyectos nuestros como parte del apoyo a la comunidad artística. Entonces, teníamos los apoyos institucionales, como los murales de la SEP, los proyectos a la comunidad artística, por ejemplo. Para el Museo Tamayo, para una exposición de González Gortázar, nosotros escaneamos las fotos y les dimos una salida impresa. Proyectos institucionales del INBA, algunos se lograron y otros no por las posibilidades de la tecnología; algunos solicitaban un tipo de escaneo muy preciso e impresión.

Trabajábamos por proyectos institucionales y de la comunidad artística y también en proyectos personales. Íbamos experimentando, asesorábamos: se puede hacer esto de esta manera y esto no se puede. Fue el taller que en esos años recibió a muchos artistas, escenógrafos, Gerardo Suter, Gabriel Figueroa, había diferentes tipos en la comunidad. Apoyábamos a La Esmeralda, a los becarios del Fonca, a artistas.

Algo que era interesante en ese momento [era que] teníamos el seminario que lo coordinaba Marina, era despertarte la idea de que existen otras cosas, no nada más era escanear la foto e imprimirla; tuvimos conferencias de Networks con Derrick de Kerckhove, Simon Penny, que estaban relacionados con la multimedia de otra manera, esa posibilidad de ejecutar otras cosas. La fotografía digital no se imprime como sucede con la análoga. Ese es un problema de imagen. Empezó a plantearse si era pertinente o no imprimir. Me empezó a interesar la idea de imagen desechable; los diferentes soportes de impresión. Dejar de imprimir en papel de algodón y usar otros papeles, y en la manera de cómo

montarlo, otras maneras de mostrarlo y de que el público se relacionara con la pieza. Me interesaba la imagen más desde la experiencia. Montar separado de la pared, sin cajas de luz. Pensé en la idea de ventana. Eso me interesaba, dirigir a la instalación con luz e imagen, dedicándome a lo relacional. Mientras [que] la pintura es un proceso muy lento que requiere mucha presencia y dedicación, tienes que invertir grandes cantidades de dinero y tiempo.

Jesús Fernando Monreal (JFM): *¿Por qué taller?*

Trabajábamos en proyectos que se volvían muy técnicos, sobre todo los institucionales. Un trabajo a destajo. Las imágenes de Gabriel Figueroa requerían mucho trabajo técnico. La experimentación era aprender a usar los *softwares*, saber para qué sirven.

JFM: *¿Por qué no imprimes cosas en 3D?*

La experimentación era resultado de esa práctica con gente que venía de fuera y te hacía preguntas. Una vez vino un arquitecto y nos pidió que retocáramos sus fotos para su informe; vio que copiamos y pegamos. Quitar, poner, cortar, recortar, editar.

El taller tenía una relación cercana con La Esmeralda a partir de un proyecto o una exposición de un profesor o alumnos. Les dimos cursos a investigadores, para alumnos de La Esmeralda y Música, nunca trabajamos con danza ni con teatro. Esas escuelas estaban lejos de entrar a esta zona de las artes electrónicas o la multimedia. Aunque Alfredo Salomón y García Nava trabajaron con bailarinas desde el video y la realidad virtual.

Entonces, experimentar era plantear preguntas y dudas acerca de lo que haces y cómo lo haces; te empiezan a surgir ideas de otra manera de exponer, presentar y asociar tus ideas.

JFM: *¿Qué era la multimedia?*

Lo que decía el Fonca; el concepto de multimedia que tiene el Fonca en teoría lo puso Andrea [Di Castro], porque él era tutor. El Fonca entendía

qué era audio, video, imagen, texto en un sistema digital. Multimedia tiene que ver más con lo audiovisual; un documento de Word donde tú puedes poner texto, sonido, imagen se convierte en un documento multimedia. El Word es un programa, es multimedia. El hipertexto sí es interactivo. El rollo de la imagen es que veníamos de una escuela tradicionalista donde si no sabías dibujar, no sabías pintar, si no sabías cuestiones de geometría, no sabías modelar, si tienes una instalación, tienes que saber de espacio. La imagen se sigue concibiendo como imagen fotográfica. Estamos sumergidos en un universo de imagen fotográfica. La imagen se vuelve desechable, empieza a desaparecer. Antes, la imagen te enseñaba qué ver, pero hoy todo está fotografiado, hay millones de fotos pasando por la red. La diferencia entre lo analógico y lo digital es la experiencia que genera. Ya no interesa el objeto, sino la experiencia.

En el taller no había ni internet ni chat. Yo creo que hasta el 96. No teníamos internet y las ideas que teníamos de arte eran las que habíamos aprendido en la escuela. Veníamos de una educación muy primitiva. No me gustaban las técnicas del grabado.

Creo que hay generaciones de gente que está vinculada con cierto medio. Yo crecí con la TV, era básica, la TV se convirtió en una compañía. Ver cine en TV me llevó a interesarme en la foto y el video. Hay una generación de caricaturas de televisión de los sesenta. Hay otra generación de Atari, unos videojuegos, luego, una de computadoras y ahora viene una de *apps*, una generación de teléfono celular. Yo soy una generación de transición de la foto analógica a la digital; provengo de una escuela de pintura tradicional, que es difícil quitártela, que no te permite establecer el diálogo de otra manera, que piensa que el objeto se tiene que ver físicamente.

La beca del Fonca. Apareció un libro de Borges; se me ocurrió que internet funcionaba mucho como el cuento de *La biblioteca de Babel*, que ese proceso se podría vincular metafóricamente a la red, donde todo está en proceso. Matemáticamente y arquitectónicamente [*sic*] era posible. *Los libros de Próspero*. Vincular los libros de Borges a una red de internet; los nodos que podían ir creciendo.

Consolidaciones

Entrevista a Arcángel Constantini¹

Reynaldo Thompson

4 de octubre de 2022

Reynaldo Thompson (RT): *Buenas tardes Arcángel, espero que estés bien. Estamos en el estudio de Arcángel Constantini, hoy martes 4 de octubre (de 2022). Arcángel, muchas gracias por recibirnos aquí en tu estudio. Para poner un poco a los lectores en contexto, ¿cómo fueron tus orígenes en este mundo del arte, la ciencia y la tecnología?*

Arcángel Constantini (AC): Mi interés comenzó de joven con las computadoras Commodore 64, siempre tuve una aptitud hacia el arte y la creatividad. Era lo que me interesaba, el desarrollo artístico, pues tenía déficit de atención y no me interesaba tanto una carrera de arte en ese momento porque las herramientas que ofrecía la academia no eran las que me interesaban. No había esta relación con la tecnología, bueno, con la tecnología computarizada y electrónica. Entonces, en ese aspecto, sí soy más autodidacta, me formé leyendo. Creo que uno de los principios de la transdisciplina entre el arte y otras disciplinas se dio con la narrativa, con la ciencia ficción. Entonces, estos autores que estaban

¹ Nació en la Ciudad de México en 1970. Artista multidisciplinario y coleccionista de tecnologías antiguas que utiliza en sus creaciones de arte web, *hacking*, diseño de interfaces, arte sonoro y arte electrónico. Está influenciado por los procesos aleatorios y caóticos de la metrópolis en donde reside. Su trabajo explora la dinámica de la imagen y el sonido a través de profundas exploraciones artísticas, científicas y filosóficas de los medios y la naturaleza por medio de la tecnología. Algunos de sus proyectos más destacados incluyen *Atari Noise* (1999), *Nanodrizas* (2006), *Hystersis Hystericus* (2014) y *SonoLumimente* (2017).

especulando sobre la realidad –Mary Shelley hace doscientos años con *Frankenstein*, ya jovencita– y [el] conocimiento que [estaba] emanando de la ciencia [era] especular sobre la existencia, la vida y la realidad. La búsqueda que hago es una especie de realismo especulativo. Es decir, buscar la especulación sobre esta realidad.

RT: *¿Recuerdas a algunos artistas, aunque ya mencionaste, por ejemplo, a Mary Shelley, que era escritora, pero algunos artistas más en el área visual o en el área del arte y tecnología que tal vez eran poco difundidos en México?*

AC: Pues los clásicos, John Cage. Te digo, estaba muy compenetrado con la ciencia ficción, me gustaba también la música electrónica de los ochenta. Todo lo que estaba emanando de esa escena, pero más hacia la experimentación, aunque no había tanto acceso a situaciones o proyectos. No sé, fan de Laibach, un grupo esloveno del New Slovenian Art, que estaba y sigue desarrollando música industrial, Test Department, todo ese tipo de artistas y experimentación. De joven me fui a Inglaterra, en el 90, acabando la prepa, de mochilazo, por la música principalmente y todas las otras artes, ver las cosas que se estaban ofreciendo.

RT: *Muy bien, entrando un poco más en el tema que te ocupa a ti, que es la tecnología, la ciencia, en ocasiones has hablado sobre la obsolescencia en la tecnología. ¿Por qué te interesa este lado obsoleto de la tecnología?*

AC: La obsolescencia es difícil que se alcance, muchas veces se mantienen los desarrollos, los dispositivos y las tecnologías. También hay obsolescencia en los pensamientos y en las ideas, de pronto, ideas que se quedan atrasadas con el tiempo, luego, se vuelven a tomar y se vuelven a investigar, entonces, en un principio, es como el área pedagógica. Traigo ahí talleres de entorchados, *Wire Wrap*, que es una técnica de los años sesenta para hacer circuitos electrónicos, es muy didáctica y fácil de aprender, no requiere nuevas tecnologías, no tienes que aprender nuevas cosas.

Los esquemáticos, por ejemplo, se pusieron de acuerdo con los ingenieros alrededor del mundo en torno a los símbolos que debían utilizar, cómo es construir un mapa para que cualquiera, ya sea chino, mexicano,

hindú, vea un esquemático, lo entienda y reproduzca el circuito electrónico. Entonces, ahorita, para el desarrollo de circuitos, tienes que aprender varios programas que tienen una curva de aprendizaje a veces lenta y, después, procesos que también alientan un poquito la pedagogía. Entonces, con esta técnica, es como empezar de cero a hacer nudos, es como muy artesanal. Recuperar ese tipo de ideas que se sustituyen por otras, pero no les quitan lo valioso, no les quitan la importancia que pueden llegar a tener.

En el tema de artefactos y máquinas arranqué bien mi proceso de artista hackeando tecnologías, haciendo *hardware hacking*, le llamaban. Y ahora ante la falta de recursos, porque muchas veces cuando uno hace trabajos digitales, son los recursos que inviertes en un principio y después tu habilidad con los sistemas. Sin embargo, cuando se trabaja con instalaciones, con procesos que requieran más inversión, una manera muy amplia y directa de empezar a generar esas especulaciones es reutilizando cosas que ya estaban hechas. Ir a los mercados y a los tianguis de basura se volvió parte de la búsqueda. En un sentido, soy muy animista, porque les encuentro a todas las cosas esa carga de conciencia que tienen. Solo hay que verla, tratar de entenderla o tratar de percibirla. Entonces, desde ese lado, el trabajar la obsolescencia es como una especie de empatía también con estos objetos y herramientas que perdieron su funcionalidad en un sentido, para tratar de recuperar esa funcionalidad a través de este nuevo uso que se les da, que no es un uso de función, es decir, funcionan para llegar a una funcionalidad del arte.

RT: *Mencionaste una palabra importante: el “hackeo”. Esta palabra, ¿no te da un poco la idea también como de rebeldía?*

AC: Es parte de rebeldía, encontrar las fisuras como lo hace el agua, tratar de abrirlas y trabajar desde ahí.

RT: *También me parece la rebeldía en contra de un sistema que es demasiado absorbente, un sistema capitalista en el que estamos inmersos, de ahí que muchas veces es muy difícil sustraerse de él...*

AC: Sí, y hay tanta producción desmedida que estar produciendo, a veces, muchas cosas nuevas es complejo.

RT: *Sí, por supuesto. Mencionaste otra palabra importante, que es el elemento agua. El agua ha estado muy presente en algunos de tus proyectos, ¿nos puedes hablar un poco acerca de por qué el agua? Bueno, es algo esencial, sin agua evidentemente no estaríamos aquí, pero también, ¿cómo usas este elemento en comparación con algo que es mucho más complejo que la tecnología? No quiero decir que no sea compleja, el agua también es muy compleja y supongo que tú lo puedes explicar mejor porque has trabajado mucho con ella. Pero ¿estos dos elementos, que hasta cierto punto parecen dicotómicos y opuestos?*

AC: Sí, la damos por hecho. Es así como el elemento más diminuto y más abundante: el noventa y nueve por ciento de nuestro organismo es agua a nivel de moléculas, lo que quiere decir que son tan pequeñas, pero que aun así representan un noventa y nueve por ciento en volumen. El setenta por ciento aproximadamente de nuestro cuerpo es agua, otros ya son minerales; a nivel molecular esas moléculas nunca se destruyen, están constantemente pasando de un organismo a otro, está el ciclo hidrológico transformándose constantemente. Las moléculas que están en nuestro cuerpo en algún momento fueron nube, fueron glaciador, fueron dinosaurio, fueron bacteria, fueron africano, fueron árabe. Simplemente las estamos compartiendo unos y otros y también esas moléculas fueron cometa, o sea, vienen del espacio exterior, lo que significa que tenemos dentro de nosotros más que polvo de estrellas, agua de estrellas, porque hay unas hipótesis increíbles del origen del agua en el universo, cómo forman las estrellas, cómo forman los planetas y los acuatizan. Gracias al agua y a la transformación del agua, surge la vida junto con otras moléculas. Junto al carbón, protege a la vida del espectro ultravioleta del sol que es destructivo, destruye las moléculas. O sea, las moléculas que se destruyen con electrólisis se separan así, en hidrógeno y oxígeno, con temperaturas a 5 000 °C. En el Sol hay agua, o la luz ultravioleta, o funciones biológicas de los organismos, pero se mantienen esas moléculas. Entonces, te hablaba del animismo y la conciencia, en la Tierra

hay un fenómeno que se llama la resonancia Schumann², que predijo Tesla y Otto Schumann, quien hizo el experimento. Es una frecuencia a la cual el planeta Tierra vibra, son 7.83 hertz (Hz), eso se produce por los relámpagos. Cada segundo caen cerca de cincuenta relámpagos en el planeta, pero esos relámpagos se originan por la transformación de la molécula de agua en las nubes, por ese constante cambio es que se ionizan, caen los electrones que traen una carga electromagnética que rebota en la ionósfera y genera esa oscilación.

Los 7.83 Hz los genera el agua, que funciona como una especie de *timer* biológico. Así como las computadoras tienen cuarzo que lleva el tiempo de los procesos de los electrones a nivel infinitesimal. La molécula de agua es extremadamente baja, así como una oscilación de 7.83 Hz; estamos inmersos en agua, o sea, la atmósfera y la hidrósfera son agua. Estamos rodeados de otros campos electromagnéticos ya generados por la humanidad. Antes de la guerra de las corrientes entre Tesla y Edison, los únicos campos que existían eran los campos de la naturaleza, pero, después de ese momento, empezamos a radiar con la transmisión eléctrica, los 60 Hz en las ciudades –que en un principio eran de diez a quince– se iban cambiando según la generación de la energía, pero es un cable el que lleva la oscilación, después, la radio, ya tenemos AM, FM, UHF, VHF, microondas, etcétera. Aunque intentáramos ver esas ondas, aun así no veríamos nada.

RT: *Se vería una nube.*

AC: Se vería una nube, exacto. Y cuando uno sale al campo o sale a la playa, de pronto dices “¡guau, qué bien me siento, qué rico!”. Y es que se reconecta uno con esas frecuencias, con la Schumann se reconecta y es una frecuencia porque el mismo Otto Schumann hizo experimentos sobre eso y así. Bajó [a] unos estudiantes a unas minas y los tuvo ahí, les canceló el ciclo circadiano y empezaron a tener problemas de ansiedad, se volvieron agresivos, tuvieron depresión. Finalmente, les colocaron un

² La resonancia Schumann es un conjunto de picos en la banda de frecuencia extremadamente baja del espectro electromagnético de la Tierra.

sistema de resonancia Schumann, generadores electromagnéticos, y con eso se tranquilizó la gente, o sea, como también desconectarnos de esa presencia nos afecta. Entonces, el agua me encanta por sus anomalías, y porque tiene tantas cosas que son tan importantes para la existencia misma. O sea, es el único elemento que está en tres estados de manera natural. Ningún otro elemento mantiene esa relación entre gaseoso-líquido-sólido, otros tienen que estar bajo presiones y otras condiciones. Es una fuente de mucha especulación, a mí me encanta trabajar con ella y encontrarle sus fisuras.

RT: *Sí, al principio de esta última reflexión mencionaste algo que me pareció muy poético: somos cometas, somos árabes, somos el universo, prácticamente. Esto evidentemente lo podríamos conectar con la religión hindú, ellos también han analizado esta idea de reencarnación; evidentemente, no reencarnas como un ser completo, sino con partículas de distintos seres. Esta última parte de la trilogía del agua también existe en las religiones, sobre todo en la católica o cristiana, donde está el Padre, el Hijo y el Espíritu Santo. En algún momento dado, ¿te consideras una persona religiosa o creyente?*

AC: Soy especulador existencial y a mí los métodos son los que me importan. El método místico es predecesor al método científico, no es como que la ciencia apareciera por ósmosis, de pronto ya había científicos con un método haciendo los experimentos, no, sino que eso viene de toda la historia de la humanidad y de todos los métodos místicos que son igual de importantes, de los hindús, de los tibetanos, de los americanos, de los aztecas, de los mayas, todos tenían una manera de entender el universo y la existencia a través de una metodología. Es una metodología en la que haces el experimento y puedes llegar a obtener los resultados, pero son subjetivos e inmateriales, sin embargo, el método científico es material y objetivo. Si hierves el agua, sube la temperatura a los 100 °C y va a entrar en ebullición: “Ah, pero es que a mí me entró en ebullición en 98 °C; ah, pero tiene que ver la altura, entonces hay una presión atmosférica”. Por otro lado, en la meditación o los sueños lúcidos, si haces estos experimentos, tienes la capacidad de ser consciente en tu sueño, lo logras y te digo: “Oye, sí lo logré”, pero es de ti creerme. Yo le paso la información a

otra persona, hace el experimento y también llega a los mismos resultados, pero es subjetivo.

Una de las únicas cosas de las que estamos conscientes es que tenemos conciencia, es la única realidad factible de este universo y todo lo demás son aproximaciones. La ciencia y la mística dan esas aproximaciones, y así llegaron a las mismas conclusiones sobre el universo. La física cuántica con los aceleradores de partículas y con el bosón de Higgs³ llegó a la conclusión de que todo está interconectado, nada está aislado, nada es independiente, no existe el vacío, todo el tiempo están apareciendo partículas en el vacío, vibraciones y frecuencias. La mística ya conocía esto desde hace tiempo, hablando desde el lenguaje poético, también las matemáticas, prediciendo que todo está interconectado, que no hay nada aislado, todo está en transformación, todo es un constante cambio. Entonces, si la ciencia y la mística tienen esas conclusiones, la ciencia por sí misma no va a entender la realidad ni viceversa, tienen que dialogar. Entra ahí también el método artístico, que es otra metodología. A mí me encanta el método artístico porque el arte puede tomar de cualquier hipótesis generada por la cultura humana: de la política, del deporte, de la ciencia, de todo, tomarlas y construir con eso nuevas preguntas e hipótesis o metodologías, justo ese diálogo entre metodologías es lo que hace tan rica la transdisciplina.

RT: *En este sentido, ¿qué elementos juzgarías que son importantes en las obras que creas para conectar con el espectador? Es decir, ¿de qué manera les enganchas?*

AC: Hablando de tecnología, muchas veces van las personas a los museos y salen diciendo: “Híjole, la pieza no funcionaba”. Entonces, para llegar a la “no función del arte”, porque el arte no tiene función, tiene una función dentro del contexto del arte, la teoría y la crítica, pero no funciona para otra cosa. De este modo, estas piezas de arte-tecnología tienen que funcionar para llegar a esa no función, porque no es una

³ El bosón de Higgs es un tipo de partícula elemental que explicaría cómo se origina la masa de todas las partículas del universo.

instalación, no son un grupo de objetos acomodados que nada más estén ahí. En las personas, la primera impresión que se llevan al entrar al museo es ver la tecnología funcionando. Después de que pasan esa capa, es como una cebolla, lo que ven es una estética, empiezan a ver que hay una estética ahí, ya sea el sonido, ya sea la imagen, ya sea cómo está construida la tecnología y de este modo les interesa, empiezan a ver el proceso: ¿cómo funciona esa imagen?, o ¿cómo es que ese mecanismo está activándose? O después de entender el proceso, ya empiezan a entender los conceptos de la obra, después, las hipótesis, como que son muchas capas que la audiencia tiene que ir procesando. No es así de “ah, qué bonita imagen”, depende también de que las piezas deben tener un equilibrio, o sea, no puede ser puramente estética sin proceso o puramente proceso sin estética, o que no tenga concepto o que no esté formulando una hipótesis. Todo tiene que estar ahí en un equilibrio para que las personas se lleven algo. El diálogo es importantísimo, también la narrativa de la obra, o sea, lo que se habla de ella.

RT: *Bien, has tocado otro tema muy importante: la parte del proceso creativo. ¿Nos puedes decir cómo es tu proceso creativo, cómo inicias tus obras?*

AC: Pues yo consumo información, como todos. Muchas de las piezas las dejo que aparezcan de manera espontánea, improvisada. Se me ocurre la idea y ¡pum! la hago. Ya en el proceso de llegar a esa idea es cuando empiezo a entender de dónde vienen las ideas, empiezo a entender los procesos y ya empieza a cobrar el sentido. Pero yo dejo, a mí, expresarlas así de manera espontánea.

RT: *Si entendí bien, tu primer paso es llenarte de información...*

AC: Estar leyendo y consumiendo información.

RT: *Claro, y después ya empiezas a idear el objeto o la acción que quieres llevar a cabo.*

AC: Hay intereses que tienes ahí como líneas de búsqueda, también intereses hacia donde estás desarrollando tu práctica. Por ejemplo, con

el agua. El agua ya trae una carga ahí, entonces hay muchas ideas y proyectos que nada más estoy esperando el recurso para ejecutarlos. En el inter, estoy con otros procesos, con otro tipo de proyectos que, como te digo, son proyectos de manera natural, como es el caso del proyecto “Bakteria”, que desde 1997 a la fecha continúo haciéndolo. Es una práctica del día a día, estar ahí explorando un proceso de categoría digital.

RT: *¿Nos puedes hablar sobre tus últimos proyectos? Del año del 2018 para acá...*

AC: Sí, a pesar de que con la pandemia también hubo un recorte alto de recursos, he estado con Bakteria, este proyecto que inicié en 1997, es un proyecto de dibujo generativo al que le llamo un “neuroalgoritmo”. Es un proceso de dibujo en el que he estado repitiendo este patrón/algoritmo y es un proyecto indefinido. Cada organismo que dibujo, cada personaje surge en el momento, es una improvisación a la que llamo “morfogénesis espontánea”, el surgimiento de la forma de manera espontánea. Aristóteles hablaba de la generación espontánea de la vida, de que la vida surgiera de la nada y aquí lo que estoy planteando es la morfología. El organismo aparece y lo estructuro también con el lenguaje, el lenguaje es su conocimiento morfológicamente hablando. Ahí uno esas dos categorías, es un proyecto muy relacionado con la vida y con el organismo humano. Somos ocho millones veintisiete mil genes y solo veintisiete mil son humanos, los otros ocho millones son de todos los organismos que habitan en endosimbiosis con nosotros, no estamos en el ecosistema, en realidad somos el ecosistema. Somos un ecosistema de organismos que sin ellos no podríamos existir, entonces las preguntas se van a ese principio y origen de la vida: ¿quién soy?, ¿qué hago aquí?, ¿por qué estoy aquí? Todos estos dibujos parten de esas preguntas, de esa espontaneidad, como te decía hace rato, de generar las cosas de manera espontánea. Hay un lenguaje que también tenemos ahí en el subconsciente, que es el que utilizamos para comunicarnos, pero también llegan las palabras y, a partir de reordenarlas, construyo micropoemas de dos palabras que no tienen sentido y vienen de prácticas surrealistas y dadaístas. Me refiero a la escritura y el dibujo automáticos, pero más

relacionado con cuestiones de la vida. Entonces, he estado practicando eso constantemente y empecé también a hacer circuitos electrónicos, ya pasando del área de los entorchados, de hacer, a diseñar circuitos electrónicos trabajando con luz a través de cables, con la luz roja en específico, que ahorita son proyectos de arte funcional en cierta medida, porque se trata de estas piezas de *biohacking*⁴ y *neurohacking*⁵.

Llegar a la modificación biológica del organismo es *biohacking*. ¿Qué comes si haces deporte? Estás haciendo *biohacking*. ¿Qué tipo de alimentos estás haciendo si haces fermentos, si estás comiendo probióticos, etcétera? Por otro lado, la meditación, por ejemplo, es *neurohacking*, porque a partir de una práctica estás tratando de hacer una neuroplasticidad con tu cerebro, cambiando tu perspectiva y tu percepción de la vida. Estos instrumentos o estas máquinas buscan actuar dentro de esos parámetros de modificar el organismo para beneficiar la salud. Es bien bonito ver cómo se relacionan las investigaciones.

Estoy trabajando con luz roja de 640 nanómetros (nm), eso se ha usado por mucho tiempo para la salud. En la NASA, en la Estación Espacial, llevaron lámparas para hacer experimentos con plantas. El verde de las plantas, decimos el verde es vida, pero en realidad las plantas reflejan el verde porque no lo utilizan, ellas utilizan el espectro rojo, el infrarrojo y los azules. Es con eso que procesan, hacen su metabolismo, hacen fotosíntesis y todos sus procesos. El verde es lo que desechan y nosotros lo vemos atractivamente. De igual modo, nuestro organismo usa el espectro infrarrojo, siendo el rojo super benéfico para las mitocondrias. Estas lámparas lo que hacen es que activan las mitocondrias. La mitocondria es la planta de energía de las células, es la generadora del adenosín trifosfato, el ATP, energía que al final son electrones. Todas las células tienen su mitocondria y esta tiene su nivel de evolución,

⁴ *Biohacking* es el conjunto de acciones que un individuo lleva a cabo, mediante diferentes técnicas y herramientas, para optimizar su cuerpo, su mente y su vida.

⁵ *Neurohacking* es un sistema de entrenamiento personal diseñado para adaptarnos al entorno actual, con el fin de realizar una reprogramación neurobiológica para la optimización de la mente.

es lo que [dice] Lynn Margulis⁶ de la evolución endosimbiótica, del mutualismo y de cómo los organismos unicelulares por endosimbiosis, dos organismos, en vez de una bacteria, absorben y consumen a una *archaea*⁷ y de pronto no la consumen, sino que empiezan a colaborar y de ahí surgen todas las especies multicelulares. De todos los organismos que viven en este planeta, que es super especial en este momento, solo el uno por ciento de ellos son los que existen. La diversidad que tenemos de flora, insectos, hongos, mamíferos, peces, etcétera, representa el uno por ciento de todas las especies que han existido. Lynn Margulis [dice] que el origen de todas esas especies es la endosimbiosis. La mitocondria, además, es una herencia de las mujeres, el óvulo tiene mitocondria y el espermatozoide no, entonces, en la creación la mitocondria viene del lado de la madre⁸. Pero investigando por qué la mitocondria funciona mejor con la luz roja, llegué a una investigación de una universidad en Alemania que hizo un experimento con un diamante y agua: se puso un diamante que era movido por una maquinaria y se medía la fuerza que lo detenía en condiciones normales; luego proyectaron luz roja y se redujo la fuerza que necesitaba para moverse. Por lo tanto, lo que cambia en la mitocondria es la molécula del agua, pues es lo que la ayuda a hacer mucho más eficiente la producción de ATP. Dicho de otro modo, el agua se ve afectada por la luz, otra más de las anomalías de su comportamiento.

Estoy haciendo unas flores a las que nombré “ikebana”, como los arreglos florales japoneses. El ikebana viene del budismo zen y es un método de meditación, una técnica que dice “come comiendo”, “camina caminando”; en todos los momentos se trata de estar atento y

⁶ Fue una destacada bióloga estadounidense, considerada una de las principales figuras en el campo de la evolución biológica respecto al origen de las células eucariotas. Autora de la teoría endosimbiótica.

⁷ Grupo de microorganismos procariotas unicelulares que, al igual que las bacterias, no presentan núcleo ni orgánulos membranosos internos, pero son diferentes, de tal manera que conforman su propio dominio o reino.

⁸ Hace referencia al proceso de transmisión del ADN mitocondrial que se hereda exclusivamente de la madre.

con atención plena sobre el fenómeno. Al arreglo floral lo que lo hace maravilloso es estar en contacto con la existencia y la realidad de la naturaleza, pero también se ve la impermanencia, porque en el ikebana trabajas con plantas vivas, secas o con flores que se cortaron y están en proceso de transformación y cambio. Entonces, lo que introduje fue el elemento de la electrónica: plantas que tienen una vitalidad a través de los electrones. Son simulaciones de vida que están funcionando a través de electricidad, aquí las flores emiten luz roja en lugar del verde a modo de terapia. Es combinar el *neurohacking*, la meditación, estar con las plantas en el zen y la parte de la biología. No sabía que además esa luz te beneficia quitándote las arrugas (risas). Ah, y aparte, le estoy metiendo variaciones en las frecuencias de la luz, frecuencias de reconocimiento hacia sus beneficios.

RT: *Este proyecto que nos describes, ¿es de lo último que has hecho? ¿Cómo se llama?*

AC: Ikebana.

RT: *Ikebana...*

AC: Mira (le muestra una pieza de ikebana), esto es un dispositivo más de diseño.

RT: *¿Eso lo diseñaste tú? Ah, en el baño tienes una, ¿verdad?*

AC: La hice para una exposición, me la comisionaron de Alexander McQueen.

RT: *¡No me digas!...*

AC: Ahí en el MAZ, en Zapopan, con el museógrafo Daniel Lipson, un anticuario, he trabajado otras veces con él, me pidió que hiciera una pieza para la museografía y fue que empecé a hacer esto. Porque la pieza que iban a mostrar es una gargantilla de oro de McQueen, con abejas y diamantes, entonces, la idea era como proyectar algo, [pero]

ya las proyecciones como que a estas alturas ya no tienen vigencia. Entonces pensé en esto y lo que hice aquí es que le construí unas abejas mecatrónicas y leds que se disparan de manera aleatoria. La idea es que se proyectaran las sombras de las abejas en las paredes como un teatro de sombras. Después, para el montaje, fui, allí en Zapopan, a buscar, con el personal de jardines y parques, [a] dónde llevan toda la colecta de plantas que quitan y fuimos con apicultores. Van también quitándose cuando llegan las abejas ahí a poner sus panales. Entonces, lo primero que tomé fueron unos panales, me puse a buscar ramas y encontré unas ramas de jacaranda que habían sido infectadas con estos parásitos de enredaderas, muérdago, los pájaros cagan la semilla, crece la planta y mata al final al árbol, la rama seca con enredadera seca y finalmente puse las flores como si fueran orquídeas con todos estos cables de cobre.

Entonces, está ahí colgada parpadeando con las abejitas (imita el sonido de una abeja); era una pieza muy bella para el diseño, pero lo que me interesaba más era como una búsqueda, ahí empecé con la búsqueda del ikebana. Con mi pareja, que de pronto colecta estas hojas y también hace ikebana, pronto fue que empecé a trabajar la idea de llevarlo a ese nivel de cambio. Por ejemplo, a estas le teñí los leds de color ámbar y había usado la luz roja. Entonces me puse a investigar y ya coloqué los leds de luz roja y, en lugar de que sean luces que parpadean y proyectan, lo que hago es que emito frecuencias con luz. Las *sofeggio*⁹, que son todas estas frecuencias basadas en tres, seis y nueve, entonces escoges una frecuencia. Así, uno, siete, cuatro o nueve, seis, tres, de pronto esas frecuencias, si las escuchas en audios, son un poquito taladrantes, son un sonido así como “piiiiii” (imita el sonido de un pitido), como que te alteran, yo siento, pero en la luz sí llegan al subconsciente, porque si los fotones están trabajando con la mitocondria y está yendo la vibración ahí, esas frecuencias ya tienen intenciones de estados no ordinarios de la conciencia para llegar a plenitudes, entonces es la mezcla de esos dos trabajos.

⁹ La escala de las frecuencias *sofeggio*. 174 Hz: el más bajo de los tonos parece ser un anestésico natural. Tiende a eliminar dolor físico y energético, así como energía kármica.

RT: *Es muy interesante lo que nos estás contando. Otro aspecto muy importante es el sonido. Por ejemplo, el sonido también es como una parte intrínseca de tus proyectos. En cierto sentido, el sonido es central. ¿Lo piensas desde antes de iniciar tu investigación o se genera en el transcurso como una consecuencia?*

AC: Como el tipo de obras que estoy trabajando tanto en *performance* como en instalación tienen que ver con cierto tipo de procesos electromagnéticos, al final todo es electromagnetismo y todo es gravedad, entonces el sonido es fundamental para entender ciertos procesos. Es uno de los primeros sentidos de las especies, es el sentido universal. Las búsquedas que hago siempre llevan el sonido y muchas veces son sonidos poco procesados o muy directos. En *performance* no estoy con moduladores y concentradores o con la computadora con composiciones, sino más bien son artefactos que construyo que generan el sonido de manera más natural. No hago muchas grabaciones, no publico piezas sonoras, porque me interesa más la presencia de las personas ante el proceso de la pieza. Por ejemplo, *Hysteresis Hystericus*¹⁰ son elementos que si los ves, los comprendes, qué es lo que está generando el sonido y ya después se enriquece ese sonido, ya procesándolo un poco ya con filtros y con procesos que lo modulan, pero el sustrato, la base, siempre trata de ser muy directa. En este caso es sonido, pero no lo oímos. Al final, qué es el sonido y qué es la escucha. Oímos de 20 a 20 000 Hz, pero cuando llegamos a la edad adulta, perdemos los rangos altos. Los chavitos perciben aún el espectro completo, hay unas alarmas con esos rangos para ahuyentarlos en tiendas o en centros comerciales. Tú pones una frecuencia de 15 000 Hz, uno ya no la escucha, los adultos, pero los chavitos están así de “sáquenme de aquí” (se ríe). Hay sonidos que no percibimos, pero ahí están presentes, por ejemplo, la resonancia Schumann que es extremadamente baja, o sea, nosotros no escuchamos abajo de los 20 Hz, pero sí los podemos percibir, un temblor, por ejemplo, está entre 4 y 7 Hz su oscilación, y pues lo

¹⁰ Es un experimento sobre vida artificial que explora teorías deterministas en la noción cibernética de causa y efecto, construida a partir de bucles de retroalimentación y la amplificación del efecto piezoeléctrico para provocar inducción electromagnética; explora vínculos diamagnéticos de la molécula de agua como modelo comunicativo de vida artificial.

sentimos, lo percibe el oído porque la gravedad también es parte del oído como la detectamos.

RT: *Sí, ¿esta pieza es puramente sonora o va a estar conectada con otros proyectos?*

AC: Esta pieza es terapéutica. Es como las plantas, funciona con frecuencias, aquí las seleccionas y tiene un bracito que lo colocas y seleccionas, es un proyecto más de arte funcional, o sea, como un uso múltiple. Forma parte de una instalación (Ikebana), esta evolucionó a esta (señala las dos versiones del artefacto). Ando haciendo circuitos de joyería sónica, por ejemplo, esto es plata pavonada, también es meditativo, es una pieza que tiene un piezoeléctrico, un circuito electrónico con un chip programado a un bit. Entonces el piezoeléctrico ese es un fenómeno de los cristales, que cuando tú golpeas a un cristal y vibran los electrones, se liberan en forma de electricidad, pero si tú les provees un cristal de electrones, lo haces vibrar; el cuarzo en los teléfonos, por ejemplo.

Este es un piezoeléctrico (lo muestra), son dos láminas que tienen un cristal encapsulado en medio, entonces tú lo tocas y con un preamplificador puedes utilizarlo como micrófono. Pero si tú le mandas energía, vibra como una pequeña bocina. De tal manera que traes aquí la joyería y está vibrando con sonidos biosemánticos, son como insectos, grillos y cositas así. Muchas veces, cuando estamos en la ciudad caminando con el ruido, cancelamos todo ese ruido, nos aislamos, estamos como en el proceso mental del barullo de los pensamientos que están ahí todo el tiempo atacándote. Con una de estas piezas lo que propongo es que traes una “burbuja sónica” que solo tú escuchas, porque no invades a los otros, no es el audífono que también te aísla, sino que traes este sonido y lo que te hace es regresar al aquí y al ahora. Cuando estás con pensamiento y con la distracción constante, regresas en cuanto escuchas el sonidito, entonces te ayuda, como en el zen, a estar en el momento.

RT: *Aparte del aspecto financiero que mencionaste, que la pandemia afectó evidentemente a algunos proyectos, supongo que hubo menos convocatorias. Ahora que la pandemia parece estar ya un poco superada, aunque permanecerá con nosotros, claro, ¿qué proyectos tienes en mente? ¿Qué te gustaría hacer?*

AC: Tengo varias instalaciones sobre el agua. Hay una que estoy estudiando e investigando, ya lo hice en otras piezas, que es el estado del plasma. Conocemos el estado sólido, líquido, gaseoso, pero está el plasma, que es el noventa y nueve por ciento del universo visible, cuando volteamos al firmamento, lo único que observamos es plasma. Hay materia, hay planetas, pero lo que vemos es la luz que emana de las estrellas, entonces mucha de esa luz proviene del origen de la molécula del agua. El que percibamos la luz es gracias al agua, porque nuestro sistema óptico es líquido, es como construir estrellas aquí en la Tierra. Hice otra que se llama Sonoluminiscencia¹¹, de experimentos de sonoluminiscencia con la UNAM, y son instalaciones sobre agua. Ahí tengo varios proyectos, un telescopio [en el] que el lente es agua. La idea poética es ver el firmamento, ver a las estrellas a través del agua buscando el agua en el universo.

Hay unas hipótesis de astrofísica impresionantes sobre el origen del agua que dicen que surge en el Big Bang. Las primeras estrellas, es decir, en el núcleo de la estrella, se están sintetizando otros elementos, como [el] helio, el oxígeno, el carbón; cuando las estrellas se hacen supernova, es que toda esa materia de hidrógeno de pronto se une con el oxígeno y se forman caltratos, que son las primeras moléculas de agua. Lo que hacen esas moléculas, dado que les gusta hacer *clusters*, atrapan polvo estelar y lo encapsulan, entonces de pronto las nubes de gas hacen una formación de estrellas o planetas. En la nube de gas toda la capa externa son cristales de hielo, lo que hace que el espectro de la estrella funcione como filtro y permite que se formen moléculas más complejas al interior, lo que ocasiona la generación de nuevos planetas. También, la estrella al principio, por fuerzas gravitatorias, de pronto pasa hacia el estado plasmático.

RT: *Actualmente, ¿en dónde estás exponiendo obra?*

AC: Ahorita no tengo exposición.

¹¹ Es un experimento sobre un fenómeno lumínico que sucede en la cavitación de agua, al que le llaman sonoluminiscencia. La SLUB (sonoluminiscencia de una burbuja) son microdestellos lumínicos que suceden en el colapso de burbujas en un líquido al ser excitadas por frecuencias ultrasónicas.

RT: *¿No hay nada tuyo por ahí?*

AC: En red, todos los días.

RT: *Ahí desde hace varios años...*

AC: No, pero todos los días estoy produciendo, con Bakteria estoy haciendo todo el tiempo nuevas piezas, animación, porque es un proyecto de largo alcance. Yo me especialicé y me formé con el net.art. Venía de trabajar en la televisión haciendo diseño *broadcast* y *motion graphics* para canales, yo llegué a ser director de arte. Cuando vi la primera animación GIF en una computadora, en una página de HTML, fue así de “*what?*”, por la horizontalidad, hablábamos del *hackeo*. Antes, para hacer televisión, necesitabas de grandes empresas. Me tocó a mí en formación ver todo ese cambio que se dio en la tecnología y en el desarrollo creativo de las comunicaciones, o sea, de tener que trabajar con una Commodore 64 en la casa y después con la Amiga¹² 500. Llevé mi demo a la televisión y les gustó, así que lo hacía 320x240, 640x480; lo vieron dos veces y dijeron: “Tenemos ahí una Amiga 4000, nadie la está usando”. Estar trabajando con Quantel¹³, Silicon Graphics, con programas así y después llegar al internet con eso de ver un HTML, pues renuncié a la televisión porque siempre quise ser artista. Hacía trabajo creativo, pero era comercial, aunque fueran canales, sigue siendo comercial, porque estás vendiendo algo a la gente, mientras que el internet me permitió explorar más la especulación. Desde el principio, saqué mi dominio en el 98: “unos unos y unos ceros punto com”, así, en letras; de una manera semántica, estoy haciendo un cuestionamiento sobre esa realidad, que es el espacio de lo digital, es una secuencia de bits de unos y ceros, cómo se organizan, pues ese es el misterio, ese es el proceso.

¹² Es un computador personal de la gama Commodore Amiga que fue lanzado en 1987, se orientaba al mercado doméstico y del videojuego.

¹³ Quantel era una empresa, con sede en el Reino Unido, fundada en 1973, que diseñaba y fabricaba equipos de producción digital para las industrias de la televisión, la producción de video y el cine.

A la fecha, estoy dando muchos talleres sobre desarrollo especulativo, le llamo el “entorno onírico concreto digital”, que son los tres estados que ahorita nos tocan en esta realidad, estar constantemente pasando de unos a otros. Mucha gente se despierta en la mañana, todavía ni se rascan la cola, y están con el teléfono viendo la simulación de la realidad¹⁴, porque lo que vemos en las pantallas es una simulación, son fotones que llegan a nuestros ojos y nos hacen creer que existe algo ahí. Ahorita, con la realidad aumentada, la realidad virtual, la inteligencia artificial, las redes neuronales, los *gangs*, todo eso cada vez se está volviendo más onírico, el internet. Yo siempre he estado explorando en talleres eso, especular sobre el sueño lúcido, las mnemotecnias de los griegos, del palacio de la memoria y el *losbi*, la capacidad que tenemos en la imaginación de construir esas realidades a partir de pura imaginación. La literatura, tú lees y las letras desaparecen en la narrativa, se vuelve una interfaz en donde ya dejan de tener sentido las letras y lo que está sucediendo es lo que el autor te construye en la imaginación, que es un render en el instante, o sea, estamos haciendo un render de leer “caminando hacia el castillo” y ya estamos imaginando cada uno un castillo distinto. Lo exploré en la curaduría en Transitio. En el primer festival, la obra que abría la exposición era un texto de Philip K. Dick hablando de que no necesita esta materialidad para existir, sino que construyes una narrativa, y, como lo hizo él, millones de personas leyeron ese fragmento, esa realidad se construyó en millones de cabezas y es tan real como esta o a veces mucho más.

