

UNIVERSIDAD DE LEÓN

TESIS DOCTORAL PARA OBTENER EL TÍTULO EN HISTORIA DEL ARTE

**HISTORIOGRAFÍA DEL VIDEOARTE MEXICANO A TRAVÉS
DE UN RECORRIDO DE TRES DÉCADAS DE PRODUCCIÓN**

Por Teolinda Isadora Escobedo Contreras

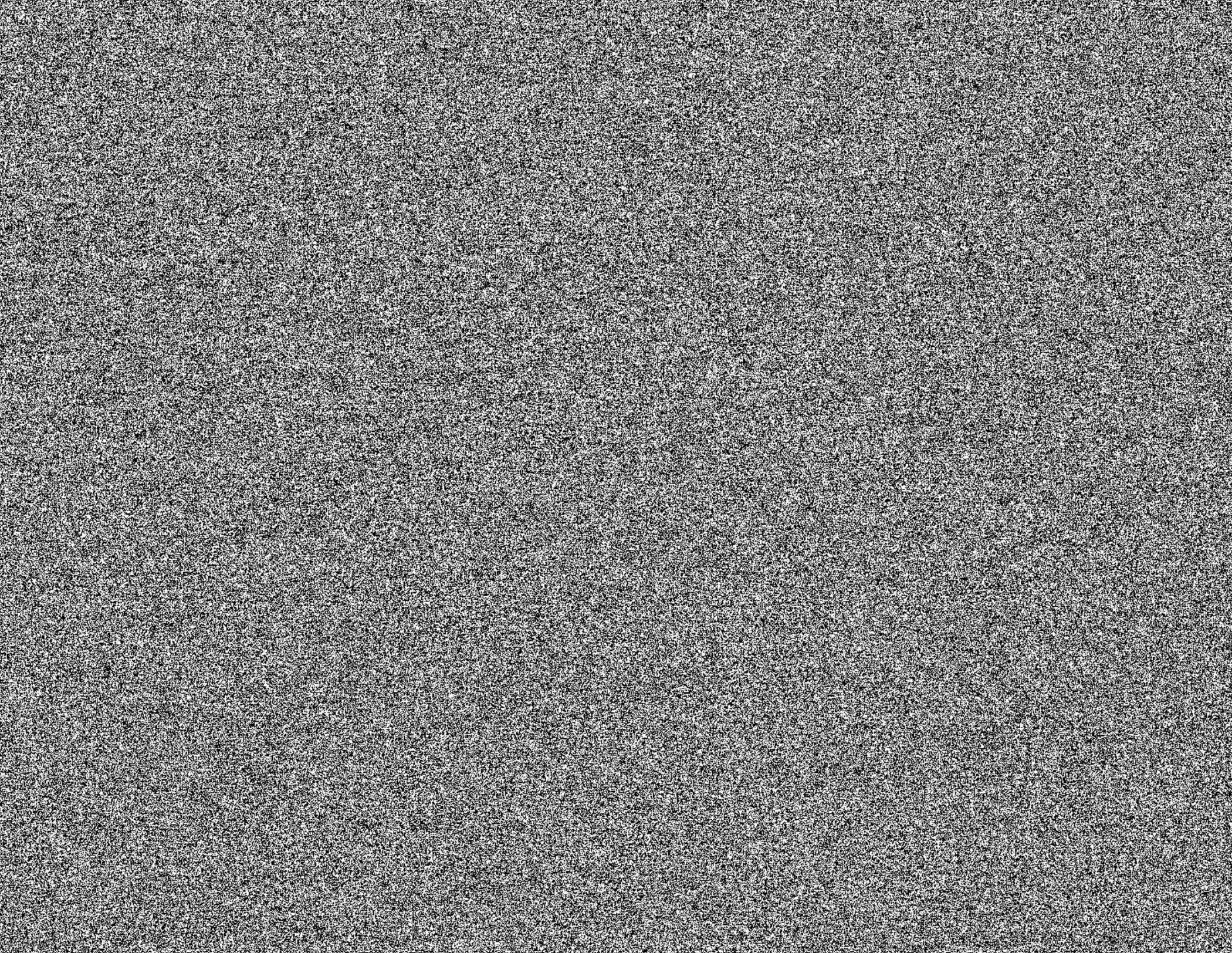
DEPARTAMENTO DE PATRIMONIO ARTÍSTICO, HISTÓRICO Y DOCUMENTAL

DOCTORADO: *LAS RELACIONES ARTÍSTICAS COMO VÍA DE
INTERCAMBIO CULTURAL. MECENAS, ARTISTAS Y CLIENTES.*

DIRECTORES:

Dr. Fernando Delmar Romero Dr. Joaquín García Nistal

Noviembre 2015



Introducción 06

1. Antecedentes Históricos 12

1.1. El cine y sus procesos experimentales / 1.2. La revolución tecnológica de lo visual / 1.3. El video como tecnología para la experimentación / 1.4. La influencia Fluxus / 1.5. VT ≠ TV / 1.6. El video como documento / 1.6.1. Del performance al Body art / 1.7. Los nuevos tiempos. Del nacimiento de la era digital y el posmodernismo

2. El caso mexicano. Del cine experimental al video 30

2.1. Contexto histórico / 2.1.1. El otoño del 68 / 2.2. La década de los 70. El cine Super 8, Pola Weiss y el feminismo / 2.2.1. La noche de Corpus Christi / 2.2.2. Las políticas culturales / 2.2.3. El MUCA, el MAM y el Tamayo / 2.2.4. La bruja cósmica / 2.2.4.1. Videoarte internacional en México: las sesiones con Glusberg / 2.2.4.2. Los diálogos de Weiss / 2.2.4.3. Pola Weiss: su medio es el mensaje / 2.3. El arte acción en México, de colectivos y feminismos / 2.3.1. Los inicios del feminismo en México

3. Los ochenta para la videocreación 60

3.1. El fortalecimiento del feminismo / 3.2. La teleasta / 3.3. Sarah Minter y el video experimental / 3.4. De la autogestión a la producción profesional: La UTEC / 3.5. Una figura de primer plano: Rafael Corkidi / 3.6. La internacionalización y el video indígena / 3.7. Los talleres de video y cine experimental / 3.8. 1985, la convulsión de un país / 3.9. Del *videofilme* al video alternativo

4. La década de los noventa 91

4.1. La Primera Bienal de Video - México 90 / 4.2. Otras latitudes: La nueva ola de Chapala / 4.2.1. Las *VideoFilVideo* / 4.3. De lo institucional a lo autogestivo: FONCA y PIVAC / 4.4. La Segunda Bienal de Video - México 92 / 4.5. La generación transparente / 4.6. Las videorevistas: *Videofront*, Visión Múltiple y Glicerina

5. El final del video y el inicio de la era digital 132

5.1. El fin de las bienales. Tercera y cuarta edición / 5.2. Andrea Di Castro y los inicios del arte multimedial. El Encuentro Otras Gráficas y el Centro Multimedia / 5.3. El segundo lustro de la década / 5.4. Otros importantes escenarios noventeros

6. Hacia un análisis del video de creación 157

6.1. La herencia cinematográfica. La organización del encuadre y la diégesis / 6.2. La herencia televisiva. El tiempo y el espacio / 6.3. La estructuración gramatical / 6.4. La organización paradigmática / 6.5. Estrategias narrativas apropiadas por el video provenientes de la televisión y el cine

Conclusiones 181

Bibliografía 185

Anexos 195

I. Glosario 204

II. Listado de imágenes 208

*Al pequeño que duerme y crece,
motor que dio empuje para concluir este proceso.*

*A Larisa, mi soporte emocional, moral,
cómplice de victorias y fracasos, mi consejera, y compañera de vida.*

A mis padres Teo Escobedo y Olga Contreras por creer en mi.

*A Fernando Delmar por aventurarse conmigo
en esta alucinante odisea siendo un soporte incondicional.*

*A Elías Levín, Andrea Di Castro, Sarah Minter y Daniel Varela
por haber abierto sus archivos y sus memorias para esta investigación.*

*A Ana María Franco Lira, Jefa de Departamento de Videoteca
por las facilidades y auxilio para la consulta del fondo de la
Biblioteca de las Artes del Centro Nacional de las Artes.*

*A Laura Baigorri y Álvaro Vázquez Mantecón por
orientar mi investigación y estimularme con textos y puntos de vista.*

A Efraín y Martha Trava por haber respaldado mis estudios en España.

*A Eva Melón y a María Victoria Herráez por haberme
guiado a la distancia, con profunda paciencia y consideración.*

*A Ana Patricia Lugo y Luis Barceló por sus ánimos
y su apoyo para concretar este documento.*

A finales de la década de los sesenta y principios de los setenta, el arte conceptual comenzó a tomar una fuerza inusitada y con él aparecieron nuevas categorías artísticas, que buscaban objetivos distintos a los de la pintura o la escultura tradicionales. El arte correo, el *performance*, el *land art*, y la instalación entre muchos otros tipos de prácticas artísticas, con procesos y resultados alternativos, irrumpieron en galerías, museos y espacios culturales, teniendo como principio común la desacralización de las artes y su vinculación más directa la vida cotidiana en la posmodernidad. Por otro lado, el avance tecnológico propició que se cuestionaran valores estéticos defendidos durante siglos, como la originalidad en la obra, la tendencia por abordar únicamente “grandes” temas, el valor económico y la plusvalía en el arte, la durabilidad de los materiales y su consecuente permanencia. Estos razonamientos desembocaron inevitablemente en una producción cada vez más generalizada de obras efímeras, cuya existencia se reducía al tiempo específico de exhibición.