RT: *A tus espaldas hay muchos aparatos, ¿nos puedes hablar un poco sobre esta colección?*

AC: Son aparatos ya hackeados y otros que están en proceso de hackearse (risas), pero sí soy chacharero, mis Commodore. Este es uno que hice para Casa del Lago¹⁵ que se llama “SDj”, son entorchados, que

¹⁴ Constantini se refiere a los usuarios de dispositivos móviles, como los teléfonos inteligentes.

¹⁵ Es un centro cultural ubicado en el Bosque de Chapultepec de la Ciudad de México. Fue fundada como Centro de Extensión de la Universidad Nacional Autónoma de México en 1959.

es la manera más mínima de hacer un reproductor de archivos WAV. Un archivo WAV es un byte, o sea, de 0 a 256, o sea, son ocho bits y el archivo PCM son, ponle, 8 000 sampleos por segundo, o sea, 8 000 veces está leyendo un byte y eso lo transforma a voltaje. Depende el byte, es el voltaje que emite a la salida y eso hace mover las bocinas, lo que lo convierte ya en electromagnetismo. Son cinco componentes, el chip, la resistencia, un botón y convoqué a ocho artistas [para] que me diera cada uno ocho sonidos; fue para Casa del Lago, en el lugar de especialización de ocho bocinas, era así como estar con lo mínimo produciendo piezas sonoras. Eso que te digo del plasma, unos robots que estoy a punto de algún día (risas) presentarlos.

RT: *Muy bien, Arcángel, no sé si quieres agregar algo más. Ha sido una charla realmente fascinante. ¿Tienes algún plan cercano a algo que te gustaría hacer que todavía no logres?*

AC: Pues las nanodrizas¹⁶, sacarlas.

RT: *Ah, las nanodrizas, que es un proyecto del que, de hecho, ya hemos escrito. A mí me fascinó el proyecto cuando lo vi, realmente no lo había visto físicamente, pensaba que era mucho más pequeño, pero son bastante grandes las piezas.*

AC: Por eso el costo y lo complejo que ha sido lograrlo, porque no es una, hice el prototipo, hice que funcionara, hacía medición, transmitía, todas las cosas que planteo ya se hicieron. La cosa es cómo llevar trece de estas a una situación de exhibición, y es inversión, pedí apoyos y era demasiado científico para los proyectos de arte y demasiado artístico para los proyectos de ciencia. Lo último que me pasó fue que estuve tres meses armando mi apoyo y no pasó por un documento, un documento que no cargó en el sistema, un documento de Hacienda. Es que muchas

¹⁶ Son dispositivos autónomos flotantes que controlan los agentes contaminantes en tiempo real, generan sonidos, envían datos a sistemas centralizados de interpretación y visualización, mediante una comunicación inalámbrica, y liberan remedios bacterianos y enzimáticos *in situ*.

veces el trabajo de armar propuestas, de estar sentado, de estar aplicando es una chambota; tú los sabes, y esa nadie nos la cubre.

RT: *Te entiendo (risas).*

AC: Y hay cosas como el NFT¹⁷ al que no le he entrado por cuestiones medioambientales, porque mucha de mi obra tiene que ver con el medio ambiente, entonces, no he hecho mercado de ese lado.

RT: *Arcángel, pues no me queda más que agradecerte por esta charla tan interesante que nos has concedido, esperamos en un futuro cercano estar otra vez aquí o que vengas a nuestra universidad. Soy [nombre omitido] de la Universidad de Guanajuato y este fue Arcángel Constantini en su estudio de la Ciudad de México. Gracias.*

AC: Gracias a ti, Reynaldo.

¹⁷ Un token no fungible (NFT) es un activo criptográfico que tiene la capacidad de ser único e irrepetible. Han abierto nuevas posibilidades para el arte digital, que ahora puede considerarse como parte de una colección, como una inversión o como un bien con el que comercializar al tener asegurada su originalidad y su valor. Además, ha permitido a los artistas digitales vender sus imágenes, animaciones o videos conectando directamente con los coleccionistas y aumentar así los ingresos por su obra.

Entrevista a Rafael Lozano-Hemmer¹

Mónica Fca. Benítez Dávila

Galería OMR

Ciudad de México, 2004

Mónica Benítez (MB): *Muchas gracias por recibirme en la Galería OMR y permitirme estar durante el proceso de montaje de tu exposición. Estoy muy agradecida por tu generosidad y apertura. ¿Me podrías hablar de esta obra que tenemos aquí enfrente?*

¹ Nació en 1967 en la Ciudad de México. Artista mexicano-canadiense. Trabaja con diversos lenguajes tecnológicos y formatos artísticos. Su trayectoria se caracteriza por la generación y experimentación de las diversas relaciones entre el objeto del arte, el espacio, el artista y el público, por medio de la utilización interrelacionada de varios elementos como la arquitectura, la performatividad en el espacio escénico, la iluminación, la robótica, la fotografía, la intervención del paisaje y la ampliación del espacio sonoro. Asimismo, sus piezas lo definen como un artista que ha creado nuevos lenguajes y experiencias creativas y perceptivas en distintos espacios y ciudades del mundo. Creció inmerso en el mundo de la música, los espectáculos, las artes escénicas y la cultura. Sus padres formaron parte activa del espacio cultural de los setenta en la Ciudad de México. Entre otras cosas, fueron dueños del legendario cabaret Los Infernos, en el que se escuchaban voces como la de Celia Cruz y al que acudían regularmente artistas, escritores e intelectuales de la época. Después de haber estudiado fisicoquímica en Montreal, inspirado por los experimentos químicos que su abuelo realizaba en el garaje de su casa, Lozano-Hemmer decidió dedicarse al arte como modo de vida. Inició su carrera artística con el colectivo POMOCO en los ochenta y para principios de los noventa se perfiló ya como un artista electrónico independiente. Desde ese momento, empezó a caracterizarse por la creación de dispositivos tecnológico-artísticos que incluyen al observador como elemento dinámico y activo de la obra. A partir de entonces, sus instalaciones interactivas-relacionales, tal y como él mismo las define, han ido creciendo en su diversidad, riqueza y complejidad. Lozano-Hemmer es internacionalmente reconocido por sus intervenciones interactivas en espacios públicos en distintas ciudades de Europa, Asia, Estados Unidos, Canadá y México. Una de sus obras más importantes es *Alzado Vectorial* (1999), con la cual obtuvo el premio Golden Nica Prix Ars Electronica. Esta pieza fue realizada en la Ciudad de México. La trayectoria, la calidad, el reconocimiento y la complejidad de sus creaciones dieron pauta a que fuera invitado a exponer como el artista representante en la primera participación de México en la 52.^a Bienal de Venecia en el 2007. Ha ganado innumerables premios a nivel nacional e internacional. [Benítez, M. y Argüello, G. (2014). *Comunidades alternas. Espacio, memoria y archivo en el arte relacional*. México: Gernika].

Rafael Lozano-Hemmer (RLH): Esta es una escultura cinética no interactiva que se llama *Caguamas Sinápticas*² y se va a producir una serie de tres. La obra está ensamblada sobre una mesa de cantina. Ahí se encuentra colocada una matriz de treinta botellas acostadas de caguama de la cerveza Indio. Cada una de las botellas de esta matriz está robotizada, gira sobre su propio eje y hay comunicación entre estas.

Lo que hacemos es que programamos en la computadora algoritmos de ecuaciones neuronales, lo que llaman los neurólogos engramas de memoria. Luego, las matemáticas que generan estos engramas controlan a los robots, controlan a las botellas y las hacen girar sobre su propio eje. Es decir, los algoritmos, a través de todo un sistema de comunicación de circuitos digitales y motores, hacen que las botellas se muevan. Lo que ves aquí son botellas que generan movimientos de patrones de contagio, patrones de distribución neuronal, conexiones sinápticas, pero representadas con estos objetos de a diario. La obra materializa esas matemáticas complejas en un sistema con cierta ironía maquínica. Entonces, ahora que estamos en el proceso de montaje, lo que ves todavía no está terminado: vamos a ocultar todos los cables que están sueltos, la computadora va escondida y las botellas tienen que estar mucho más calibradas. Todos los robots, los motores, están hechos a mano por mi equipo; antes nosotros nada más trabajábamos *software*, ahora estamos haciendo *hardware* también, y es bien difícil fabricar en serie con buena calidad, porque normalmente hacíamos una pieza. Es otro reto producir en serie en mi estudio-taller.

MB: *En otra entrevista hablamos sobre los diseños de tus obras en espacio público, a las que denominas: arquitectura relacional. Analicemos ahora las obras que produces con otros formatos, con otras escalas. ¿Qué características tienen tus obras que diseñas para museos y galerías? ¿Cuál es la poética artística y tu manera de trabajar y de conceptualizar tus obras para este tipo de espacios?*

² Véase https://www.lozano-hemmer.com/synaptic_caguamas.php.

RLH: Muchas de las piezas de arquitectura relacional se repiten en la obra de tamaño menor, a estas obras las denomino subesculturas. La escala de los trabajos cambia, pero los conceptos que quiero trabajar son los mismos que los de formato mayor. Hay conceptos de copresencia, es decir, la idea de que hay muchas realidades que conviven en un mismo espacio y que las obras de arte son hasta cierto punto los vehículos que distorsionan o que transforman esos espacios y los conectan. Las piezas que estoy haciendo aquí para la Galería OMR son una nueva serie de subesculturas. La pieza que aquí tenemos se llama *Caguamas Sinápticas* y es la subescultura número 4, este tipo de piezas tiene que ver con la cinética. Estoy muy interesado en el arte de las instrucciones, es decir, se parte desde un concepto matemático o de programación y luego se materializan esos conceptos en una escultura que sea contagiosa, que responda o que de alguna forma esté atenta al público. La mayor parte de las subesculturas son interactivas o relacionales, como yo las denomino, o son materializaciones de entornos virtuales o de entornos abstractos. En el caso de esta exposición, en la OMR, tengo dos líneas: están las subesculturas y luego, por el otro, están las piezas que trabajan más el concepto de vigilancia. En la vigilancia me interesa mucho buscar fórmulas de pervertir y conscientizar sobre la asimetría de poder que hay con las cámaras colocadas en espacios públicos actualmente. Tres de las cinco instalaciones que tenemos acá expuestas tratan sobre la agresividad, sobre la visión predatoria de la observación y la falta de espacios neutrales, es decir que, hoy por hoy, ya no tenemos espacios públicos, la privacidad se ha acabado y hay una capa de control sobre nuestros espacios que tenemos que cuestionar. Por lo que la mayoría de las piezas de la exposición trata esos temas a través de la computación y a través de los conceptos críticos que se vienen desarrollando en mi obra desde hace más de diez años.

MB: *¿Cómo gestionas este tipo de obras de formato pequeño? Estas piezas son físicamente más manejables, ¿estas piezas se venden?*

RLH: Sí se venden, yo hasta ahora he tenido un modo de mantenimiento económico basado en el concepto de las artes escénicas. Hago una representación de mi obra. Por ejemplo, en la obra *Alzado Vectorial*³, la obra se monta en algún espacio público de alguna ciudad y la pieza está funcionando durante dos semanas, después se apaga y ya se acabó. Yo por eso recibo una cantidad específica, como si se montara una obra de teatro. Ahora, con este otro tipo de obra, con las subesculturas y los tamaños más portátiles, se está vendiendo la obra directamente a colecciones, a fundaciones o a museos. La relación que tengo ahora con la Galería OMR ha sido muy fructífera. Ellos han encontrado una muy buena fórmula para poder acercar este tipo de obra compleja, de formato más pequeño, para venderla a las colecciones, incluso tradicionales, de arte contemporáneo. Entonces, mi modelo de mantenimiento económico actualmente tiene esas dos vertientes: por un lado, las *performances* enormes urbanas, y luego, por otro, las fosilizaciones o los trabajos de escala menor que siguen siendo piezas activas, siguen siendo piezas con los mismos conceptos, pero que son coleccionables.

MB: *¿Estas piezas se venden con una patente o con una autoría? Me lo pregunto porque a veces se desarrolla innovación tecnológica en tus obras, ¿cómo funciona?*

RLH: Eso es bien interesante, nosotros lo que hacemos es que cuando tú compras una pieza mía, recibes varias cosas: la obra en sí misma, pero también entregamos un manual de instrucciones. Ese manual de instrucciones te indica cómo mantener la obra y cómo instalarla. También te entregamos un documento que describe las condiciones de preservación de esa obra. Entonces, en este documento se dan detalles técnicos para poder recrear la obra, es decir, si llega a dejar de funcionar en un momento dado, se te indica cómo arreglarla, basado en las pautas que yo mismo doy. Entonces, por ejemplo, si tú compras *Caguamas Sinápticas*, se te entrega la pieza que consta de treinta motores ya instalados sobre la mesa de cantina; además, nosotros le entregamos al coleccionista uno o

³ Véase en https://www.lozano-hemmer.com/vectorial_elevation.php.

dos motores adicionales de repuesto, además de este manual de usuario y su condición de preservación. En este manual vienen descritas toda una serie de condiciones; por ejemplo, se te explica cómo se pueden recrear esos motores desde partes totalmente accesibles, de partes que se pueden comprar fácilmente en una tienda, para que si en el futuro yo me muero o las empresas con las que desarrollé este trabajo desaparecen, el coleccionista puede recrear la obra, pero bajo las condiciones que yo dicto. Y eso es bien importante, porque en las artes de los nuevos medios es crucial que sea el artista el que permita o no el desarrollo de otra tecnología sobre su misma pieza. Veamos el ejemplo de Nam June Paik. Este artista tiene una pieza preciosa con gabinetes de televisión de los años sesenta. Esos gabinetes por fuerza van a desaparecer y la pregunta es: si en el futuro ya no hay pantallas de rayos catódicos y todas son pantallas de plasma, ¿se puede recrear una obra de Nam June Paik que originalmente es de tubo catódico a pantalla de plasma? Y la respuesta, en mi opinión, nada más está en el artista. Es decir, el artista es el que tiene que decir, “no, cuando este rayo catódico falle y ya no haya forma de reemplazarlo, se acabó la pieza”. Esto perfectamente puede decirlo el artista, puede decir que la obra muere con la tecnología con la que está hecha, o puede decir “sí se puede re-representar esta obra siempre y cuando las dimensiones del monitor sean así y tenga las siguientes características”. Entonces, para mí, esto viene todo dado de las investigaciones que hicieron en el Guggenheim⁴ sobre preservación de obra electrónica. Y no es nada más electrónica, pasa con todos los soportes, con video, con cine, pero sí considero que es bien importante que sea el artista el que identifique cuál va a ser el desenlace según el soporte tecnológico que utilice para sus obras.

MB: Qué interesante todo esto que mencionas. Es claro que manejas y entiendes perfectamente los soportes que utilizas para tus obras y el desarrollo de las poéticas artísticas. Pero este aspecto de la venta y conservación es una cosa distinta a una patente. ¿A ti te interesa patentar?

⁴ “Proyecto especial de conservación”. Guggenheim Bilbao. Véase en <https://www.guggenheim-bilbao.eus/la-coleccion/conservacion>.

RLH: Hemos patentado algunas tecnologías que desarrollamos. Pero hemos patentado únicamente cuando detectamos que la tecnología que desarrollamos tiene una aplicación comercial, que no tiene nada que ver con el arte. Por ejemplo, yo mismo, junto con otros ingenieros de mi equipo, desarrollamos un sensor tridimensional que le permite a la computadora saber dónde estás ubicado en el espacio, luego, ese sensor lo patentamos porque pensamos que en el futuro puede tener una aplicación tecnológica comercial o industrial. Pero no es nuestra intención patentar. Patentar es algo muy costoso y también va en contra de muchos de los intereses que nosotros los artistas tenemos. Yo como artista robo ideas; antes de una exposición, lo primero que hago es estudiar, me leo los precedentes del tema que quiero desarrollar y luego adapto ideas y las transformo. Yo creo que los artistas siempre hemos sido grandes ladrones y entonces no hay que avorazarse, es muy importante, a veces, también dar y ofrecer material cultural a la comunidad, cosa que también hago. En el caso de la tecnología, a veces son gastos muy costosos y está bien si intentamos hacer que esas tecnologías las puedan usar también otros artistas. Siempre tiene que haber un balance, un equilibrio entre desarrollar nuevas obras o darles más salida a tecnologías que ya se han desarrollado.

MB: *¿Las subesculturas que haces para las galerías son obras que produces para vender?*

RLH: No necesariamente, aunque en el momento en que entras a una galería, ya vendiste “tu alma al diablo”, porque tu concentración se enfoca en crear objetos deseables, en fetiches, en objetos coleccionables que tienen una idea. En mi caso, es problemático, porque en mi trabajo siempre me he concentrado más en desarrollar obras que producen diálogo y que son efímeras. Estoy aprendiendo a trabajar con otros formatos y hay que aceptar estas paradojas, yo creo que es muy difícil para cualquier artista mantenerse nada más de trabajo con obras efímeras que no pueden ser vistas más tarde. Este tipo de obras coleccionables al final salen muy costosas, pero mi interés es exponerlas sobre todo en lugares en donde el público pueda acceder a ellas, y la única forma de hacer eso es a través del sistema de galerías.

MB: *Entonces, cuando se vende una subcultura, normalmente se va a otra galería o a un museo o a un espacio cultural o a un coleccionista. ¿Tu galería se encarga de hacer ese tipo de gestiones?*

RLH: Sí. La mayor parte de las ventas de la galería van a museos o fundaciones que tienen espacios expositivos públicos, y esto es interesante porque una de las cosas que nunca te enseñan en la escuela de artes es cómo vender tu propia obra. Por un lado, eso es bueno, porque así te puedes concentrar en otras cosas, pero, por otro lado, es muy malo, porque los artistas tenemos que ser mucho más autogestionados. Tenemos que saber cómo negociar y tenemos que saber darle un valor a nuestra obra y poder mantenernos de nuestro trabajo. Yo no tengo ningún problema en que la obra cueste una cantidad importante, porque al final son las inversiones de tiempo de mucha gente que trabaja desarrollando las piezas. Entonces, es algo que si quieres, yo creo que es relativo, hay artistas que al final –espero que eso no me pase a mí– terminan haciendo obra nada más para el mercado y no nada más para sus pesadillas, para sus necesidades, para sus idiosincrasias y yo creo que sí es muy importante que los artistas no hagan eso. Es importante que los artistas no se confundan o conviertan en mandados de los coleccionistas, sino que sigan fieles a sus instintos y que puedan hacer su trabajo con cierta libertad. Siempre y cuando lo comercial no intercepte o impida que se desarrollen estas tareas, a mí no me parece problemático en lo más mínimo que se vendan las obras.

MB: *¿Me puedes explicar las otras obras que expones en esta muestra?*

RLH: En esta sala de la OMR nada más vamos a poner una proyección de video con obra reciente de espacio público y una computadora conectada a mi pieza más reciente de internet, la más nueva se llama *Sitesteppe*⁵, la hice para el Museo de Arte Contemporáneo de los Ángeles y es una pieza donde la gente, a través de internet, puede tematizar o darle color a una sala, basada en el análisis de un espacio web. O sea, darle los

⁵ Véase en <https://www.lozano-hemmer.com/sitesteppe.php>.

colores y los temas de un espacio web se convierte en los colores de una sala tridimensional representada en el cuerpo.

MB: *Esto de la web es otra etapa tuya, es otro tipo de relación.*

RLH: Sí, yo nunca había hecho una pieza que fuera únicamente en la web, todas las piezas que había hecho que involucraban el internet eran piezas de telepresencia o piezas como de *Alzado Vectorial*, pero en este caso yo creo que es importante empezar a hacer trabajo para la web, porque el frenesí inicial de *web art* ya ha muerto, ya nadie de los autores que originalmente desarrollaron lo que se llamó el net.art están orgullosos de ser incluidos en ese grupo. Entonces, como ya no está de moda, me interesó experimentar con ello, porque ya no tiene tanto atractivo como al inicio, entonces ya no hay esa presión de novedad y ya se puede trabajar con herramientas mucho más maduras y en ese caso también es una disciplina más. Internet finalmente es un espacio público. Entonces trabajar en él es igual que trabajar en una ciudad.

MB: *¿Podemos seguir con el recorrido de esta exposición?*

RLH: En esta otra sala vamos a montar la obra *Tensión Superficial*⁶, que consta de una pantalla de plasma y un sensor. La pantalla despliega un ojo que te mira y te sigue, ya que analiza los movimientos de la gente. Es un gran ojo humano que te sigue con su mirada, es un ojo orwelliano. Es una pieza muy antigua que empecé a trabajar en 1991 y la rescatamos para esta exposición, sobre todo por la situación actual de los Estados Unidos respecto a la vigilancia. Se están detectando estereotipos de tipos étnicos para buscar sospechosos a través de cámaras de vigilancia. Entonces me parecía una pieza que había que rescatar y volver a mostrar. Es una versión nueva de una pieza que ya se había presentado antes. Es la única pieza que no es primicia aquí en México.

⁶ Véase en https://www.lozano-hemmer.com/surface_tension.php.

Está otra instalación que se llama *Estándar y doble estándar*⁷. Es una pieza igual que inauguramos este año en Basilea, en Art Basel, y consta de motores suspendidos en el techo que manipulan a unos cinturones de hombre que están suspendidos. La instalación puede variar de número de cinturones, dependiendo del espacio. Estos cinturones son formales de caballero, están cerrados, colocados horizontalmente y suspendidos más o menos a la altura de la cintura. Estos cinturones están controlados por un programa de contagio generado por computadora, hay una camarita que observa dónde está la gente y, según el movimiento del público, estos cinturones giran de tal manera que las hebillas siempre estén apuntando hacia el público. Esta obra, una vez más, intenta materializar la vigilancia, de darle cuerpo a esta capa de control y darle también como una especie de sensación de autoridad. Representa una especie de cuerpo ausente de esa vigilancia. La instalación está controlada por una computadora que está en la esquina del mismo espacio expositivo, porque nos gusta mostrar siempre los métodos de vigilancia que se utilizan, es decir, la gente estará consciente de que está siendo vigilada y que, de alguna forma, ese espacio ya no es un espacio de simulación, sino de disimulación.

Hay otra instalación que se llama *Circuito cerrado*⁸. Es una obra que consta de dos cámaras de microondas que están observando el patio interior de la galería. Esas cámaras van a estar colocadas a la pared. Estas cámaras estarán rodeadas por unas cintas, de esas que se utilizan en algunos espacios públicos para que no puedas pasar a algún lugar. Y esas cintas tienen grabada una frase que dice “Atención, circuito cerrado”. Esas cintas se las vamos a regalar al público para que ellos se las puedan llevar y colocarlas en los lugares públicos en donde vean cámara de vigilancia, como puede ser un banco o un centro comercial o en una casa privada. De tal manera que otras personas puedan identificar el hecho de que el espacio está siendo vigilado. Al mismo tiempo, en esta

⁷ Véase en https://www.lozano-hemmer.com/standards_and_double_standards.php.

⁸ En esta dirección electrónica hay una imagen de registro de una fotografía con una mano. No hay más información. Véase <https://www.lozano-hemmer.com/exhibitions.php?geography=M%C3%A9xico>.

instalación está colocada una señal: la señal de que se está vigilando al interior desde un monitor en la calle. Así la gente puede saber que hay una cámara en el interior de la galería y que puedes observar desde la calle lo que está pasando. Este circuito cerrado se utiliza para vigilar en espacios de élite o por una autoridad central o una política de vigilancia. Me interesa que la gente se lleve esas cintas para que pueda ponerlas en espacios donde detecte que están siendo vigilados en sus propias calles, en su ciudad.

Finalmente, se exhiben unas fotografías y un video que registra una intervención que diseñé sobre cámaras de vigilancia en la Ciudad de México. El video documenta la acción que se hizo en varias cámaras de la Ciudad. Se registra el momento en que algunas personas voluntarias desconectan alguna cámara de vigilancia que se encuentra en la Ciudad de México. Las fotografías también son un registro de esto, pero lo interesante es que la foto fija muestra la distorsión de los lentes de las cámaras de vigilancia. De tal manera que dejamos saber que esas cámaras también son una distorsión de la realidad. Estos registros se llevaron a cabo en el Ángel de la Independencia, en Reforma, en Santa Fe, en el Centro Histórico, etcétera, con voluntarios e integrantes de mi equipo.

MB: *¿Me puedes hablar de otros proyectos recientes que no estén en esta exhibición?*

RLH: En el Museo de Arte Moderno (MAM) se presentará una pieza nueva que se llama *Público Subtitulado*⁹. El público entrará a un espacio oscuro y automáticamente se te proyectará con luz una frase, se te pegará una etiqueta. Esa frase, que estará proyectada sobre el cuerpo, no se te podrá quitar mientras estés y camines por ese espacio oscuro, te perseguirá. Será de alguna manera el azar el que te etiqueta, es de alguna manera violento. Todas las personas tendrán su propia etiqueta y es distinta. La única manera de quitártela es tocando a otra persona, ya que de esa manera intercambias la palabra. Además, esa palabra, hecha

⁹ Esta obra finalmente se expuso en la Sala de Arte Público Siqueiros y no en el MAM, en la Ciudad de México. Véase en https://www.lozano-hemmer.com/subtitled_public.php.

de luz sobre tu cuerpo, es maleable: si estiras los brazos, la frase se estira también, o al revés.

Con esta obra me he preguntado: ¿qué sucedería si todas las cámaras de vigilancia se convirtieran en proyectores? O sea, que en lugar de quitarte una tecnología te dieran algo, entonces, en este caso, en la pieza que expondré en el MAM se trabajará una especie de poesía absurda, violenta, donde se da una palabra. Esas palabras serán todos verbos en español conjugados en tercera persona: critica, analiza, se ilusiona, y estas son las palabras que se proyectarán sobre el cuerpo. No imperativos, sino verbos. Es una pieza que, otra vez, funciona con este concepto de vigilancia, ya que quiero hacer consciencia de esa falta de neutralidad, tanto en el espacio público o en el espacio expositivo; cuando estás en el museo, se tiene o se da por hecho que hay una cierta objetividad o una cierta libertad de las sensaciones, pero no es cierto, sabemos todos que ahí hay una cierta ingeniería de lectura, que fomenta una lectura única de las obras, y eso es terrible. O sea, yo creo que el museo más y más tiene que invitar a la gente a rebotar la idea de que no hay una lectura única e invitar a la gente a tener visiones excéntricas de las cosas.

MB: *¿Te interesan los sonidos en tus obras?*

RLH: Sí me interesa, yo hago bastantes obras con sonido, muchas veces el sonido es más un efecto, por ejemplo, las botellas en *Caguamas Sinápticas* tienen mucho sonido según giran. Otras veces el sonido es una cosa de navegación, por ejemplo, en *Body Movies*¹⁰ la pieza de proyección de sombras, cuando una sombra se junta con un retrato, hace un pequeño tic, o sea, un sonido muy sutil que creo que es muy importante porque te dice que ya hubo conexión. En el caso de otras obras, por ejemplo, en el caso de *Frecuencia y Volumen*¹¹, que monté en el Laboratorio Arte Alameda el año pasado, en realidad es una escultura sonora en donde hasta dieciséis personas pueden sintonizar diferentes

¹⁰ Véase en https://www.lozano-hemmer.com/body_movies.php.

¹¹ Véase en https://www.lozano-hemmer.com/frequency_and_volume.php.

frecuencias del espectro radioelétrico y hacer una composición, y, por último, a veces colaboro con compositores o DJ para hacer piezas eminentemente acústicas, pero sí es cierto que es un elemento más de la obra. Muchas veces estoy haciendo más fotografía o más video que sonido, pero el sonido me interesa mucho. En espacio público es difícil porque molesta a los vecinos, ya en piezas más de museos sí puedes poner más sonido.

MB: Muchas gracias por ser tan generoso conmigo y permitirme de nuevo entrevistarte.

Entrevista a Príamo Lozada¹

Mónica Fca. Benítez Dávila

Laboratorio Arte Alameda

Ciudad de México, 2006

Mónica Benítez (MB): *Muchas gracias por recibirme en el Laboratorio Arte Alameda², justo en el contexto de esta exposición Dataspace, que curaste y en donde exponen diferentes artistas electrónicos, incluyendo a Rafael Lozano-Hemmer³.*

Me interesa que analicemos el concepto de función en los mecanismos tecnológicos-artísticos. Existen dos tipos de artefactos que los artistas utilizan para construir su obra. Utilizan cosas que pueden comprar en una tienda, por un lado, y, por el otro, el artista diseña y desarrolla sus artefactos técnicos o tecnológicos, cumpliendo con las características artísticas que él busca. Estos dos tipos de artefactos técnicos, desde mi punto de vista, son distintos, cumplen funciones distintas y dependen de dónde el objeto fue desarrollado. ¿Qué sucede con esas funciones de los artefactos técnicos comprados en una tienda cuando ingresan al sistema artístico? ¿Les sucede

¹ Príamo Lozada (1962-2007). Nació en Puerto Rico. Fue un prolífico curador y promotor cultural. Trabajó en el Laboratorio Arte Alameda, en la Ciudad de México. Falleció en un accidente en Venecia. Se encontraba allí porque estaba en el proceso del montaje de la exposición de Rafael Lozano-Hemmer en el pabellón mexicano en la 52.^a Bienal de Venecia.

² El Laboratorio Arte Alameda (LAA) “es un espacio abierto dedicado a la experimentación y el intercambio de conocimiento a través del arte”. Véase en <https://artealameda.inba.gob.mx/acerca.html>.

³ Rafael Lozano-Hemmer. Artista mexicano-canadiense-español. Él mismo se describe en su página electrónica como un “artista multimedia que trabaja en la intersección de la arquitectura y el arte escénico. Crea plataformas para la participación pública utilizando tecnologías como luces robóticas, fuentes digitales, vigilancia computarizada, muros multimedia y redes telemáticas. Inspirados en la fantasmagoría, el carnaval y la animatrónica, sus obras de luces y sombras son ‘antimonumentos de la agencia alienígena’”. Véase en www.lozano-hemmer.com/bio.php.

algo o son exactamente lo mismo independientemente del espacio en donde se encuentren?

Príamo Lozada (PL): Pensemos en *Entanglement (Entrelazamiento)*, la subcultura número 6⁴ de Rafael Lozano-Hemmer que está expuesta en el Laboratorio Arte Alameda, dentro de la exposición de *Dataspace*. Esta pieza consiste de dos letreros de neón idénticos que mandamos a hacer en un taller, basándonos en un tipo de tipografía con instrucciones precisas de Rafa Lozano-Hemmer. Eso, por un lado. Luego, por el otro, está el componente telemático de esa obra, que es una computadora conectada a la red. Entonces, el encendido y apagado de los letreros se hace a través de la red, va a la computadora y a través de la red se comunica con la otra computadora. Este es un ejemplo en donde están las dos cosas, además de un programa especial de un circuito que diseñó Rafa, el propio artista. En este caso, entonces, hay varios elementos en esta obra:

1. Dos letreros de neón que se fabricaron en el centro de la CDMX con las pautas dictadas por el artista. Yo, como curador, fui al taller para que se realizara ese proceso sin errores.
2. El circuito que comunica a los dos letreros idénticos. Este fue diseñado expresamente para la pieza y fue una producción especial del equipo de Rafa, que fue desarrollado en Montreal, que es donde está su estudio.
3. El elemento informático, que fue una Mini Mac, un disco duro, que compramos en una tienda.
4. El servicio de internet, que permite la comunicación.

Ahí ya se tienen todas las vertientes; ahora, a mí todavía no me queda clara la pregunta ¿de qué nos sirve hablar de estos tres elementos así separados? Porque lo que me interesa a mí es la forma en la que el artista, en esta propuesta, forma un sistema con estos elementos y los lleva a la obra, es decir, la implicación de todos esos elementos: la fabricación manual de neones en un taller artesanal, el elemento informático que

⁴ Véase la descripción de la obra en <https://www.lozano-hemmer.com/entanglement.php>.

sale de un comercio que es una producción comercial que se requiere para la presentación. El servicio de internet y el circuito que él diseñó. ¡No podríamos ni siquiera hablar de la obra si los pensamos por separado! Si hablo del circuito, no es la obra; la computadora es un medio que nos sirve para conectar todas las demás partes, como podría servirnos otro elemento para conectar las otras partes, como un proyector o un sistema de audio o un telescopio.

MB: *O sea que cada elemento técnico que se utiliza en las obras, al momento de formar parte de una obra de arte, no cambia de sentido ni de función cuando entra en el espacio artístico, como sucede con las obras de ready-mades de Duchamp. Un switch es un switch de prendido y apagado si lo vemos de manera aislada en la tienda o dentro de una obra en un museo.*

PL: Dentro del museo sigue teniendo la misma función. Fíjate, los elementos adquiridos siguen teniendo su misma función. Pero no lo puedes reducir a eso... el *switch* es un *switch*, la Mac es una computadora y el letrero de neón sigue siendo un letrero de neón. En ese sentido, siguen teniendo su uso, tal cual. Lo que los detona o activa es realmente el circuito creado especialmente para la obra, es el ensamblado. Es la propuesta un sistema complejo de interconexiones.

En la obra hay dos copias idénticas de letrero, dos computadoras, dos *switches*, dos circuitos ubicados en lugares remotos. Vamos a suponer que uno está en Japón y otro está en CDMX. Entonces, yo tengo mi letrero presionando el botón de encendido y apagado, no afecto mi contexto, no afecto mi locación, sino que a través de la red afecto el letrero que está en otro lugar. Y la pieza va más sobre eso que se genera, que de sus partes constituyentes.

MB: *Ahora, miremos la acción y el papel del programador dentro de la obra. El programa es parte de ese sistema único que constituye la pieza electrónica, ¿qué podrías decir sobre esto?*

PL: Ese elemento es especial. Podemos decir que es esencial, porque sin ese elemento los demás no se podrían conectar. Yo creo que ahí está una parte de autoría. Nos serviría mucho pensar en términos rizomáticos.

Lo que se hace en ese circuito es que de alguna manera activa todos los demás elementos. Sin este no podría funcionar: no se podría comunicar a la red; no se podría comunicar un letrero de neón con el otro; el *switch* ya no cumpliría su función.

Realmente te invitaría a pensar en este conjunto de elementos y hacerte también otro tipo de preguntas: ¿Qué efecto tiene en el espectador la obra? ¿Qué es lo que produce en ellos? Para mí, esta obra lo que hace es que detona una reflexión crítica sobre el uso de las tecnologías, a pesar de que esta pieza parte de la tecnología como un medio. No creo que sea una propuesta tecnofílica, yo la veo como una obra que tiene un planteamiento crítico sobre las telecomunicaciones, sobre la posibilidad de borrar la distancia y sobre la forma de usar a la tecnología para crear otros sistemas de comunicación, en este caso, con un mecanismo muy sencillo de prendido y apagado, *on and off*, es decir, si yo estoy aquí con mi letrero y otro en Tokio, allá tienen otro horario y yo cuando me levanto enciendo mi letrero y si hay alguien allá que recibe ese mensaje, también me puede mandar uno, pero igual no, o no lo ve, pero yo no estoy viendo si el otro lo está viendo. La única señal que yo tengo de su presencia es un lugar remoto y él de la mía y todo ello es a través del encendido y apagado, *on and off*, que es la base de un sistema binario. Entonces, creo que por ahí va más la cuestión. ¿Cuál es el efecto que tiene esto en la persona que interactúa con la pieza que visita al museo? No creo que nadie esté pensando mucho sobre los componentes. O si se intriga de cómo funcionan los componentes para entenderlos, es en términos técnicos, pero hasta ahí. Entender cómo funciona técnicamente es una cosa, pero acercarte a ver qué tiene como efecto en el arte y qué efecto tiene en el espectador yo creo que es otra discusión.

MB: En eso estoy de acuerdo, pero insistiendo en el programa y el programador, ¿podríamos decir que es una parte más intelectual como componente de la obra? Porque hay toda una planeación de cómo se tiene que ir construyendo la obra. Cambiaste un poco de tema cuando dijiste que ahí probablemente sí podría haber una autoría.

PL: Y sí la hay, por supuesto. De nuevo, todos son medios que sirven para otra cosa, incluso la programación. Y bueno, voy a agregar que a

veces [los] artistas pueden usar *software* que tiene uso comercial, o sea, no necesariamente tiene que haber autoría en la parte de código, de escribir un programa. Por ejemplo, Lilia Pérez Romero, otra expositora de esta muestra, su obra está diseñada con un *software* que ya existe, del que ella se apropia y crea una implicancia. El código de la obra de Rafael permite que se entrelacen todos los elementos técnicos, y no solamente [se] entrelazan los elementos, sino que [se] entrelaza a los habitantes de esos espacios. El uso de esos espacios, el contexto en el que se encuentran. No es lo mismo tener estos letreros en unas residencias en México y Tokio que tenerlos en un museo. En el caso de Rafael, y también en la obra de *Frecuencia y Volumen*⁵, existe una autoría, cuando pensamos en la parte de código, el código de este *software*. Incluso, podrías apropiarte, si vamos a pensar en términos más complejos, de *software* comercial, pero crear uno nuevo. De nuevo, tú agarras de lo que existe en el mercado y de tus conocimientos de programación para hacer lo que necesitas hacer.

MB: *Ahora, si ese tipo de código o de objeto técnico que el artista desarrolla dentro del espacio artístico, especialmente para formar parte de su arte electrónico, ¿lo describirías como un tipo de “tecnología artística” o no necesariamente?*

PL: Bueno, cuando desarrollas un *software* tienes derecho de autor, que es muy distinto a cuando utilizas un *software* ya comercial, pero yo no pensaría eso. Creas herramientas para hacer posible una idea. Un escritor es un autor que utiliza palabras como medio. Un cineasta es un autor que utiliza celuloide y la cinematografía como medio. Estamos hablando de absolutamente lo mismo. Se trata de autoría. Los medios que tú utilices tienen que caer en una discusión secundaria. Porque te desvías del objetivo de la experiencia estética.

⁵ Véase en https://www.lozano-hemmer.com/frequency_and_volume.php.

MB: *Según tu opinión, entonces el artista nada más está creando herramientas, no se crea ninguna nueva condición de identidad dentro del espacio artístico. No se crea “tecnología artística” inédita.*

PL: Yo creo que lo que sí hay que privilegiar es al participante. Hacerlo descubrir su cuerpo, prepararlo para el futuro, que es cada vez más tecnológico, pero prepararlo en el sentido crítico. La pieza de Lilia Pérez Romero es sorprendente porque es muy popular con el público. La obra es una pantalla con un personaje atrapado que interactúa con el público. Todos se maravillan de cómo funciona. Pero ahí no está la experiencia estética, en cómo funciona y cuáles son sus partes, si la cámara o la pantalla. Es un planteamiento sobre la imposibilidad de hoy en día de hacer contacto a través de la telemática. Y es un comentario bien fuerte, ¿no? Porque con la tecnología nos prometen que vamos a estar más cerca, que el mundo se va a hacer más chico, y pues, en este momento, no es así. Y para mí es un planteamiento sobre esa imposibilidad. Porque simulas que tocas a alguien, pero no lo tocas ni te comunicas, entonces es una pieza muy fuerte en términos críticos. Entonces, yo lo que esperaría es que quien interactúe con esas piezas lo importante es que empiece a cuestionar todo esto que nos están vendiendo. Por ejemplo, que las cámaras de vigilancia nos están haciendo más seguros. A ver, ¿es real eso? No sé. ¿Nos hace sentir más seguros ya cuando no tienes espacio público? Pues yo no estoy tan seguro..., incluso ya el espacio privado empieza a ser invadido por mecanismos de vigilancia. Entonces, yo creo que las mejores piezas de arte electrónico critican su propia condición. Y a pesar de que están realizadas por un medio que podría ser seductor por la novedad, no se quedan solamente en eso, realmente critican su propia condición. Y además son herramientas de creación, pero también de representación, en donde se privilegia la presencia del público.

Hay precedentes históricos que privilegian la presencia del público, pero no en un sentido tan claro como en *Frecuencia y Volumen* de Lozano-Hemmer (2003), en donde sin público no hay pieza, realmente el público descubre la relación de su cuerpo a través de un mecanismo técnico que no se ve, con esa tecnología que no se ve, cambia la forma de la pieza. Es interesante que no hay una sola fotografía que se pueda decir que represente esa pieza. Tenemos que devolverlo a la experiencia para

analizar la riqueza de la pieza. El asunto aquí está en la experiencia espaciotemporal. Todos estos conceptos han estado siempre presentes en el arte: duración y temporalidad; en la pintura, porque el artista toma tiempo en pintar un cuadro. Debemos ver cómo esos elementos se transforman en la cuestión estética, con estas nuevas propuestas electrónicas.

En todas estas piezas está implícita la teoría del color; la composición pictórica; la perspectiva; el movimiento de la cámara como elemento desincorporado. ¡Vaya!, la tecnología viene siendo sobre todo una herramienta, pero en donde viene la remediación implícita, es decir, toda tecnología nueva incluye a las anteriores. Ahí tenemos que pensar y recordar que el óleo fue una nueva tecnología en su momento, la imprenta también. Entonces, estamos hablando de un cúmulo de todo ese conocimiento para llevarlo a otro lugar, que corresponde a este momento y que incluso el cerebro de las personas hoy en día se transforma a través de estas maneras de ver y entender al mundo. No es lo mismo el cerebro de una persona en el Renacimiento, que el cerebro de una persona de principios del siglo XX, que el cerebro de una persona de hoy en día con videojuegos, internet, la tele, etcétera. ¿Por qué no dar cuenta también de qué es lo que sucede en el sujeto y cómo puede ir transformando las posibilidades perceptivas del sujeto contemporáneo? Por ahí se hace muy interesante la discusión.

MB: *¿Las funciones en el sistema tecnológico artístico son puramente artísticas o caben funciones de otra índole? ¿Podríamos pensar en el resultado de un objeto híbrido a partir de un objeto híbrido? ¿Cómo caracterizar esas funciones o cómo caracterizar esa ambigüedad?*

PL: Como el potencial de la obra. Me gusta pensar en que estas propuestas son abiertas. El artista no puede hacer un diagrama sobre todas las posibilidades de los posibles resultados de las condiciones de la obra misma.

MB: *¿Es entonces imposible fijar ninguna condición de éxito en obras de esta naturaleza?*

PL: ¡Es imposible fijarlas! Lo que hace un artista es que concibe su obra, produce todos los elementos que la componen y luego comienza a hacer ajustes, pero nunca se va a ajustar a la concepción original. Esos ajustes son para abrir más el campo potencial de acción.

MB: *Entonces, el artista se encarga de dejar toda la concepción técnica-artística al espectador para que ahí se cierre el círculo.*

PL: Sí, él arma las condiciones iniciales para hacer posible una experiencia estética. Y eso lo puede trabajar de distintas formas para crear infinidad de posibilidades. Hay otros artistas que trabajan con una sencillez de recursos que les permite saber de antemano que estas son propuestas que se van bifurcando en sus posibilidades. Pero eso está implícito en la obra misma. El artista que utiliza estos soportes crea una situación a través de distintos elementos, una especie de campo activo, dentro del cual se privilegia una función, posición y decisión del espectador.

MB: *Porque la obra de Caguamas Sinápticas⁶ no es una pieza estrictamente interactiva.*

PL: No, no lo es, pero es electrónica.

MB: *¿Es escultura electrónica?*

PL: Es una pieza cinética, pero aprovechando el conocimiento científico y tecnológico que tenemos hoy en día. Funciona más bien como un sistema neuronal. En vez de motores, es rizomático; en vez de los movimientos repetitivos de Jean Tinguely y limitados en ese sentido y mecánicos. Esto está impulsado por otro sistema digital que es mucho más complejo. Pero su precedente histórico sería ese.

⁶ Véase la entrevista a Lozano-Hemmer en la sección “Consolidaciones” de este mismo libro. Para más detalles de la obra referida, véase https://www.lozano-hemmer.com/synaptic_caguamas.php.

Este tipo de objeto incluye a todos, por ejemplo, *Entanglement* hace referencia a Bruce Nauman por el neón; la misma palabra se refiere a su sistema, que esos letreros están conectados por un enredo de redes que ni siquiera vemos, sobre todo en el caso de Rafael Lozano-Hemmer. Rafa siempre hace referencia a la historia del arte. Por eso, no sé si “objetos híbridos” sería la palabra. Todas las obras son conscientes de la historia anterior y las incluyen o hacen propuestas muy conscientes de propuestas que les interesa o que influenciaron. Y en Rafa es evidente. Entonces, tendríamos que ver también cuál es la definición de híbrido, porque creo que se aplica a todo lo que no se puede entender. Y eso no sirve para nada. Yo más bien diría que este tipo de arte son propuestas complejas, más que híbridas.

MB: *Porque tampoco esas obras relacionales se catalogan como un performance.*

PL: Pero son performáticas. No es un *performance* porque no hay un artista que utiliza su cuerpo para hacer una propuesta como medio, sino que aquí el espectador es el “performancero”. Entonces, fíjate, todo está relacionado con la historia del arte. Y ese es un malentendido de muchos visitantes acá que cuestionan la propuesta porque temen que vaya a desaparecer todo lo que vino antes. Pero los nuevos medios tecnológicos incluyen toda la historia anterior: la imprenta, la foto, la teoría de color, el movimiento de cámara, la edición en cine, el concepto de la persistencia de la visión incluso la realidad virtual es parte de la fotografía estroboscópica. No hay nada nuevo, simplemente son herramientas que se apropian de todo el conocimiento anterior para poder cristalizar una propuesta que corresponda a su momento. Y como herramienta es eso, una herramienta a la que no se debe dar tanto énfasis. Lo que se debe enfatizar es lo que produce ese conjunto de elementos cuando está funcionando.

MB: *¿De qué hablamos cuando hablamos de público? ¿El público es el mismo cuando está afuera que cuando está dentro de la obra? ¿Se convierte en un elemento más de la obra?*

PL: Público es público. No debemos olvidar el contexto institucional. Alguien que viene a un museo es alguien que escogió venir acá. No es lo mismo que cuando alguien va caminando en la calle de noche y se encuentra con una pieza de Rafa en el espacio público. Eso hace más compleja la situación, cada contexto tiene unas condiciones muy precisas y la forma en que el público se acerca a esos contextos también viene condicionada. Cuando una persona entra a un museo, a pesar de que ya se conoce que aquí se interactúa con las obras y se pueden tocar, el simple hecho de entrar por la puerta [tiene] un peso institucional. Los curadores y los artistas tienen que jugar con esas condiciones para moldearlas según queramos y pensar en derribar barreras en ese sentido a través de los custodios, por ejemplo, que ellos invitan al público a participar, los ayudan: “mira, esto no es solo de ver, tienes que acercarte a la pantalla, tienes que encender o apagar el letrero de Rafa”. Eso va aportando un giro importante en la institución como contexto. Pero si la obra se expone en un espacio público, una estación de metro, por ejemplo, ya tu público es otro. Este tiene tránsito, se tiene otro tipo de concentración, se va a encontrar con la sorpresa de ver la obra de arte en la calle, y tienes que incorporar toda esa complejidad y condiciones específicas a la propuesta, si no sería muy desatinado negar la especificidad de los contextos: hay que mirar las diferencias del espacio público [frente] a [las] del espacio privado o institucional. Si alguien monta una exposición en un departamento, como vemos aquí, y en todas partes, no es lo mismo entrar a una situación doméstica, que ya implica un espacio privado, [que] a una institución para ver arte, ya incluso uno interactúa de otra manera. Entonces, no debemos descartar dónde se presenta esta obra. No es lo mismo una obra en internet. Internet es otro medio para presentar trabajo, la radio es otro medio para presentar trabajo, la tele, el museo, el espacio público, el espacio privado. Tendríamos, más bien que analizar cada uno de esos casos y ver de qué público estamos hablando y cuál es su condición.

MB: *En algunas obras de Rafael Lozano-Hemmer, como Frecuencia y Volumen o Público Subtitulado⁷, la condición del público es fundamental: si no hay público, no hay obra. En estos casos sí podríamos definir al público como un elemento más de la obra. ¿O sigue siendo público?*

PL: Yo creo que es un elemento. Y además yo diría que siempre es un elemento.

MB: *¿Un elemento igual que una computadora?*

PL: No, yo creo que un elemento de otro grado, tan importante, pero de otro grado. Ahí también tendríamos que separar los componentes.

MB: *Porque fíjate que Rafa, cuando describió Público Subtitulado, mencionó una cosa que me llamó mucho la atención, él dijo: “el público juega con la tecnología y la tecnología juega contigo”. Con esa frase siento que el artista describe los elementos de los que estamos hablando aquí, como partes que constituyen la obra electrónica. Rafa habla consciente o inconscientemente de que los elementos técnicos son parte de la obra, pero, por otro lado, dice [que] el público le habla a la tecnología y la tecnología le habla al público como otro elemento fundamental. Público y tecnología, ambos elementos que interactúan con la obra.*

PL: Yo estoy de acuerdo, pero lo que está haciendo es hacer visible algo que no vemos en el uso cotidiano con la nueva tecnología: todas las cámaras de vigilancia que hay en la Ciudad de México están agarrando información y no tenemos nada de vuelta. Casi todas estas tecnologías bélicas fueron de ida y vuelta, como la radio, aunque para comercializarlas les quitaron ese potencial, es decir, no recibes algo de regreso. Tú no puedes regresar la señal radiofónica.

MB: *Eso es muy bonito. ¡¡¡Las obras de esta naturaleza te regresan cosas!!!*

⁷ Véase en https://www.lozano-hemmer.com/subtitled_public.php.

PL: Y siempre esa tecnología se creó con esa naturaleza de comunicación dual, pero ya hoy en día es solo de un lado y es para controlarte. Rafael Lozano-Hemmer propone una humanización de las tecnologías. Pero también su crítica es muy fuerte. Criticar la vigilancia. Ya que uno no sabe que están viendo, ya las cámaras que están en la calle tienen *zoom in, zoom out*, te pueden seguir, fotografiar, no hay nada ahí que te alerte de que estás siendo vigilada o seguida.

Frecuencia y Volumen es interesante porque hace visible parte del espacio público, aunque se presente en una institución. Ese espacio público que son las frecuencias que están en el aire y que además están comercializadas, que están ahí y que nosotros no tenemos acceso a las frecuencias de celular, policía, etcétera. Rafa, al regresarnos algo de un medio tecnológico, nos da poder, en ese sentido. Eso lo hace para que pensemos en términos críticos y cuando vayas a la calle y veas una cámara, puedas ver el lado oscuro de estas tecnologías.

MB: *Muchas gracias, Príamo. Ha sido un verdadero privilegio que me permitieras hablar contigo.*

Entrevista a Fernando Palma¹

Reynaldo Thompson y Tirtha Mukhopadhyay

1 de junio de 2019

Reynaldo Thompson (RT): *Buenas tardes, Fernando, nosotros somos Reynaldo y Tirtha Mukhopadhyay. Si te parece bien, ¿podemos empezar con la entrevista?*

Fernando Palma (FP): Sí, adelante.

RT: *Tirtha, ¿quieres iniciar?*

Tirtha Mukhopadhyay (TM): *Sí, claro.*

TM: *¿Simpatizas con el zapatismo?*

FP: Simpatizo.

FP: Un curador francés quiere trabajar conmigo, él trabaja para el ZKM en Alemania, pues considera que mi obra va bien con el tema de una exhibición que está preparando. El director le dijo al curador que no le gusta mi trabajo y el curador le pregunta por qué y le responde que porque no encuentra mi trabajo lo suficientemente científico. A lo que el

¹ Nació en 1957 en la Ciudad de México. Artista e ingeniero nahua; realizó estudios técnicos en Mecánica Industrial en el Centro de Estudios Técnicos México-Alemania (CETMA), así como en Ingeniería Mecatrónica; es egresado de la carrera de Ingeniería de Procesos del Instituto Politécnico Nacional, conocimientos que utiliza para la creación de esculturas que rescatan elementos de las culturas del México antiguo. Su formación tecnológica y artística le sirve para plantear interrogantes sobre las crisis sociales y ambientales. Por medio de su obra busca resignificar la cosmovisión nahua y promoverla en un contexto occidental. Entre sus proyectos más destacados están *Papalutzin* (2011), *Quetzalcóatl* (2016) e *In Ixtli in Yollotl (We the People)* de 2018.

curador le responde que mi obra tiene un aspecto espiritual y le contesta que no busca lo espiritual, sino lo agnóstico. Lo menciono porque es un argumento que yo conozco. Mi obra no está interesada en un fenómeno *per se* o explorando y tratando de encontrar el fin de esa hebra, es una necesidad más inmediata porque lo que quiero es relacionarlo con lo que está sucediendo. Si las comunidades indígenas no tienen una voz, es porque está ahogada y creciendo, porque está sucediendo en el resto del continente y en el planeta. Y por razones que poco a poco tienden a ser más claras, esa relación que algunos llaman espiritual, aunque es en realidad una relación pragmática, con un discurso del conocimiento de alrededor, y de ahí viene una asociación con lo que hoy conocemos como medio ambientalismo. Porque los medioambientalistas, en mi opinión, son gente urbana que de pronto reaccionan a estas circunstancias y encuentran que ya hay un vocabulario para hablar de esas cosas, pero ha sido siempre ignorado y ahora hablan de activistas indígenas muertos en un cerro, en un río, etcétera, pero no es un evento nuevo, eso tiene quinientos años, lo que sucede es que hoy lo pueden encasillar en un movimiento ecologista y les llaman activistas. Y entonces, de igual forma, en el arte pasa algo semejante. Mira, tengo esta pieza que es sencillamente un servomotor, para ser modesto, la pieza está hecha de hoja de lata, es una pieza muy básica. Pero resulta que me invitan a la Bienal de Toronto de 2019 y me dicen que quieren exhibir un trabajo que hice con cincuenta y dos de ellas como más orquestadas, pero resulta que estamos haciendo ciento cuatro nuevas, y le digo a la curadora: “¿te das cuenta de que Festo, la compañía alemana, acaba de producir unas maripositas del tamaño de una mariposa y que vuelan exactamente como una mariposa por el aire y la pueden controlar con GPS y por rayos láser?” Y, entonces, ¿eso que tiene que ver con esto? Y ahí es el punto de partida, porque evidentemente para hacer una cosa así es un ejército técnico de ingenieros, un trabajo que viene de mucho tiempo y que tiene muchos recursos, pero el punto es cómo uno puede, en ese sentido, competir con cosas que son intrínsecamente anacrónicas con algo que está sucediendo de una forma muy sofisticada, que está lejos de tanta gente, que tiene una lente amplia en la electrónica, la programación, la inteligencia artificial, etcétera, se escapa, rebasa todas nuestras expectativas en estas zonas.

Desde el 94, cuando uno empezó a hacer esas cosas, ya uno iba atrasado porque los ingenieros ya iban muchísimo más adelante. Entonces, ¿cuándo va a hacer uno ese tipo de cosas? Ahora, por ejemplo, también me piden que participe en la Bienal de Lyon este año² y trato de no hacer una cosa de tanta ingeniería porque al final veía uno de esos actuadores que tenían cosas bajando y subiendo, tienen luces y pueden hacer olas y todo eso complejo tecnológicamente, y yo quiero hacer una matriz de cincuenta y dos vestidos que suben y bajan como avionetas y quiero que la gente camine por ellas y se muevan como niños brincando en el suelo y cosas así. Pero imagínate que pudiera hacer ese tipo de orquestación, pues necesitas otro tipo de programación y entonces yo me digo que al final es como cuando alguien se está ahogando en un río y no te pones a cantar una ópera para que te vengán a salvar. Lo que te sale primero es lo que cuenta y entonces, por un lado, las comunidades indígenas no han permanecido estáticas; esa idea de fosilización que tiene la mayor parte de la gente de que son personas que viven metidas en la sierra y en los desiertos y se siguen vistiendo tradicionalmente y haciendo ceremonias, aunque hay gente indígena que tiene doctorados en matemáticas, en física, y nunca ha sido una cuestión sedentaria.

FP: Yo estudié ingeniería y fue el paso siguiente cuando me convertí en artista al utilizar esos mecanismos. Pero precisamente por haber incurrido en la industria en México e Inglaterra, sé que la industria, hablando de una pequeña fábrica, son campos de concentración, la gente pierde ahí treinta, veinte años, y al final se quedan tan pobres como entraron, aparte de todas las negligencias y accidentes que pasan ahí.

TM: *¿Cuál era tu profesión y la de ustedes aquí?*

FP: Mi madre estudió leyes y tengo un hermano que es abogado; mi hermana que trabaja con asociaciones estudió filosofía y yo estudié ingeniería industrial, pero también mi otro hermano es músico y mi otro hermano es comerciante.

² Se refiere a la Bienal de Lyon de 2019.

TM³: *¿Cuántos años tiene tu familia en esta región? ¿Cuál es la historia? ¿Cuántas generaciones de tu familia han vivido en este pueblo? ¿Cuatrocientos o quinientos años?*

FP: Es difícil decirlo. Déjame decirte que ambos de mis abuelos hablaban náhuatl.

TM: *¿Y tus padres?*

FP: Ambos hablaban principalmente náhuatl. Mis tíos hablaban náhuatl y español, pero principalmente español. Mi madre, quien fue la última de seis hermanos, fue la única a la que mandaron a la universidad y no le enseñaron la lengua (se refiere al náhuatl), y nosotros no lo aprendimos. Ahora soy náhuatl hablante, pero lo he estudiado con mi madre y por mi cuenta. Mi madre, sin embargo, nunca lo usó cotidianamente, aunque lo entendía bastante bien. Ahora que iniciamos el Calpulli Tecalco, desde el principio, ella comenzó un club de lectura y a enseñar náhuatl a los niños y durante el proceso me incluyó de nuevo. La realidad de Milpa Alta es que solo el cinco por ciento lo habla.

³ Las siguientes dos preguntas fueron realizadas originalmente en inglés durante la entrevista, pues Tirtha, quien las realizó, sintió que sería más preciso si se expresaba en su idioma. Sin embargo, para comodidad del lector, fueron traducidas por Reynaldo Thompson.

TM: *How many years does your family have in this region? What is the history? How many generations of your family have been living in this town? Four or five hundred years?*

FP: It is hard to say that, let me tell you that both my grandparents spoke Nahuatl.

TM: *And your parents?*

FP: Both spoke Spanish but mostly Nahuatl. My uncles, they spoke Nahuatl and Spanish, but they spoke mostly Spanish; my mother who was the last of six children, she was the only one who was sent to the university, and she was not taught the language, and we didn't learn it. Now I am Nahuatl speaker, but I had studied with my mother and in my own. My mother although she never really used for an everyday basis, but she understood quite well, so now that we started the Calpulli Tecalco right from the start she started the reading club, she started teaching Nahuatl to kids and during the process she let me it back again. The reality of Milpa Alta is that only five per cent of the people speak it. But there is a lot of efforts to restore it. Now it is more advanced because there are teachers at the Universidad Autónoma (in Spanish during the interview) and researchers who teach the language.

Y hay un gran esfuerzo por rescatarlo. Ahora está más avanzado porque hay profesores en la Universidad Autónoma⁴ e investigadores quienes enseñan la lengua náhuatl.

TM: *¿La historia que nos narró es una historia de desintegración de la comunidad?*

FP: Sí, yo así lo veo.

TM: *¿Hay escritos sobre esto?*

FP: Conocí a gente de Guelatao, de la Sierra Zapoteca, es Jaime Martínez Luna. Él, junto con otro señor, Crescencio⁵ —no recuerdo su apellido—, son conocidos como los intelectuales indígenas contemporáneos.

FP: Para nosotros, ser parte de Calpulli Tecalco ha sido también un reconocerse e indagar esas raíces, entonces, podríamos hablar de unas seis generaciones que la gente vive aquí, al menos mi familia. Presuntamente son más antiguos por el lado de mi madre, porque por un tío sabemos que el apellido Rodríguez había sido comprado en la época de Juárez, cuando realizó las Leyes de Reforma.

TM: *¿Comprado?*

FP: Sí, comprado, esa era la opción. Desde la antigüedad, este predio se conoce como Tecalco, entonces yo sería Fernando Tecalco y mi hermano Esaú Tecalco. Los padres terminan replicando al Estado, le recrimino a mi mamá, y le digo: “Acuérdate que cuando me viste habilidades para el

⁴ Se refiere a la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM).

⁵ Fernando Palma se refiere al activista de origen mazahua Crescencio Sánchez López, participante en las mesas de trabajo del Ejército Zapatista de Liberación Nacional. En *EZLN. Documentos y comunicados* 3. 2 de octubre de 1995 / 24 de enero de 1997. Prólogo de Antonio García de León. Crónica de Carlos Monsiváis. Ilustraciones de El Fisgón y Magú. Colección Problemas de México. México: Ediciones Era. Véase en <https://tinyurl.com/2byzn8yq>.

dibujo, me dijiste claramente ‘tú no vas a ser artista’, así tajantemente. Y me metió a una escuela técnica: mecánica industrial. Con el tiempo, la mecánica industrial me sirvió mucho.

En las últimas exposiciones que he tenido he invitado a tecnológicos para que haya un apoyo y un diálogo. Una de las exposiciones grandes que hice recientemente fue la de Oaxaca y ahí estuve trabajando con la Universidad Tecnológica de los Valles Centrales. Sabíamos que había ahí una carrera de mecatrónica y fui y hablé con ellos y traté de persuadirlos de que había que buscar otros paradigmas para la ciencia y la tecnología, o algo más humano, y que había que repensar. Y entonces trabajaron conmigo como veinte pasantes de ingeniería y durante la exposición había esas pláticas. Siento que fue interesante porque tengo dos estudiantes que seguimos siendo amigos y tienen toda la intención de convertirse en artistas o contemplar la investigación, pero desde un ángulo quizá más humano.

TM: *¿Nos puedes hablar acerca de la tecnología que usas en tus obras?*

FP: La tecnología que yo utilizo es muy básica porque, como lo explicaba al principio, en el año 1994 estuve estudiando en Holanda, en la Rijksakademie. Y la Rijksakademie tenía varios departamentos, uno de ellos era electrónica, entonces había un ingeniero electrónico de planta y fue con quien empecé a utilizar circuitos. Pero los circuitos que utilizo son básicos en el sentido de que en ese momento se aparecieron junto con internet, empezaron a aparecer como otra generación de circuitos integrados porque ya existen las PIT, que eran programables, pero se programaban con Shim Code, y luego ya se programaron con otros *compilers* y BASIC Stamp, que fue la que apareció entonces de Parallax. Fue el primer microcontrolador que se programara en Basic. Yo lo he utilizado todo el tiempo que he estado trabajando como artista porque como artista es muy difícil realizar trabajos de este tipo al grado de que yo estudié en el 94 y me pude regresar de Europa apenas hace como cuatro o cinco años y es porque en Europa era posible conseguir todo este tipo de partes: microprocesadores, circuitos integrados, transistores, pero a granel, y en México, aunque ha existido ese tipo de industria, no había las partes para hacer mecatrónica. Los microprocesadores aparecieron aquí hace unos

diez años y en Europa había también la práctica de desbaratar todo y luego venderlo, entonces uno podía comprar motores, partes de otro tipo muy fácilmente, digo, relativamente baratos dándoles una mano y en México no había. Entonces, la mecatrónica en México debe tener como unos quince o dieciocho años, pero ya que haya empezado a sobresalir, yo creo que tiene menos, y ha ganado muchos premios, la MENAMEX⁶, pero [en] lo que a mí respecta, no he tenido la suerte de vender trabajos como para financiar otras cosas que me hubiera gustado hacer como más investigativas.

Ahora, en especial, estoy empezando a trabajar más continuamente con motores a pasos, precisamente por eso, porque como cuando a uno le hacen diferentes pasos por minuto o segundo, son diferentes frecuencias, entonces estoy tratando de estudiar más acerca de las frecuencias, cómo graficarlas, e igual cálculo. Hice tres años de técnico en electrónica en Londres y también llevé principios de transformar, varios conceptos de matemáticas, y hoy quiero revisarlos, pero ya desde otro ángulo, con otro *post*, que sería más como cotejar lo que les comentaba de mis lecturas de náhuatl y con ese trabajo de investigación en relación [con] proponer que la cultura antigua estaba más supeditada a esa relación con el mundo. Al final, si veo esa relación, en ningún momento quise ser “robotero”, pero tampoco aspiro a ser Leonardo da Vinci. Un genio no es algo que viva en mi cabeza y la tecnología que utilizo es la tecnología que había en el 94, ha sido más accesible y que ahora se llaman “arduinos”⁷ y tantos otros circuitos integrados.

Cuando hice la pieza de un caballo recostado y moribundo, utilicé por primera vez los motores a pasos y los conseguí de aparatos que yo desbaraté, impresoras y así, además los circuitos, entenderlos desde los transistores y en la actualidad compra uno el circuito integrado para que nada más con dos líneas programas un *starter motor* sin entrarle mucho al por qué se mueve, cómo se mueve. Yo pienso que a lo mejor ahorita puede entrar otra capa de investigación, pero no, mi trabajo se

⁶ Reconocimientos de la Asociación Mexicana de Mecatrónica.

⁷ Se refiere a una plataforma de creación de electrónica de código abierto, la cual está basada en *hardware* y *software* libre.

ha concentrado en la idea de representar mi relación con el espacio y las demandas que quiero, sin embargo, sí me gustaría conocer más de electrónica. Ahora la estrategia que he adoptado es trabajar con ingenieros porque veo que yo aprendo de ellos y siento que también ellos de mí. Por ejemplo, hice una pieza que es una serpiente como de siete metros de alto, de piedra y metal, y es una serpiente tipo Quetzalcóatl. En el cascabel le agregué sensores de presión atmosférica, velocidad del viento, dirección del viento, cambios de temperatura, de presión, y esa información a través del internet activaba como ocho aparatos mecánicos en el Museo del Chopo en la Ciudad de México. A la fecha, es el trabajo más sofisticado que he hecho, pero ya no lo hice solo, yo propuse la idea, la parte mecánica, [la] electrónica, [en] muchas cosas ayudé, pero ya la programación la hizo un amigo ingeniero.

TM: *¿Cuántos días va a estar en Inglaterra? ¿Va a regresar?*

FP: No, ya vivo aquí en México. Mañana voy a Texas, a Marfa. Tengo una exposición ahí con otras dos artistas, en Ballroom⁸, y voy a hacer dos talleres. Con los niños voy a hacer máscaras y con [los] adultos voy a hacer un taller de epigrafía, escritura en náhuatl.

TM: *¿Por qué no haces algo para nuestra universidad? Una exposición.*

FP: Yo encantado. Sí, claro, si hay esa posibilidad. Acabo de conocer en Marfa a una persona de Guanajuato.

RT: *¿Quién?*

FP: Los nombres se me van ahora. Tienen una fundación de artes y vinieron a Marfa por una razón semejante e iban a venir primero aquí, antes de mi viaje a Texas; luego voy a París.

RT: *¿No es Calosa?*

⁸ Ballroom es un museo de arte contemporáneo sin colección propia en Marfa, Texas.

FP: No me voy a acordar del nombre.

TM: *¿Le van a pagar?*

FP: Ahora, en las bienales de Toronto y Lyon, ellos están pagando las piezas que yo voy a hacer. Voy a hacer cien de esas piezas y va a ser costoso. Y en Lyon voy a hacer unos vestidos y ellos están pagando; en un caso así, están pagando viajes, hospedaje, materiales, van a hacer una publicación, van a hacer entrevistas y generalmente así he trabajado con gente, ellos hacen la producción y generalmente el material o la pieza se me queda. Y en el caso de Lyon, me dijeron que iban a financiar las ideas que les propuse y lo único que ellos no iban a hacer es financiar el transporte de regreso de esa obra. Que si yo ya no la quería, pues que se destruía o se podía hacer una donación. A mí siempre me interesa tener material extra, entonces ya sea que la conserve como una pieza o como material.

RT: *¿O que se venda?*

FP: “O que se venda”, yo te voy a ser franco, mi trabajo no se vende, no se vende por las razones que sea, pero mi punto es que yo sí me quiero quedar con esos motores.

RT: *¿No se vende porque no tienes una galería que te represente o porque no te interesa venderlas?*

FP: Sí tengo una galería que me representa, ha sido su constancia, porque cuando yo empecé a trabajar con Fernando Mesta, la galería Gagá, yo se los pedí, y al final aceptó trabajar conmigo, pero casi desde el momento en que empecé a trabajar con él, me dice: “No dejes que te encasillen como un artista indígena porque yo no veo ningún futuro en eso”. Y le digo: “Bueno, yo tengo pasaporte británico, nos vamos por ahí y me presento como un artista británico”. Y no, soy lo que soy. Bueno, da la casualidad de que tuve una exposición grande, la que tuve en el Chopo y dos años después tuve una grande en Oaxaca.

RT: *Te conozco por esa exposición.*

FP: Después de ahí me invitan a MoMA PS1, y ya vi más invitaciones, pero independientemente de eso, yo creo que tiene que ver con una cuestión de generaciones.

TM: *Es un pecado grave del sistema.*

RT: *Es la forma como funciona.*

FP: Es como funciona, pero no debe funcionar así. Cuando me invitaron al MoMA PS1, le dije a la curadora: “Me debes de pagar”, y contestó que no es lo que el MOMA hace, no tenemos esa política. Le contesté que precisamente porque no lo hacen, lo deben de hacer. Le dije que hay muchos artistas jóvenes que no tienen renombre y que no van a pedir (un pago), pero yo lo hago por el beneficio de todos. Le dije: “El director gana, el curador gana, los guardías ganan, todos ganan y los artistas no ganan nada”.

TM: *Es una injusticia.*

RT: El mismo sistema lo creó así porque hay mucha oferta y todos quieren estar allí, ese es el precio que tienen que pagar por estar allí. Puedes estar ahí, pero no te pagan. Pueden escoger. Por supuesto, el nombre (MOMA) es muy importante en el currículum, pero sin ningún pago. Es injusto, pero es la manera como funciona.

TM: *Es inmoral ignorar al artista.*

FP: Ahora les estoy pidiendo a los museos que paguen. Les pagan a los eléctricos y otros técnicos, ¿por qué no pagan a los artistas?

Durante muchos años trabajé en la galería Anthony d’Offay, en Londres, y como técnico tenía que ir a instalar obras de arte en las casas de gente acomodada. Ellos saben que los artistas quieren ser aceptados en las instituciones y muchos artistas no necesariamente quieren hacer dinero a partir de eso, pero eso es lo que normalmente pretenden y los museos trabajan de manera similar y te lo dicen: “Te estamos ayudando a que vendas tu obra”.

Lo entiendo, incluso, algunas personas me preguntan si había arte en las culturas prehispánicas y les digo que no, y les parece que estoy despreciando las piezas que uno ve en el Museo de Antropología. Muchos objetos que los arqueólogos encontraron en pirámides y sitios similares estuvieron ahí, pero nadie en esos días las miraba.

TM: *No tenían un concepto de arte. El concepto de arte es muy artificial, muy capitalista.*

FP: Claro, sí. Y las piezas que hoy consideramos arqueológicas para ellos eran sagradas y entregadas a los muertos como ofrendas, entonces nunca se expusieron en una casa común o en una rica, por lo que son diferentes conceptos. Al final del día, para los artistas esa es la excusa que ellos tienen siempre de no darle un valor económico. Y no es cierto, porque muchos artistas que llegan a mostrar en lugares así no están ganándose la vida con eso.

Para mí ha sido más importante tener apertura, comentar, tener diálogos, conocer gente; ha enriquecido mi vida y espero que haya contribuido a la formación o algo con las personas. Si ahora estoy pidiendo un honorario en esos espacios, es porque precisamente no debería de ser así, pero al mismo tiempo sí entiendo que existe esa otra esfera y no la voy a cambiar porque aunque yo ahora tenga ese nombre, ¿quién se fija? Nadie se fija. Claro está que esta sociedad no le ve ningún beneficio a esto por lo que hemos platicado. Si lo miraran, el mundo sería más amigable, más lindo.

Uno tiene una necesidad más importante y esa es la que uno atiende y, en el caso mío, [es] expresarme como un artista. Yo siento que mi trabajo no es como una investigación *per se*, es más representacional, en mi forma de ver eso no le resta mérito, pero el punto es que a mí sí me gustaría tener una parte más investigativa y esa es la parte que yo, en lo personal, nunca he podido financiar, ni a través de ventas, ni becas, ni otras cosas.

Yo no vengo de una escuela de arte, pero cuando ya estuve en una institución artística, tenía cuarenta años, entonces nunca voy a calificar como artista joven. Es una situación compleja. Entonces, no estoy en contra de abdicar, pero quita tiempo.

RT: *¿Las obras que tienes expuestas en el Chopo son nuevas o son de las que tuviste en Oaxaca?*

FP: Las que están en el Chopo son dos pinturas más o menos recientes, una película que hice en el 2000 y una pieza que hice en Oaxaca.

RT: *Entonces, también eres pintor.*

FP: Me inicié como pintor.

RT: *¿Cuál es la pieza que tuviste en Oaxaca y que ahora está en el Chopo?*

FP: Es la que tenía los capotes, prendas para defenderse del agua; estaba en la sala de la esquina⁹ que daba a la calle, solo que en el Chopo está mocha porque le faltaban unas cosas que se enviaron a otros lugares.

RT: *A mí las obras que me gustaron fueron los luchadores y el caballo.*

FP: Ah, ¿las máquinas de coser? Los luchadores fue el primer trabajo que hice así y el caballo más o menos en la misma época. Qué interesante que dices que el caballo, porque el caballo ha sido de las piezas que ha viajado muchísimo. Es de las piezas más complejas. Voy a Francia porque tengo que instalarla, no lo puede hacer otra persona por lo que te comentaba, los motores son reciclados y otros componentes. Yo quería que, más que hacer la pieza infalible, quería que funcionara y, con el tiempo, podría cambiar los sistemas con unos que nada más los enchufas y la misma estructura del caballo funciona, pero lo que me ha gustado del caballo es que las patas tienen que moverse con la gravedad. Si no tuviera la gravedad del motor, entonces no [tendría] la fuerza, por lo que podría cambiarle un motor más robusto con engranaje y no me costaría nada, ni en dinero ni en tiempo, pero a mí lo que me gusta del caballo es que así lo hice, así, porque no tenía otras piezas con que trabajar.

⁹ Se refiere al edificio del Museo de Arte Moderno de Oaxaca.

RT: *La obra realmente capta la agonía de un animal. Cuando visité la exposición, iba con dos amigos, un francés y su esposa americana (Frank y Lee Dufour), y Frank preguntó por qué no conocemos a este artista. Le contesté: ¿cómo es que no lo conozco yo que soy mexicano? Posteriormente se lo comenté a Tirtha y me dijo: “Veamos que hay sobre él” (Fernando Palma). Llamé por teléfono al Museo¹⁰ para pedir informes sobre ti y me comentaron que eras de Milpa Alta y no de Oaxaca, como yo creía. ¿Cuándo te vas a Francia?*

FP: Regreso de Texas el 8 de julio [de 2019] y me voy a Francia el 9, y estoy hasta el 23, pero después voy a tener en septiembre la exposición en la Bienal de Lyon.

TM: *Para el artículo que queremos publicar en Taylor and Francis necesitamos más información y no es posible obtenerla de un CV. Reynaldo y yo vamos a realizar una narrativa y si usted puede agregar más información relevante para tener una perspectiva nueva y actualizada, porque hay muy pocos artículos e información sobre su obra. Por ejemplo, uno es del New Yorker¹¹.*

RT: *Es paradójico que estemos pensando hacer la publicación en inglés y no hay casi nada en español.*

FP: No es jactancia, pero un amigo artista de la UAM Xochimilco me contactó y me dijo que le gusta la mecatrónica y quería usar mi trabajo como tema de tesis y me dijo que no encontraba la palabra “mecatrónica” antes de que yo hiciera trabajos, especialmente con una obra que hice en Inglaterra que se llama *Mechatronic Circus*. Quiero pensar que sí es así.

¹⁰ Se refiere al Museo de Arte Moderno de Oaxaca.

¹¹ Revista semanal americana.

Hice una exposición grande en 2001 en el Cenart, como unas diez piezas, entre ellas la máquina esta de la grúa; en Oaxaca nunca funcionó, pero siempre había funcionado. Ahí me tengo que disculpar porque trabajando con los jóvenes pasantes de mecatrónica, había unos que eran muy listos y luego luego escribían programas como si escribieran una carta de amor, pero con otros tenías que batallar y resulta que vinieron unos chavos con los que sigo trabajando y ellos querían programar esa pieza, pero dejaron de venir por dos o tres ocasiones y la tomaron otros más jóvenes y los jovencitos nunca pudieron echarla a andar. Yo estaba con la disyuntiva de que era una colaboración en todo y yo tenía las herramientas para terminarla, pero yo quería que ellos la echaran a andar y sus maestros entendieron eso y estuvieron trabajando en eso, pero nunca funcionó. No es una excusa en su totalidad, porque si funciona la pieza, se mueve, tira las corcholatas y hace todo lo que tiene que hacer. Lo practicaba porque el uso de la electrónica siempre ha sido muy sencillo. A mí me hubiera gustado usar para esas fechas más sensores de tipo analógico y tener esos sensores para utilizarlos como material de escultura, no solamente como señales, sino algo con más valor de las cosas, y pienso que a lo mejor apenas va a pasar, pero al final es como dices, si uno no tiene una página, no pasa, no dejas una idea ahí.

TM: *A mí me gustó la pieza del Quetzalcóatl. Ya sé que tú eres más minimalista (se refiere a RT).*

RT: *Tirtha, creo que tu conectas más con espiritualidad y religión.*

FP: Gracias por esos comentarios. Las piezas yo creo que sí te demandan, ellas se manifiestan. ¿Sabes? En la antigüedad, cuando se quería una efigie, un Xipe¹² o un Quetzalcóatl o una Coatlicue, cualquier cosa que pudieran hacer, simplemente no iban y decían deme una de esas, ¿no? Iban con el artista, el tlacuilo, y luego ellos iban con el oráculo y el oráculo tenía que buscar una fecha propicia, y cuando la encontraban, entonces construían un edificio específicamente para esa construcción,

¹² Se refiere al dios azteca Xipe Tótec, dios de la vida, la muerte y la resurrección.

pero en las afueras, lejos del grupo humano, y no era permitido que nadie, absolutamente nadie, fuera y mirara el progreso del trabajo, y cuando estaban terminando, entonces se presentaba con una ceremonia. Fíjate que a mí me pasó una cosa chistosa, porque estaba haciendo la pieza de los metates, y para mí es una pieza que me embarga, porque Coatlicue ha sido una imagen misteriosa y hay muchas ideas acerca de la madre tierra, toda esta jerga actual, pero en la antigüedad nadie hablaba de la madre tierra, no había necesidad de eso, era algo tan evidente. Un día voy a donde estaba trabajando, voy con la bicicleta, se me poncha la llanta, me la arreglan, y de bajada me di un madrazo que perdí la conciencia. Y resulta que en esos días estaba haciendo la Coatlicue, pero el metate me lo fabricaron y la cara yo la hice, y la hice en diferentes materiales: en barro, en madera, y diferentes modelos, y entonces para poder hacerlo estaba mirando imágenes en internet de cráneos y al final terminé haciéndola pero con mi propio cráneo. Entonces, para mí es bien significativo que para hacer una imagen de Coatlicue de alguna forma haya tenido que morir como un ratito y traer eso de allí hacia acá. Y luego el otro metate que es un Xipe Tótec, el dios de la primavera, ese lo estaba haciendo desde siempre en barro y entonces para poder hacerlo estaba haciendo imágenes de Xipe Tótec, pero de un Xipe Tótec en particular, azteca. Entonces estoy trabajando y de repente se me ocurre la idea de que puedo ver un alma, una persona en esa imagen azteca y que me estaba mirando, comunicándose conmigo, y en ese momento sentí intranquilidad, y entonces tomé la pieza de barro y la puse allá y me dediqué a otras cosas, y de pronto volteo a verla y estaba llorando. Y todo tiene una explicación, y es que no sé trabajar el barro, se me quebró, pero abrió una lágrima, se veía una lágrima perfecta. Entonces, quería volverlo a componer y veía eso y veía la imagen azteca y me embarga la idea de que el sacrificio humano eran mensajes y se mandaba a un muerto como mensajero a veces a otra existencia. Nosotros no creemos en eso, no, nadie se nos reporta para nada, pero en los terrenos que estamos plantando están llenos de obsidiana de tepalcates y es que esas son ofrendas, pero que en el sentido católico se ponen ahí como para decir gracias, esas son como cartas que llegan a un espacio posterior y que de alguna forma cuando uno las recolecta es como que te encuentras el mensaje, pero ya quebrado, que tú no lo puedes poner

en orden, pero es como que los mensajes estaban dirigidos a ti porque ¿por qué los tenías que encontrar tú? Yo me pongo en esa disyuntiva y entonces mirando esa imagen me embargó de pronto el sentimiento de que el sacrificado había sido, soy yo, y que el significado de ese muerto entonces, quinientos, seiscientos años atrás, era mi representación.

RT: *Además, recuerdas que para Xipe Tótec la ofrenda eran los desollados, la reencarnación del otro. La reencarnación del otro en la escultura.*

FP: Pues mira, en Oaxaca el programa estaba hecho para que, si te acuerdas, tenía una sillita, se moviera y otro le respondiera, y eso nunca pasó, nunca pasó por el programa, pero se llevaron la Coatlicue a Nueva York y luego, como un mes o dos después, se llevaron el Xipe a Los Ángeles, y no es que estuvieran activados con un mismo circuito, pero entonces, por decirlo así, se movía la Coatlicue en Nueva York y se movía el Xipe en Los Ángeles. Y luego se llevan el Xipe a Marfa, y en Marfa no quiso funcionar. No entiendo por qué.

Entrevista a Ariel Guzik¹

Reynaldo Thompson

29 de noviembre de 2022

Reynaldo Thompson (RT): *Ariel, ¿nos puedes hablar acerca de esta idea de comunicarte con especies distintas a la humana a través de dispositivos tecnológicos creados por ti mismo?*

Ariel Guzik (AG): Entendemos por comunicación, no tanto lo que conocemos como comunicación entre nosotros, sino una cosa más universal. Es como la comunicación que puede trasminarse al sostener la mirada. Si se sostiene la mirada, se crea un contexto, y si se sostiene la mirada, que es una situación cada vez más difícil, resulta el silencio, la pausa, el espacio, el contexto, el encuentro. Entonces, empieza de manera natural a decantarse un lenguaje, que no necesariamente tiene que ver con preguntas y respuestas o con entender el sonido de animales como una lengua, sino más bien empezar a tener un intercambio en el que el sonido es un eje, pero que va más allá del sonido, hay un contexto, hay una parte onírica, hay muchos aspectos ahí de lo que me decías de las cuerdas. Es ese sentido, no es tanto por el sonido de la cuerda, sino que la cuerda es un resonador por naturaleza, o sea, la cuerda está en reposo y puede estar en reposo indefinidamente hasta que llega algo afín y cuando llega algo

¹ Nació en 1960 en la Ciudad de México. Artista e investigador de los fenómenos sonoros de la naturaleza, estudia de forma autodidacta teoría electromagnética, electrónica, física, artes plásticas y música. Basado en la física clásica e inspirado en la ciencia ficción, es el fundador del Laboratorio de Investigación en Resonancia y Expresión de la Naturaleza, un espacio para explorar la resonancia, la mecánica, los fenómenos eléctrico-magnéticos como base para la invención de mecanismos que den voz a la naturaleza por medio de la música. Sus investigaciones lo han llevado a interesarse en la creación de mecanismos para comunicarse con cetáceos, plantas y otros seres vivos. Entre sus proyectos más destacados están *Espejo Plasmaht* (1980-1995), *Nereida* (2007), *Concierto para plantas* (2010), *Cordiox* (2012) y *Cápsula subacuática Nereida* (2021).

afín, despierta. Entonces, es como la naturaleza misma de la comunicación empática en un término físico, la resonancia. La cuerda, por ejemplo, es un objeto resonante bueno de gran pureza y ciertamente es una resonancia que tiene muchas implicaciones, porque es una resonancia armónica. Una cuerda normalmente es una cuerda teórica, pues la onda senoidal es pura, son sonidos que tienen un espectro muy específico, por lo tanto, es una colaboración fija y muy muy básica. Estas cuerdas, en relación con los instrumentos, son instrumentos de cuerdas, pero con un trabajo muy intenso de laudería, entonces la cuerda da el diálogo con la madera; asimismo, la cuerda dialoga con el exterior, en este caso, en el caso de mis instrumentos, y al mismo tiempo dialoga con la madera, la cual enriquece con una respuesta armónica y crea esta posibilidad de empezar a fluir, es una especie de palpitación, de intermodulación, o de oscilación, o de respuesta empática continua, por eso la mayoría de mis instrumentos tiene que ver con las cuerdas.