“La mayoría de las instalaciones se conciben como obras efímeras. Están hechas para deshacerse, se montan y se desmontan, se construyen y se destruyen de acuerdo con los periodos de la muestra (...) y en la medida en que la práctica de la instalación y otras de carácter espacial se extienden, cada vez es más evidente la imposibilidad de que una institución, o incluso todas ellas juntas, puedan almacenar las enormes cantidades de cosas, materiales y en ocasiones basura que el arte contemporáneo ha mostrado que puede generar”.¹

Así, muchas obras que no fueron repetidas nunca, o bien que no fueron almacenadas, han desaparecido para siempre, a excepción de los documentos históricos que de ellas sobrevivieron: objetos, fotografías videos, entrevistas, relatos orales y escritos, informes de prensa, bocetos... De esta manera, mientras los artistas de los setenta pretendían escapar de la comercialización y hacer obras vitales y efímeras,

los documentos fueron adquiriendo todas las características de la obra tradicional: un carácter coleccionable, permanente y reproducible que inevitablemente generó plusvalía. En 1972 Lucy Lippard declaraba:

“La *performance* está sólo viva en el presente. La *performance* no puede ser recordada y documentada en la circulación de representaciones de representaciones: cada vez que se hace es diferente. La *performance* atenta contra la economía de la reproducción”

Paradójicamente, en 1996 *Ediciones Polígrafa* editaría un catálogo retrospectivo de los documentos fotográficos de las obras efímeras de Ana Mendieta a once años de su muerte, volumen generador de unas ganancias exorbitadas.

En el contexto de la década de los ochenta, se da un cambio fundamental en el arte: la fotografía y el video comenzaron a transformarse, no en documentos históricos de la obra, sino en propuestas construidas como soportes de la obra en sí misma. Artistas como Jeff Wall, Thomas Demand, Peter Fischli y David Weiss crearon instalaciones para ser vistas, sólo desde el ojo fotográfico, y para ser leídas como fotografía construida, espacial, ficcionada... Se suman casos como el de la producción artística de Cindy Sherman o Sophie Calle cuyas fotografías provienen de planteamientos eminentemente performáticos, pero que se conciben únicamente como obra fotográfica:

“I followed strangers on the street. For the pleasure of following them, not because they particularly interested me. I photographed them without their knowledge, took note of their movements, then finally lost sight of them and forgot them”².

Es entonces, cuando el video comienza a ser entendido por los artistas más como un soporte, que como un documento. Bruce Nauman y Vitto Acconci son dos

1 Larrañaga, José. (2001). Instalaciones. España: Nerea.

2 Calle, S. (2003). Sophie Calle. Madrid: Prestel.

de los creadores que descubren, en la condición documental del video, un medio de expresión vinculado a las diversas artes de la acción. El performance deja de ser un evento público único y efímero, y se convierte en un suceso privado que puede multi-reproducirse y cuya perspectiva esta siempre controlada por el artista.

Por otro lado, el monitor comenzó a ser integrado como materia escultórica cargada de significado en sí mismo; su importancia radicó en su calidad objetual, el monitor iba mucho más allá de su función utilitaria. Las obras Nam June Paik relacionadas con el televisor como bien simbólico abrirían entonces las puertas que dividen el espacio ficticio generado por la imagen de video y el espacio real, físico y tangible. Esto resultó en el surgimiento de nuevos intergéneros artísticos como la videoescultura o la videoinstalación; propuestas narrativas que al incorporar la imagen proyectada: la exploración con proyectores de diapositivas y acetatos, el cine experimental, la retroproyección o los teatros de sombras. Se evidenció, por un lado, la importancia del espacio en la percepción y organización de la obra, y por otro, la propuesta del artista, quien desde ahora, controla y propone los recorridos que realizará el visitante, a través de la organización espacial y temporal de su obra.