RT: *Ariel, no sé si tengas en mente esta obra de Joseph Beuys, titulada I like America and America likes me (Me gusta América y le gusto a América). Fue este performance en donde Beuys pidió que en la sala de una galería estuviera él solo con un coyote. A mí, ese performance me parece uno de los más fascinantes trabajos que se haya producido en la historia, porque justamente él trata de establecer una comunicación humano-animal con ese coyote; el coyote es nativo de América. Entonces, con ese coyote convivió no sé cuántos días, no lo recuerdo para no mentirte, pero convivió desde que llegó a la galería hasta que se fue. Fue lo único que hizo cuando le invitaron a ese performance. Entonces, a mí me parece muy interesante lo que tú dices también porque hablas de una comunicación, precisamente no de tratar de entender un lenguaje entre los animales o de tratar de interpretar lo que dicen los animales, simplemente ese encuentro con otro ser de otra especie.*

Entonces, me parece que Joseph Beuys tenía la misma inquietud o, hasta cierto punto, tenía las mismas preguntas: cómo me comunico yo con estos seres, que ni siquiera ellos conocían, bueno los conocían en Europa, pero no son nativos de Europa, o si los conocían, tal vez los conocían en zoológicos. Pero el coyote fue lo que pidió que estuviera en ese performance y fue el único contacto que tuvo realmente cuando estuvo en Estados Unidos, en Nueva York. Entonces, me parece interesante esta idea que tienes también tú de la

comunicación, esto no lo haces con coyotes, pero lo haces con cetáceos, que desde mi punto de vista es, incluso, tal vez más complejo, porque digamos que a los mamíferos los tenemos cerca, hemos convivido más a lo largo de la historia del ser humano. Hemos convivido más con mamíferos porque compartimos la misma Tierra...

AG: Los cetáceos son mamíferos, no se te olvide, eh.

RT: *Sí, tienes razón.*

AG: Y tienen más, son mamíferos históricos, con toda esa memoria y esa conciencia que es tremenda.

RT: *Sí, tienes razón, me estaba olvidando de esa parte.*

AG: No se nos vaya a olvidar, ahorita que te vayas te voy a regalar un disco. Ah, ese disco que está ahí de ballena gris, que además tiene un libro y me gustaría, si te interesa profundizar realmente en esto que estamos hablando de la comunicación con cetáceos, leer la parte del texto que te habla de *Nereida* y el texto de este disco que te voy a pasar al ratillo. Hay un parrafito que... esto fue el primer encuentro que tuve con ellos.

RT: *Si no te importa, lo puedo leer.*

AG: Sí, sí.

RT: *“Por un momento habito un sueño muy antiguo, surco la bahía con la luna llena en el cenit, desparramada su brillante luz sobre mi cabeza, escucho las insólitas voces de las ballenas grises, ya no sus profundos rugidos de un antiguo monstruo marino que no cimbran, emitidas desde sus cráneos a manera de pensamientos sonoros que dejan traslucir una nostalgia ancestral y un anhelo infinito como dos ejes del tiempo. Si bien no tengo palabras para definirlo, me queda el sentimiento de que las ballenas y sus hijos son como niños, veo en sus ojos reflejados mis ojos de niño y desde ahí percibo su vulnerabilidad extrema que es la mía y es justo esta fragilidad tal que ha prefigurado nuestro encuentro”.*

RT: *Claro, es justamente una de las preguntas que me surgían en un momento dado.*

RT: *Ariel, tengo entendido que ya tienes veinte años o un poco más trabajando con cetáceos, ¿es así?*

AG: Veinte años exactamente.

RT: *¿Y qué te ha dejado este encuentro con los cetáceos?*

AG: Es difícil decirlo en una palabra, habría que platicar mucho a ver por dónde podemos abreviar, porque han constituido mi vida. No me refiero específicamente a las experiencias en sí, son muy esporádicas, son momentos que tienen un preámbulo muy largo, de un montón de tiempo todo esto que ves aquí, que con todo gusto te puedo pasar imágenes (abre sus libros que están sobre la mesa y comienza a mostrarlos). O sea, todo el tiempo está presente, mira, por ejemplo, este es el cuaderno donde estoy dibujando, diseñando las naves. Entonces, se ha ido creando lenguaje que lo describe muy muy bien en ese texto, en fin, todo el tiempo está presente, está presente a nivel de fantasía de la idea de la nave, que es una cosa que viene de mucho antes, desde la infancia, esta idea de la nave de poder ir allá, de poder encontrarte con seres diferentes, con seres de otra naturaleza, entonces siempre está presente. O sea, *La Nave Narcisa* ha pasado por muchísimas versiones, pero siempre está el mar.

Entonces, de alguna forma este proceso es un proceso, no es la comunicación, no son los resultados de un experimento de comunicación, ¿sí me entiendes? Es la búsqueda de comunicación, la aventura y el proceso que eso conlleva, encontrarte con ese otro, de crear este contexto, de buscar una especie de abuela, de memoria, de conciencia y también un referente de las circunstancias de cada uno de los momentos, tanto emocionales como en el entorno, por ejemplo, estos últimos dos años, desde mi perspectiva, y supongo que desde la de todos, fueron un parteaguas de ruptura, de esta línea de la que hablo en eso que leíste, en ese párrafo que leíste, esta línea que viene desde esta nostalgia ancestral [hasta] este anhelo del futuro infinito. Hay un punto de ruptura, que tiene que ver

con la memoria, que tiene que ver con la red, con la trascendencia de las cosas, qué trascendencia puede tener. Por ejemplo, este ejercicio de comunicación que ha sido esporádico, pero muy potente, muy potente en el sentido de la palabra, muy fuerte para mí, pues tiene que ver con algo que se decanta, que se condensa y que ocurre dentro de un entorno muy onírico, dentro de un entorno de mucho deseo, de mucha creencia, hay mucha creencia ahí.

Entonces, por ejemplo, instrumentos como *Nereida*, que yo creo que es el instrumento más exitoso que he hecho en mi vida, en términos de su uso, es un instrumento marítimo que hace lo que ese texto que habla sobre *Nereida* –creo que te es interesante–, es un enunciado físico, que por su naturaleza, como los sonares ven con sonido, como los cetáceos ven con sonares, entonces al encontrarse un objeto inédito en este contexto, en el mar, pues ven un brillo porque es cuarzo y adentro del cuarzo ven unas cuerdas vibrantes. Entonces, se genera un eco que genera un espacio y en ese eco hay un orden, y genera una especie de mandala. Entonces, ellos, el delfín, por ejemplo, que está vagando, el cachalote o la ballena solitaria que estaba, de pronto ven con su sonar el *Nereida* a lo lejos, ven una especie de vórtice brillante donde se cierra un espacio y donde hay un mandala que, además, responde a su propia visión, ¿sí me entiendes? Es una forma de comunicación y entonces *Nereida* también resuena, entonces yo estoy en una música que está creada por la manera en la que ve el cetáceo y cuando se crea ese contexto con ese nivel de seres, cuando se crea, yo tengo la idea de que cuando se crea un contexto entre dos seres, una flor, por ejemplo, ver una flor, la flor es una es una entidad que se relaciona con la vista, las abejas tienen unos ojos impresionantes y ver una flor, las flores tienen muchos sentidos más que nosotros, y ver una flor es una forma de comunicación con ella, literalmente, hay un encuentro, hay un intercambio, el ojo y la flor se conectan.

Entonces, yo peleo mucho, esta palabra la he estado repitiendo en esta conversación, lo que yo le llamo un contexto, que es la posibilidad cada vez más difícil de crear este espacio donde la logística, todas las implicaciones que tiene el hacer una expedición de ese tipo, finalmente queda una parte, por las condiciones te permiten apagar un barco, derivar en silencio en una condición nocturna de luna y entonces se crea esto que yo le llamo el contexto, y ese contexto es un atractor. ¿Sí me

entiendes? Como un imán ante cualquier manifiesto que pueda existir de encuentro se magnifica, entonces, de pronto aparece sonar un cetáceo, aparece la respuesta de *Nereida*, aparece alguna mente y empiezan a haber experiencias increíbles, en veinte años ha habido experiencias muy fuertes, pero no son cientos de experiencias, son diez experiencias. ¿Qué nos llevó, por ejemplo, de *Nereida*? Nos llevó luego a crear *Holothurian*, que es el que está allá abajo², porque tiene otra intención, que también está muy claramente descrita: cómo llevar a un embajador de la tierra al mar.

Una vez que entendí que definitivamente es a través de esta posibilidad más anímica, psíquica, hay algo ahí adentro que tiene vida en este objeto que tiene una cosa universal, que palpita, que está en su hábitat, que está tibio, que está, pero no se ve, se tiene que sentir, se tiene que imaginar, se tiene que soñar. Eso, o sea, generar este campo, yo le llamo el campo blanco; hay uno de los instrumentos, una de las modalidades de *Nereida* que se llama el “experimento del campo blanco”. Entonces, no sé si te respondo, bueno, ese es un aspecto y otro aspecto es la referencia de lo que está pasando, por ejemplo, ahora acabamos de regresar de una expedición, creo que cuando nos contactamos yo estaba por irme a una expedición para probar uno de los instrumentos nuevos que va a pertenecer a la nave que se llama “El tímpano”, que es como un gran cilindro de fierro que tiene un traductor de nuestro sonido y tiene una membrana presurizada de micras de espesor y es una forma de acoplar la densidad marítima, de la densidad del agua a la densidad del aire para crear, fuimos a hacer eso, fuimos a transmitir. Llevé mi sax, me llevé mis instrumentos, transmitir un mensaje al mar, se logró y se logró esta envolverencia, y esta cosa que me vuelva a dar un boletito para el siguiente experimento. Pero sí en un contexto diferente, no sé si me entiendes, o sea, llegar, yo tuve una sensación que puede ser, me dan una sensación estos tiempos, esta pandemia interconstruida con los medios, interconstruida con la vigilancia y con tantas cosas. Yo creo que sí hay una especie de enunciado de no soñar, de no desear, de no salir, de no detener un pensamiento amplio y libre, yo tengo esa sensación y creo que es muy subjetiva, es mi interpretación.

² Guzik se refiere al taller que se encuentra en la parte baja de su casa.

Y eso se refleja en la inercia o en la dificultad que puede implicar desde financiar hasta congregar, hasta construir, organizar, convivir, coexistir la movilidad, como todo un periodo, no así de extremo, pues sí hubo un periodo. Por ejemplo, en Baja California trabajé mucho un periodo muy largo, no te acerques al otro, no veas al otro, no respieres al otro, una cosa que, es un tema que no voy a abordar aquí, pero, es un tema muy potente ahí, muy muy muy radical. Entonces, lograr ese experimento, ese punto, ese vórtice de encuentro, ese contexto, es un catalizador para entender, para sentir dónde está parado uno en todos sus contextos, dónde estoy parado, la relación con mis compañeros de laboratorio, que somos un grupo, que nos hemos mantenido décadas trabajando juntos, es colectivo el proyecto. Y bueno, estos mensajes que se decantan y que hacen sentir que hay algo, que hay un encuentro de miradas con un otro muy otro, sí, eso es lo que me ha aportado esa posibilidad; tiene que ver con este anhelo, tiene que ver con la muerte, tiene que ver con lo lejano, con lo universal también. Esto va a ser una nave espacial viajando por años para encontrarte y te encuentras un ser en otra nave y hay un cruce de miradas y quiere decir que hay algo universal, si se encuentran dos ojos, quiere decir que hay algo universal, una forma de comunicación.

RT: *Y sobre todo, como lo dices, que es un ser muy distinto a un humano, a lo que estamos acostumbrados, aunque incluso si tienes mascotas, es algo totalmente distinto cuando te enfrentas a un animal de esas dimensiones, pues, como dices, son muy esporádicas las veces en las que te los encuentras y no sabes cuál será la reacción de la otra parte.*

AG: Claro, pero en algún lugar, en algún punto, te encuentras con un cetáceo, por ejemplo, con el lobo, con el coyote que relatas tú. Te digo, en algún punto te encuentras con una raíz, en algún tipo, en algún nivel de profundidad, a lo mejor el marciano está más profundo, pero algún punto te encuentras, una raíz también, y eso es algo bien importante, dónde está la raíz entonces, en resumen, la raíz, la memoria, el anhelo y la nostalgia. Esos son los cuatro elementos.

RT: *Elementos importantes, Ariel. He visto varios de tus dibujos que ahora nos hiciste favor de mostrarnos y otros que después veré con más detalle y en estos dibujos, generalmente, tus narrativas son muy sencillas, creo que la mayoría de la gente puede captarlas, ¿tu interés es precisamente ese? ¿El de que tus ideas sean transmitidas? Tal vez la gente que no está precisamente especializada, no solo en arte, porque tu obra no implica únicamente arte, implica mucho de ciencia, mucho de tecnología, mucho de otras áreas, que para el normal de la gente generalmente pasan desapercibidas. Pero cuando uno ve tus dibujos me parece que son muy claros, incluso en la pregunta que yo te formulé te decía que incluso me recuerdan los dibujos de Miró, que eran dibujos, él lo decía, se inspiraban en los dibujos de los niños; los niños generalmente son muy sencillos, sus ideas son muy muy claras, ellos una casa la dibujan muy fácilmente o una flor.*

Entonces, en tus dibujos generalmente yo veo esa sencillez y tengo la impresión de que la mayoría de la gente puede conectar con la idea que quieres describir. Bueno, el dibujo es el antecedente de la obra, siempre, incluso en pinturas, en arquitectura, en cualquier obra prácticamente el dibujo es como la esencia. Y también tenemos muchas referencias en la ciencia, por ejemplo, Leonardo también hacía muchos dibujos. Ah, por otro lado, tenemos las narraciones de Julio Verne y sus viajes espaciales. Entonces, creo que, de cierto modo, se concreta en varias de tus obras todo este bagaje histórico que viene desde el Renacimiento, o incluso antes, se condensa en algunas de tus obras, que son esta búsqueda de comunicar. Tú, por un lado, y comunicar con otros seres, pero, a la vez, comunicar con el ser humano, mostrarles algo de tus hallazgos, entonces, ¿tú crees que esa es tu intención? ¿Hacer hasta cierto modo que la gente pueda acercarse a tu trabajo y entenderlo de una manera sencilla?

AG: Sí, aunque no con intenciones didácticas ni divulgativas, sino con intenciones emocionales, o sea, a mí, si mi dibujo puede ser, inclusive, muy naif en ciertos momentos, ciertamente es un dibujo que sí tiene que ver con lo afectivo, definitivamente. Tiene que ver con el caso de mis colaboradores, pues con inspirar, en el caso de la gente que siempre, muchas veces, acompañó la obra con dibujos, y efectivamente, las grabaciones, todo, porque sí es una forma de compartir el terreno afectivo, infantil-afectivo, ciertamente.

RT: *Bueno, creo que eso es fundamental, esta parte afectiva que me parece que en estos tiempos tan acelerados se ha perdido por muchas razones. En La Nave Narcisa, tu ambición es, hasta cierto punto, entablar esta comunicación con cetáceos, como ya mencionaste anteriormente, pero dices en algunas otras entrevistas que te han realizado: “mis obras realmente son consecuencias de otra obra anterior”, que tú mismo has ejecutado. ¿Con esta Nave Narcisa tienes en mente ya otro proyecto posterior a este o todavía estás muy concentrado en afinar esta nave, que, pues, te dará seguramente algunos productos, algunos hallazgos?*

AG: Agradecería que me alcance la vida para construir la nave, ya con eso tengo (ríe).

RT: *Seguramente que te alcanzará.*

AG: Sí, de hecho *La Nave Narcisa* estaba pensada como un proyecto intermedio entre toda esta primera secuencia, que fueron fundamentalmente importantes *Nereida* y *Holothurian*, y luego los instrumentos que se han ido desarrollando van a formar parte de la nave, la ventana del corazón, el timón armónico, el laboratorio del lenguaje, todo eso. Este, es como una consecuencia y se supone, y teóricamente después de *La Nave Narcisa*, iba a haber una especie de estación humano-cetácea, humano-cetáceo, como una especie de edificación subacuática, como estas visiones de la ciencia ficción. Creo que por lo pronto, calculando, pues, como la complejidad de todo lo que hemos estado haciendo, pues *La Nave Narcisa* va a ser, en su primera etapa, una estación subacuática de exploración, de investigación, o sea, va a estar fondeada, anclada probablemente, al puro habitáculo por un tiempo y luego se convertirá en una nave a la deriva, la idea es que sea una nave que pueda obedecer a las leyes del mar, en vez de tratar de dominarlo. La deriva es una forma también de obediencia y de repliegue ante lo que el mar nos está pidiendo.

RT: *Ahora, pasando a la caligrafía cetácea. Cuando vi por primera vez tus dibujos, tus caligrafías me remitieron a las caligrafías orientales, por ejemplo, la bengalí...*

AG: Sufi.

RT: *Sufi, exactamente. En un momento dado has comentado que no estás tratando de descifrar evidentemente el lenguaje de un cetáceo.*

AG: Ni es un lenguaje creado para enseñárselo a los cetáceos, es un lienzo imaginario; lee, el texto habla exactamente de eso³, todo el texto que gira en torno a eso: qué es la caligrafía cetácea. Una especie de motivo, de práctica, de oración, de intención sostenida, de telón de fondo, sueño esos caracteres. Todo el tiempo están, todo el tiempo aparecen en los sueños (hojea uno de sus cuadernos y muestra unos dibujos). Estos son enunciados, ese diseño de la nave que llegó ya más o menos a su fisionomía, esto es caligrafía cetácea. Entonces, te digo, es un ejercicio, tienen un significado los caracteres, eso sí, y eso lo describe muy bien el texto, inclusive hay unos poemas, este es un poema, por ejemplo, un poema cetáceo. “Ballena, mar, mar, mujer, canto, mujer, tierra, canto, fuerza, tiempo y sol”, es un poema cetáceo. Entonces, este ejercicio sostenido es una forma de meditar ese encuentro, porque insistiría en que los cetáceos son seres sumamente evolucionados, son muy psíquicos. *Holuthurian*, por ejemplo, ya tiene unas inscripciones y los delfines las han escaneado. Entonces, yo sé que todo esto radica principalmente en mi subjetividad, obviamente, pero de mi subjetividad yo sé que lo que pasó con *Holuthurian* fue que mandaron a un delfín a indagar.

Y son entonces dos caracteres que están grabados en el metal, pues ya están en la mente cetácea de alguna manera, ya tienen una impresión en su mente y eso para mí puede tener un gran significado. ¿Qué significado puede tener para mí? El que yo quiera, que ese es otro punto importante de esta historia. Por eso no es ciencia, por eso cuando dicen que es ciencia, no es ciencia, yo creo que no es ciencia, es libertad de investigación. La electricidad, el magnetismo, la mecánica, pues también son fuerzas físicas. Sí es ciencia, pues, en un sentido personal, pero no

³ Se refiere al artículo de su autoría, “Caligrafía cetácea”, publicado en la *Revista de la Universidad de México*, en julio de 2019. Véase en <https://www.revistadelauniversidad.mx/articulos/d74218cc-b88b-4afa-96e2-d6073687cc8c/caligrafia-cetacea>.

pretende comprobar cosas, no pretende hacer experimentos repetitivos, que es un poco la base de la ciencia moderna, encontrar verdades en términos de su consistencia, es una cosa que tiene que ver con eventos únicos. Una cosa que comento en ese texto es que, de alguna manera, esta cosa muy imaginaria me permite la ventaja de no estar casado con las obligaciones de la ciencia, no tengo nada que comprobar a nadie.

RT: *Es la libertad que te da el arte. Ariel, hablando un poco de tu equipo de trabajo, ¿de qué disciplinas te auxilias?*

AG: Pues somos un grupo que parte primero de una complicidad de una amistad y luego de las vocaciones de cada quien, pues tiene que ver con el interés por el sonido. Uno de mis colaboradores principales tiene que ver con la minuciosa ingeniería del sonido y mi más antiguo colaborador, Leobardo⁴, un gran gran amigo oaxaqueño, hemos practicado juntos la electrónica desde muy jóvenes. Catalina, que es muy amiga mía, tiene una participación muy onírica, muy de espíritu, de inteligencia, de logística, pero también de gestión, de administración, de llevar al mundo y llevar las cosas a la vida real, y así cada quien tiene su vocación, desde una persona muy querida nuestra que nos ayuda a hacer de comer, todos, pues, todos tenemos una organización no jerárquica de colaboración y algunos de estos, también colaboradores, un poquito más de un segundo círculo, que sí tienen una cosa más especializada: fotógrafo, ebanista, herrero, y así.

RT: *¿Biólogos también?*

AG: No. Casi no, fijate.

RT: *¿Oceanógrafos tampoco?*

⁴ Leobardo Ramírez es miembro del equipo de construcción de los proyectos concebidos por Guzik, mientras que Catalina Juárez es la coordinadora operativa y de producción del Laboratorio de Investigación en Resonancia y Expresión de la Naturaleza del cual también forma parte Guzik.

AG: No, eso a veces más bien ocurre [cuando] en un momento dado recurres a alguien, pero no, no, de hecho, no creo que nuestro trabajo sea naturalmente bien, digo, no es que sea mal visto, nunca, pero tampoco creo que necesariamente sea bien visto. Alguna vez en una discusión con una mujer de una universidad de Baja California ella preguntaba que qué quería comprobar y le decía yo que nada, entonces me decía que no lo podía hacer⁵. Entonces, yo me miré las manos y le dije: “Pues sí, sí lo puedo hacer”.

RT: *Por supuesto.*

AG: O sea, hay algo que tiene que ver con esta experiencia única, que simplemente se deslinda de esa posibilidad especializada, pero siempre habrá alguien de nuestra etnografía que pueda ayudarnos, que pueda interesarse, que pueda ser buen cómplice.

RT: *Ariel, tenemos la idea de que las naves nos transportan a otros mundos, puede ser al espacio exterior o al fondo de los océanos. Tus proyectos tengo entendido que tienen como centro de desarrollo el mar de Cortés, o el “acuario del mundo”, como lo llamó Jacques Cousteau, ¿qué puedes decir del viaje que emprendió el Homo sapiens hace miles de años sobre la nave Tierra y si esto crees que se ve reflejado en tu obra al tratar de entender la naturaleza que nos rodea?*

AG: Pues, no sabría cómo responderte. Creo que eso que mencionas son las raíces de las raíces de las raíces de la búsqueda.

RT: *Una constante búsqueda.*

AG: Que también es muy humano y también nos hizo ir muy rápido en ciertos aspectos, y abusar de la movilidad, pero en realidad es una

⁵ Se refiere a su interlocutora en una universidad de Baja California. Al final, Guzik se vio las manos para demostrar que el tenerlas le permitía hacer el proyecto sin necesidad de comprobar nada.

pregunta que nada más me lleva a las raíces, no la puedo conectar tanto, no sé si sea, o no sé si la entiendo.

RT: *Sobre todo, tengo esta impresión de que en años recientes esta búsqueda se ha acelerado en cierto sentido mercantilista, la idea de que la ciencia mediante la técnica nos va a solucionar muchos problemas. Pero a la vez que soluciona problemas, evidentemente crea otros, porque no medimos las consecuencias de toda esta destrucción que a veces produce esta búsqueda. Entonces sí, en cierto sentido, creo que la nave va en un camino equivocado, la nave la estamos dirigiendo tal vez en un camino equivocado.*

AG: Porque además hay que entender cuál es la naturaleza de nuestros problemas. Es un poco lo que pasa con la industria farmacéutica, lo que se tiene como un problema, pues no necesariamente es un problema. No sientas, nunca tengas dolor, nunca tengas, o sea, hay una cosa que tiene que ver con ahorrarnos procesos, tiene que ver con una cosa como de estandarización, de confort, de aparente facilidad, una zanahoria inalcanzable, pero bueno.

RT: *Una pregunta que me parece importante: ¿cuál es tu proceso creativo? ¿Cómo inicias un proyecto, cómo lo empiezas a desarrollar una vez que tienes una idea, cómo lo abordas, cómo lo vas desmenuzando? ¿Diciendo esto sí lo puedo hacer, esto lo tengo que hacer de esta manera? No sé, ¿con tu equipo también cómo te aproximas a la solución de una idea que tienes, que quieres plasmar, que quieres hacer física?*

AG: Pues así, imaginando, haciendo mucho dibujo, evocando, creando el contexto, entonces empiezan a aparecer en el deshuesadero pedazos; creando empatía con la gente adecuada, tratando de que la idea nos vaya enamorando para poderla lograr, y está también esa parte muy ligada a lo afectivo, siempre tiene que haber una; es muy difícil para mí, lo que además me complica un poco porque puede ser muy costoso en términos de tiempo y de esfuerzo, para mí es muy difícil pensar en un proyecto en el que no haya una parte disfrutable y afectiva e infantil y gozosa de crear, a veces es muy difícil sostener eso todo el tiempo, pero es una de las cosas que busco.

RT: *¿De qué manera la creación de nuevas tecnologías interfiere o abona en el proceso técnico de construcción? Cada día aparecen nuevas tecnologías, cada día unas se hacen obsoletas, ¿afecta eso tu proceso creativo, tu forma de concebir tus nuevos proyectos? O simplemente dices no me interesa esta parte de lo que está surgiendo o prefiero tomar un camino distinto que tal vez no me lleve al lugar que quiero, pero prefiero experimentar e incursionar en él.*

AG: No, mi trabajo se basa en tecnologías originarias, como los tubos al vacío, como el inductor, es electrónica muy primaria. Muchos de mis instrumentos pudieron haber sido construidos a mediados del siglo XX, otros pudieron haber sido construidos a principios del siglo XX o inclusive a finales del XIX. Entonces realmente, más bien, la tecnología moderna me parece muy ruidosa, mis máquinas no tienen que ver con la información, tienen que ver con la señal, no hay conversión, no hay y nunca ha habido una secuenciación computarizada. Digo, en la nave puede haber de pronto microcontroladores para poder controlar cosas que tienen que ver con instrumentos convencionales modernos, como un GPS o un radar, pero eso es una cosa muy de este nuevo proyecto; en general, lo único que está haciendo la exponencial tecnológica, en mi caso, es alejarse, volverse obsoleto lo que yo uso, entonces, tengo que estar haciendo todo el tiempo una cosa de arqueología. Yo aprendí electrónica de manera empírica, desde muy niño me interesé, me apasiona la electricidad básica, la física básica. Entonces, cuando hablamos de comunicación, por ejemplo, cuando hablamos de esto que estábamos comentando en las otras partes de la conversación, el fenómeno como hablábamos de la red de la resonancia de la cuerda, puede haber la resonancia de un inductor, la resonancia, ¿sí me entiendes?, o sea, hay una parte que es rasante y en eso consiste. El laúd, por ejemplo, que conecta con las plantas, es una tecnología muy rasante, es decir, tiene que ver con la señal amplificada magnéticamente para que haga tal y tal cual, entonces puede permitir que haya una continuidad en la universalidad de eso; las plantas y el magnetismo y la electricidad tienen una relación, así como los cetáceos tienen una relación con el sonido y la cuerda es un resonador empático, entonces es como una especie de puente, la información ya es una cosa que cambia, hay una especie de grado de subjetivización y de procesamiento que desconecta

esta cosa que puede ser, más bien; un ejemplo muy claro es un imán, un imán que a todos, de niños, gustaba jugar con imanes, un imán no tiene nada que ver con información. No hay nada en términos de información que tenga el que haga la física de un imán, que estamos familiarizados mucho, pero si lo ves en términos, así como vírgenes, cuando ves un imán actual, dices “¡guau!” El tubo al vacío es toda una forma de pensamiento, este tubo de electrones que cuando va pasando el electrón en una rejilla lo acelera y luego una placa lo atrae y entonces pasa a través de y pega contra una pantalla de fósforo y genera fotones, toda esta historia puede ser fascinante. El fenómeno y el instrumento relacionados, como aquellos viejos pasionales que investigaban, ves que todos los fenómenos básicos de la electricidad tienen nombres de personas: el voltaje, el amperaje, el ohm, los hertz.

RT: *Por otro lado, he estado en contacto con algunos amigos tuyos, como Marcela Armas, Gilberto Esparza...*

AG: Muy queridos.

RT: *Sí, de lo que me he percatado es de que seguramente ustedes se comunican muy constantemente, porque si me pongo a analizar la obra de cada uno de ustedes, encuentro algunos elementos que son muy similares. Entonces, yo creo que incluso de manera inconsciente están intercambiando e influyéndose.*

AG: Sí, seguramente.

RT: *Estas ideas que seguramente les fascinan, cuando hablan en un momento dado de la obra, es física. Uno se puede percatar de que hay influencias tuyas, por ejemplo, en las obras de Gilberto. El otro día estaba viendo una de tus piezas que tiene una especie de patas e inmediatamente me recordó las patas de las Plantas Nómadas, y dije: “Seguro que Gilberto conoció este proyecto también” ...*

AG: Y viceversa, y viceversa.

RT: *Exactamente. Seguro que se vieron y lo discutieron, entonces ahí está la fluidez, este intercambio, este enriquecimiento y también en otro sentido. Marce está muy interesada en este aspecto espiritual, donde el sonido es un elemento muy importante. Creo que eso, sin duda, enriquece la creatividad.*

AG: Sí, sí, y ellos son más jóvenes, son otra generación, y de alguna manera también tiene un efecto muy bonito, como en el taoísmo: hay una posibilidad de enriquecimiento circular entre algo más nuevo y algo más antiguo, que se retroalimenta.

RT: *Una vez que me puse a analizar las obras de cada uno de ustedes, dije: "Aquí hay un intercambio muy interesante".*

AG: Sí, definitivamente.

RT: *No solo de formas, incluso de conceptos, de ideas, la parte creativa. Ariel, tengo curiosidad respecto a todos estos frascos con productos. Cuando entré, me pareció como un espacio de alquimia, ¿nos puedes hablar un poco de ello?*

AG: Pues eso creo que es harina de otro costal (ríe).

RT: *Ya no tiene que ver con...*

AG: Pues sí tiene que ver, todo tiene que ver, pues es la herbolaria. Sí, si tiene que ver con la alquimia, tiene que ver con los elementos, nosotros tenemos elementos en nuestros cuerpos, las plantas tienen elementos también, hay plantas aéreas, hay plantas más terrestres, plantas más acuosas y flores de diferente índole. Entonces, de alguna manera sí, efectivamente, así como en el laboratorio del otro lado hay frascos con inductores y capacitores y resistores, aquí hay frascos con plantas medicinales, con plantas.

RT: *Hace un momento dijiste que es harina de otro costal, pero está súper conectado.*

AG: Pues es una sola vida. Es harina de otro costal porque este territorio de mi vida es una cosa que la tengo muy al margen del trabajo, estoy muy en contacto con la gente todo el tiempo a través de este trabajo que llevo haciendo [durante] cuatro décadas, pero algo de lo cual no hablo mucho públicamente.

RT: *Sobre todo esta relación que hay entre las plantas que usas en las naves, por ejemplo, o el sonido que producen las plantas y que tú amplificas.*

AG: Tiene mucho que ver con eso, es una misma investigación. Sí, yo creo que también una de las cosas en esta cultura actual es como una cosa muy castrante en términos de la multidisciplinaria. Pareciera que tener múltiples disciplinas es divagar, pero a mí sí me interesa mucho la naturaleza, la herbolaria, el sonido, la música, las artes plásticas, las matemáticas, por qué no.

RT: *La zoología...*

AG: Es una forma también de hacerse de las herramientas para poder lograr las cosas, eso es el conocimiento. No es lo mismo la información que el conocimiento, el conocimiento creo que es aquello que se condensa, que se integra, no tanto de lo que sabes, que te sabes. Es un poco lo que pasa con los textos, que es una cosa que Marcela, por ejemplo, abordó muy fuerte en su época de los libros de texto, ¿te acuerdas?⁶ La información, la doctrinización, la información y el conocimiento es aquello que se condensa, yo creo que se vuelve tú, que se vuelve experiencia, que se vuelve habilidad, que se vuelve recursos.

RT: *Sobre todo en nuestra época, que estamos nadando en información, es una sobresaturación de información.*

AG: Estamos entregando nuestro conocimiento al terreno de la información, todos estos billones de fotografías y toda la historia y toda la

⁶ El nombre de la obra de Marcela Armas a la que Guzik hace referencia es *Vórtice* (2014).

música y toda, toda la creación humana, todo es captado como datos; estamos transfiriendo a quién sabe qué cosa y, al mismo tiempo, no sé si les ha pasado a ustedes, pero se siente que al mismo tiempo nosotros vamos como evaporándonos. Ustedes ya son una generación que ya está como muy familiarizada con eso, creo que todos los *hackers* y todos los grandes programadores son chavitos.

RT: *Sí, sí, son generaciones totalmente distintas que ya nacieron con ese chip. Déjame ver si no se me olvida alguna pregunta importante, Ariel. Ah, tal vez una: ¿qué sistemas específicos utilizas en la instalación Concierto para plantas al amplificar las señales y convertirlas en sonido del laúd plasmad? ¿Utilizaste en algún momento algún lenguaje de programación?*

AG: Nada, te digo que no tiene nada que ver con eso. Ninguna de mis máquinas tiene que ver con programación, ni con informática.

RT: *¿Ni sensores?*

AG: Pues a nivel electrónico, o sea, es electricidad, micro, técnicamente, pues amplificación diferencial y resonancia no.

RT: *No, creo que ya repasamos...*

AG: Muy bien.

RT: *Pues, Ariel, te agradezco muchísimo.*

AG: No, al contrario, les agradezco mucho.

Entrevista a Gilberto Esparza¹

Reynaldo Thompson

4 de junio de 2016

Reynaldo Thompson (RT): *¿Cómo fueron tus inicios en el arte y la tecnología?*

Gilberto Esparza (GE): Empecé a estudiar artes plásticas en la Universidad de Guanajuato y, paralelamente, siempre hemos estado haciendo experimentos con amigos de la carrera y de otras carreras y buscando hacer experimentación y cosas que no aprendíamos en la escuela. Y en ese proceso me empezó a gustar el hacer proyectos que fueran interactivos, y ahí es donde empecé a buscar y aprender algo de electrónica para poder activar con sensores las piezas. Y ahí empieza todo el interés por mezclar el arte con la tecnología.

RT: *¿Crees que actualmente en las escuelas o instituciones de arte se enseñe lo suficiente como para que los estudiantes innoven?*

GE: Es complicado porque hay escuelas que tienen muy pocas clases y otras que tienen muchas, pero creo que tiene mucho que ver el entusiasmo de los alumnos. Cuando tienes mucha energía y quieres aprender

¹ Nació en 1975 en Aguascalientes, México. Después de graduarse como grabador en la Escuela de Bellas Artes de la Universidad de Guanajuato, realizó un intercambio en la Facultad de Bellas Artes de San Carlos de la Universidad Politécnica de Valencia, España. Explora la tecnología como una oportunidad para cuestionar y abordar el impacto de la huella humana sobre la naturaleza en el planeta reafirmando la inteligencia inherente a la vida y repensando la relación entre la sociedad humana y el medio ambiente. Entre sus proyectos más destacados están *Autótrofos Inorgánicos* (2007), *Plantas Nómadas* (2008-2014), *Plantas Autofotosintéticas* (2013-2014) y *Korallysis* (2018-2024).

algo, y la escuela no te lo da, siempre buscas fuera. Entonces, creo que depende mucho del alumno, pero entre mejores cosas tengas en la escuela, tienes más posibilidades de llegar más rápido a lo que estás buscando.

RT: *¿Consideras que la transdisciplina y la interdisciplina sean importantes para el desarrollo artístico actual?*

GE: Yo creo que siempre ha sido importante, desde siempre los artistas, cuando querían tener más colores para su paleta, tenían que acercarse con químicos, y actualmente se da mucho esto porque hay más apertura entre disciplinas o empieza a haber. También se han dado cuenta, sobre todo desde la parte tecnológica, [de] que sí es muy enriquecedor que haya participación de artistas. Eso ya se empieza a notar, de hecho, centros de investigación importantes, como el lugar donde está el acelerador de partículas o donde están los grandes telescopios de Chile, ellos ya están yendo a los festivales de arte electrónico para convocar a que vayan artistas a hacer estancias artísticas.

RT: *Una vez que terminaste tus estudios de licenciatura, ¿qué tan difícil fue encontrar financiamiento para tus proyectos? Porque tengo entendido que muchos de ellos no fueron fáciles de financiar.*

GE: Sí, sobre todo porque ya estás trabajando con robótica o electrónica y con una investigación más larga donde está involucrada mucha gente; son presupuestos que son difíciles de [obtener] desde el arte, están calculados para otro tipo de proyectos donde no utilizas tantos materiales ni procesos. Y lo que hemos estado haciendo es aplicar a convocatorias, acercándonos a centros de estudio donde se hace investigación y ver cómo se pueden hacer colaboraciones y conseguir apoyos. Lo que hago es, cuando son proyectos muy grandes, dividirlos en etapas de proceso y en cada etapa siempre hay algo que se puede exhibir al final; una institución que te da un apoyo y que tienes que trabajar durante un año, pues el resultado tienes que exhibirlo. Entonces, ha estado interesante porque hemos hecho exposiciones donde hablamos más de esos procesos, y compartir eso también me parece importante.

RT: *¿De qué importantes instituciones has recibido apoyo para tus proyectos?*

GE: Una es la Universidad de Guanajuato, también el Fonca, la Fundación Telefónica, Bancomer, el Centro Nacional de las Artes, el Laboratorio Arte Alameda. Hay varias instituciones que me han apoyado.

RT: *El año pasado recibiste uno de los premios más importantes que existen en el planeta, evidentemente por tu trabajo y trayectoria, que ya tiene más de una década. ¿Qué nos puedes decir de ese proyecto y qué hay detrás de él?, los antecedentes de investigación en el área artística y tecnológica.*

GE: La pieza que ganó en [el festival] Ars Electronica, en la categoría de Arte híbrido, es un proyecto que llevo desarrollando desde hace poco más de dos años, pero que viene de un proceso que inició desde el 2008 con el proyecto de *Plantas Nómadas*. Entonces, este nuevo proyecto es como una pieza que surge a partir de *Plantas Nómadas*, con otra visualización. Es una pieza que me gusta mucho porque se entiende muy bien cómo hay estos intercambios de energía en la pieza y estos ecosistemas que se están generando en el interior y cómo se autorregula, hay varias cosas.

RT: *Otro aspecto que me ha llamado la atención en tu trayectoria es que no eres de Guanajuato, eres de Aguascalientes. Estudiaste en Guanajuato, pero después has vivido en distintos lugares, sobre todo en la Ciudad de México. Ahora vives en San Miguel de Allende, [pero] lo que no sé es qué te trajo a San Miguel de Allende cuando en realidad el centro de la producción artística y las galerías y grandes centros expositivos están en la Ciudad de México.*

GE: Lo que nos hizo movernos al D. F.² era porque hay una efervescencia muy interesante, la ciudad es como un laboratorio y aprendimos muchas cosas ahí, sobre todo al momento de proyectar la ciudad en la obra; empezamos a pensar más en la ciudad, en la urbe, en la sociedad, como que se volvió más crítico el tipo de trabajo, luego un poco nos

² Antes Distrito Federal, hoy Ciudad de México.

cansamos de la otra parte intensa del D. F. y decidimos venirnos a San Miguel de Allende, que es un lugar más o menos estratégico porque está cerca del D. F., pero ya estás un poco afuera de todo ese caos, y está interesante la aproximación al D. F. desde afuera, es como alejarte un poquito del fenómeno y verlo con otra perspectiva. Entonces ha sido interesante eso y también nos ha resultado más eficiente en la producción porque te concentras más, tienes menos distracciones y puedes avanzar más en los proyectos cuando estás produciendo.

RT: *Hace unas pocas semanas, de hecho el mes pasado, tuve oportunidad de verte en el aeropuerto de la Ciudad de México por mera casualidad y me comentaste acerca de un proyecto que me pareció muy interesante, no recuerdo el nombre, pero tal vez nos lo quieras recordar y en qué consiste.*

GE: Es un proyecto que estamos desarrollando Marcela Armas y yo en colaboración, se llama CIFT. Es un instrumento que lo que hace es leer el campo magnético de meteoritos, entonces lo que hace con estos datos es traducirlos a sonido y generar una ambientación sonora en tiempo real alrededor del instrumento con el meteorito. Entonces, lo que estamos haciendo es trabajar con el Instituto de Astronomía, ellos van a prestarnos uno de los meteoritos, y además estamos teniendo diálogos con ellos para conocer sobre meteoritos y específicamente conocer la investigación que se ha hecho del meteorito que vamos a leer. Entonces, paralelo a la exposición, queremos que haya diálogos con el público, los astrónomos y nuestra interpretación artística sobre el sonido que vamos a generar.

RT: *Sin duda es un proyecto interesante, pero tengo otra pregunta. ¿Qué hay después del premio en Linz? ¿Cuáles son tus retos después del premio? Porque supongo que ese era un reto (risas). Ahora no sé cuáles sean tus próximos retos.*

GE: Más que el reto [que] hubiera sido Linz, fue haber construido esa pieza con ese ecosistema, y lo de Linz fue una sorpresa para mí. No sé, lo que es interesante es que gracias a esos incentivos puedo seguir desarrollando otros proyectos y hacer la parte que más me mueve.

RT: *Acabo de recordar que la semana pasada salió un artículo en la BBC donde se hablaba del material del que estaba hecha la daga de Tutankamón y justamente es de un meteorito, no sé si estabas al tanto de eso.*

GE: No, no lo sabía.

RT: *A mí me causó mucha sorpresa porque imagina que una pieza que se realizó hace más de tres mil años está hecha de un meteorito. Quiere decir que desde hace muchos años estamos interesados en ver cómo se comportan los materiales extraterrestres porque no son naturales de la Tierra.*

GE: Sí, claro, a lo mejor lo utilizaron porque era un material que venía de los dioses.

RT: *No sé si quieras mencionar algo que tal vez a mí se me esté pasando.*

GE: Sí, ahora estoy trabajando en otro proyecto que se llama *Biosonot* y es un instrumento que traduce la actividad biológica que hay en los ríos contaminados, la traduce a sonido. Entonces, voy a hacer un recorrido en toda la república, en los ríos más contaminados, para sonorizar todos estos ríos y, bueno, además hacer estudios del agua, recopilar información de gente que conozca sobre la problemática de cada zona y empezar a trabajar con todo ese material.

RT: *Sin duda que suena a un proyecto interesante. ¿Dijiste que con todos los ríos de México?*

GE: En muchos, digamos, por lo menos uno por estado, treinta y tres o treinta y cuatro, no sé.

RT: *Supongo que el más significativo del estado, ¿no?*

GE: Sí, o el que tenga el problema más grave, aunque sea un río pequeño; no darles una jerarquía por importancia del río, sino por el agua.

RT: *¿Cuándo podremos ver esa obra expuesta?*

GE: No lo sé, todavía está en proceso. Con ese proyecto tengo el apoyo del Sistema Nacional de Creadores, entonces probablemente ya en un año y medio estaremos presentando lo que se trabajó en estos tres años.

RT: *Creo que por el momento es todo, ojalá tengamos oportunidad de charlar en un futuro próximo y muchas gracias por la entrevista.*

Entrevista a Marcela Armas¹

Reynaldo Thompson

12 de junio de 2016

Reynaldo Thompson (RT): *¿Cuáles fueron los orígenes de tu trabajo con la electrónica, la eléctrica y otros trabajos interesantes que tienes sobre el medio ambiente?*

Marcela Armas (MA): Ha sido un proceso muy diverso en muchos sentidos y a lo largo de casi quince años. Creo que ha tenido mucho que ver sobre todo con los vínculos que han ido apareciendo en el camino, el trabajar cerca de Gilberto [Esparza] y de otros compañeros como Iván Puig, como Ariel Guzik, como Arcángel Constantini y, bueno, podría mencionar a mucha gente que está trabajando en estos vínculos entre el arte, la tecnología, la ciencia y que, al mismo tiempo, vinculan preocupaciones que tienen que ver con los impactos de la vida urbana, de la vida humana y social en la naturaleza y en la propia forma en que formamos comunidad, pero básicamente puedo decir que ha habido varias líneas de trabajo, por un lado, la electrónica, la tecnología, la mecánica. En realidad, han venido más por un lado como procesos de experimentación que incluso puedo decir que han sido bastante lúdicos, pero, por otro lado, también como necesidades para cubrir y hacer posible proyectos e ideas específicas, ideas muy concretas, acercarnos a una meta,

¹ Nació en 1976 en Durango, México. Se ocupa del arte y su relación con la ciencia, la tecnología, la alquimia-espiritualidad, la sociedad y la educación. Preocupada por mantener los adecuados registros de la memoria en la materia y su impacto en la intersección de la diversidad biocultural. Su trabajo también se enfoca en restaurar y fortalecer los saberes ancestrales y comunitarios. Completó sus estudios en la Escuela de Estudios Visuales de la Universidad de Guanajuato y la Facultad de Bellas Artes de San Carlos de la Universidad Politécnica de Valencia. Entre sus proyectos destacados se encuentran *I-Machinarius* (2008), *MáquinaStella* (2011), *Vórtice* (2013) y *Tsinamekuta* (2016-2021).

a un fin, y en ese sentido de pronto se abre un camino en donde de pronto el fabricar una máquina, un sistema, o darle seguimiento a un proceso de trabajo, te va llevando, te va diciendo cuál es el camino.

RT: Recuerdo varios de tus trabajos que me han parecido fascinantes no solo por el hecho de lo que representan, sino por el uso de nuevas formas y de acercarte al espectador. Uno de esos trabajos es la representación de la frontera entre México y Estados Unidos, que, evidentemente, es tal vez uno de los puntos más polémicos, no solo desde el punto de vista social, sino también político. ¿Me puedes hablar un poco sobre ese proyecto?

MA: Ese proyecto es parte de una etapa de mi trabajo en donde estuve pensando y trabajando alrededor de diferentes formas de entender el desperdicio, por decirlo de alguna forma, de energía. Tal vez en otro momento hablaré de otras piezas en donde específicamente toque temas relacionados con fuentes energéticas, como el uso de los hidrocarburos, por ejemplo, pero, al mismo tiempo, estoy citando esto porque de alguna manera hablar de la energía inevitablemente me llevó a vincularlos con reflexiones de orden más político-social sobre el tipo de organización, la forma de organización, estructuras de pensamiento, inclusive ideológicas, que nos llevan a pensar los territorios en la imaginación también. Entonces, en algún momento se presentó la oportunidad de hacer una muestra de mi trabajo en Estados Unidos, cuando estaba justamente trabajando en estas reflexiones y de pronto toqué este tema de la frontera, me pareció interesante hablar de estos diálogos al estar de pronto en otro país en el momento en que estaba preocupada por estas cosas y pensar cómo se puede hablar de un tema tan complejo y de una forma en donde el trabajo, desde lo visual y lo estético y su relación con el espacio mismo, puede decirte muchas más cosas que un discurso. Entonces, en este sentido, tengo que decir que siempre me ha gustado mucho buscar la forma en la que el lenguaje de la poesía visual puede también aportar más de lo que puede decirse en una charla o conversatorio. Y en ese sentido, si describo la pieza, es la representación de esta línea fronteriza México-Estados Unidos, con una resistencia calefactora que deja pasar la electricidad, pero se calienta al grado de ponerse al rojo vivo; es, pues, una metáfora de esta complejidad de cómo llegamos al

punto de tener estas fronteras llenas de conflicto y tensión representado en los materiales y los materiales con el espacio.

RT: *¿Nos puedes recordar el nombre de la pieza?*

MA: La pieza se llama *Resistencia*, justamente aludiendo, por una parte, a los materiales con los que está hecha, pero, por otro lado, también a estas fuerzas que mencionaba. Finalmente, es un filamento incandescente y sostenido y suspendido en el espacio con una serie de tensores que ejemplifican y representan estas fuerzas que finalmente son humanas y que muchas veces están en el campo de lo ideológico, en donde se atraviesan temas como las diferencias raciales, las cuestiones económicas, [los] asuntos de comercio, de intercambio de mercado, en fin, el tránsito humano por supuesto, una serie de cosas que están ahí y que están representadas en esta línea incandescente. Y finalmente es lo que para mí el asunto técnico es muy importante, pero finalmente también es parte de la sintaxis de la obra que construye una narrativa y que eso tiene una cierta inmediatez y literalidad, pero es una literalidad aparente que esconde muchísimas cosas más detrás.

RT: *Otras dos piezas que me parecen importantes y que estuvieron expuestas en el Laboratorio Arte Alameda: una que consistía en una sirena que se desplazaba por unas vías alrededor de los muros del recinto, la otra es posterior y tiene que ver con la distribución de la energía.*

MA: La primera se titula *Circuito Interior* y es una pieza del año 2008. En ese momento yo estaba trabajando sobre la proliferación y la reflexión de un periodo de crecimiento excesivo y la proliferación de la estructura urbana en la ciudad como tal, pero yo la cuestionaba desde una exploración sonora, un paisaje sonoro, finalmente; pensaba en toda esta economía de la ciudad, esta mancha que crece y que de alguna manera se vuelve como una especie de embudo o de receptáculo de recursos, pero que está basado, como sabemos, y como se ha dicho tantas veces, en esta estructura y este sistema y economía lineal de gasto y desperdicio, de tomar recursos de donde se pueda para generar más capital y, finalmente, esto no da la vuelta, es un sistema lineal de úsese

y tírese y que su expresión máxima es la ciudad. Me concentré en el estudio del automóvil como una máquina que ha sido la máquina por excelencia desde el siglo pasado. Creo que se ha pensado muchísimo más, sin embargo, me llamaba mucho la atención cómo a estas alturas del partido seguimos apostándole a esa estructura y cómo la ciudad sigue estando anclada a este nodo que te habla de la necesidad de una economía de crecimiento constante de derroche energético y que condiciona mucho la protección del espacio urbano. Entonces, empecé a trabajar con el coche, pero pensándolo desde el sonido que genera y empecé con el claxon, tomé la bocina, después trabajé con motores, después con las llantas, hice varias cosas. Pero *Circuito Interior* es una pieza que utiliza los cláxones de un coche y es como una traslación del ruido que produce esta máquina en el espacio abierto, que es el espacio que podemos llamar público o el espacio de la calle, lo llevamos y lo ponemos al interior en un espacio de exhibición, en un museo y lo que hacemos es generar una estructura como de tren por donde circula este sonido a una cierta velocidad, 15 o 20 km/hr, que para un espacio interior es mucho y entonces la ley de la pieza es que si se mueve, suena; es una pieza invasiva, ruidosa, y la idea es hablar de esto, problematizar el espacio de un museo específico para hablar de esta condición de la máquina en el espacio que habitamos, que es nuestro paisaje, nuestra ciudad, nuestro entorno. Eso es *Circuito Interior*.

La otra obra es *Imaginarius*, es una pieza de ese mismo año, que se vincula con las cosas que he dicho anteriormente. Específicamente, recibí una invitación de Karla Jasso, que en ese momento era curadora del Laboratorio Arte Alameda, y ella organizó una especie de seminario en donde nos invitó a casi diez artistas. En ese momento empezaba la discusión en el país de la reforma energética, que ahora es una realidad entre la visión que pudiéramos tener un grupo de artistas, y sí había una preocupación específica: que en el discurso oficial hablaban mucho de la ineficacia del país y de la industria petrolera para hacerle frente a la extracción del petróleo y a toda esta economía, dado que se decía que México no tenía la tecnología. Entonces, un poco la pregunta salía de ahí. La pregunta crítica era de dónde viene la tecnología. Ponemos la tecnología en el peldaño más alto de la pirámide como si la tecnología *per se*, por sí sola, nos viniera a resolver las cosas y los asuntos cuando en realidad lo que

planteábamos era hacer un recuento histórico de qué [le] había pasado a la industria petrolera en este país, incluso desde la nacionalización del petróleo, o incluso antes y por qué habíamos llegado a este punto, ya no tanto de no tener tecnología, sino la pregunta era dónde está la investigación y cuál es el estado de las cosas en el imaginario colectivo, qué pasa con la sociedad que no está dando una respuesta clara, que no está cuestionando estas propuestas, estas reformas estructurales que son importantísimas, que definen muchas cosas de lo que está pasando ahora en el país. Entonces, a raíz de esto, tuvimos varias conversaciones con historiadores, con politólogos, con gente del Politécnico Nacional que conocía la industria del petróleo, es decir, con una serie de personas con diversas perspectivas, y cada uno de los artistas hicimos nuestra propia opinión, materializamos a través de un proyecto, de una obra, una visión y una perspectiva distinta de esto. A mí me resultó en *Imaquinarius*, volviendo al lenguaje de lo poético y de la máquina, donde la tecnología no es el eje, sino [que] se convierte en un medio, es parte de esta estructura narrativa de esta sintaxis que crea una serie de significados, y finalmente se conformó como una maquinaria que representa el mapa de lo que conocemos como México. Hoy en día, cuestionando qué es México, por un lado, este mapa se presenta invertido, de cabeza, y es una máquina que funciona, que está hecha con componentes industriales, con una cadena industrial y una serie de engranajes que tiene un motor y que tiene un sistema de lubricación de toda esta maquinaria basada en petróleo crudo, es decir, todo lo que lubrica y que hace posible que esta maquinaria se siga moviendo es el petróleo, este recurso energético. Lo que resulta es que es una máquina que se mueve constantemente y que en algún momento se desborda, es decir, se desborda toda esta energía excedente y la imagen que crea la máquina es una imagen fuerte, es como un país escurriendo este petróleo que no se sabe si es sangre o si es petróleo o qué es. Pero de alguna manera cuestiona qué significa México, qué es y, por un lado, también dónde está situado y con respecto a quién, porque pareciera que no hay nadie, nadie lo acompaña, pero finalmente sí está vinculado con todo un contexto global, toda una economía global. Eso es básicamente.

RT: *¿Qué proyectos artísticos tienes en el corto y mediano plazos?*

MA: Ahora mismo estoy trabajando con Gilberto Esparza, estamos haciendo un proyecto juntos, específicamente investigando en colaboración con el Instituto de Astronomía de la UNAM. Estamos haciendo un dispositivo, un instrumento para leer el magnetismo remanente que está guardado en meteoritos, diversos meteoritos, que son rocas que provienen del espacio, y [luego] hacer una traducción, una interpretación sonora de esta información, de estas lecturas que hacemos. Y finalmente, el proyecto es mucho más amplio que esto, toca una serie de ideas, pensamientos y preguntas que tenemos sobre qué somos, de dónde venimos; estas preguntas que nos hemos hecho todos por mucho tiempo y que nos seguimos haciendo y que todavía no podemos responder y tampoco queremos responderlas, sino simplemente estamos buscando la manera de construir algunos medios que nos puedan acercar a otras formas de escuchar al universo y de escuchar a la vida también.

Entrevista a Iván Puig¹

Reynaldo Thompson

8 de octubre de 2022

Reynaldo Thompson (RT): *Buenos días. Estamos en San Miguel de Allende, hoy 8 de octubre de 2022, y tenemos la fortuna de que Iván Puig nos abrió las puertas de su estudio. Iván, buenos días.*

Iván Puig (IP): *Hola, Reynaldo, buenos días.*

RT: *Iván, aunque ya tengo la fortuna de conocerte por algunos años, ¿nos podrías hablar brevemente sobre tus inicios en el mundo del arte y el mundo de la tecnología y la ciencia? Bueno, y sobre aspectos sociales y políticos que incluso aboradas en tu obra.*

IP: *Sí, a grandes rasgos les cuento que nací en Guadalajara, en una familia donde mi papá era arquitecto, mi mamá, decoradora, se dedicaba también a la música, entonces de alguna manera sí tuve un contexto artístico en la casa y en la familia, eso ayudó. Luego, durante la prepa, empecé a dibujar desde chico, y en la prepa empecé a hacer grabado; había un taller de grabado en la preparatoria en donde estaba, entonces*

¹ Nació en 1977 en Guadalajara, México. Artista multidisciplinario con estudios técnicos en Electrónica en la ciudad de Guadalajara y egresado de la Licenciatura en Artes Plásticas por la Universidad de Guanajuato, además de estudios en Valencia, España, y en Quebec, Canadá. Su obra ha sido apoyada y reconocida por diversas organizaciones como Cisneros Fontanals Art Foundation (CIFO), el Fondo Nacional para la Cultura y las Artes (Fonca), el Centro Multimedia (CMM), el Centro Nacional de las Artes (Cenart) y el Instituto Mexicano de Cinematografía (Imcine). Sus obras son bastante variadas, pues tienen carácter experimental, abordadas desde la perspectiva crítica, la indignación y el humor que surgen de las observaciones de su entorno social. Su trabajo ha sido expuesto en museos, galerías y ferias de arte nacionales e internacionales. Entre sus proyectos más destacados están la *SEFT-1* (2006-2011), *Constante* (2006), *Tierra y libertad* (2007) y *FóSe (Fórmula Secreta)* (2017).

tuve mi primera aproximación con la gráfica. Paralelo a la prepa estudié una carrera técnica de electrónica, pero en ese momento no parecían tener ninguna relación, simplemente eran ambas cosas parte de mi interés. Finalmente, en la búsqueda de alguna profesión que me permitiera más libertad, lo que sea que eso fuera en ese momento, lo que yo entendía por libertad, me metí a estudiar artes plásticas en la Universidad de Guanajuato y ahí empecé a trabajar con técnicas muy tradicionales. En ese entonces la escuela tenía muy buen nivel académico-técnico, sin embargo, no teníamos ninguna perspectiva con respecto al mundo del arte contemporáneo. Pero aprendimos con grandes maestros como Paco Patlán, por ejemplo el grabado japonés, la talla, de una manera había que trabajar las piedras, las láminas, las placas de madera, con una delicadeza y una dedicación que hubiera sido difícil aprender en otro lugar. Nos enseñó mucho amor por la técnica, tuvimos muchas clases de dibujo, de pintura, de escultura parcialmente, serigrafía, bueno, técnicas gráficas.

Nuestra especialidad en Guanajuato fue como grabador, o sea, yo me titulé como grabador, artes plásticas/grabador. En este momento no había de otra, hoy día hay muchas opciones terminales en la Escuela de Artes Plásticas. Ahí tuve la fortuna de encontrarme con Gilberto Esparza y Marcela Armas, en mi misma generación, y con otros amigos artistas, pero particularmente con ellos dos hicimos muy buen encuentro y nos comportábamos muy curiosos respecto a qué más había, qué estaba sucediendo en el mundo del arte. Empezamos a hacer exploraciones e hicimos un grupo en la universidad que se hizo llamar “Los ejecutistas”, donde nos juntábamos los martes por las tardes y donde había más gente involucrada. Allí empezamos a explorar las cuestiones del *performance* y el video con una camarita vieja de video que Gilberto había conseguido y empezamos a investigar por otros rumbos que la universidad no nos ofrecía, pero lo que sí nos ofreció la universidad, y fue muy afortunado, fueron los intercambios académicos. Entonces tuvimos la oportunidad de ir a Valencia, España, a la Universidad Politécnica, y también a Quebec, a la Universidad Laval, y ahí todavía se nos abrió muchísimo más el panorama.

Estamos hablando de tiempos en donde el internet era de difícil acceso, uno iba al único café internet que había en todo el pueblo a revisar un correo de vez en cuando, pero no había esta cantidad de información.

Además, las bibliotecas también estaban bastante reducidas en cuanto a temas de actualidad de arte, por lo que no había manera real de acceder a todas estas nuevas visiones, que ya no eran tan nuevas, expresiones de los sesenta, setenta, ochenta, pero que no formaban parte del imaginario colectivo del mundo cultural en un país como México, por lo menos, al que nosotros teníamos acceso, porque ya en la Ciudad de México ya había gente haciendo arte electrónico y tal, los pininos por ahí de los ochenta, pero entonces tuvimos la oportunidad de viajar a otros países a conocer otras visiones, otras maneras de hacer, y volver después a la Universidad de Guanajuato a dar clases y a seguir trabajando ya habiendo sumado todo este conocimiento con lo más tradicional de las técnicas que habíamos aprendido en Guanajuato. Yo creo que eso fue una combinación muy afortunada finalmente, porque hoy día nosotros trabajamos mucho con el amor por el objeto, por la estética, la pasión por los materiales, realmente, y, al mismo tiempo, desde un espacio intelectual y conceptual que tratamos de llevar al límite muchas veces.

RT: *Mencionas que te titulaste como grabador, pero ¿en qué momento de tu producción diste este salto al uso de la tecnología? ¿Lo recuerdas?*

IP: En realidad, fue por ahí como en el 2004, yo empecé a trabajar con coches y hubo un “vocho” que corté y sumergí en agua. El coche, si lo entendemos como una pieza de tecnología, era ya una primera aproximación [para] usar la tecnología como un elemento de la técnica. Después, en el 2004-2005, empecé con el proyecto de la *Sonda de Exploración Ferroviaria*. Yo ya traía todo este interés por lo tecnológico y el interés artístico, pero fue hasta la *SEFT-1* donde lo hice consciente. Tuvo que ver con una convocatoria, en realidad fue una convocatoria del Centro Nacional para las Artes que hacía un llamado a trabajos con arte y tecnología. A partir de esa convocatoria yo dije: “Ah, pues este proyecto funciona para eso”, y entonces empecé a ponerle nombre y entenderlo conscientemente como un trabajo de arte y tecnología. Yo creo que ese fue el inicio.

RT: *El proyecto SEFT-1 creo que ha sido uno de los más trascendentales, no solo en tu producción, sino incluso en el contexto nacional, y ha trascendido porque también se ha expuesto mucho en el extranjero, pero esta pieza creo que es de difícil exhibición en galerías, ¿no? Es un proyecto que fue mucho más allá de la simple obra que se produce para exhibirse en un contexto galerístico. Tenía muchas implicaciones no solo tecnológicas y artísticas, sino incluso sociales y políticas. ¿Nos puedes hablar brevemente [de] cómo surgió esta concepción y cómo fue el proceso creativo para concretar esta obra?*

IP: Pues sí, sí dices bien, yo creo que es el proyecto más grande en el que me he involucrado, más significativo en mi producción como artista, fue un proyecto que duró diez años en gestarse y en producirse. Empezó en el 2004-2005 y las últimas exploraciones que hicimos fueron por ahí del 2014 en Ecuador y en Inglaterra. Fue un proyecto que empecé solo y después necesité ayuda porque era de escala enorme, ahí fue que invité a mi hermano. Mi hermano es nueve años menor que yo, pero ya se estaba dedicando al tema del cine, el video y el arte audiovisual, se estaba graduando de la escuela y lo invité para que me ayudara con toda la parte de registro de video y para que hiciéramos los viajes juntos. Luego, en el proceso creativo se fue disolviendo la autoría, hubo un momento en el que ya no se sabía de dónde había convertido una idea a otra, y entonces decidimos, más bien, hacerlo un proyecto coautoral y fue ahí que la *SEFT-1* se convirtió en un proyecto de Iván Puig con Andrés Padilla Domene. Tiene muchísimos alcances, es un proyecto que tiene “muchas patas de araña”, digamos. Es documental, revisa todo el tema de la perspectiva del futuro que se tenía en el pasado, hay un libro, hay videos, la obra es extensísima, tenemos dos mil fotografías que tomamos durante el viaje, cuatrocientas muestras lunares, esculturas, videoinstalaciones, etcétera. Cada vez que nos invitan a exponerlo se genera una nueva pieza porque con todo este material que tenemos vamos haciendo nuevos párrafos en una cosa a la que le llamamos “la unidad mínima de sentido”, que es cuáles son los elementos mínimos que pueden explicar o darle sentido a la pieza. Entonces, en estas unidades depende de a dónde nos inviten, de la naturaleza y de la morfología del lugar es que vamos cambiando los elementos que juegan, sin embargo, nunca se ha hecho una exposición completa de la *SEFT-1* en

su vastedad, no ha habido un espacio y una voluntad de exhibirlo todo y se ha expuesto en lugares como el MUNAL, por ejemplo, pero la nave espacial no pudo entrar al MUNAL porque no cupo por la puerta y así en diferentes lugares. Es un proyecto que incluye la nave espacial, que es una cosa bastante grande y pesada, entonces han estado muy divertidas e interesante las logísticas de moverlo a Inglaterra, Sudamérica o Estados Unidos, porque es una nave espacial, es una pieza de arte, es un coche, es un tren, queda en muchos intersticios legales. Nosotros siempre hemos estado suspirando por poder ver expuesta la totalidad del proyecto y estamos seguros de que llegará esa exposición en algún punto, mientras tanto, se siguen madurando otras cuestiones.

RT: *Otro de los proyectos que me parece que son bastante emblemáticos de tu producción ha sido el de Fórmula Secreta, que más que una obra artística también es una crítica bastante fuerte al sistema, en parte político, porque se ha permitido que tengamos una alimentación pésima. No quiero hablar solo de México porque esta es una epidemia realmente internacional, pero como todo este sistema de comida y bebidas chatarra, todo esto se ha permitido por los gobiernos y no hay prácticamente ninguna restricción, pueden vender cualquier cantidad de basura, la gente lo consume con la mayor libertad del mundo y no pasa nada. Creo que este proyecto también fue muy importante, ¿nos puedes hablar un poco sobre él?*

IP: Sí, este proyecto es del 2017. Es un proyecto que duró unos tres años más o menos en gestarse y producirse. Y, sí, es un proyecto que tiene, desde luego, como disparador una reflexión crítica con respecto a ciertas circunstancias sociales, políticas, económicas, de salud, ecológicas y...tal, como muchos de los proyectos que hago. Digamos que siempre mi trabajo muchas veces ha sido el disparador, la impotencia o la indignación: “Indígnese usted ante lo que está pasando”, que es una burla para la dignidad humana y del planeta, no solamente la humana, entonces, muchas de las obras han tenido esto, algunas con más fuerza que otras. En el caso de *Fórmula Secreta*, es un proyecto claramente activista. Así, a grandes rasgos, el proyecto trata de “descolonizar el agua” y eso es una manera de decir “estamos desilitando el refresco para convertirlo en agua potable”, y los lugares donde se exhibe son los tianguis o en los mercaditos. Uno pone su “changarro” con la

destiladora, pones el refresco y empiezas a destilar, tú ofreces muestras de agua a la gente que va pasando y eso empieza a suscitar conversaciones. Ha sido bien interesante, porque ya todos sabemos que el refresco hace daño, ya todos sabemos que ha habido muchas campañas desde el gobierno y desde las organizaciones de la sociedad civil para difundir el tema del daño que causa a la salud, pero no nos importa. Pero en el momento en que le pones en la mano a la persona la melcocha que destilaste, que es el diez por ciento de un refresco, que siente el peso y tiene una experiencia matérica con ese elemento, hay algo que se mueve desde otro lugar en lo experiencial. La frase que más oía durante los muestreos que hacíamos era “no vuelvo a tomar refresco”, se impresionaban de pensar que sus riñones y su hígado tuvieran que lidiar con esto después de tomarse un litro o dos litros de refresco. Es un problema triste, grave, serio; estuvimos produciendo unas cajitas junto con la Alianza por la Salud Alimentaria, que es una ONG que lleva muchos años trabajando con la regulación de los temas de nutrición todo el tema del etiquetado, que ahora ya está el etiquetado de excesos de grasas saturadas, de sales, etcétera; eso no existía y es gracias al trabajo de esta ONG que parte de lo que ha hecho también es subirle el impuesto al refresco. Entonces produjimos estas cajitas con una muestra de melcocha y de agua que estuvieron siendo entregadas a todas las diputadas y diputados en aras de la votación por subir un peso en el impuesto o no. Estoy hablando del 2018, para ese entonces ya se había subido un peso al refresco en años anteriores y las ventas bajaron en un seis por ciento en el país, sin embargo, las refresqueras luchaban mucho por decir: “Eso no sirve de nada, de todas maneras, lo único que pasa es que afecta a los bolsillos de la gente, porque lo siguen comprando”, pero no era cierto.

En fin, fue serio, hubo todo un escándalo sobre una tecnología israelí para espiar a través de los celulares, como en el 2016-2017, y el director de esta ONG era una de las personas a las que habían estado espionando, o sea, uno de los tres que había estado espionando el gobierno, eso quiere decir que estaba pisando callos importantes, digamos. Entonces, imagínate el seis por ciento de las ventas de los refrescos en México, si tenemos una seria epidemia de diabetes, de obesidad infantil, pero es que estamos en manos de una bola de bandidos, Reynaldo. Estamos secuestrados realmente y no nos podemos dar cuenta, no nos alcanzamos a dar cuenta o no queremos darnos cuenta, o no queremos hacer nada porque sería muy costoso para

la comodidad de nuestras vidas diarias. Hace tres días, el 3 de octubre, se aprobó una ley en donde eximen de impuestos a Walmart, por ejemplo, de ciertos impuestos de importación para que los alimentos no suban de precio, eso es totalmente absurdo, o sea, están haciendo que los más grandes tengan la ventaja comercial contra los más chicos que producen poco y más saludable, contra estas máquinas de basura y enfermedad, está orquestado, digamos. Estos son pequeños granos de arena, son pequeñas reflexiones para poder invitar al observador a que haga una decisión desde su propia conciencia, si no podemos cambiar el mundo porque no queremos salir a las calles y ser desaparecidos, como pasa en este país con tantos luchadores sociales, pues entonces hacerlo desde el cuerpo propio, desde la decisión de no me voy a envenenar a mí ni a mi familia. Más allá de ser una cosa persuasiva, porque no me gusta la persuasión, procuro no persuadir, es un afán de compartir una reflexión invitando al otro a que acceda a ciertas informaciones y experiencias para una reflexión y decisión propia. Ese proyecto tiene esa naturaleza, pero también entrega muchos resultados estéticos, hay fotografías, colorimetrías y una serie de piezas que son muy bonitas y que acompañan a esta acción.

RT: Iván, en algunas de tus obras usas mucho material reciclado, ¿crees que en este uso de materiales que ya la gente y el sistema capitalista han descartado hay un análisis profundo que quiere decir rescate o respeto por la naturaleza? Me refiero a la no producción de más materiales, sino ver qué existe y transformarlo en una obra de arte.

IP: Pues a mí me empezó a gustar la basura mucho antes de que existiera la conciencia ecológica. Yo siempre tuve esa fascinación por ir por la calle recogiendo cosas, tengo este espíritu de pepenador desde siempre, de reciclar y de reutilizar cosas, también marcado por un tema económico, porque, pues, es más fácil recoger, y con eso que te encuentras producir, [que] ir a la tienda y comprar. Así empezó, pero poco a poco, con esta creciente ola de información, de reflexión y de conciencia en torno a las consecuencias que está teniendo el planeta debido al uso desmedido de recursos, pues empezó a adquirir una fuerza discursiva. Uno de los lugares que más visitamos son los tiraderos industriales, los tiraderos de hierro viejo, y ahí se encuentran joyas. Además, joyas que

no puedes comprar en las tiendas porque no existen, porque es desecho de la sociedad y de la industria. Nadie te las vende así, te las encuentras ahí como un tesoro, entonces eso tiene también un valor muy particular. Muchas de las piezas que hacemos involucran estos pequeños encuentros y hallazgos, y eso es muy bonito.

RT: *Iván, por otro lado, tuvimos un problema bastante serio que no ha pasado en su totalidad, creo que la pandemia nos afectó profundamente a los humanos y a la sociedad, ¿cómo te afectó, qué cosas produjiste y qué reflexiones te trajo?*

IP: Es delicado lo que te voy a decir porque para mucha gente la pandemia ha sido fuente de sufrimiento profundo, entonces no quiero ser malinterpretado, no quiero decir que subestimé todo ese sufrimiento humano que ha pasado, pero yo me la pasé muy bien. Para mí, fue un regalo la desaceleración que hubo, que no hubiera vuelos, que no hubiera camiones, no poderte mover a ningún lugar, quedarte en casa, pasar tiempo con mi hijo, cocinar, hacer cosas más de casa, más tranquilas, más de observación. Eso fue para mí maravilloso y tengo que decir que aquí en San Miguel de Allende lo vivimos de una manera mucho más tranquila que como se vivió en las grandes ciudades, y eso tiene que ver, claro, con la densidad poblacional, pero también con los medios, los medios son un peligro y son una fuente de miedo. El tema a mí me pareció muy interesante, cómo la humanidad [se tuvo] que enfrentar al miedo, porque más allá del riesgo real o no, había un tema de percepción de miedo que nos hacía estar dispuestos a cualquier cosa, incluso a ponernos vacunas que no estaban bien probadas, a estar en nuestra casa sin salir ni a la esquina, o sea, cosas que uno no consentiría bajo circunstancias que no tuvieran que ver con el miedo. No había suficiente información, eran muchas especulaciones todavía, no se sabía qué pasaba.

Cuando hicimos el proyecto de la *Sonda de Exploración Ferroviaria*, la *SEFT-1*, y salimos desde la Ciudad de México, estábamos en el contexto del inicio de la guerra contra el crimen organizado en 2006 que empezó Calderón; cuando despegamos nosotros, era ya 2010 e íbamos apanicados a esa exploración, íbamos con mucho miedo, vivíamos en la Ciudad de México, estábamos alimentados por todos los miedos y

entonces íbamos a lo desconocido; nos despedimos de nuestras familias y de nuestras parejas llorando, pensando que quizá era la última vez que les veíamos. Suena a una caricatura, suena exagerado hoy día que te lo cuento, [pero] en ese momento era así, así lo vivíamos como si fuéramos verdaderamente astronautas que van a Marte a un viaje sin retorno. Y cuando salimos y empezamos a explorar el país, dijimos: “Oye, aquí está nuestro México de siempre”, con la gente amorosa que nos invitaba a comer, que nos invitaba a dormir en sus casas, a bañarnos, que nos ofrecía apoyo si nos veía en problemas, ahí estaba nuestro país de siempre. Claro, sí estaban los muertos, sí estaba el narco, sí estaba todo eso, pero no como una totalidad. A eso es a lo que voy, a que cuando tú y yo éramos niños y jugábamos fútbol en la calle, a nuestros papás no les preocupaba, pues podíamos salir y regresar. Existía solo la figura del “robachicos”, que de vez en cuando accionaba y sucedía, pero generalmente no pasaba, era más bien una figura medio mítica, pues había ciertos riesgos. Hoy día, a nuestros hijos no los dejamos salir ni a la esquina solos porque tenemos pánico, ha crecido tanto la inseguridad desde los setenta hasta ahorita, pero el miedo ha crecido tanto que no es proporcional el miedo al crecimiento de la inseguridad. A lo que voy con esto es a que con la pandemia pasó un poco de lo mismo, siento. Aquí es donde puedo herir susceptibilidades porque, digo, yo perdí también gente cercana con la pandemia, pero no me parece que por miedo a la muerte uno tenga que estar dispuesto a darlo todo, como que el miedo ha crecido así y la dignidad se ha reducido así. Con tal de no morir, estamos dispuestos a todo y esta es una reflexión que nos tocó mucho.

Aquí hemos sido un poco rebeldes con respecto a todas las políticas generales de salubridad que se han establecido: yo no me he vacunado y no me pienso vacunar. Tratamos de tener ciertos cuidados, ciertas reservas, pero seguimos viviendo una vida bastante consecuente con lo que vamos pensando y sintiendo. Me parece que es un punto de quiebre en la humanidad, o sea, sí hay un antes y un después, así como hay un antes y un después de la llegada a la luna, hay un antes y un después de la pandemia. Cambiaron muchos paradigmas, cambiaron muchas cosas y entre ellas la reflexión de que las ciudades no son un lugar seguro, porque no estamos produciendo alimentos, porque si llegamos a una crisis alimentaria o de agua o de recursos elementales, en la ciudad uno se

queda desprotegido porque nos dimos cuenta de que estamos en manos de alguien más, que no tenemos el control de nuestras propias vidas en lo más elemental. Entonces, se ha visto, mucha gente que se ha ido de las ciudades y en nuestra producción ha impactado en ese sentido, todo este tema se empieza a permear en lo que estamos produciendo. El último proyecto, no sé si quieres que vaya para allá...

RT: *Sí, por favor.*

IP: El último proyecto que produjimos fue una exposición ya como colectivo, nosotros trabajamos en Taller 30, no como colectivo, sino como espacio colaborativo, pero tenemos trabajo de piezas culturales y la última exposición que hicimos fue en la Fundación Calosa en Irapuato. Fue un proyecto que se llama “La preponderancia de lo pequeño” (2022), que tiene que ver con la relación que tenemos, la humanidad, con las formas de existencia pequeñas como los insectos, los hongos, las bacterias y los virus, y, a eso voy, a que en la pandemia hubo una reflexión en torno a los virus y las bacterias. Nosotros creemos que la guerra contra los virus es una guerra perdida; si el planteamiento es luchar contra los virus, no vamos a ganar nunca, ellos mutan demasiado rápido y además los necesitamos, es decir, son parte de lo que nos hace estar vivos, no podemos estar en guerra contra nosotros mismos. Esto es parte de lo que nos enseñó, por ejemplo, la cucaracha, con quien tuvimos una entrevista, te contaba hace rato. La cucaracha es una especie animal con la que pudimos hablar gracias a una comunicadora interespecie que entra en un estado *theta* de meditación y se puede comunicar con especies o con animales específicos. A partir de esta entrevista pudimos entender que estamos luchando contra nosotros mismos. Al momento que matamos cucarachas, al momento que queremos exterminar virus o bacterias, no estamos entendiendo la relación simbiótica más elemental por la cual estamos en la Tierra. Estamos montados sobre el miedo y sobre la soberbia, considerando que somos desde el metarrelato científico actual occidental, la humanidad, somos el punto más álgido de la evolución y eso nos permite dominar todo. Como nosotros somos lo más avanzado, es casi nuestra responsabilidad, la Iglesia católica lo plantea como tal, es nuestra responsabilidad tomarlo, se habla

de tierras ociosas cuando no las trabajas. Es decir, hay un montón de conceptos relacionados al no hacer como algo deplorable y, más bien, creo que necesitamos cuestionar el hacer, porque en el hacer estamos en una lógica de consumo imparable, que está llevando al planeta y a nosotros mismos a la ruina. Es decir, no tenemos tiempo para lo más elemental, para los amigos, para el cuidado personal, para la contemplación, el silencio, la meditación, las caminatas, la observación del mundo que nos permita aproximarnos de manera más sensible a la existencia, estamos metidos en un materialismo que nos está llevando a la catástrofe.

RT: *Sin duda. Iván, hace un momento me mostraste algunas de las obras que estuvieron exhibiendo en Calosa, ¿nos puedes hablar en específico de algunas piezas? Creo que son realmente fascinantes.*

IP: Sí, te cuento, por ejemplo, de *Bombyx* y *Periplaneta*, así se llama, es un diorama donde sucede la conversación entre una cucaracha y un gusano de seda. Sobre estos dos insectos teníamos una hipótesis inicial que tiene que ver con que uno de ellos es adorado y muy apreciado por la humanidad y otro, detestado. Sin embargo, los dos terminaban envueltos en un ciclo de destrucción al momento de relacionarse con la humanidad. A la cucaracha la detestamos y, por lo tanto, hacemos todo lo posible por exterminarla; al gusano de seda lo adoramos y, por lo tanto, lo controlamos, lo poseemos y lo modificamos a nuestras ventajas, y hoy día no puede volar, perdió el olfato, ha perdido sus capacidades reproductivas y de alimentación por sí solo, entonces depende de la humanidad, es decir, lleva ya cinco mil años el gusano de seda siendo modificado y, sin embargo, es un animal que apreciamos en teoría. Entonces, como el ciclo de relación con lo otro termina siendo bastante destructivo desde lo humano, hicimos este diorama donde hay una conversación entre estos dos insectos, pero no queríamos que fueran nuestras palabras interpretando lo que ellos quizá estaban pensando y diciendo, ahí fue donde contactamos con la comunicadora interespecie para entrevistar directamente a la especie de las cucarachas y al gusano de seda, y con esa información se hizo el guion de esta conversación. Es un guion que dura nueve minutos en donde se va conversando y dialogando en torno a la relación que tiene cada una de estas especies con la humanidad.

Lo que encontramos fue sumamente interesante, fue realmente muy conmovedor, nos tocó profundamente, llorábamos al momento de las entrevistas y me parece que de cara al público ha sido muy efectivo también, o sea, sí ha tenido un impacto en el público. Nos ha interesado trabajar con un público más joven, porque convencer a un adulto de que no mate una cucaracha es más difícil. En realidad, las cucarachas no son sucias y voy a hacer un pequeño paréntesis. Las cucarachas son más limpias que los gatos, se acicalan todo el día, tienen menos bacterias en su cuerpo de las que tú tienes en la boca, ellas tienen hasta treinta bacterias en la boca, en el cuerpo, y tú en la boca tienes setecientas, es desproporcional. Ellas en realidad están en los drenajes porque son las encargadas de generar el compostaje de la humanidad, ellas fabrican tierra y nosotros fabricamos descomposición, excrementos con agua, y ellas se están encargando de limpiarlo, es decir, nos están ayudando a hacernos cargo del cochinerito que estamos haciendo y les pagamos con exterminio. Imagínate lo que eso significa como especie.

Cerrando este pequeño paréntesis, ha sido muy conmovedor encontrar eso y a los niños sí les puedes hablar de estas cosas, puedes hacer que modifiquen su visión, porque nosotros aprendimos a detestar a las cucarachas por nuestras mamás, nuestros papás, nuestros abuelos, es generacional. Pero lo que no estamos aceptando es a nosotros mismos, no estamos aceptando nuestros excrementos, no queremos saber nada de nuestra caca, queremos que se la lleve el agua, que no huela mal y no verla jamás. La cucaracha nos está enseñando eso, no solo a lidiar con esos desechos físicos desde sus palabras, sino también a lidiar con nuestros desechos energéticos, ellas sirven también como filtro y compostaje de la energía densa y pesada que la humanidad trae a la Tierra. Estamos hablando de espacios metafísicos, porque todo esto que te estoy diciendo para el general de la gente es una locura, porque estamos sentados sobre una base muy materialista, creemos que lo que vemos es todo y hay un universo invisible extensísimo, inconmensurable, del cual apenas sospechamos un poquito y la física cuántica da cuenta de ello.

RT: Sin duda, fascinante la charla, Iván. Me gustaría saber qué planes tienes en tus proyectos en un futuro cercano.

IP: Pues eso sí es un misterio, Reynaldo. Me encantaría saberlo igual que a ti, pero, por lo pronto, soy maestro de secundaria, tomé este trabajo fascinado por el trabajo con los adolescentes, pensando que ahí hay mucho qué hacer y no sé a dónde me va a llevar esto en realidad. Al mismo tiempo, he estado estudiando alquimia y a partir de esto he estado haciendo una producción gráfica, acuarelas y dibujos, con reflexiones. Estoy vaciando un poco los aprendizajes de estas reflexiones alquímicas, pero está sucediendo a un nivel muy sutil, no sé para dónde va a ir y, por otro lado, también estoy hastiado del trabajo con la tecnología, porque la tecnología es uno de los principales productores de basura y de contaminación del mundo. Todo el tema de la minería asociada a la producción de electrónicos es enorme, y además también veo las afectaciones de las pantallas en el uso diario, en los cuerpos, en las mentes, en la capacidad de aprender, en la flexibilidad y en la curiosidad con la que nos aproximamos al mundo. Entonces, no sé para dónde va a ir.

RT: *Iván, me comentaste hace un momento que estarías acompañando a Gilberto al MIT, ¿a qué van al MIT²?*

IP: Vamos al MIT a montar una pieza de Gilberto, que tiene ya muchos años dando vueltas por el mundo, [y] que es las *Plantas Autofotosintéticas* (2013-2014). Es un núcleo redondo, una pecera, donde hay un pequeño ecosistema de plantas, microorganismos, peces, hasta algún cangrejito, caracoles y está en oscuridad total, entonces, para que este pequeño ecosistema sobreviva necesita luz, por lo menos para las plantas la fotosíntesis y para los peces también. Esa luz está producida por unas baterías, por unas celdas microbianas, que lo que hacen es que estos microbios al consumir la materia orgánica que hay en el agua que se les va echando, producen microvoltajes. Hay unas placas de diferentes materiales, de grafito, de acero inoxidable, en esas capas de materiales se instalan las colonias microbianas y el metabolismo de estas produce esos microvoltajes que se van a unos capacitores y que finalmente generan la iluminación por destellos que necesita el ecosistema para vivir. El agua con la

² Se refiere al Massachusetts Institute of Technology.

cual se alimentan estas baterías se saca de las ciudades donde se va exhibiendo la pieza, es agua de drenaje de las cloacas de diferentes puntos de la ciudad, por lo que esas baterías se convierten en un mapa. Uno en el tablero puede ver el mapa de donde fueron tomadas las muestras que están alimentando a las baterías y produciendo la electricidad. Es una pieza que no se plantea nuevamente como una solución al problema de las aguas contaminadas, porque además lo que entregan las baterías es agua limpia, es decir, los microbios se comen la contaminación del agua y terminan con agua relativamente limpia, salvo metales pesados y otras cosas, pero en cuanto a lo orgánico, se limpia el agua que, en el caso de las aguas negras de las ciudades, sin considerarlo industrial, son básicamente desechos orgánicos. Esta pieza la vamos a montar en Boston, en el MIT.

RT: Muy bien, nos hablaste de una pieza de Gilberto que ganó el premio en Ars Electronica, si mal no recuerdo, y, bueno, tanto en las piezas de Gilberto como en las tuyas me parece que hay esta reflexión muy profunda en torno al medio ambiente. Qué bueno que nos hablaste, por ejemplo, del horror que tenemos a las cucarachas y del amor hacia el gusano de seda. Mucha de la reflexión artística que hay en este momento, me parece que no solo en México, sino en América Latina, está enfocada en esa dirección sobre nuestro contexto, nuestra relación con el medio ambiente, nuestros tipos de consumo, la sobreexplotación de recursos, ¿crees tú que hay cierta relación entre lo que los artistas están produciendo y esas preocupaciones? Que no son exclusivas de Latinoamérica, pero creo que Latinoamérica sí les está dando una preferencia, ¿no lo crees así?

IP: Sí, yo creo que sí. Inevitablemente el arte funciona muchas veces como punta de lanza del pensamiento por el hecho de conjuntar cosas aparentemente inconexas, pero también es un termómetro, un termómetro de lo que está sucediendo en tanto que los artistas somos seres sensibles que andamos por ahí en el mundo percibiendo, observando y atestiguando lo que está pasando, y luego con un afán de expresarlo en nuestro quehacer artístico, en las obras de arte, es natural. Y está bonito, porque entonces se empieza a hacer una especie de sinergia entre lo que se ve y la reflexión desde el punto de vista artístico, pero desde el punto

de vista de los luchadores sociales, de las comunidades indígenas, de los ecologistas, cada uno en su nicho está observando lo que está pasando y está aportando, entonces se está creando una especie de eco y con las redes sociales hoy día ese eco es como una llamarada en el llano. Pues sí, creo que esto está sucediendo y hay que aplaudirlo, ¿no? Hay muchos argumentos raros que todavía no alcanzamos a entender bien, que parecen más bien como paradójicos o falaces. El tiempo irá dando la respuesta, pero lo que está muy interesante es que ya se está generando una reflexión sólida y fuerte respecto de qué no estamos haciendo bien y necesitamos cambiar los modos, pero luego la inercia es muy grande y los grandes intereses son más fuertes, por lo que esa inercia puede durar todavía un rato.

RT: *Por último, el grupo Taller 30 o este conglomerado de artistas. ¿Tienen en puerta alguna exhibición próxima o algún proyecto?*

IP: Bueno, la exhibición que mostramos en Calosa se inaugura en noviembre, en Guanajuato, en la galería Hermenegildo Bustos, y después tiene un par de invitaciones a San Luis Potosí y a Monterrey. Todavía estamos en conversaciones, pero estamos contentos de que ese proyecto ya está teniendo una vida propia. Más allá de eso, la semana que entra, el sábado, tenemos aquí una sesión de escucha profunda en el taller. Entonces, se invita a músicos que vienen de todo el mundo, a algunos locales, a algunos foráneos, y se hace una sesión de arte sonoro aquí mismo en el taller; quitamos todas las mesas, quitamos las herramientas y entre todas esas cajas y tilichero que hay en nuestro taller sucede un pequeño concierto para muy pocas personas. Finalmente, llegan cuarenta o cincuenta personas, lo cual lo hace muy especial, muy *sui generis*, eso es lo siguiente que tenemos.

RT: *Bueno, pues no me queda más que agradecer tu charla, tu tiempo y esperemos vernos en un futuro muy próximo, muchas gracias.*

IP: Con todo gusto, Reynaldo, un gusto verte.

Nuevas generaciones

Entrevista a Taller 30¹

Reynaldo Thompson

4 de noviembre de 2022

Reynaldo Thompson (RT): *Serían tan amables de presentarse, ¿tal vez empezando por este lado donde está Gilberto?*

Gilberto Esparza (GE): Yo soy Gilberto Esparza y estamos aquí en Taller 30, en una iniciativa que desde hace tiempo ya había una colaboración entre nosotros de manera natural. Entonces, coincidimos todos en San Miguel de Allende y surgió esta idea a partir también de que este espacio lo ofreció Iván Puig, y pues estábamos deseosos de poder conseguir esa colaboración, pero en un espacio, y a partir de eso generar cosas para acompañar los procesos de todos, para crear nuevos proyectos en colaboración; también, como una especie de espacio comunitario, de juntar las herramientas que cada quien tenía para hacer un espacio con más infraestructura, acompañamiento, *feedback*

¹ Fundado en 2019 en San Miguel de Allende, Guanajuato. Taller 30 es un espacio colaborativo compuesto por varios artistas que combina diseño, sonido, arte, ciencia y tecnología. Está conformado por Marcela Armas, Gilberto Esparza, Iván Puig, Arthur Henry Fork, Taiyo Miyake, Bruno Monsiváis, Diego Liedo, Daniela Edburgh y Leslie San Vicente. Su foco principal, además de la producción artística, es desarrollar proyectos interdisciplinarios y relacionarse con la comunidad por medio de talleres, residencias y actividades vivenciales, como sesiones de escucha mediante el arte sonoro. Participaron en la entrevista: Gilberto Esparza, Diego Liedo, Arthur Herny Fork, Daniela Edburg y Leslie San Vicente.

y el apoyo de los distintos conocimientos que tiene cada quien y todo eso fortaleciendo la obra personal, pero también las obras en colectivo.

RT: *Muy bien.*

Diego Liedo (DL): Yo soy Diego Liedo y, bueno, empecé a trabajar con Gil cuando vivíamos en Ciudad de México. Desde ese entonces empecé a conocer a todos los que estamos aquí, excepto a Daniela, y ya hablábamos de salirnos de la Ciudad de México, o sea, como seguir colaborando, pero buscar un lugar en donde se pudiera vivir más tranquilo, y el primero que se salió fue Iván y más bien la decisión de San Miguel de Allende básicamente la tomó él, por ser el primero en salir, y ya después se vinieron Gil y Marce², luego Leslie y Dian, luego Taiyo y yo, y luego Bruno, pero como que ya desde Ciudad de México teníamos talleres en común o trabajábamos en el taller de los demás, estábamos acostumbrados a la dinámica de colaboración y de compartir las herramientas y demás. Entonces era muy natural que en cuanto hubiera posibilidad de un espacio nos juntáramos a tenerlo y eso ha sido Taller 30 desde hace cuatro años ya, un lugar en donde cada quien trabaja sus proyectos y algunas veces hacemos cosas en colectivo. Pero, como mencionaba Gilberto, ha sido bien importante el poder tener la retroalimentación de los demás y, pues, también la experiencia. Todos hacemos cosas distintas, yo me dedico a electrónica, sobre todo, pero estando con gente que le sabe a otras cosas, le vamos aprendiendo, entonces ha sido muy rico el compartir este espacio para trabajar.

Arthur Henry Fork (AHF): Ya no me dejaste nada (todos ríen). ¿Ya qué digo?

Leslie San Vicente (LSV): Ya dijo todo.

² En esta misma entrevista se aclaró que los primeros del grupo que se mudaron a San Miguel de Allende fueron Marcela Armas y Gilberto Esparza, después siguió Iván Puig y luego los demás. Daniela Edburg es originaria de San Miguel de Allende.

AHF: Bueno, yo soy Dian, trabajo como Arthur Henry Fork, ese es mi nombre con el que salgo al mundo y pues, bueno, a la mayoría los conocí en la ciudad, los vi llegar a la escena y empezar a colaborar con ellos y trabajar con ellos, y unos años atrás empezaron las pláticas, obviamente, de querernos ir, porque coincidíamos que ya no queremos estar en la ciudad, ya habíamos sembrado lo que teníamos que sembrar, ya estábamos hartos un poco de eso y entonces empezamos con esas pláticas de movernos. Obviamente no era tan fácil para todos en algún momento. Yo tenía la idea de que Marce y Gil fueron los primeros porque empezamos con búsquedas de diferentes lugares de la república, no era tan fácil por la inseguridad, por muchas cosas, estábamos como que entre varios lugares y, sí, creo que Gil y Marce vinieron a quedarse un fin de semana a casa de una amiga³ y es en ese fin que, sí, vieron una casa y la rentaron, entonces ellos fueron así como...

RT: *¿Los aventados?*

AHF: Pues, bueno, ya, ok, San Miguel, vámonos todos para allá. Y pues ya lo mismo que han platicado de ellos, ¿no? Pues más bien era la idea de estar juntos aquí y crear, hacer comunidad y trabajar proyectos juntos y sí, o sea, más bien, como el convivir, ¿no? Lo que decía Diego de estar aquí aunque estemos haciendo proyectos individuales, sí hay mucha comunidad y colaboración, y es muy enriquecedor trabajar, y obviamente estar aquí todos juntos ha sido bien potente, porque al final de cuentas no es lo mismo que te muevas solo a algún lugar, que de repente llegar en grupo, y que veníamos de trabajar juntos en la ciudad, y entonces ha sido rico estar aquí.

RT: *Muy bien, Daniela, es tu turno.*

DE: Yo soy Daniela Edburg. Pues yo no me vine, porque yo soy de aquí (risas), pero sí me regresé a vivir a San Miguel más o menos al mismo

³ Se refiere a Ana Quiroz, promotora en la Galería Kunsthouse Santa Fe de San Miguel de Allende.

tiempo que se vinieron a vivir acá Marce, Gil e Iván, y son a los que yo conocía desde antes porque empezamos todos, los cuatro, más o menos juntos, en la Kunsthaus⁴, y yo desde entonces los conocí como en el 2004, por ahí; también, pues, a través de Ana Quiroz y de Lothar. Y entonces muchas veces nuestros trabajos se presentaron juntos a pesar de hacer trabajos muy distintos, pero simplemente por ser como de una generación. Y entonces cuando yo me regresé a vivir acá, me enteré de que estaban haciendo esto, e Iván me invitó a participar; yo soy miembro desde 2019 de Taller 30, o sea, yo llegué un poquito después de que iniciaron. Pero pues ha sido bien enriquecedor para mí, porque mi trabajo no es precisamente tecnológico, entonces, también es encontrar formas nuevas de hacer las cosas y lo que sí creo que compartimos es una cierta visión como de buscar conexiones entre cosas que a lo mejor podrían parecer inconexas y como [que] en esos lugares es donde la colaboración ha sido muy rica.

LSV: Yo soy Leslie San Vicente, soy de la generación nueva junto con Diego, pero bueno, en términos como acercándose un poco más al arte, yo vengo más bien de una formación de arquitectura, diseño. A través de Dian y de eventos en la vida que se fueron dando hacia el arte los fui conociendo a todos ellos, sus exposiciones de ir y ver. De ir y ver, pues de admirar también a muchos, o la mayoría de ustedes de su chamba y así, digamos que sí, yo entré como de las generaciones nuevas. Pero bueno, fue agradable mudarse de Ciudad de México a San Miguel, también como un poco con esa visión de armar comunidad, de abrir también mis procesos personales que, digamos en esta estructura de trabajo, éramos Dian y yo. Tenemos un proyecto de diseño aparte de Taller 30, pero el estar aquí para mí fue como abrir mis procesos y no necesariamente solamente trabajar con alguien más, sino de repente empezar a contrapuntar esa parte y sí, como todos ellos, también creo que estoy aprendiendo muchísimo, para mí son todos estos procesos nuevos, de enfrentar[me] a muchas cosas que no las había hecho cuando [estaba] en la escuela, en la

⁴ Se refiere a la Galería Kunsthaus Santa Fe de San Miguel de Allende, fundada por Lothar Müller.

academia es distinto. Acá creo que estos cuatro años que llevamos, cuatro o cinco, más o menos por ahí.

DE: Pues sí, ya son cinco.

LSV: Pues se gestó desde cero con todas las ideas que ya se habían dicho y todas las pláticas de una idea en común. Ver crecer el proyecto y ver todas las piezas, y formar parte del proyecto, me ha lanzado a experimentar y salir del lado propiamente funcional del diseño, por así decirlo. Entonces, ha sido un proceso de experimentación pura y estoy en eso, me gusta estar acá por eso, por la convivencia, la familia que se ha armado entre todos y que creo que todos son unas grandes cabecitas, que juntos, sí, hacen cosas muy muy lindas.

RT: *Bueno, Leslie nos mencionó que su formación es en el área de la arquitectura y el diseño. ¿Podrían brevemente mencionar de qué área del conocimiento vienen?, ¿cómo llegaron a lo que están haciendo ahora? Porque mi caso es similar, yo estudié arquitectura, pero ahora estoy en un área totalmente artística. En su caso, conozco algunos de sus perfiles, pero nos los pueden decir para que la gente que los va a leer los sepa.*

GE: Ahora va de regreso.

DE: Vamos de regreso (risas). Pues yo sí estudié artes plásticas, artes visuales, creo que soy licenciado en Artes Visuales (risas) de la UNAM. Estudié en la Academia de San Carlos y pues son mis únicos estudios, no seguí estudiando nada más.

AHF: La verdad es que ha sido un proceso muy largo, porque desde muy chico empecé como que a involucrarme con la música, ha sido como desde chiquito estar en todo eso. Muy joven estuve en Nueva York y estaba involucrado en toda la escena de arte electrónico y arte sonoro, música experimental, esa fue como mi escuela a principios de los ochenta y de ahí pues fue evolucionando, evolucionando hacia cosas nuevas, luego, cosas que involucraban la electrónica e involucraban plataformas de programación y otro tipo de cosas. Entonces, en 2001,

que regreso después de una etapa fuera, en Asia y en África, iniciamos, junto con Arcángel Constantini y Manrico Montero, empezamos a generar la escena que ahorita es la escena experimental y de artes y de todo eso en la ciudad⁵, y ahí como que se empezaron a unir toda la gama que ahora forma esa gran familia, entonces, al final de cuentas creo que mi proceso ha ido avanzando a través de muchas cosas. Trabajo desde el lado sonoro y la composición, pero también trabajo en otros involucrando cosas con electrónica, dependiendo del proyecto que sea. He estado involucrado en toda la escena que es arte sonoro y tecnología durante los últimos veintitantos años cuando menos, entonces como mi proceso es muy abierto, la verdad es que tampoco me caso con algo, pero me gusta experimentar y evolucionar y generar retos para mí mismo, para poder seguir evolucionando y avanzando, y obviamente estar aquí ha sido como todo un reto también, porque obviamente hay toda una interacción y aprendes de todos y siempre sigues creciendo, lo cual para mí es importante, no creer que ya...

RT: *¿Que ya llegaste a la cumbre?*

AHF: Que ya llegaste y que sabes todo. Para mí eso sí es algo que no me cuadra.

RT: *Bien, Diego, te toca.*

DL: Yo estudié en la Universidad de Guanajuato, en Filosofía, y me enfocaba en filosofía de la ciencia; también tomé cursos de fotografía en el Centro de la Imagen en México y al salir de la carrera, me fui a vivir a México, en donde estuve haciendo fotografía para artistas. Entonces le empecé a fotografiar a Claudia Pérez Pavón y a Gerardo García de la Garza y, mientras tanto, estaba estudiando un curso de electrónica. Entonces Gerardo me pidió ayuda para algo de electrónica, no sabía mucho, pero la época se presta mucho para aprender por internet, entonces le hice ese proyecto y ya después empecé a dedicarme a eso más bien, a la programación

⁵ Se refiere a la Ciudad de México.

de piezas para otras personas y, bueno, poco a poco he ido también haciendo mis propias cosas con electrónica.

RT: *Muy bien. Gil..., deja de deshojar la margarita (risas).*

GE: Yo estudié artes plásticas en la Universidad de Guanajuato, me gradué como licenciado en Artes Plásticas, con especialidad en grabado. Ahora lo uso, pero para las placas, y sigo haciendo grabado, parte de los procesos de los proyectos, pues tienen muchas salidas. Unas son las piezas tecnológicas en las documentaciones y la gráfica también, entonces, finalmente lo que voy haciendo es ir utilizando más lenguajes para poder construir un imaginario alrededor de las obras que estoy desarrollando en el momento. Entonces, está desde el dibujo, pasando por la gráfica, hasta robótica y de todo. También ha sido bien bonito todo el proceso de cuando nos fuimos conociendo, porque era cuando realmente estaba descubriendo las artes con nuevos medios. Ahí encontré a Dian y a Arcángel y todos ellos, que con nosotros nos fuimos a vivir al D.F. Marce y yo caímos en blandito porque los conocimos a ellos y también por una introducción a todo este mundo del arte sonoro y el arte electrónico, y así, a partir de ahí, se vio muy natural empezar a colaborar, a participar en todos los eventos que ellos organizaban, como Doorbot y otros eventos en espacios que también creaban, entonces, ahí empezamos a trabajar. También, cuando conocimos a Diego. Diego estaba empezando a aprender de electrónica y nosotros queriendo hacer cosas muy complicadas de electrónica. Diego nunca decía que no, aunque no supiera cómo resolverlo, él: “Sí, yo te lo hago”.

LSV: Sí se puede.

GE: Se ponía a investigar rapidísimo y a resolverlo de una manera impresionante. Entonces estuvo bien bonito; es también porque hemos aprendido un montón con Dieguito y también acá la fortuna de que estabas aquí en San Miguel (refiriéndose a Leslie San Vicente) y ha sido súper linda toda la interacción. De hecho, cuando recién llegamos, coincidimos en una fiesta. Entonces fue un incentivo para quedarnos, de que “güey,

aquí está la gente chingona”. No sé, y pues ahí vamos todavía. Así como este, cada proyecto es un tema nuevo, un mundo de técnicas nuevas, siempre con retos técnicos que vamos resolviendo entre todos, siendo el arte un pretexto para conocer más sobre las cosas que nos van llamando la atención y que detrás del arte está el hecho de cómo compartirlo con más gente.

RT: *Han mencionado ustedes que, en cierto modo, hacen algunos proyectos de manera individual, o sea, sus proyectos en los que tienen evidentemente interés, pero también, si mal no entendí, tienen algunos proyectos que los hacen en conjunto o que colaboran varios de ustedes. ¿Recuerdan cuáles fueron de esos primeros proyectos en los que empezaron a colaborar, alguno de ellos?*

GE: ¿Ya como T30?

RT: *Ya como T30, sí, como Taller 30.*

DL: O sea, el primero que hicimos entre todos, y que nos costó trabajo el coincidir en algo que ya nos pareciera digno, fue el “Anemocorde”, que es un chelo que gira y está microfoneado el sonido que produce, entonces, gira rápido de manera que no se ve que es un chelo y el viento que produce es interpretado de manera sonora, de ese también hicimos grabados y una fotografía, y ese fue el primer ejercicio que hicimos como colectivo, digamos.

RT: *¿Hace cuánto concluyeron ese proyecto?*

GE: Creo que es 2019, ¿no? Antes de la pandemia.

LSV: Sí, 19-20.

DL y DE: Noooo.

DE: No, fue en 20. Porque lo presentamos para trámite.

DL: No, fue ya en pandemia.

GE: ¡Ay, sí es cierto, güey!

DE: Es algo muy reciente.

DL: No, antepasado.

LSV: Sí, en el 20.

GE: Sí, porque me acuerdo de que fuimos con cubrebocas. Fue en 2020.

DL: Sí, fue a finales del 2020.

LSV: Sí, no tiene mucho tampoco.

DE: Fue para un trámite. La feria de...

GE: ¿Cómo un trámite? (risas).

LSV: Todo un trámite también (risas).

RT: *Bien. Entonces ese fue, digamos, el primer proyecto, ¿tienen algún otro proyecto además de ese o tienen varios ya?*

DE: Bueno, es que luego nos invitó la Fundación Calosa a hacer el proyecto que se llama “La preponderancia de lo pequeño” (2022), la exhibición, y son cuatro piezas. Y para ahí trabajamos de una forma un poco distinta, porque decidimos hacer equipos más pequeños y cada quien se apuntaba al que más le resonaba, entonces, había un compromiso.

AHF: Pero siempre *feedbackeando*.

RT: *¿Interacción?*

AHF: Eran más bien como equipos que se encargaban de que eso avanzara.

GE: Como los responsables de cada pieza.

DE: Sí, y a la hora de la hora, ya al final, pues todos trabajamos un poquito en todas las piezas.

RT: Esta exhibición, aunque Iván me comentó algo sobre ella que me pareció muy interesante, ¿nos pueden hablar un poco cómo nace esta idea de apreciar, por ejemplo, una cucaracha? ¿O cómo hacer esta interacción o comunicación interespecie entre una cucaracha, el ser humano o el gusano de seda? Que también me comentó Iván que trataban de reinterpretar, ¿no? Por esta larga historia que tienen de explotación de los humanos.

DE: Bueno, es que habíamos decidido que queríamos hacer el tema fuera, primero eran los insectos y después ya se volvió como de las pequeñas cosas, pero una premisa fue ¿cómo sería si yo fuera un algo?, ¿si yo fuera una hormiga?, ¿si yo fuera un gusano de seda? Y, entonces, partiendo de eso, ya se fue elaborando la idea. Empezamos, no me acuerdo cómo fue el orden de las cosas, pero en un punto estábamos leyendo un libro, Iván y yo, de comunicación interespecie. De cómo hay gente que habla telepáticamente más que nada con las mascotas, pero también con los insectos y entonces buscamos a una mujer que lo hace y a través de ella pudimos entrevistar a ambas especies y a partir de eso, escribir el guion. Porque lo estábamos escribiendo primero desde una proyección humana, de lo que nosotros pensamos que podrían decir esos insectos. Pero fue bien bonito abrirlo a la posibilidad de que los insectos mismos nos dijeran, y sí fue sorprendente, en muchos aspectos fue sorprendente lo que nos dijeron porque, pues, no nos esperábamos que tuvieran esa visión, en realidad tan amorosa, porque es muy amoroso todo lo que nos dice. Y entonces ya a partir de la información reescribimos el guion y es lo que se escucha en el pequeño diorama.

GE: Pero viene un poco también, o sea, creo que el estar aquí y también como todos los proyectos de vida y los que hemos estado generando y el proyecto que tenemos de comunidad, de Tierra, de vivir juntos, o sea, como todo eso, también ha permeado en nuestros trabajos como hacia lo natural, ya sea poner un ojo hacia cómo trabajar con cosas que hablen

también de otras especies y del medio ambiente, y como que, de alguna manera, también nuestros trabajos han ido fluctuando así. Previo a esto tuvimos una exposición colectiva en el Museo de Arte Contemporáneo de Querétaro, que se llamaba “Sobre lo natural”, que estaba enfocada a piezas individuales, pero todo estaba enfocado a hablar de la huella humana un poco dentro del medio ambiente y la naturaleza, y todo eso. De alguna manera, creo que ya hay un antecedente y un interés tanto individual como colectivo en trabajar cosas que tengan que ver con esos discursos y por eso también nació, y creo que en adelante va hacia esa línea lo que estamos trabajando. Creo que varios proyectos y prácticas individuales están enfocados en eso.

DE: Sí, como a una empatía.

GE: De hablar sobre esas cosas.

DE: Y darle voz, como a la montaña, al glaciar, al bosque.

DL: Y para decidir ese tema cada quien escribió tres intereses y el que más se repitió fueron los insectos. Entonces teníamos juntas todos los martes, nos juntábamos por lo menos dos horas y la mayoría de los martes fueron como lluvias de ideas acerca de qué hacer y ya después, las etapas de diseño y producción.

LSV: Claro, yo me acuerdo también mucho de una pieza que ya no se realizó, porque hicimos como varios *sketches* y tratamos de aterrizarlos, y que no nada más quedara como algo escrito, sino también como algo gráfico. Y recuerdo que estuvimos platicando que llevaba a esta cuestión de nostalgia, no me acuerdo, lo empezamos a platicar así, de esta nostalgia de cuando ibas en el auto, no en las carreteras, y la cuestión de ir aplastándolos a todos los bichitos y todo tu parabrisas lleno, que en ciertos puntos, por lo menos en esta región, cada vez había como una cantidad menor, pues sí, como incidencia, había menos insectos, pues entonces empezaron como esas pláticas o esas nostalgias que nos llevó también a reflexionar acerca de qué está pasando, ¿no? Porque ya no era como antes, ya no había esta biodiversidad, este cúmulo de especies, y

de ahí empezamos a jugar también con otras piezas. Pero bueno, para mí, recuerdo que también fue como algo de cierta nostalgia que salió nuestra, empezar a jugar con lo demás, o sea, fue como una bolita de nieve. Eso fue bien lindo en esas juntas.

DL: Y bueno, hay otras piezas que iremos produciendo. Al final, decidimos que la exposición tuviera como ocho piezas y solo nos alcanzamos a producir cuatro para esa exhibición, entonces hay otras todavía en el tintero, que iremos produciendo en cuanto podamos.

DE: Porque va a itinerar la exposición. Después de estar en Guanajuato, se va a ir a San Luis Potosí, y para esa parece que vamos a producir una pieza nueva.

LSV: Sí, o sea, sí nos gustaría que fueran..., por lo menos llegar a las ocho, las cuales nos costó mucho trabajo aterrizarlas. Entonces, lo ideal fue que las hiciéramos todas, pero ya vamos por la quinta. ¡Ojalá! Estaría súper lindo hacerlas.

RT: *Yo tengo mucha curiosidad de este diálogo que lograron establecer interespecie, por ejemplo, ¿cuáles fueron las respuestas o la comunicación con la cucaracha? Me interesa mucho más la cucaracha que el gusano de seda, no sé por qué razón.*

DE: Bueno, buscábamos dos insectos que tuvieran una relación fuerte con los humanos. Uno es repudiado, la cucaracha, y el gusano es apreciado enormemente, pero en ese aprecio también le ha ido remal, porque ahora está completamente domesticado, no se puede reproducir sin la ayuda de un ser humano, ya no puede volar, ya perdió su sentido del olfato, todo eso a causa de ese aprecio. La cucaracha, pues sí, fue bien bonito platicar con ambos, porque sí se sentía una clara distinción entre las voces. La cucaracha es muy orgullosa.

RT: *Eso era lo que quería escuchar, ¿cuáles son sus sentimientos?*

DE: La cucaracha es muy orgullosa porque es un ser perfecto, o sea, llegó a su punto perfecto de evolución hace millones de años y no ha cambiado desde entonces y nosotros la tratamos como si fuera algo asqueroso, ¿no? Como que no sabemos apreciar...

RT: *Su evolución y su adaptación al medio.*

AHF: Y su aportación, porque para nosotros significa suciedad, o sea, como que siempre la ligas a cosas cochinas, pues al final de cuentas, y entonces en este diálogo, lo que sale es que realmente es un ser que, al contrario, aporta al reciclaje...

LSV: Está compostando.

GE: Composta todo, hasta el unicel se come.

DE: Y, más bien, los que estamos generando toda esa suciedad somos nosotros, ellas nada más vienen a tratar de procesarlo, cómo ayudarnos a compostarlo y, al revés, se la pasan acicalándose y limpiándose porque, pues, están lidiando con tanta suciedad.

RT: *Nuestra, claro.*

DE: Pero es nuestra, entonces, pues sí, fue como que un cambio de perspectiva hablar con la cucaracha.

LSV: Sí, a todos nos sorprendió, después de la entrevista y lo que comunicaba sí fue como “los sucios somos nosotros y ellas son las limpias”.

RT: *¿Y con el gusano de la seda?*

DE: Pues el gusano de la seda es como un insecto buda, como el más elevado, puro amor y pura generosidad. Más que nada, muy paciente, diciendo claramente “ustedes no entienden”.

RT: *Sin duda.*

DE: No entienden, pero, pues, nosotros aquí estamos dando y dando, y la verdad es que el error está en que nosotros siempre queremos más, los humanos.

RT: *Somos insaciables.*

DE: No apreciamos los regalos de la naturaleza, porque la seda ya está para todos y hay muchísima, no hay necesidad de producir más y de domesticarnos y tenernos, así no, en realidad.

RT: *Como esclavos.*

DE: Pero también muy paciente, ¿no?, diciendo, pues “espero que en algún momento aprendan y si no, pues, bueno”.

RT: *“¿Qué vamos a hacer? Seguir explotándolos”.*

RT: *Bueno, otro aspecto que me interesa en este grupo de trabajo es la manera como producen, ¿cómo es el sistema, el aspecto creativo? O sea, una vez, por ejemplo, en este caso del proyecto de Calosa, una vez que decidieron que iba a ser el mundo de lo pequeño, el mundo de los insectos, partiendo de ahí, ¿cómo inicia el proceso creativo?*

DE: Bueno, como platicaba Diego, empezamos con juntas de lluvia de ideas y así, empezaron a haber unas que tomaron más fuerza y fue curioso porque la que más nos entusiasmaba al principio, que era la del parabrisas, al final no quedó en la selección final, entonces eso es algo que también pasa en lo colectivo, que es bien interesante, es como si algo fuera a ser y luego, que se va.

GE: Autónimo.

DE: ¡Ajá!, y de repente da un giro y tú ni siquiera te lo esperabas, ¿no?

GE: Pero, aparte, lo interesante de estos procesos es que cada uno tenemos nuestros propios este...

RT: *¿Intereses?*

GE: Personalidades artísticas e intereses, y al final de cuentas se vuelve como muy potente, porque obviamente todo el mundo queremos reflejar algo en esa pieza. O sea, cómo logras que [en un] trabajo colectivo de ocho, nueve gentes, haya algo tuyo, que sea equitativo, que sea horizontal la creatividad y que todos estemos contentos con el resultado al final de cuentas, porque todos estamos involucrados ahí. Entonces, eso fue como...

AHF: Tenso y fuerte.

GE: Rico, al mismo tiempo, cuando ves que al final de cuentas dialogar en algo y cómo [en] el universo hay todo tipo de ideas.

LSV: Sí, y fueron como unas ocho o diez sesiones, más o menos, de juntarnos y justo como...

DL: No, más.

LSV: *¿Más?*

DE: Yo creo que más, sí.

DL: Sí, estuvimos ahí como, antes de producir, yo creo que un par de meses mínimo. O sea, serían ocho sesiones antes de producir.

ED: Creo que fue mucho más corto el tiempo de producción realmente que el tiempo de incubar ideas.

LSV: Sí claro, exacto, eso, sí, más bien es eso, me refería como [a] la incubación [en] esas ocho o diez sesiones.

DE: Y luego producir.

LSV: Y después, ya la parte como práctica, o sea, después de los *sketches* era como, pues, a ver qué decisiones vamos a tomar, cómo lo vamos a hacer, qué queremos decir, cómo nos vamos a dividir, cómo lo vamos a trabajar, este es nuestro presupuesto, ta ta ta ta ta, entonces, creo que también fluyó como muy orgánico y creo que sí fue también como dio un poco de orden el haber separado estos equipos y no caer en una especie de caos, porque creo que también es muy fácil, somos tantos que es como “quién va a tomar la batuta”, “quién va a decidir” o “quién va”, y, finalmente, fue como hacerlo todo parejo, a ver, vayámonos a qué nos resuena más con proyecto a ti, crees que no tienes más resonancia, afinidad, y así fue como fuimos haciendo con esos equipos dentro del equipo grande.

GE: Y, aparte, obviamente también se van, o sea, van saliendo todas estas aristas de especialidades, por decirlo así, aunque todos tocamos base con muchas cosas, pues, obviamente, de repente hay cosas [en las] que alguien se enfoca más en resolver, que es como si tiene más *expertise* en algo en específico, entonces también a partir de eso se generaron como todas esas interacciones.

RT: *Algo que me llama un poco la atención es, por ejemplo, que su producción no necesariamente tiene que ver con tecnología, a lo mejor el chelo que gira, bueno, es tecnología, un proceso mecánico, pero, por ejemplo, en esta última pieza de la que me están hablando, esta última exhibición, no hay, digamos, mucha alta tecnología, es más bien este proceso de entender o tratar de entender la naturaleza a través de estos dos pequeños insectos. A lo mejor me equivoco, pero no veo que haya mucha tecnología.*

GE: La onda es que no hay. Creo que ya no estamos en el punto donde el medio sea lo importante. De que debamos tener estos monstruos tecnológicos para que realmente el discurso tenga resonancia, ¿no? O sea, ya hemos trabajado con todo tipo de cosas y, de repente, también puedes trabajar con lo que pide la pieza. Si la pieza pide algo que es simple, es eso, no es como rebuscarle las grandes cosas de tecnología, porque al final de cuentas todo eso siempre está detrás, si tienen tecnología y si tienen como ciertas cosas...

DL: Tres de las piezas sí llevan programación y electrónica.

DE. Aquí está, *Bombyx* y *Periplaneta*, la puedes escuchar ahora, antes de irte.

DL: Es un teatrino en donde la iluminación de una acuarela de fondo va cambiando, o sea, se ven las luces de la ciudad, anochece, amanece. Y otra de las piezas era una lámpara de luciérnagas, luciérnagas electrónicas que están revoloteando ahí adentro.

AHF: Y, bien dicho, es lo mecánico, pero, al final de cuentas, también tiene como que la pieza sonora y sí tienen como esos procesos.

DL: Ya lo usamos más como una herramienta, no tanto como...

RT: *Como un fin.*

DL: (Asiente).

DE: O sea, tres de cuatro tienen la electrónica o mecánica y solo una de ellas es más como la maqueta y un dibujo.

GE: Pues las luciérnagas tienen transmisión inalámbrica de electricidad, tienen bobinas en la cápsula y esas bobinas mandan un campo magnético con una oscilación a unas cositas que tienen el led, que también tienen una bobina, entonces es por transducción. ¿O cómo se dice?

DL: Inducción.

GE: Por inducción magnética es que reciben electricidad las de adentro y ya brillan.

LSV: Creo que es más fácil si las ves que en una foto.

AHF: Pero está padre que no es evidente, ¿sabes? Es un *show* de si ya lo platicas y te metes a una pieza, pues entonces sí vas a descubrir que

hay como todo eso detrás, porque sí hay un trabajo de desarrollo que implica varios elementos, pero cuando tú ves la pieza, pues es la poética de la pieza enfrente y da igual el proceso tecnológico.

RT: *Claro, y bueno, ¿cuántos elementos faltan del grupo? Es Marce y...*

LSV: Es Marcela Armas, Iván Puig y Bruno Monsiváis. No están aquí.

RT: *¿Y, por ejemplo, en un momento dado este grupo puede crecer más o ustedes decidieron que ya se quedan con los elementos que existen?*

AHF: No, yo creo que ya es suficiente.

RT: *Ya llegaron al límite (risas).*

DE: Sí, y es que es complejo, ¿no?

AHF: Más sería un caos, creo que estamos en el número límite.

LSV: Pero se equilibra también cuando vienen otros amigos, otros artistas. La idea es también de armar residencias, esa parte también nos alimenta mucho y equilibra, no nos vamos a abrir a que seamos más personas, pero sí justamente que vengan esas colaboraciones, es donde creo que lo hace todavía mucho más rico y para que nos sintamos que somos los mismos ocho.

AHF: Sí, el espacio está abierto y estamos abiertos al diálogo, a compartir saberes, estamos por toda la comunidad. Al final de cuentas, este espacio y este proyecto tiene, mucho que ver con eso, sobre cómo seguir compartiendo e interactuando con otras cosas. Entonces, al final de cuentas, no es una burbuja tan cerrada.

GE: Y también, como es un espacio tan de experimentación y de muchos temas que se van manejando acá, en los procesos de la limpieza de colectivas individuales, y también en esas dinámicas de qué queremos hacer, de invitar a artistas de residencia que desarrollan algún proceso de

algún proyecto, o lo que sea, nos interesa mucho también buscar vínculos con universidades y así, para tener esa interacción y tener más posibilidades de ayudar a esta gente que le mueve residencias y así. Entonces, pues, tener gente de biología, de artes, de distintas áreas, y también estamos en eso, y en la parte de formación. También hemos hecho seminarios.

LSV: Sí, el de Salamanca.

AHF: También importante es hacerlos, crear nodos en la región, en la que todos venimos de la centralización de la pinche Ciudad de México, entonces al final de cuentas si estamos aquí, hay que enraizar hacia otros lados, por eso también ahorita hemos estado participando en expos. Al final de cuentas, también ha sido interesante generar nodos con los diferentes puntos que hay en la región de este lado.

RT: *Una pregunta que creo que es importante, sobre todo cuando es el momento de la producción, ¿cómo financian sus proyectos?*

DE: Bueno, esto fue, estas cuatro piezas [fueron] con el apoyo de la Fundación Calosa.

GE: Sí, fue una comisión.

DE: Pero, por ejemplo, de lo de trámite había algunas piezas a la venta y sí se vendieron los grabados, se vendieron muy bien, entonces, ahí también...

DL: También nos dieron dinero para producir.

DE: Sí, pero no mucho, ¿no? O sea, de ahí salió lo del “Anemocorde”.

DL: Dieciséis mil pesos.

DE: Para hacer el “Anemocorde”, pero de ahí se va armando como un ahorro, de nuestras ventas ya tenemos un pequeño colchoncito y, pues, esa es la idea, ojalá que se vayan también a través de la venta de piezas.

RT: *Sí, bueno, mi pregunta viene evidentemente porque yo estoy en una institución pública y en un momento dado invitamos a Gilberto, cuando estuvo realizando Plantas Nómadas, que fue un proyecto que a mí me apasionó desde que vi los primeros bocetos. Entonces, lo que están haciendo ustedes también me parece interesante, que, además, creo que a los estudiantes puede apasionarles como me apasiona a mí el tema, entonces, en un momento dado yo creo que acercarse, por ejemplo, a estas instituciones, públicas o privadas, el chiste es que permee toda esta investigación, todo este conocimiento, la apertura hacia nuevos horizontes, yo creo que eso es muy importante y, como dicen, en la región, sobre todo porque viven en San Miguel y eso ya es una gran ventaja, que estén fuera de la Ciudad de México, pero si tienen la posibilidad de que esto permee en la región, pues sería fantástico, creo que sería un aporte mucho mayor.*

AHF: Y es que aparte, no sé, es curioso, pero, por ejemplo, la mayoría de la gente que yo conozco cuando menos está haciendo cosas en diferentes lugares fuera de la ciudad, son locales de esa ciudad y, entonces, al final de cuentas también yo entiendo que es complejo, ¿no? Porque la ciudad sí es un imanzote que al final de cuentas jala toda la visibilidad, pero nosotros ya venimos de ahí, somos parte de lo que se generó ahí y de lo que ahorita es muy potente en la ciudad, entonces ya tenemos un lugar ahí y al final de cuentas poder estar afuera y generar esos nodos creo que es una postura privilegiada de nosotros y que puede tener mucha potencia, para lograr que esas cosas se den, como más fuertes, y entonces, como lo hemos platicado mucho, es un poco como una responsabilidad decir “estás aquí”, “qué haces para que tu presencia en otro lado pueda tener otros alcances”. Por eso, empezamos a hacer los ciclos de “h)3ar~” y encontrar gente de otros lados y generar otros públicos y tenemos planeado este ciclo de talleres y cosas, pero justo cuando íbamos a arrancar entró la pandemia y todo valió, pero de alguna manera sí es parte de nuestro interés.

DE: Por ejemplo, lo del seminario de gráfica sonora que fue en la Universidad de Salamanca.

DL: No, fue en el Centro de las Artes de Salamanca. Por primera vez decidimos dar un taller como Taller 30.

LSV: Y en línea, complicadísimo.

DE: Cada quien daba un módulo, pero claro, luego, como entró la pandemia, acabó siendo en línea y la verdad estuvo bien pesado.

DL: Los sábados eran ocho horas enfrente de la computadora.

AHF: Y aparte había un programa entre allá y aquí, y entonces iba a haber intercambio de trabajar allá con talleres y traerlos acá, entonces era súper rico y de repente nada más virtual.

GE: Pero, entonces, en el horario no lo adecuaron, solo en la dinámica de que fuera todo el día por Zoom, pero se quedó el horario como si hubiera sido práctico-presencial, entonces sí se hizo pesado.

DE: Bueno, nos falta hacer algo así, ¿no?, pero que nos entusiasme más.

LSV: Pues sí, sí ya vimos que justo ahí como esa parte de la tecnología para estas cosas prácticas puede ser muy complejo, sí puede ser un poco pesadilla, pero creo que sí estamos en esa búsqueda de generar más talleres, que las instituciones se acerquen, es decir, ver, generar esos nodos y llevar talleres, lo que salga, compartirlo.

RT: *¿Y tienen algún proyecto en mente ya para el año próximo o están con sus proyectos personales, como Taller 30, me refiero?*

DE: Sí, sí hay varias cosas, hay más cosas en puerta, cuando menos hay dos cosas en puerta para el año próximo.

RT: *Que ya está a la vuelta de la esquina.*

DE: Como conjunto, y luego tenemos todos nuestros proyectos personales y hacer que funcionen las agendas personales, por ejemplo, pues no siempre podemos estar todos, es muy difícil.

DL: Sí, de hecho, no sé cómo lo logramos para “La preponderancia de lo pequeño”.

AHF: Sí, es complejo, pero luego suceden milagros. Sí hay dos cosas muy interesantes, creo que una está todavía en proceso de, o sea, están como proceso de recursos, y eso. Veremos si se acaba de aterrizar.

LSV: ¿La de los murciélagos? Es algo muy reciente [a lo] que nos acaban de invitar para el 2023.

DE: Y lo de las piedras también.

LSV: Exacto, en Tepoztlán, ¿no? Un amigo de Iván.

DE: Tiene un espacio, un jardín escultural que se llama Dilao y un taller de escultura en piedra, así, donde hacen lo que te puedas imaginar, entonces nos invitaron a hacer una propuesta.

RT: *¿Y es él el que tiene que ver con los murciélagos?*

DE: No, ese es el otro.

AHF: No, ese tiene que ver con piedra, con lo mineral.

DE: Entonces, sí está muy lindo, porque son dos invitaciones muy distintas y ya nos toca, yo creo, reanudar nuestras juntas de los martes.

LSV: Creo que sí, ya toca.

AHF: Está quedando grabado, ¡eh! Luego nos puedes pasar el *transcript* (risas).

RT: *Y en ese sentido, por ejemplo, [¿para] estas dos exhibiciones ellos ofrecen el espacio y aparte un financiamiento para la obra?*

LSV y DE: Sí.

AHF: Sí, que hasta ahorita ha sido así, más bien como comisionado.

DE: Pero que también entre más piezas producimos, pues como con nuestros proyectos personales, ¿no?, tienes más oportunidades de a lo mejor vender una pieza y entonces ahí sí ya habría dinero para producir más piezas ya con nuestra propia financiación, ¿no?

LSV: Y también creo que, bueno, hemos estado en pláticas y como tratando de sacar también como piezas de diseño que hagamos de repente, pensar en unas líneas de piezas hechas en Taller 30 y poderlas vender a un costo justo, y poder empezar también a retribuir eso, o sea, como es un espacio autogestivo y justamente las instituciones, o museos, o galerías, son las que ponen ese dinero para la producción, también nosotros estamos interesados en cómo desde adentro podemos generar cositas que se puedan vender y que puedan estar a la mano también del público, porque eso es entre cruce también con cuestiones de diseño, con programación, que creo que sí tenemos como esa fuente para poder sacar alguna línea de diseño que podamos vender, por ejemplo.

DE: Sí, todos tenemos como algún objetito que es más funcional, pero que sí como un mueble, una lámpara, ¿no?

RT: *Bueno, pues seguro que voy a tratar de ver cómo los llevamos a Salamanca, no al Centro de las Artes, sino a la universidad, al campus de la Universidad de Guanajuato.*

No sé si quieran comentar algo que se me pasó, algo que normalmente discutan entre ustedes, pero que se me pasó por completo.

AHF: No, no queremos sacarlo. O sea, sí quisiera, pero no creo (todos ríen).

DL: Tenemos un saludo secreto, pero no lo mostramos en público.

LSV: Un saludo y un Braille.

AHF: La única ropa sucia es esa que está ahí, la única que puedes tomar, la que está colgada en la esquina.

RT: *Bueno, pues muchísimas gracias por su tiempo, por este proyecto tan interesante que es Taller 30.*

LSV: Muy bien, muchas gracias.

Entrevista al Colectivo Electrobiota¹

Reynaldo Thompson
4 de noviembre de 2022

Reynaldo Thompson (RT): *Me gustaría saber sobre sus orígenes en el arte, la ciencia y la tecnología y de ahí vamos a abordar temas más específicos como sus obras más recientes y cuáles han sido las razones por las cuales han decidido trabajar en Argentina, así como sus planes futuros en el corto y mediano plazos. Entonces, si quieren, empezamos. En primer lugar, preséntense, por favor, y luego nos comentan sus inicios como artistas en el arte, la ciencia y la tecnología. ¿Quién va primero?*

¹ Conformado por Gabriela Munguía y Guadalupe Chávez. Munguía nació en 1985 en México. Egresada de la Licenciatura en Arte por la Universidad del Claustro de Sor Juana en la Ciudad de México. Es docente, artista e investigadora que, desde bordes experimentales entre los saberes ambientales, la ciencia y la tecnología, explora los territorios para el estudio de los fenómenos naturales y su relación con lo vivo y su entorno. Desarrolla instalaciones y objetos sonoros, lumínicos, robóticos y mecánicos, *performance* sonoro, intervenciones *in situ* y video. A su vez, desarrolla programas de estudios y creación artística experimental en los que entrecruza las artes electrónicas, el bioarte, lo digital, el prototipado electrónico y la concepción de nuevas tecnologías de código abierto. Chávez nació en 1985 en Nayarit, México. Egresó del Departamento de Artes Plásticas con orientación en fotografía de la Universidad de Guanajuato. Recibió una maestría en Estética y Tecnología de las Artes Electrónicas por la Universidad Nacional de Tres de Febrero en Argentina. Investiga la relación entre el hombre y la naturaleza, heredada de la cosmovisión ancestral y de las nuevas tecnologías como medio de autoexpresión y transformación. Su enfoque la ha llevado a crear una serie de *performances*, exhibiciones, talleres y charlas sobre los lenguajes de interacción, haciendo conexiones con el mundo de las plantas desde los conceptos de biología cultural y ecología profunda.

Gabriela Munguía (GM): Bueno, pues nos presentamos. Yo soy Gabriela Munguía, mexicana, aunque actualmente estoy viviendo en Argentina, somos bastante trotamundos, soy egresada de la Universidad del Claustro de Sor Juana de la Licenciatura en Arte y después acá, en Argentina, estudié la maestría en Artes Electrónicas, donde actualmente soy docente y también soy directora del programa de Diplomatura Superior de Postgrados de Humanidades Ambientales, del cruce de arte y tecnología, también de la Universidad Nacional de Tres de Febrero y también, en lo personal, formo parte, con Lupita, de Electrobiota, en el que trabajamos ecología de los suelos e investigamos sobre los territorios rizosféricos y los diálogos interespecies, así que en conjunto tengo esta parte de artista, docente e investigadora.

RT: *Lupita, ¿nos quieres hablar tú sobre tus inicios en el arte, la ciencia y la tecnología? Por favor.*

Guadalupe Chávez (GC). Gracias, Reynaldo, sí. Hola, mi nombre es Guadalupe Chávez, también soy mexicana y estudié la Licenciatura en Artes Plásticas con orientación en fotografía, tuve el placer de que [nombre omitido] fuera mi profesor y, entre esos cruces, aprendiendo de Gilberto Esparza y Marcela Armas, conocí la maestría en Artes Electrónicas, justo en esos contextos fue donde conocí a Gaby [Gabriela Munguía] y donde arrancamos juntas con esta colectiva multiespecie Electrobiota. Actualmente soy docente y acompaño las tareas de coordinación de la Diplomatura Superior de Humanidades Ambientales y también estoy como docente en la carrera de Digitalización de Imagen de las Artes Visuales.

RT: *¿Me pueden decir por qué decidieron agruparse como un colectivo?*

GM: Yo creo que esa historia la hemos contado mil veces y cada vez se va haciendo como bolita de nieve, más grande.

GC: Por la afinidad en este contexto como migrantes, nos encontramos justo en un montaje y, bueno, nos conocimos porque dentro del marco de la maestría hay la posibilidad de encontrarse con estudiantes

de muchos lugares de Latinoamérica, que es muy grande, sin embargo, Gaby ya tenía dos años y más cursando la maestría y ahí fue cuando nos encontramos. Siempre decimos que teníamos muchas afinidades, primero como migrantes y después por nuestro amor hacia las plantas y hacia las prácticas artísticas ligadas a la naturaleza. Fue como que una especie de amorcito sonoro, donde empezamos a mechar estas prácticas. No es que en un principio nos pensáramos como un colectivo multiespecie, sino que también las ideas que íbamos generando juntas llegábamos a reflexiones en torno a esto.

GM: Eso, pero realmente, como dice Lupita, encontrarnos como migrantes, como mexicanas y tener esta afinidad que ha ido creciendo. También las actividades que hemos ido construyendo en un cuerpo de investigación, ir delimitando, por qué y para quién investigamos este tipo de temas y cómo de alguna manera nos aflora la preocupación por reanimar nuestras relaciones y afectos con los suelos tan vitales en esta era de crisis climática y ambiental.

RT: *Gaby, acabas de tocar un tema que me parece ineludible, que son los suelos, el medio ambiente, el futuro como raza humana sobre la superficie de la Tierra, entonces ¿creen ustedes que sea un tema que llegó para quedarse? Me refiero al medio ambiente. De la comunicación interespecies, porque creo que desconocemos, aunque tenemos algunos siglos ya tratando de clasificarla y entenderla, nos falta mucho aún por entender y por conocer. ¿Ustedes consideran que es algo que realmente llegó para quedarse en entre cruce de conocimientos o de disciplinas que abordan la investigación, la creación, la transdisciplina en una palabra?*

GM: Me hace un poco de ruido como lo mencionas, poco en el sentido de decir con “llegó para quedarse”, como si fuese una moda pasajera. Es un tema de una crisis civilizatoria que estamos enfrentando, como dices, el tema de la naturaleza está desde que éramos, incluso, más cercanos a los monos, si lo quieres ver así. Nuestra relación con la naturaleza siempre ha estado mediada desde armar una casa, una cabaña y cómo se ha ido transformando. Pero también en este inter hemos ido construyendo muchas imágenes sobre lo que es la naturaleza, o sea, no es como que Bambi

va caminando por el bosque y va diciendo “hola, soy naturaleza”, o la montaña pasa y dice “hola, soy naturaleza”, tenemos como muy arraigado este concepto de la naturacultura. La naturaleza es un concepto cultural. Cuando empezamos a definir que [la] naturaleza es el mundo, son las nubes, es la contaminación, es el agua, son las plantas, son los suelos, entonces, claramente a lo que estamos enfrentándonos es [a] la necesidad de reconstruir un imaginario sobre el planeta. Imaginario planetario a nuestra manera de entender, estamos, insisto, en un momento de crisis donde el modo en que hemos construido conocimiento y hemos dicho que es el mundo natural... (se escuchan ladridos) ¿Sí me dan un segundo para ir a abrir? Si no, mi perro va a estar ladrando. Espero no se me vaya el tren.

RT: *Está bien, sí, sí.*

RT: *Bueno, yo le comenté a Gaby que si era algo que había llegado para quedarse sobre todo en el sentido de que para muchos sí es una moda. Para mucha gente, sobre todo la que está muy inmersa en el sistema capitalista de consumo, porque en realidad me parece que no muchos están conscientes de la problemática. Me parece que sus formas de consumo, por decir algo, consumen productos orgánicos, pero dañan al planeta de otros modos, o sea, no tiene congruencia el consumo de lo orgánico si tienen tres coches, yates o incluso jets privados. Esta clase económica súper pudiente que es la que desde mi punto de vista más daño hace precisamente por este hiperconsumo o superconsumo que hacen de las cosas materiales.*

GM: Claro, y como dices, esa pregunta iba orientada justamente a las problemáticas del proyecto civilizatorio moderno, como lo que vino a marcar esa gran separación entre lo humano y la naturaleza. Como decía, estamos pidiéndole a las problemáticas medioambientales ser resueltas como si fueran problemas modernos.

RT: *Perdón, Gaby, que no te quise interrumpir porque estabas con tu perrito.*

GM: Déjame regresar a donde me quedé, perdón. Claro, de alguna manera estamos, como dices, con este modelo capitalista, esta gente que tiene muchos vehículos, por ejemplo, es un problema. Pero es mucho

más profundo, me parece, no es como que digas “si todos reciclamos, esto se va a arreglar”, no. Aun si todos separáramos la basura, o no tiráramos agua, entonces nosotros humanos tendremos más agua. Por ejemplo, en Estados Unidos solamente el uno por ciento del agua del país la consumen seres humanos, del cinco al ocho por ciento la consume la industria y el otro casi noventa por ciento la consumen los sistemas de modelo agrologísticos del país. Esas son las dimensiones en las que nos estamos enfrentando, tirando de números y recordando algunas informaciones no tan exactas, pero más o menos de eso estamos hablando, no importa si todos los humanos, si todos los estadounidenses cuidaran el agua y no tiraran una sola gota, no es suficiente, claramente.

Eso es lo que aquí ponemos un poco en discusión. También, es que hay un montón de opciones para hacer, para cambiar paradigmas, cambiar formatos y hábitos, pero también estamos enfrentándonos a un tema de una crisis ambiental que es una crisis tanto civilizatoria pero también de nuestra imaginación, o incluso también es una crisis cultural. Tarde o temprano, todavía somos muy privilegiados, todavía muchos de nosotros tenemos agua, podemos tener mucho trabajo, podríamos tener tres autos, pero esto no va a ser así siempre. Viene el estado de cataclismo planetario, de su propio metabolismo y muchas de las acciones que hacemos no tienen presente la resiliencia ambiental que generan, qué vamos a hacer con esos impactos. Entonces, creo que por ahí dos preguntas que nosotras nos hacemos en esta crisis de la imaginación son como trabajar siempre también desde la especulación, como especular de otra manera, como pensar y no en términos de la futurología, la utopía o la ciencia ficción. Vamos a prevenir, prever y a actuar más en términos de introspectiva que puede nutrir más el pensamiento ecológico en Latinoamérica.

No en una futurología, utópica, cataclísmica, apocalíptica, tampoco es como que el pensamiento ancestral nos va a salvar, totalitariamente salvador, ni tampoco es esa una opción. Lo subalterno tampoco puede quedar siempre a la idea en paralelo como de ellos por allá, entonces, de ahí claramente que estamos teniendo una crisis del conocimiento, de cómo describimos las cosas, lo que decimos que son las cosas. Pero también hay una crisis de la imagen que construimos sobre las cosas, y el arte y la ciencia juegan un rol muy importante

hablando en términos de lo transdisciplinario. Porque la ciencia nos da, cuantitativamente, teorizadamente, técnicamente, estas herramientas del saber y del poder deconstruir, saber y decir lo que son las cosas, los átomos, ¿sabes? Pero, por otro lado, también está la imagen junto con la estética científica y la estética artística, porque la ciencia se vale de una estética que es crear imágenes, crear formas, crear no es exclusivo de la ciencia, también construimos otras imágenes dentro del campo de las humanidades y si tenemos estas dos operaciones separadas, significa que estamos teniendo una imagen incompleta. Entonces se vuelve como bien importante no solamente como en términos de discusión de “qué hacemos con la naturaleza, cómo cuidamos el ambiente”, sino entender que esto es una crisis civilizatoria, que estamos muy muy cerca del borde, de no haber una vuelta atrás de modificar el clima que caracterizó al planeta Tierra en los últimos once mil cuatrocientos años y que ahí es cuando tenemos que empezar a tener estas acciones del prevenir, el prever y el actuar.

O sea, ¿cuáles van a ser esas decisiones, serán fuertes, tendremos afectados, habrá muertes?, porque al final de cuentas es dentro de uno de los últimos proyectos que estuvimos trabajando que hablamos de eso, estamos hablando de la pérdida de vidas humanas y no humanas de alguna manera. Es un poco como dices, no sé si es un tema pasajero o es un tema que nos va a marcar de acá hasta que salgamos de este colapso, no sé cuántos siglos serán, porque evidentemente nuestra estructura cultural, social, económica, nuestra estructura civilizatoria está colapsando y estamos en la exigencia de un límite. Hoy yo no quiero ser presionante o decirles “es ahora o nunca”, pero es un ahora muy presente y nos está poniendo en jaque con muchas ideas que tenemos, para nosotros, por ejemplo, en términos de la transdisciplina, es superimportante en temas del arte y la ciencia. Lupita también lo comentó en términos del arte y la ciencia, esta transferencia de metodologías y de saberes, esta ecología de saberes que se vuelve necesaria para reconstruir y pensar en otros niveles la deconstrucción sobre qué es el mundo natural, la naturaleza, el agua y los suelos como un recurso, los suelos como una materia inerte, pasiva, por ende, dominante o sujeto de dominio, porque realmente no son objetos.

Entonces, cómo deconstruir –una palabra que a mí me gusta tanto–, cómo reanimar otros efectos, afectos, en este caso nosotros hablando como Electrobiota desde los suelos y la exigencia o la urgencia de que la ciencia sola no lo va a lograr ni cada una de las disciplinas solas lo va a lograr. Esta es la clara evidencia de que no solo la transdisciplina se vuelve un fenómeno interesante de cómo construimos conocimiento, sino que son muchas las herramientas que necesitamos poner en juego y en operación para hacer frente a esta crisis. Entre ellas aparece también la indisciplina, porque la transdisciplina tiene toda una lógica más entrecruzada donde, desde un punto más fenomenológico, construir el fenómeno desde las distintas miradas, saberes, pero también es importante la indisciplina, en donde, por ejemplo, el arte también tiene un rol fundamental en este momento. ¿Por qué? Porque también se nos ha negado en algún momento la idea de que el arte genera conocimiento y hemos sido puestos en este lugar como de “bueno sí, pero es subjetivo”. Son estas nuevas objetividades las que se vuelven urgentes para crear nuevas narrativas, nuevas historias, la historia, las historias, las mentes y, en este caso, reconocer el rol importante que tiene el arte para construir saberes, otro tipo de saberes que también son urgentes.

GC: Además, eso que mencionas ya está en este mapa o mapas transdisciplinarios, la ciencia como técnica o como tecnología, pues también ha sido creadora de discursos, normativas, formas de pensar que hay que desmantelar también y de subjetividades, que va ligado a esto que dicen. Quizás ecología de saberes es justamente un concepto que hay que ampliar a justamente habitar entre diferentes fuentes de conocimientos, incluso, propias de los territorios situados también, que eso también es fundamental, porque ahora son más procesos comunitarios, tan totalizadores y puestos en común, que también permiten este mundo sostenido desde esta compleja red que también la tecnología, hasta cierto punto, nos favorece.

GM: Es como una brújula, una brújula de la ciencia, en algún lugar está la brújula del arte y la brújula de la ecología en este momento, no tanto como ciencia, sino [como] una forma de pensar el ambiente y la relación que tenemos con él, y se vuelve urgente que sea un filtro más para

observar todo lo que hacemos. Necesitamos, además, sacar ese filtro del holismo, tal vez también de la desidia, y hacer frente a este como eterna incapacidad de no saber qué hacer.

GC: O la culpa climática.

GM: Obvio, y además te lleva a la inacción. Entonces, para nosotros es super importante cómo crear acciones, microacciones, micropolíticas contextuales, etcétera.

GC: A veces, hasta silenciosas.

GM: Pero totalmente articuladas a contextos, entonces, también ahí a nosotros, en lo personal, nos hemos dado cuenta de que hemos tenido que repensar muchas veces qué es el arte y qué significa ser artista también, en este diálogo transdisciplinar o indisciplinado con el que nos gusta trabajar. ¿Para qué es el arte?, ¿para qué debe servir el arte?, ¿en dónde está el arte?, ¿cuál es el rol de un artista? También nosotras, desde nuestra experiencia como investigadoras académicas y como docentes, nos damos cuenta de que somos hacedores de objetos bonitos, que está todo bien como trabajar en galerías o en muchos lugares, pero también hay otros lugares a donde el arte tiene que regresar nuevamente, que son las calles, a la gente, a las comunidades, a las voces silenciadas, a la denuncia. Todo el arte lo hablamos como que es un arte porque es político, pero de qué políticas estamos hablando o qué políticas nuevas son las que hay que generar, dónde está el arte ahí para ayudar a estas nuevas micropolíticas, algunas más denunciantes, otras más silenciosas, pero que están ahí activas y que empiezan a fortalecerse desde la acción y la identidad comunitaria o colectiva, el hacer también nuevamente con los haceres colectivos.

RT: *Me parece muy interesante lo que están comentando acerca de esta nueva sociedad en la que vivimos, pero hay algo que aún me causa curiosidad: ¿cómo llevan este pensamiento de la obra de arte a la acción? Porque tener ese pensamiento es muy loable, dado que están conscientes de la problemática, pero de llevarlo a una acción o a una creación artística hay un*

camino bastante largo y, a veces, seguro que no llegan al lugar que ustedes quieren, pero hay una intencionalidad de llegar a un lugar y plasmar este pensamiento en esa obra.

GM: Yo creo que son muchos los lugares, a lo mejor, y también es una evolución.

GC: También, incluso para nosotras mismas ha sido un proceso de procesos, donde hemos tenido que reconfigurarnos, habitar nuestras propias contradicciones, o sea, en el sentido de que empezamos a observar la ecología de los suelos de la Tierra, la profundidad de la rizosfera, realmente estamos observando otras tecnologías y eso también nos va permeando a nosotros y en algún momento esto se vuelve a ver. Ahora lo mencionas así porque quizá nacen las primeras prácticas desde un lugar muy inocente, pero a la hora que las pones en contraste con las instituciones con las que hemos o estamos hablando o trabajando, cocreando junto con otras especies compañeras, nos hemos tenido que enfrentar a situaciones donde Gabriela y yo hemos dicho “no volvemos a este lugar” (risas), no volvemos a este posicionamiento. Y también, desde observar los suelos nos empezamos a dar cuenta de que hay algo muy relacional, muy gestual que podemos seguir compartiendo con otros y que no viene nada más como de una línea en una sola dirección, sino que se va expandiendo más y es ahí donde empezamos a abrir los laboratorios rizosféricos. Empezamos a tener un poco más de diálogo con las personas desde estas prácticas, que quizás ahora es la agroecología, pero que vienen también de saberes populares o de los propios territorios de las comunidades. Hay otro tipo de obras que nos han llevado a pensar desde algo local a algo global, y lo que podemos acompañar nosotros es con una mínima parte, que seguramente ahí, ya vi a Gaby que asintió.

GM: Yo creo que también es reconocer nuestro proceso, te lo compartimos. Desde 2014 empezamos a trabajar juntas y con otras especies, ya son casi ocho años trabajando en donde la lógica medioambiental o activista no la tenemos tan atravesada, que siempre tuvimos la idea de querer trabajar sobre y con la naturaleza. Nuestras primeras producciones están pensadas con alguna problemática, reflexionando con

algún tópico en específico, siempre abrazando los suelos rizosféricos, por ejemplo, *Eisenia*, que es un proyecto que de alguna manera piensa la tecnología o intenta ir hacia la inversa en un pensamiento de tecnologías que están creadas, en general, para extraer o acelerar los procesos de la naturaleza. ¿Qué cosas hacemos? Una máquina que va al revés, que va conforme a los procesos y tiempos –decimos los tiempos como también hay mucho de juego de la política de la dimensión que se pone en este plano– cuando entramos en el mundo rizosférico. ¿Y qué pasa cuando esta máquina trabaja en esos otros tiempos? Entonces, construimos una máquina útil, pero en este formato. Después, por ejemplo, *Rizosfera FM* (2016) es un proyecto que nos lleva al territorio que se contextualiza con una especie, un árbol que fue nuestro aliado, que fue de alguna manera quien nos guio, una serie de un paisaje específico que se vuelve también nuestro campo de acción, son territorio que se vuelve un campo de acción y a partir de ello, también se construye una instalación.

Pero creo que nuestra producción a lo largo de esto siempre ha estado acompañando un trecho muy largo entre hacer una obra que habla de la naturaleza y hacer activismo o “artivismo”. Creo que en los últimos años hemos ido cambiando esta lógica de hacer obra para museos, que seguimos haciendo, pero ya es uno de los puntos últimos del eslabón que a nosotras nos preocupa de lo que hay que hacer. Porque, de repente, hay un momento donde hay que hablar: qué hacemos, cómo presentamos, cómo compartimos lo que hacemos, pero los formatos, como decía Lupita, del Laboratorio Rizosférico, este laboratorio de enseñanza y de formación o de deformación sobre arte, tecnología, ciencia y, en este caso, la ecología de los suelos, pues también crear espacios de intercambio colectivo, o sea, estos pequeños como especie de *workshops*, pero no lo pensamos tanto así porque nos gusta que sea más laboratorio, más donde cada uno pone un poco de su cuerpo, de su persona, de sus intereses, de sus hábitos y cómo compartirlo creando colectivamente, o sea, el hacer colectivo se vuelve muy relevante desde nuestra práctica, poner esos estados. El último proyecto que estuvimos trabajando para Fundación Cisneros fue juntar a Cisneros y Ars Electrónica, un proyecto que deja de ver una evolución grande en nuestro entramado donde es un abordaje a la problemática de los incendios masivos que hay aquí en la zona del Delta del Paraná, en la zona de los humedales, y toca ir al territorio.

Pusimos una apuesta nuevamente de un rango colectivo que está hecho con fundaciones, asociaciones, abogados, artistas, activistas, vecinos. Creo que nuestra práctica está empezando a tomar este rol mucho más activo, esta fuerza más activa en el territorio con estos actores y personajes fundamentales en esta lucha, de alguna manera sumándonos, estos esfuerzos de conservación, de protección y de uso sustentable, en este caso, de los humedales del Paraná, y ahí creo que nuestro trabajo está empezando a acortar esa distancia crítica de ser obras que hablan de naturaleza a ser obras que están puestas en el territorio, que están, de alguna manera, intentando entrar como nuevas alteridades y negociaciones tan importantes. Es como utilizar nuestro medio para poner voces en potencia, desde gente que no se conoce hasta tomar la voz de Ukaivberá Gladys Do Nascimento, que es la representante líder de la comunidad charrúa, quien tiene tanto qué decir desde su comunidad, desde su saber, como compartir esto a otras personas, como extender estas miradas. Entonces, eso es algo que se logra ver. ¿Cómo se logra ver? Es un proceso evolutivo que hemos ido pasando, como dices, estas distancias son muy largas, pero poco a poco la misma urgencia moderna actual, esta crisis de alguna manera se ha ido llevando más al territorio, más a trabajar con un contexto, con una problemática específica, sumándonos en las luchas ya existentes y aportando un espacio de diálogo e intercambio de conexión, de colectividad. Para nosotras, lo comunitario y lo colectivo se vuelven fundamentales en este tipo de prácticas, así en nuestro taller haciendo no solamente arte, sino haciendo redes de alguna manera, y es fundamental porque es la manera de fortalecer también ciertas voces y hacer la posibilidad de una contracultura de la que estamos interesados o preocupados, pero sabemos que no todo mundo lo está. Se preocupará mi hijo, se lo dejo a mis nietos, no pasa nada. Y de verdad es que unas estructuras y modelos perturbadores, oscuros, peligrosos, es decir, hablar de estas cosas también es peligroso, hacer activismo y “artistmo” ambiental es una práctica peligrosa y Lupita y yo estamos también ahí como acercándonos a ella.

RT: Acaban de mencionar un proyecto de la Fundación Cisneros y también a Ars Electrónica. La manera de financiamiento de estos proyectos, porque no son proyectos de fácil financiamiento, son complejos, yo creo, sobre todo

porque no van a ofrecer un cuadro o una fotografía que pueda colgar un cliente o un coleccionista en su sala o en su casa. Entonces, tengo curiosidad, ¿cómo son estos procesos de financiamiento? Sobre todo porque son proyectos largos en los que a veces los que tienen la posibilidad económica no les interesan tal vez, pero me gustaría escucharlas en ese sentido: ¿cuáles son las dificultades a las que se enfrentan cuando tienen un proyecto en mente o si participan en alguna convocatoria, cómo funciona?

GM: ¡Híjole!, le diste en el clavo a esa fibra sensible.

GC: En el talón de Aquiles.

GM: Lo que hace que el ojito se nos haga así (simula secarse una lágrima y todos ríen).

GM: Mira, nosotros somos totalmente independientes, ya de una reconocernos como hacedoras independientes, lo que es Electrobiota, la persona Lupita, la persona Gaby, trabajan en una institución en el mundo académico y Electrobiota es un proyecto de creación artística independiente, por lo que hemos invertido muchísimo de nuestro dinero en ello.

GC: De nuestro salario.

GM: Siempre estamos muy atentas a cuando se abren convocatorias. Por ejemplo, nuestro nacer como Electrobiota sucede a partir de un premio de la Bienal Kosice que estaba bastante relacionado con el tema del agua, la sonda espacial, el pensamiento futuro de la nación emergente, y ahí nos ayudó de alguna manera a pensarnos como colectiva a aplicar. Estamos todo el tiempo buscando fondos, por ejemplo, de Fontanals Cisneros ganamos una de las comisiones; estuvimos aplicando con este proyecto específico que después se va a Ars Electrónica. Con otro proyecto tuvimos la fortuna de *Rizosfera FM*, es un proyecto que recibió fondos propios de la universidad² porque ganamos el primer

² Se refiere a la Universidad Nacional de Tres de Febrero.

premio del concurso y el premio cubría la financiación del proyecto; *Terrafonías*, creo que *Terrafonías* no tiene mucho presupuesto externo.

GC: *Eisenia* tampoco.

GM: *Eisenia* tampoco tuvo financiamiento, o sea, realmente siempre vamos haciendo un chanchito para Electrobiota, que, además, también nuestro financiamiento ha sido con el Laboratorio Rizosférico que nos ha ayudado mucho como un espacio de formación. Nosotras tenemos muy claro que es un taller, son encuentros abiertos y gratuitos a la comunidad, nosotros no damos talleres en los que la gente paga, por ello, también eso nos obliga a ser aliados de muchas instituciones que comulgan con esta ideología.

GC: ¿Cuánto le cobramos a la gente?

GM: Exacto, siempre es como que no, nosotras no cobramos.

GC: Sí, y la verdad que a veces también se nos han caído oportunidades por esta postura que ha sido difícil de sostener: talleres o estancias de encuentro no aranceladas.

GM: Pero, bueno, de estas instituciones aliadas siempre el Centro Nacional de Arte del Bicentenario³, el Centro de Arte Sonoro, [el] Festival Pixel, todos los lugares donde ha habido una instancia de Laboratorios Rizosféricos son aliados que nos apoyan y nosotros cobramos, pues si no nuestro tiempo, normalmente pues nuestros honorarios, que de alguna manera la institución los cubre y también los materiales, porque la mayoría de nuestros laboratorios llevan muchos materiales para los alumnos, para los participantes, se llevan y construyen cosas. Entonces, es una exigencia dura, pero hemos logrado hacer muy bonitos aliados en este proceso de intercambios, de charlas, decimos: “Hagamos algo chiquito y a cambio nosotros hacemos esto otro”. La última vez hicimos una pequeña acción

³ Ubicado en Argentina.

en un centro cultural barrial: “Traen sus cositas y sus ruiditos y a cambio les damos la cena de la noche”. Y nosotros decimos: “Bueno, perfecto”. Y así es ir construyendo muchas alianzas.

GC: Trueque.

GM: Bueno, más allá del trueque, me parece, hay algo de ganar y crecer.

GC: Sí, también hemos tenido la suerte de tener una red como muy interesante que ha llegado a donde nosotros hemos llegado y que también piensa bajo estas alianzas en la forma en la que ellos gestionan sus fondos, la forma en la que presentan sus festivales, las acciones que quieren llevar a cabo, el trato hacia los artistas y viceversa. Entonces, en algún sentido, también hemos tenido mucha suerte con eso y otras veces, bueno, tenemos que...

GM: Invertir.

GC: Traficar tecnologías.

GM: De México a Argentina.

GC: “Cachivachear”, deshuesar tecnologías viejas y reutilizarlas, también eso nos ha ayudado mucho y cobra mucha importancia en este momento por cómo se resignifican, el apropiarlas, fagocitarlas y subvertirlas, incluso como estuvimos trabajando con radio, osciloscopios rusos y ahí poquito de todo ha pasado en el medio junto con muchas experiencias.

GM: Claro, de repente con estas limitantes que, para ser honestas, también tenemos limitantes ya, por un lado, del presupuestario hasta, por otro lado, [lo] que significa vivir en el mero Sur global, [pues] no tenemos acceso a todas las tecnologías, no tenemos Amazon, no tenemos eBay, no llegan muchas cosas, y nos ha obligado a no sentirnos como dependientes y sí nos frustra a veces porque somos medio “cachivachescas”, porque nos gusta estar ahí haciendo cositas, la maquinita, el sensorcito, pero también eso nos ayuda a que en nuestras dinámicas

siempre vaya el foco de la innovación tecnológica o el sensor, porque generar herramientas que van a validar ciertas formas de medir o de pensar, jugar mucho más, ser más lúdicas, poner la gestualidad y la afectividad más de por medio en primer plano y la tecnología sencillamente como una membrana que nos permite emerger pequeños diálogos o gestos. Y no tanto por la innovación, tampoco somos ingenieros, sino tecnócratas de alguna manera. Creemos que la tecnología se vuelve o se ha vuelto un lugar de membrana de interfaz comunicacional, pero también nosotras sin exigirnos o sentirnos en esta carencia, más bien pensar en el contexto, más con la gente, qué hacemos o si vamos a invitar a alguien. Lupita tiene acciones como de “bueno, cada uno va a traer una planta que lo representa en su historia personal”, entonces llega alguna persona con el té de orégano: te duele la cabeza, té de orégano; estás empachado, té de orégano; tienes fiebre, té de orégano. Es decir, como esos saberes que son muy importante traer a la mesa, después los sensores, después todo esto que nos ayuda y además algo del Open Source para construir tus propias tecnologías, que también son las que usamos el celular, el Zoom, el Skype, todo esto crea ciertas formas y son herramientas tecnocráticas que tienen una manera homogeneizante del saber y del pensamiento. A ver, nos dicen cómo relacionarnos. ¿Y qué es lo que pasa cuando construyes tus propias tecnologías? Pues a lo mejor emergen otras formas de saber y otras formas de pensar y percibir el mundo.

Unas más sensibles, más exploratorias, que no necesariamente estamos ahí buscando el dato relevante, sino más bien el dato significativo para decir que tenemos el saber, para nada, es totalmente a la inversa, dejar que el saber, que las inteligencias no humanas, en este caso de las comunidades vegetales, de los hongos, de los microorganismos, emerjan y tomen, dominen y colonicen estas tecnologías de una manera expresiva que nos permita extender nuestra corporalidad y nuestra capacidad de percepción hacia lo no humano. Porque también hay una tendencia con la tecnología de antropomorfizar todo, tecnologizar nada, esta planetariedad nueva que nos trae la tecnosfera que intenta moldear y formar una forma, y a nosotros nos encanta entre más *cyborg*, entre más raro, ¿sabes, no?, entre más cacharros, aparecen otras como formas bastante disidentes para poder abordar estas problemáticas desde estos lugares.

RT: *Una vez que ya tienen un proyecto en mente, ¿cuál es su proceso creativo?*

GC: Son nudos (risas).

GM: Vamos medio generando conforme a ciertas relaciones que van pasando, por ejemplo, con el tema de los humedales, en este último acercamiento Lupita y yo nos sumamos a un grupo en Argentina, que es La Paternal Espacio Proyecto, con otro grupo, organismo, que es la Red Federal de Arte y Ambiente, y ellos estaban activando los humedales. Nosotros sabíamos que ellos estaban organizando un laboratorio artístico durante el día, nos aventamos como seis u ocho horas en el camión, regresamos en la noche y nos inspiró muchísimo ir, ver la situación y reconocer el territorio. Nuestro mecanismo ha ido variando un poco de acuerdo con las temáticas, no siempre tenemos tan claro cómo son las formas finales de las obras, depende mucho de lo que nos vamos a encontrar. Una vez teniendo alguna temática o alguna forma, las mismas tecnologías o desarrollos que vamos haciendo van terminando de moldear. Igualmente, tenemos un diálogo muy abierto, delirante todo el tiempo, de ir y vamos a hablar sobre humedales, ¿no? Por ejemplo, este proyecto fue pregunta: ¿para qué?, ¿por qué?, ¿desde dónde el arte puede aportar a sumar fuerzas y esfuerzos en lo que respecta a la aprobación de la ley de humedales que tanto venimos luchando en Argentina desde el 2013?, o sea, ¿qué podríamos nosotras hacer al respecto, qué podemos aportar? Sumarnos a esta causa y a partir de ahí es que dijimos: “Bueno, vamos a plantear la problemática, vamos a utilizar el medio del arte”, de este modo, nuestro proceso creativo va sucediendo conforme la parte de producción, presupuestaria y el equipo con quienes estemos trabajando. Por ejemplo, con Ars Electrónica y Fundación Cisneros fue interesante, porque ellos de repente estaban preocupados por el objeto en la sala y nosotros estábamos caminando a mitad del humedal corriendo por nuestras vidas, ¿sabes? Lupita corriendo por su vida (ríe). “¿Oye, pero y el objeto?”. Y Lupita así como: “Digan que estoy viva, por favor”.

GC: Lo que sí es que para nosotras es algo que sí ha sido muy importante y que, como dice Gaby, es que en ese momento era, pues, hacer mucho trabajo, hacer vínculo con la comunidad, y era justamente con

Fran Paredes, con quien habíamos estado haciendo el tejido, eran las primeras observaciones de reflexionar juntas: ¿cómo podemos hacer una práctica física que no sea extractivista, que sea más de fomentar un vínculo y que pueda sostenerse en el tiempo?

GM: Además de que algo muy bonito ha ido pasando, de ser nosotras dos, nuestras plantitas, nuestros honguitos y nuestras lombricitas, toda esa supuesta comunidad que poco a poco hemos ido creciendo, siempre con mucha colaboración, usada en términos de metodología, de cómo estamos haciendo algo y cómo queremos hablar sobre esto, no nos sabemos poseedoras de todo el saber ni nada, entonces, de pronto es como “¿por qué no le preguntamos a tal amigo?”. Tenemos un amigo que es ingeniero, para este momento, [el principio] de Arquímedes lo habíamos olvidado, la que es una fuente de agua, y hablamos con ese amigo y nos dice: “Chicas, eso lo debieron haber aprendido en secundaria”. Y nosotras: “Ay perdón, somos artistas” (ríen).

También eso, ir haciendo muchas redes. Por ejemplo, *Terrafonía* es un proyecto en el que colaboramos con un desarrollador cercano y muy querido, él nos acompañó y nos tiene esa paciencia, también hay una persona que nos ayuda con la parte de los códigos, nuestras mismas parejas, amigos. Nos hemos ido dando cuenta de que entre más crecemos las redes de colaboración, por ejemplo, en el proyecto humedales, somos Electrobiota, junto con un equipo de un montón de gente, desde el equipo de producción audiovisual, el productor, un artista neuquino y arquitecto que vino y nos estuvo ayudando a hacer procesos de fotogrametría para empezar con estas herramientas como arte más táctico, tan fresco que en un momento lo teníamos ahí y una red tremenda en la ciudad de Paraná: la Multisectorial⁴, Eco Urbano⁵, Cosita Romero⁶, que es un activista local, eso es lo interesante en este término, contestando a tu pregunta de cuál es la metodología. A ver, son muchos los pasos, tenemos una idea,

⁴ Multisectorial por los Humedales.

⁵ Fundación Eco Urbano.

⁶ Se trata de Luis “Cosita” Romero.

compramos los materiales, vamos desarrollando las tecnologías, vamos haciendo las cosas, pero es muy grande el proceso porque últimamente estamos muy vueltas al territorio, muy volcadas a la problemática local, porque hablar de los incendios en los humedales es una problemática de soberanía global, no hay más. Aunque estamos viéndolo en una versión en un punto chiquito del planeta, tiene toda una influencia en nuestro sistema global. Entonces, cada vez se nos ha ido dando con más facilidad, con Lupita también tenemos amigas artistas y es como “ay, podemos hacer algo”, y pues viene esta amiga artista sonora de Venezuela que siempre nos está ayudando.

GC: De hecho, algo que también ha sido muy interesante de esto que dice Gaby es, por ejemplo, la directora del programa de Ars Electronica tiene un pensar y sentir sobre los territorios muy firme, en ese sentido, está activando todo el tiempo colaboraciones, incluso ya en el campo laboral existe una profesionalización que también te invita a abrirte a estos trabajos y eso ha permitido generar una comunidad de personas interesadas en poner en tensión y acompañar ciertos procesos, ciertos movimientos. Esto que menciona Gaby ha sido este último proceso en este último año y medio, en cambio, nuestras primeras prácticas aparecieron desde un lugar más inocente, sí, siempre poniendo en diálogo la parte afectiva de lo que es aprender de las tecnologías, de la naturaleza, de las plantas, de los hongos, pero ponerlo en contraposición con los modelos de producción tecnológica o tecnocientífica. Ya sea así como un dispositivo de reflexión de pensamiento de “sentipensares”, pero que conforme fuimos colaborando y abriéndonos más en esta comunidad de comunidades, fue que se fue engrosando esto y nuestras propias preocupaciones.

GM: Nos ha gustado mucho esta nueva y difícil etapa, porque Lupita, no sé si te comentó, se regresa a México, por lo que volveremos a estar a la distancia, pero creemos que eso también nos da una apertura a crecer. Es una manera que decimos: “Bueno, Lupita está por allá y yo estoy por acá”.

GC: Y viceversa también.

GM: Eso también nos ayuda a abrir lo que es Electrobiota desde las problemáticas hasta lo presupuestal, y nos permite aplicar a otros fondos estando en México.

GC: Es por eso por lo que lo vimos a favor.

GM: Sí, claro, sabemos que nos vamos a extrañar y que nos juntaremos de nuevo a “cachivachear” y a hacer cositas, obviamente nos pone en melancolía, pero creemos que eso nos ayuda a ampliar y a crear más redes de “oye, conozco a alguien que nos pueda ayudar a esto”, “oye, fíjate que hablé con tal y nos dijo tal cosa”. Esto ayuda a Electrobiota, que se ha empezado a crear como una red ahí que hace un montón de nuditos con mucha gente. Una parte más importante en el momento de nuestra producción artística es romper con esta cosa del artista solo, pensar que somos una herramienta poderosa y activa crítica, político-ecológica y que es bien importante trabajar con otros.

GC: Y en el arte transdisciplinario, o sea, la transdisciplina ya lo incluye.

GM: Es intrínseco.

GC: Ya está en su ADN.

RT: *Tengo una penúltima pregunta: ¿qué proyectos hay en mente para el futuro próximo?*

GM: Este año todavía tenemos uno que se fue ya a Ars Electrónica, *Cenizas del Paraná*, es este último proyecto que todavía no terminamos de decantar bien, ni *post* (publicidad en redes sociales) hemos hecho todavía, aunque fueron muchos meses de producción, fueron meses con mucha intensidad, tiene muchas salidas, una parte más de entrevistas, una porción más audiovisual. Recuperamos también eso en este tema de que nosotros hicimos la fusión de arte y tecnología, estamos muy aferradas en el arte y la tecnología en términos de “ay, que el sensor, que el cachivache”. Nos volvimos a retomar, a ser más transdisciplinarias y también más transmediales, retomar la entrevista, lo gráfico y también

otro tipo de herramientas de captura, de medición, porque la medición no es solamente un aparatito, sino desde el hablar de gente en gente, armar cartografías, entonces, bueno, *Cenizas del Paraná* todavía es algo que está ahí en el tintero.

GC: Fueron muchas acciones las que se realizaron en poco tiempo y decíamos: “A ver cómo se sostienen en el tiempo”, desde ir retomando, digamos, algunas prácticas que hicimos con la gente de las ONG, hasta en algún momento que se propuso seguir trabajando con el Laboratorio Rizosférico. Incluso, durante el proceso de realización del proyecto también nos toca escuchar los propios emergentes o las formas de hacer intercambios que surgen en los propios lugares y en un momento dado. Nos invitaron a hacer un jardín, que era ir a hacer un pequeño experimento entre dos islas, una que se había incendiado y otra que no, y ver la cantidad de insectos polinizadores que había a partir de pantallas de luz. Entonces, esto fue algo que surgió de las personas del lugar, pero que todavía hay que buscar los fondos, ya se está viendo. Como pudimos continuar con estas pequeñas acciones, tuvimos la posibilidad de conocer el herbario, que en un momento Gabriela comentaba: “Estaría bueno aprovechar algún proyecto de investigación dentro de la universidad”, porque son herbarios que están abandonados. El último herbario que estaba en Rosario se incendió y se perdió, sin contar que las plantas ya no están por los incendios, entonces los archivos hay que ver de qué manera se pueden articular también desde las instituciones para poder acompañar estos procesos de conservación.

GM: Sí, tenemos ahí *Cenizas del Paraná* que está todavía estirándose en el tiempo. Hay posibilidad ya para el próximo año de continuar trabajando con ellos desde una parte más educativa de la escuela de arte y tecnología⁷ a la cual nos han invitado [para] ir a hacer alguna actividad o dar clases y compartir con ellos. En el marco de una convocatoria de arte y patrimonio, también de aquí de Argentina, estamos viendo

⁷ Se refiere a la Escuela de Arte y Tecnología en la Facultad de Humanidades, Artes y Ciencias Sociales de la Universidad Autónoma de Entre Ríos en Paraná, Argentina.

si podemos, junto con el Museo de Ciencias del Paraná, activar algún proyecto específico con ese herbario, como un rescatar la importancia de ese archivo en el conocimiento de insensibilización de la flora autóctona del lugar. Por ejemplo, este año todavía están pensando en proyectos futuros, tenemos otra intervención en Uruguay para el festival CAMPO. En ese proyecto estamos trabajando un poco sobre las *Feral Ecologies*, nuestras ecologías salvajes, en una serie de espacios abandonados de las últimas décadas a partir del crecimiento económico de la región y el abandono de estos territorios por parte de la población, principalmente pobladores de comunidades pesqueras. Consiste en tomar estos espacios de la ruina, pero que además [de estar] en ruinas, generan vida porque están todos retomados por plantas y bichos; te dicen: “Es que no hay nada”, pero vemos un mundo ahí. Por ejemplo, vamos a estar todavía trabajando con esas ruinas y estos seres salvajes. A futuro todavía tenemos también como una interconexión, donde no específicamente Electrobiota, pero la Diplomatura Superior de Humanidades Ambientales ha servido interesantemente para decantar muchos de los ejercicios que hacemos de Electrobiota hacia la diplomatura y viceversa. Que también sirvan de línea de intercambio principalmente en términos más de metodología de investigación académica, o sea, que hemos hablado, tenemos infinidad de material y vamos a hacer una película de diez horas, así que utilizaremos ese material para hacer proyectos de investigación. Por ahí seguimos todavía.

GC: Hay mucho material documentado de entrevistas que estaría bueno darle su lugar en un repositorio que pueda ser accesible tanto para quienes participan de la diplomatura como para quienes no. Ese material está ahí, es para extenderlo, por lo que hay mucho trabajo por hacer.

GM: Vamos a seguir sobreviviendo para buscar fondos el próximo año.

GC: Además de poner ojo en la precarización del arte y empezar a exigir también.

RT: *Por último, ¿cuándo las tendremos por acá?*

GM: Lupita bien prontito ya va a andar por allá, creo que a finales de este año, y yo por ahora tal vez a mediados o principios del próximo año también. Estamos como recolonizando México, nuevamente estando Lupita la vamos a mandar de hierba mala a empezar a meterse por varios lugares para poder activar más allá. Creo que las dos tenemos muchas ganas de regresar a nuestra tierra. Siempre que vamos nos reciben con mucho cariño, Arte Alameda, Tania Aedo, que ha sido alguien que siempre nos trae todo el tiempo con mucho cariño.

GC: Sí, ella es muy amorosa con nosotras.

GM: Como que hay varios espacios.

GC: Y también muchas problemáticas para seguir escarbándole.

GM: Pues un poquito más de miedo allá.

GM: También esto, Reynaldo. Una de las reflexiones a las que llegamos sobre todo por el impulso de todas estas personas que estaban activando, que estaban llegándoles el humo, que estaban observando cómo se incendiaba todo, animales, humanos, no humanos, corriendo por todos lados, y gente desde el activismo manifestándose y haciendo lo que hace el grupo de la multisectorialidad. ¿Qué es esto? Personas enfrenándose, no callándose, levantando la voz y empujando para que esta ley se corra a favor y decíamos: “Es que en México es muy complicado”. Y este es un tema muy delicado, pero nosotros ya sabemos, como buenos mexicanos, que es un buen cáncer y no son ya los Estados Unidos porque ya sabemos quién.

GM: Claro, hablábamos de la capacidad de la militancia no política ni partidista, sino la militancia de tomar las calles. Yo no estoy muy segura si sucede en México porque hay tantos activistas, pero también por eso hay tantos desaparecidos. Yo acabo de volver de una investigación sobre temas del *fracking* en la zona más industrializada de la región de la Argentina y es tenebroso, o sea, yo creo que si estuviese en México

metiéndome en esta problemática con estas mismas empresas, no sé si estuviera ya presa o desaparecida. Aquí todavía tenemos este pequeño margen, muy cercano, ya muy al límite de poder accionar sin ese miedo. Esta investigación la hice acompañada de un equipo y, aun así, teníamos miedo todo el tiempo; tenemos miedo todavía de ir presos, pero afortunadamente no siguió. Hablar del medio ambiente le afecta los bolsillos a muchas personas que no están interesadas en que eso pase, no quieren que pase y están dispuestos a silenciarnos sin importar qué. Entonces, creo que México es un lugar que hay que conquistar, yo sé que todavía hay personas trabajando en el tema, pero el miedo no puede ser como la herramienta que constantemente nos silencia. Necesitamos una voz muy fuerte o muchas voces al unísono para que esto realmente funcione y no estar todo el tiempo aterrorizados, porque eso es lo que pasa, la gente está aterrorizada.

RT: *Ojalá podamos hacer algo pronto aquí en la universidad. Si planeamos algo con tiempo, creo que seguramente las podremos tener aquí, tal vez el año próximo, no dejemos pasar más tiempo. Ahora que ya no hay pandemia, ojalá podamos tenerlas acá en alguna charla o taller, yo creo que eso se puede hacer perfectamente.*

GM: Por lo menos a Lupita, yo te la mando y te la encargo allá.

RT: *Sí, bueno, acá serán bienvenidas. No sé si quieran agregar algo más.*

GM: No, hablamos un montón, no queremos mil horas más.

RT: *Pues no me queda más que agradecerles por su tiempo, su charla tan interesante y espero verlas pronto aquí, de todos modos, quedamos en contacto por Facebook o por correo electrónico.*

GM: Claro que sí, Reynaldo.

GC: Gracias [nombre omitido] por todo, por escuchar nuestras aventuras.

RT: *Un placer enterarme de todo lo que han hecho, de sus proyectos, todas sus aspiraciones artísticas, todo este mundo del arte de la tecnología y los peligros que conlleva (risas). Bueno, les mando un abrazo, que estén muy bien.*

GC: Un besito, cuídate.

RT: *Adiós, adiós.*

GC: Hasta luego, gracias.

Entrevista a Malitzin Cortés

Reynaldo Thompson

5 de octubre de 2022

Reynaldo Thompson (RT): *Buenos días, estamos en casa de Malitzin Cortés, más conocida como Mali. Mali, buenos días.*

Malitzin Cortés (MC): Hola (risas).

RT: *Mali, sé que tu formación académica fue en el área de la arquitectura, ¿cómo fue esa transición de la arquitectura al arte digital y electrónico? Todo lo que implica la tecnología y la ciencia hasta cierto punto.*

MC: Un placer tenerte aquí. Pues bueno, yo justamente creo que siempre tuve una pasión por la tecnología, me tocó este gran cambio de tener internet y celular en tu casa. Yo recuerdo que la primera vez que mi papá llevó una computadora a mi casa yo me la adueñé, ¡cañón!, casi que no dejaba que nadie la usara. Estaba en mi cuarto y cada vez que alguien quería hacer algo, yo decía: “A ver, yo te ayudo, qué quieres buscar”, porque recuerdo que en ese tiempo hasta buscar algo en Google era difícil, ya que esa tecnología no estaba tan aceptada como hoy, que casi que te lee el pensamiento. En aquel entonces buscabas algo y había que descartar un montón de opciones. Mi amor por la computación siempre estuvo muy presente, después entré a Arquitectura, que siempre me encantó, mi papá es arquitecto, yo creo que él me heredó dos de sus grandes amores que [son] la música y la arquitectura. Mi papá es más bohemio, es totalmente rockero, yo fui como la rarilla a la que siempre le gustó la música más experimental. En la Facultad de Arquitectura de la UNAM, que además tuve el gran placer de estudiar ahí, conocí a un montón de gente y también a personas que, además de amar la arquitectura, amaban la música y otro tipo de manifestaciones artísticas que tienen que ver con la arquitectura.

La arquitectura está siempre conectada con todo lo que es lo social, para empezar, entonces allá me pasó que empezaron a dar cursos de programación. Yo pensaba que mi primer lenguaje de programación había sido Processing, pero después caí en cuenta de que no, que en realidad la primera forma de relacionarme con la computadora mediante el lenguaje fue AutoCAD, porque dibujábamos con comandos, escribías línea, círculo, ángulo, todo eso para empezar a generar algo. Entonces, yo tenía este pasatiempo de que pues sí hacía mis planos, pero también lo utilizaba como herramienta de dibujo, o sea, dibujar cosas más abstractas, como puras geometrías. En ese momento no lo vi nunca ni como arte ni como nada, sencillamente por el gusto de estar en la computadora haciendo algo. Total que entran estos cursos de Processing para arquitectos, me parece que los dio Manuel Escamilla y, pues, entro al primer curso, creo que fue el segundo o tercer curso, ya ni sé. Fue el primer año y pues cambió toda mi manera de pensar con respecto a la manera de hacer una representación visual o una piel de una arquitectura, unas letras o una idea con texto. Me encantó esa forma, además, conocí a varias personas ahí y de pronto me dijeron: “En el Centro Multimedia también dan talleres y son gratis”. Pues ahí voy al Centro Multimedia y justo me encuentro en ese momento con una gran coyuntura que hubo del 2012 al 2015, más o menos, que fue el surgimiento del Live Coding¹ en el Centro Multimedia, con Eduardo Vieta, Jorge Ramírez y Hernani Villaseñor, todos ellos músicos que venían de la Facultad de Música metiendo SuperCollider² y que ya habían invitado a Alex McLean. Yo no fui la primera generación, yo llegué después, primero aprendí Processing y luego me enteré de esto otro enfocado a la música y dije: “¡Guau, qué increíble!”. Yo de por sí ya era como gran admiradora de Iannis Xenakis y yo decía: “¡Guau, es que mezclar música y arquitectura es como mi sueño en la vida!”. Y, pues, gracias al Centro Multimedia, fue que yo me formé como programadora y todo gratuitamente.

¹ Live Coding es la práctica artística para generar música, imagen, coreografía y texto a través de dar instrucciones a computadoras en forma de algoritmos.

² Es una plataforma de síntesis de audio y composición algorítmica, utilizada por músicos, artistas e investigadores que trabajan con sonido.

RT: *¿Nos puedes hablar de algunas influencias que crees que marcaron tu trabajo? Tanto en la parte artística y visual, así como en la parte sonora y arquitectónica. Porque digamos que no te puedes evadir de la idea de espacio que ya nos formaron desde la academia, desde la universidad.*

MC: Tienes razón, es como un virus que se te mete y ya no puedes sacarlo nunca. Pensar en espacio y también en la teoría de la arquitectura me fascina. Era como investigar todo el movimiento moderno, los deconstructivistas, esto y aquello, creo que a mí una corriente que me marcó mucho en aquel momento fue justo el deconstructivismo y Derrida. Fueron para mí la vanguardia de la arquitectura, del momento moderno más bien, porque ahorita ya hay un montón de cosas que están pasando en la arquitectura, también grandes preguntas que creo que eso es otra charla prácticamente. Pero digamos que arquitectónicamente siempre me influyó mucho Zaha Hadid, su forma de concebir la arquitectura generativa. O sea, todo este movimiento de arquitectura generativa me encantó, me gusta muchísimo porque también lo vi muy conectado a lo computacional. Todas estas cosas que empezaron a surgir también con estos otros arquitectos MVRDV, un nombre súper raro (risas), que son holandeses, toda esa corriente de arquitectos me gusta muchísimo, pues adoptaron mucho todas esas formas de expandirse. Aquí en México uno de los arquitectos que también lo hace es Rojkind, que empezó con esta onda de la arquitectura generativa con algunas construcciones que tiene aquí.

También, grandes influencias para mí las aprendí muchísimo del Centro Multimedia y del CMMAS³. Justo en esa época conocí amigos en el Centro Multimedia, pues había mucho músico de academia y me dijeron: “Ay, pues hay un pequeño festivalillo por ahí que se llama Visiones Sonoras y es de música electroacústica y tecnología, ¿por qué no aplicas?”. Dije: “Bueno, pues si toco con mi compu ahí con Ableton⁴, mis primeras cosas con SuperCollider, pues voy a intentarlo”. Total que sí me

³ Se refiere al Centro Mexicano para la Música y las Artes Sonoras (CMMAS) de Morelia, México.

⁴ Ableton Live es una de las herramientas de producción musical más potentes hoy día. Es un *software* creado tanto para la composición musical como para la música en directo.

seleccionan para ir de becaria, porque fui primero becaria del CMMAS, y ahí conocí a Antonio Russek y a toda esta vanguardia de la música experimental y electrónica, a Rodrigo Sigal, ahí conocí a Iván⁵, no nos hablamos solamente, conocí su trabajo, él estuvo en una conferencia en la que también estuvo Arcangelo y tuvieron un concierto. El trabajo de Arcángel lo conocía antes que el de Iván y me pareció fascinante, o sea, sobre todo el trabajo de Iván porque estaba muy cerca de la programación y del diseño. Yo decía: “¡Guau, yo de grande quiero ser como ese hombre!”. Quién iba a decir que iba a ser mi esposo, yo jamás me lo hubiera imaginado en ese momento. Fueron grandes influencias en toda la música experimental que se hace aquí en el país.

RT: *Me parece que hay un aspecto bien importante en tu obra, que es esta idea inmersiva. La arquitectura también es totalmente inmersiva, ¿cómo crees que ha influido esta sensibilidad que ya como arquitecta tienes para esta conceptualización de tus ideas visuales y sonoras?*

MC: Fíjate que justamente la vida es bien curiosa. Me invitaron hace ya seis años a una residencia que se llamó Inmersiva en el Centro de Cultura Digital, y esta la curó Ary Ehrenberg, que también es artista que trabaja con inmersión y temas digitales, pero justo en esa época yo estaba releiendo algunas cosas de arquitectura y me encontré con un libro que se llama *Los ojos de la piel* de Juhani Pallasmaa, que es hermoso. A mí su trabajo me encanta, todo lo que tiene que ver con la epistemología del espacio, con esta cosa háptica de la arquitectura que va más allá de ver y habitar, que son emociones. Entonces, justo cuando él me habla, me había contactado más por el lado sonoro, que la sonoridad es también totalmente inmersiva, y me dice: “Bueno, pues échate una pieza sonora así inmersiva”. Porque de eso se trataba la beca. Para esto, yo ya estaba metida con esta investigación y, paralelo a esto, con el tema de la vivienda, la habitación, que me interesan mucho, pues estaba siguiendo muy de cerca los fenómenos de las habitaciones cada vez más reducidas en diferentes países. Aquí sí lo hay mucho en Latinoamérica,

⁵ Se refiere al artista Iván Abreu.

pero su lado más extremo es en Asia, Hong Kong, que son las famosas casas ataúd, que es casi como vivir en un clóset y pagar renta, porque ni siquiera es gratis.

Entonces, en ese momento se me ocurre juntar todo, fue como un clic estar en ese laboratorio, decir: “Bueno, puedo modelar un espacio 3D como arquitecta y le puedo poner sonido y le puedo poner narrativa y esto puede ser una experiencia VR”. Fue como ¡pum!, creo que ahí encontré dos profesiones nuevas que ahora tengo, que es arquitectura especulativa y arquitectura virtual, y justo a partir de ahí creo que los trabajos que han devenido y que están en proceso tienen totalmente que ver con ese pensamiento conjunto de lo inmersivo. Porque siempre es como “¡Ay, bueno, si es inmersión, pues seguramente son lentes de realidad virtual!”, pero no, hay más cosas que se ven involucradas: inmersión, arquitectura, cine, sonidos y otros conceptos que unidos, todos en un paquete, me parecen más que interesantes.

RT: *¿Nos puedes hablar un poco de tu proceso creativo? ¿Cómo empiezas a concebir la obra, cómo empiezas a crear todo este universo nuevo en el contexto artístico?*

MC: Pues me pasa que a veces —y creo que nos pasa a todos los artistas— alguien llega y nos dice: “Oye, te quisieron comisionar un trabajo con un tema”. Te rompes la cabeza porque dices: “¡Híjole!, yo estaba pensando en tomates y me vienen a pedir algo de carreteras”, que no tiene nada que ver, pero que te obliga a investigar y a ver de qué manera tus preguntas entran ahí. Me pasa mucho que cuando tengo libertad, esos son los temas que más investigo todos los días. Soy una persona que no suelo entrar demasiado en mí y mis procesos emocionales, sino más bien observar siempre lo que está pasando afuera, me pega mucho todo lo que estamos viviendo, o sea, como que de pronto salió un documental de las olas de calor de la India, o de pronto veo los problemas que tenemos aquí en México. A pesar de que no me considero una artista totalmente política, creo que de alguna manera esas preguntas entran en mi proceso.

Soy un ratón de biblioteca, me encanta leer muchas cosas, de todos los temas que me gustan, me encantan los videojuegos, me encanta escuchar música. Entonces, a veces, cuando me dan oportunidad de

proponer algo, ya tengo una pregunta en la cabeza. Empiezo preguntándome: “¿Qué te parecería si hacemos esto?”. Y empieza este trabajo de convencimiento de un hallazgo que uno ya tiene o de una pregunta que te vienes formulando. Ahora estoy trabajando en una pieza que es del patrimonio y de la arquitectura moderna. Es una cosa bien increíble que el modernismo surgió como esta idea de rehacer la ciudad, cada vez tabula rasa, lo que no nos sirva, adiós; nos aferramos al pasado de la arquitectura, pero esas preguntas ya están en desuso y ahora hay hasta ciertos espacios académicos que tratan de conservar ciertas arquitecturas del momento. Es una cosa que yo ya estoy investigando y de pronto me invitan a hacer una pieza y digo: “Quiero hablar de esto, creo que esto es interesante ponerlo sobre la mesa”. A veces pasa que coincide y a veces pasa que no.

RT: *Mali, hace poco tuviste una beca en la que trabajaste en torno a la moda, pero no moda en el sentido de una prenda tradicional, sino una prenda digital virtual, me trajo a la mente la obra tu saco, que es un poco Kandinsky...*

MC: Sí, de hecho me encantó desde que lo vi. Lo vi en el Centro Histórico, ahí en una tienda que me gusta mucho, que es de maquiladoras mexicanas que hacen sus propias cosas, me encantó y dije: “Este sí lo debo tener”.

RT: *Sí, dije, Kandinsky tiene que ver con este proyecto que está haciendo justamente Mali. ¿Nos puedes hablar un poco de este proyecto? Que supongo ya está terminado, ¿o está en proceso todavía?*

MC: Pues ya terminó su primera etapa. Fue un proyecto apoyado por la beca del Fonca y surgió como el primer acercamiento que tuve a los filtros de realidad aumentada de Instagram, Snapchat y todas las redes sociales, que ya tienen la posibilidad de que tengas fácilmente una capa virtual. La verdad es que se me hace bien curioso, por ahí tengo mi colección de personas, abuelitas, niños, señores, que están con sus filtros, ya que es muy fácil acceder a ello. Yo me preguntaba cómo, porque sí soy muy de categorizar, y encontré primero en mi investigación filtros

que te embellecen, filtros que te modifican totalmente la cara, que te ves completamente diferente a como eres y que me parece que hasta cierto punto pueden llegar a ser muy negativos en un espacio común tan grande como son las redes sociales, otros que son más de fantasía, etcétera. Debido a esto noté que casi no hay filtros para activismo, para mandar algún mensaje, por lo que me puse a investigar: “¿Será que Facebook no lo permite?”. Y realmente no es que no lo permita, sino que más bien hasta ahora no se estaba viendo como una herramienta de protesta.

Lo más que encontré fue a una chica que empezó a hacer unos filtros muy sencillos, que esa es otra ventaja, es muy fácil que cualquier persona pueda hacer su filtro si más o menos sabe Photoshop y entra a estas plataformas que son gratuitas. Además, era para la comunidad LGBTIQ+ y podías tener diferentes géneros, decidir si eres ella, si eres elle, si eres él, si no te identificas con ninguno. Me pareció muy interesante, pues yo ya venía investigando acerca de visualización de datos y la *fast fashion*. Esto sí fue una aproximación desde la universidad, porque en Centro⁶ doy clases de visualización de datos y a veces imparto clases a personas de la carrera de moda. Todo el tiempo estábamos discutiendo mucho el gran problema, porque es un problemón del que no tenemos verdadera conciencia de tan fuerte que es.

Entonces, yo dije: “Quiero hacer una pieza de visualización de datos de la moda saliendo un poco de estos formatos que ya venía investigando”, de las gráficas, o ponerlo en sonido; quería hacer una cosa que fuera más inmediata al momento de agarrar tu teléfono y que no lo vieras como una cosa aleccionadora, porque a la gente le choca que le estés diciendo “oye, tienes que ser más responsable”, y tampoco es el fin. En esta pieza me inventé una campaña de moda virtual que cuando te pones el filtro, además de que puedes modelar la ropa o el maquillaje virtual, ves datos acerca de este fenómeno. Su segunda capa era “voy a hacer esta conversión de cuántas personas usaron esta ropa virtual y a cuántas playeras reales equivaldría”. Todo fue procesamiento de datos, pero la verdad es que la pieza me ha dado muchos más hallazgos de los

⁶ Se refiere a la Universidad Centro, institución privada donde Mali se desempeña como docente.

que creía, porque me di cuenta también de que realmente no va a sustituir la ropa que habitualmente usamos, pero sí puede llegar a incidir en ciertas dinámicas que son muy tóxicas. Encontré por ahí una estadística de que el veinticinco por ciento de los creadores digitales o *influencers*, y personas que están mayormente en Instagram o haciendo Facebook Live y todo eso, compran una prenda solamente para un *post*, esto es un comportamiento consumista excesivo. Hay varias como campañas de moda virtual bajo la premisa “si solo vas a usar una vez la prenda, ¿por qué no usas una que sea virtual?”. Una blusa virtual que tiene cuatro o cinco colores, veinte texturas y cada vez que aparezcas con contenido nuevo, porque también es este deseo de la novedad todo el tiempo, si ese es tu deseo, yo te diseño un filtro que te va a dar veinte *looks* distintos y no vas a tener que comprar veinte cosas que no te vas a volver a poner.

Realmente ha sido un proceso bien interesante, pues se empezaron a unir algunas personas que hacen moda con cosas recicladas: “oye, me gusta tu proyecto, hay que colaborar”. Y por qué pasa esto, porque está en una red social, todo el mundo puede verlo. Si lo tuviera en un sitio web a lo mejor sería más difícil para mí explicar todo este rollo y además activarlo con gente que realmente está haciendo un activismo. Entonces, prácticamente esa pieza está mutando, encontrando nuevos aliados y yo también me he comprometido a hacer más filtros, porque [a] la gente, además de ver los datos y aprender algo nuevo, le gusta usar la moda virtual y eso representa un hallazgo que solamente puedes tener cuando la expones. Ahorita está en el CCD⁷ y es bien divertido ver cómo la gente se toma fotos y se suben a la red, porque es una red que está abierta y suben sus fotos con toda la confianza del mundo, porque es una foto, pero además de eso, es un dato que se queda y que yo puedo cuantificar porque sé perfectamente quién se lo puso, en dónde, si más hombres o mujeres, es fascinante, sinceramente.

RT: *Me interesa mucho este lado de conciencia ecológica que tienes. ¿Crees tú que, en un momento dado, el arte pueda ayudar a esta parte de concientización, como dices tú, no aleccionadora? Que no sea una imposición, sino*

⁷ Centro de Cultura Digital en la Ciudad de México.

que sea más bien de conciencia, de tener datos, de qué es lo que pasa con nuestros comportamientos consumistas sobre todo.

MC: Claro, totalmente. De hecho, cada vez me convengo más de que hay posibilidades muy reales de cambios. En algunos proyectos que estuve viendo en Ars Electronica, y sobre todo aquí en México y en Chile, hay mucha gente haciendo cosas con biomateriales, con bioplásticos, que a lo mejor empezaron como una vinculación entre la ciencia y el arte para hacer moda que se degrade fácil o hacer una pieza, pero al final estas investigaciones sirven para a lo mejor hacer una taza, una maceta, o algo más interesante. Como todo ese plástico que solo usamos una vez, perfectamente puede hacerse con ese tipo de materiales más biodegradables o de algunos si son con comida. Digo, es un plato desechable que lo vas a usar un día en el picnic, para qué usar plástico, puedes usar plato hecho de fibra de piña, acabas de comer, se remoja y se degrada. Realmente creo que lo que me da mucha esperanza es que el arte, más la ciencia y la tecnología, están logrando hacer cambios en pequeñas comunidades. Yo, por ejemplo, voy a tener un curso de cómo armar tu *look* con ropa totalmente de doble uso, que es una cosa para la gente con un enfoque positivo, ya que todas las tiendas que tenemos son *fast fashion* y a veces es difícil encontrar opciones. Uno entiende que el sistema te lo pone difícil para que te sientas comprometido con esas causas, pero si a la gente le das una alternativa que es más económica y que además hará que se vean increíbles, puede llegar a motivar, aunque sea una pequeña porción de la población, por lo que se puede concientizar y generar la toma de acción. Cuando involucramos tecnología y ciencia en el proceso, las cosas se vuelven más realistas porque van más allá de un concepto; si son profesionales que están trabajando en pro de algo que es completamente posible, entonces la posibilidad y lo axiomático, que es la tecnología más el arte, se convierten en una gran esperanza en la vida.

RT: ¿Recuerdas tu obra *Hypersueño*⁸ o, por ejemplo, *Layering Corpus*⁹? ¿Nos puedes hablar un poco del proceso técnico para llegar a estas producciones?

MC: Claro que sí. La de *Hypersueño* fue esta pieza de Laboratorio de Inmersión¹⁰ donde confabularon estas cosas teóricas, fue un proceso muy familiar para mí porque al final el modelado y la concepción de espacios es algo que ya tenía muy entrenado por mi formación. Entonces, fue muy sencillo imaginarme un escenario y proyectarlo como si fuera un proyecto de arquitectura donde además se iba a desarrollar una narrativa. En el caso de *Layering Corpus*, fue una pieza bien importante, porque se hizo totalmente durante la pandemia, fue una invitación que me había hecho el Museo de Arte Contemporáneo de Morelos; en ese momento estaba Guillermo Santamarina, él fue el que me contactó. Quería que fuera como a hacer una instalación sonora, viene la pandemia y me dice: “Pues vamos a hacer un concierto o algo así”. Antes de que pasara todo eso, ya estaba investigando este entorno llamado Mozilla Hubs¹¹, que es un espacio para hacer cosas en web VR en el navegador, por lo que ya estaba preparada para hacerle la contrapropuesta. Dije: “Mira, no quisiera que fuera un concierto, ¿qué te parece si hacemos un espacio como una especie de pabellón arquitectónico sonoro, pero que cuando tú entras con un avatar, vas activando sonidos?”. La idea le encantó. Me dijo: “Sí, y qué necesitas, ¿lentes de realidad virtual?”. Digo: “No, no se necesita nada de eso, solo con que haya internet en

⁸ Hyper D. Dir. Malitzin. *Ambulante*. Véase en <https://vimeo.com/478128135>.

⁹ Esta obra puede visualizarse en <https://sketchfab.com/3d-models/layering-corpus-a68b3556a-28947f9b980d2cff3cef341>. Navegaciones Guiadas 3.1 (Malitzin Cortés y Doreen Ríos). Centro de Cultura Digital. YouTube [video]. <https://www.youtube.com/watch?v=1kmB7nVePNE>.

¹⁰ Laboratorio de Inmersión del Centro de Cultura Digital en conjunto con Fundación BBVA Bancomer.

¹¹ Plataforma social que permite la creación de espacios virtuales llamados “salas”. La plataforma independiente del *hardware* se ejecuta en un navegador web, lo que la hace disponible en computadoras, tabletas y teléfonos inteligentes con conexión a internet. Las funciones interactivas dentro de las salas permiten a los usuarios ver los medios juntos, intercambiar ideas en pizarras, ver presentaciones de diapositivas, examinar modelos 3D y más.

una computadora la gente puede vivir la experiencia”. Para mí fue un primer experimento con Mozilla Hubs, porque Mozilla originalmente era un espacio para juntas, ver películas o para reunirse con familiares o amigos. Con la pandemia, Mozilla empieza a ser utilizado también para cosas artísticas, yo estuve haciendo conciertos con esta herramienta para la comunidad de Live Coding y de música experimental, pero dije: “¿Qué pasa si lo usamos para hacer una pieza?”. Es decir, utilizar sus posibilidades para el sonido, el 3D, evidentemente, y esta onda del cuerpo digital, cómo no estar navegando la pantalla, sino tratar de meterte con una emulación de un cuerpo (avatar) dentro de la pantalla.

Al final, esos dos años estuve disfrutando mucho de las experimentaciones en Mozilla Hubs, porque también tuve mucho apoyo de la misma comunidad de Mozilla, ellos me apoyaron mucho, [hubo] muchos artistas de aquí de México, y sobre todo de Latinoamérica, que me escribieron: “Oye, ¿cómo hiciste eso?”. Y yo: “Ah, mira, con todo el gusto te capicito, cómo quieres hacer tu espacio virtual”. “Sí, es que quiero hacer una sala de conciertos para mi comunidad en Perú, en Colombia”. Entonces fui una especie de tutoriales y de apoyo, decir: “Mira, entras aquí”, la verdad es que en internet está todo, pero está en inglés, y como yo ya había pasado por esa curva a muchos colegas, les dije: “Mira, no, eso no lo peles porque no sirve, yo te recomiendo que lo modeles de aquí...”. Y entonces, también fue bonito ver cómo otros nodos empezaron a hacer sus espacios virtuales en un momento tan difícil como el de pandemia. Porque eso sí contribuyó a que sus pequeños eventos y reuniones continuaran activos, saliendo de lo tradicional de esta onda del Zoom y de YouTube. Para mí eso fue de las cosas más enriquecedoras, poder colaborar con otras personas, sus ideas, sus cosas y todo gracias a esta pieza, mi primer experimento. Esa pieza se fue a la Bienal de Diseño de Holanda y de Viena. Yo dije: “Cómo, qué raro, ¿no?”. Pero porque fue una manera diferente de ver la arquitectura dentro del navegador.

RT: Mali, hablaste ya de la pandemia, pero me gustaría saber un poco más, ¿cómo afectó tu manera de producir? O incluso el fenómeno mismo de la pandemia que creo que nadie imaginamos que pudiera ocurrir en pleno siglo XXI, pero ahora ya sabemos que van a ser, digamos, los problemas de un mundo global, cambiante, y en peligro también...

MC: Claro, fijate que justo un año antes de la pandemia hice esta pieza de *Hypersueño*, su temática era más bien los microplásticos en el aire, pero hablaba de una cápsula en un confinamiento total donde no podías salir a ciertas horas. Yo le decía a Iván en ese entonces: “Mira, no sé, pero es muy posible que suceda esto si no cambiamos algo”. Jamás me imaginé que iba a ser un virus, pero este tema de confinarse por el clima, problemas económicos, problemas de habitación como tal, lo veía muy factible por todo el contexto tan complejo en el que estamos viviendo. Cuando pasa la pandemia, me súper afecta en el nivel de músico, porque el trabajo del músico es estar en los conciertos, tocar e irse al festival, y tratar de producir. Toda esa dinámica, “¡pum, cortada!”, nada de eso, nada de *performance*. A mí me pasó que dije: “Bueno, tiene que haber una manera de continuar produciendo”, para estar mentalmente bien, porque naturalmente todos teníamos miedo, había un momento en el que yo tenía miedo por mis padres y mis abuelos, veíamos tantas muertes que decía: “Por favor, no asomen la nariz a la calle ni por accidente”. Creo que emocionalmente me tuvo muy preocupada hasta que llegaron las vacunas y nos aligeraron un poco el problema.

Crear todos estos espacios virtuales para seguir haciendo cosas, seguirnos reuniendo a discutir temas, para mí fue bien importante, pues permitieron poder de pronto decir: “Vamos a hacer un conversatorio de lo que quieran, vamos a hablar de arte electrónico, vamos a hablar, pero vamos a juntarnos aquí como nuestros avatares”, y era muy divertido, porque aminoraba un poco esta presión y nos permitía estar con otros amigos y conocer a otra gente del mundo que estaba encerrada igual en casa, con un montón de ideas y ganas de crear, pero sin poder hacerlo. Entonces, para mí, organizar estos eventos de conciertos, aprender nuevas herramientas para hacerlo posible, fue lo que me consumió más el tiempo, realmente, y la verdad es que también fui bendecida porque tuve muchas comisiones de proyectos en esa línea. Colaboré con La Casa del Lago, que tuvo un festival con Casa del Lago también, pero en Berlín; hicimos un híbrido ahí entre esa casa y La Casa del Lago y hubo un encuentro de escritoras, creo que fue una época muy productiva, pero también muy angustiada.

RT: *Nos puedes hablar un poco de qué te gustaría hacer en el futuro próximo. ¿Qué obras te quedan por hacer que has tenido en mente los últimos meses o años y que no ha llegado la oportunidad o el recurso o, lo mejor, el tiempo? Que aunque estuvimos encerrados dos años, también teníamos otras cosas que hacer.*

MC: Sí, conseguir el dinero para vivir, ¿no? (risas). Pues, primero, a mí me encantaría sacar los discos que tengo ahí como en pausa por todas las cosas que estuve haciendo, porque hacer música también es de las partes más importantes de mi proceso y de mi vida y espero ya poderlos terminar, afinarlos, agregar nuevo aprendizaje que obtuve en estos años, y lanzarlos al mundo a ver quién quiere escucharlos. Eso y lo que ahora más me ocupa, que son obras que conecten con la gente, con lo que está pasando ahora, no solo de manera catastrófica, porque eso está tan presente que está muy anestesiado. “Ah, un asesinato más en Juárez, una crisis del medio ambiente”, creo que ver tanta violencia nos anestesia. Me gustaría hacer cosas que sean más esperanzadoras en el sentido de que tenemos la capacidad de cambiar nuestra realidad si nos lo proponemos. Sabemos que estos grandes problemas son provocados por las industrias, compañías y grandes capitales que las manejan, aunque como sociedad no podemos permitirnos no hacer nada. La desesperanza de decir: “Si yo no uso plástico, nada va a cambiar; si yo compro en Zara o dejo de comprar en Zara o en H&M, nada va a cambiar”. A mí me gustaría producir obras donde te des cuenta de que todo lo que tú haces incide de alguna manera en el mundo, en todos nosotros y en todo lo que hacemos para bien o para mal. A lo mejor mediante el sonido, mediante espacios con narrativas, ese es mi deseo, al rato no sé qué pase, pero ese es mi deseo por ahora.

RT: *Por último, mencionaste que tienes una pieza ahora en el Centro de Cultura Digital, ¿tienes alguna otra comisión en proceso o alguna otra pieza que vayas a exponer pronto y dónde?*

MC: Pues esta, la de la moda virtual, que se llama *Equinopsis*, esa está en el Centro de Cultura Digital, que son los filtros. Pero está su versión física con un aro *selfie* donde la gente pone su teléfono y puede vivir los

filtros en primera persona. Ahorita, una comisión que me encanta, y es una residencia con el TEC y el Museo de Tecnología, es una investigación justamente del patrimonio e inteligencia artificial. Tengo también una investigación sobre el tema de la autoconstrucción con inteligencia artificial y estoy muy adentrada en todas estas ideas que la máquina te propone, aprendiendo un montón de tipologías arquitectónicas o no arquitectónicas de la autoconstrucción.

RT: *Este último proyecto parece fascinante, ¿nos puedes hablar un poco más de él?*

MC: Claro que sí. De hecho, ahí hay dos impresiones de este proyecto (señala dos cuadros en la pared) que parecen unas fotos de Ecatepec, pero realmente, por ejemplo, ese que está allá es un entrenamiento de tres geografías distintas: Estado de México, Toluca, Tijuana, Perú, Ayacucho y una ciudad de Bolivia. Es de una serie que se llama, “Obra Negra”, y son imágenes totalmente propuestas que surgen de tantos años de autoconstrucción. El setenta por ciento de la obra que se construye en todo América, la India y Asia es autoconstruida, este es un dato súper relevante, porque la arquitectura tiene su lugar y continúa, pero realmente los espacios habitables se están autoconstruyendo por la gente desde hace décadas. Estoy utilizando StyleGAN3¹² para esto. Lo que hace esta máquina es que es una especie de visualización de datos a la que le doy un montón de imágenes muy categorizadas. Tengo mi categoría de pura obra negra, arquitectura con tabique; otra que se llama “Imaginerías”, que va a presentarse en noviembre en el Caixa-Forum de Madrid, son arquitecturas súper barrocas, con colores, sobre todo en este tipo de arquitectura se usan mucho como prefabricados, barandales prefabricados, columnas prefabricadas, pero ya de una forma súper surrealista.

¹² Es una red generativa antagonica. Se utiliza para la generación de imágenes, principalmente de rostros.

La máquina es impresionante, pero este algoritmo está hecho para seres humanos, realmente el entrenamiento que StyleGAN tuvo fue con las caras y de este modo surgió la pieza llamada *Este humano no existe*, que empezó con una *big data* de internet. Sus propuestas de caras, si tú las ves, dices: “¡Guau, es que sí parece una foto real!”. Entonces yo dije: “Quiero esa tecnología, quiero usar ese algoritmo de *machine learning*, pero para que esto aprenda o trate de entender los signos que hay en ese no diseño o en esa no arquitectura”. Porque realmente también me he dado cuenta de que muchas de estas obras están regadas por el mundo, pero ya no nada más en Latinoamérica, es también fascinante ver cómo en Estados Unidos pasa esto y hace treinta años era impensable, ahora ya hay más necesidad de tener una forma de construir un refugio aunque sea, porque también hay una gran crisis inmobiliaria en el país. Este proyecto continúa en desarrollo, realmente tengo diferentes videos, imágenes, estas son las primeras dos que imprimo y que justo fueron para una exposición de NFT¹³ en la que solo se vendieron dos, no recuerdo, pero esta pieza es una de mis grandes pasiones ahorita. Me parece fascinante cómo se están reinventando ciertos símbolos arquitectónicos por las personas, por su necesidad de tener un espacio donde vivir.

RT: *Mali, ha sido una charla realmente apasionante, creo que tendremos que regresar en poco tiempo para escuchar más sobre tus proyectos. Muchas gracias.*

MC: Por favor, gracias a ti.

¹³ Tokens no fungibles, por sus siglas en inglés Non-Fungible Token.

Epílogo

Desde los centros del poder internacionales el común denominador ha sido concentrarse principalmente en relatos acerca de la producción hecha en el interior de sus límites geográficos, omitiendo, en ocasiones, el trabajo de creadores que no se circunscriben al contexto de sus fronteras. En las periferias, ya sean de Latinoamérica o específicamente de México, como es este el caso, las exploraciones artísticas mediante el uso de la tecnología fueron tempranas y el lector lo pudo constatar en las entrevistas que aquí presentamos; dichas exploraciones no van únicamente desde el uso de computadores y dispositivos electrónicos, sino que incluso abarcan tecnologías como los rayos láser, la luz infrarroja y los circuitos cerrados de televisión, aunados a *happenings* y *performances* en la década de los setenta del siglo pasado, que en ocasiones se relacionaron además con la fisiografía. La idea de que el arte en México y Latinoamérica es derivativo del arte euronorteamericano es discutible si observamos la cantidad de testimonios que dan cuenta de prácticas que precisamente resultaron ser contrahegemónicas.

La pintura, el grabado, o incluso el video, también resultaron formatos importantes de exploración mediante la tecnología, como fue el caso de Lorraine Pinto, Manuel Felguérez y, años más tarde, Andrea Di Castro, entre otros. La interactividad no quedó atrás y la realidad virtual —explorada por Fernando González Cortázar o Tania Aedo en su periodo iniciático—, que en un momento dado pareció ofrecer un universo amplísimo de experimentación, quedó limitada o sobrepasada. También desde épocas tempranas de experimentación en la segunda mitad del siglo pasado, Di Castro usó el GPS en proyectos desarrollados con personas identificadas con la cultura huichol de la misma manera como Fernando Palma retoma elementos de las culturas nativas para integrarlos a la obra electrónica. No queremos dejar pasar por alto las exploraciones con física cuántica que utiliza como metáfora Arcángel Constantini, pues su creatividad no se limita al uso de circuitos, programas o algoritmos, sino

que va mucho más allá, adentrándose a la búsqueda biológica, molecular, neuronal y poética de los componentes de la materia que constituyen el universo visible e invisible, envolviéndolos en la magia del arte. Rafael Lozano-Hemmer, por otro lado, también es un caso ejemplar, ya que es capaz de utilizar las matemáticas no lineales para materializarlas en objetos, transformarlas en emociones o metáfora como medio artístico. Las tecnologías, que en su concepción primigenia tuvieron el objetivo de vigilarnos, resultaron las herramientas ideales para escapar al tedio de lo cotidiano, se convirtieron en herramientas útiles en manos creativas, que en su gran mayoría, fueron autodidactas o con formación en las artes visuales. Son manos que se formaron en instituciones que no promovían, por lo menos en los años setenta u ochenta, la formación artística aunada a la tecnología. En el transcurso de los desarrollos artísticos fue común que los y las artistas o el crítico e historiador de arte se encontraran con el dilema de definir el campo en el que se clasificaba su obra: multimedia, digital, electrónica, híbrida, etcétera. Lo interesante en este grupo de entrevistas no solo se circunscribe a la visión que el artista tiene del mundo y la manera como lo expresa a través de la obra de arte, sino también al punto de vista del curador o promotor cultural, quien, a su vez, decide o no qué artista u obra ingresa al espacio artístico para su consumo por parte del público. Una especie de tamizaje entre la oferta de productos artísticos lanzados al mundo.

Sigamos tejiendo una historia cultural de las prácticas situadas en contextos como México y Latinoamérica, construyamos otras historiografías, relatos que recobren los conceptos y categorías que los artistas producen desde la materialidad del arte. Evitemos emplear teorías que oscurecen en lugar de arrojar luz sobre la singularidad de los procesos creativos.

Universidad de Guanajuato

Dra. Claudia Susana Gómez López
Rectora General

Dr. Salvador Hernández Castro
Secretario General

Dr. José Eleazar Barboza Corona
Secretario Académico

Dra. Graciela Ma. de la Luz Ruiz Aguilar
Secretaria de Gestión y Desarrollo

Dra. Elba Margarita Sánchez Rolón
Titular del Programa Editorial Universitario

Arte contemporáneo y nuevas tecnologías desde México. Entrevistas y testimonios,
terminó su tratamiento editorial en el mes de octubre de 2024. En su composición
se utilizó la fuente tipográfica Adobe Garamond Pro de 10, 12, 14, 24 y 30 puntos.
El cuidado de la edición estuvo a cargo de Jaime Romero Baltazar y Fides Ediciones.