Desde principios del siglo XX, paralelamente al desarrollo de las tendencias narrativas y documentales del cine, aparecieron propuestas que buscaban investigar y descubrir las características esenciales de la imagen en movimiento; algunos filmes producidos Hans Richter³, Walter Ruttmann⁴, Giacomo Balla⁵, Viking Eggeling⁶,

entre otros se concentraron en estudios sobre la luz, el efecto de ciertos químicos sobre el celuloide, el audio, el movimiento y la edición no lineal, etc. Estos trabajos pronto se delinearón como una vertiente ajena al entretenimiento y al comercio; así, cine experimental se definió como una manifestación audiovisual más vinculada a las artes plásticas que a la industria cinematográfica.

Con la aparición de la tecnología videográfica, de finales de la década de los sesenta, estas posibilidades de experimentación se vieron fuertemente acrecentadas debido a la economía de recursos –tanto materiales como humanos– que este nuevo medio contenía. Algunos cineastas como Jean-Luc Godard en trabajos como el filme *Numéro Deux*⁷, de 1975, o Wim Wenders y Nicholas Ray en *Nick's Movie — Lightning over Water*⁸— (ca 1970 – 1980) comenzaron a experimentar con discursos narrativos propios del cine, como el documental o pequeñas películas, en formato videográfico y viceversa. Sin embargo, pronto se dieron cuenta de que “cine y video tienen que ver, el uno *con* el otro, pero también el uno *contra* el otro, desde que pertenecen a un único cuerpo filmico que se construye a partir de su misma *disparidad*”⁹. De modo que ambos soportes generan discursos distintos, pues ante lo portátil y la inmediatez del video, surgen otros significados y mecanismos narrativos o enunciativos que fluctúan entre la comunicación televisiva, la poética del cine y la intimidad casera.

En este sentido, se puede afirmar que el único terreno en donde el video ha sido explorado por sí mismo, en cuanto a sus posibilidades, limitaciones, formas y modalidades explícitas, incluso yendo más allá del cine y la televisión, es en el plano artístico, en la videocreación. Y, curiosamente, en el plano de lo íntimo y singular, en el video familiar y también como estrategia de la publicación de lo privado en la industria del video pornográfico.

Hablar de la naturaleza del videoarte requiere entonces de especificaciones con-

3 En el caso de Richter (1888-1976), son representativos los cortometrajes experimentales abstractos: Richter, H. (1921). Rythmus 21. Septiembre 15, 2015, de Youtube. Sitio web: <https://www.youtube.com/watch?v=b972EQOOEoY>; Richter, H. (1923). Rythmus 23. Septiembre 15, 2015, de Youtube. Sitio web: <https://www.youtube.com/watch?v=q9o11SbivVk>; Richter, H. (1927). Ghosts before breakfast. Septiembre 15, 2015, de Youtube. Sitio web: https://www.youtube.com/watch?v=wX_Pkd5R0JM.

4 De Ruttmann (1887-1941), las piezas: Ruttmann, W. (1921-1925). Linchtpiel Opus I, II, III y IV. Septiembre 15, 2015, de UbuWeb. Sitio web: <http://www.ubu.com/film/ruttmann.html>

5 Giacomo Balla (1874 -1958): *Girl Running on the Balcony*

6 Viking Eggeling (1880-1925): *Symphonie Diagonale* (1924)

7 Véase fragmento en <https://www.youtube.com/watch?v=al78QZpsk2g>

8 Véase fragmento en <https://www.youtube.com/watch?v=8OYT5IWUook>

9 Dubois, P. (2003). Video, Cine, Godard. Madrid: Taurus.

ceptuales dirigidas a definir y limitar el tema que nos ocupa; siendo necesario establecer las líneas que han de separar al video de los dos medios de comunicación que le rodean: la televisión y el cine. Medios que le han definido por similitud pero también por oposición, en aspectos esenciales a partir de los que la videocreación ha construido y estructurado su propia estética, así como los modos de comunicación e interacción con el espectador.

Tratar de definir o delimitar este medio, tiene algunas complicaciones pues el video tiene, históricamente, problemas de identidad en cuanto a su definición como medio independiente, pues este ha jugado un rol en el que aparece más frecuentemente como un intermediario que un medio en sí mismo. La razón es simple, y es que, tecnológicamente, se encuentra situado entre el cine y las imágenes infográficas o digitales; que parten de los parámetros físicos de la realidad y se alimentan de la gramática y estructuración cinematográfica, como el volumen, el manejo de la luz, los materiales, la textura, la atmósfera, el movimiento o el objetivo de la lente.

“El ordenador se convierte así en una estación de trabajo que permite crear y ver en la pantalla objetos sin que hayan existido previamente”... “A diferencia de los mecanismos anteriores de captación de imágenes como el cine o la fotografía, la infografía no parte de ningún referente real, no es huella de la realidad (aunque algunas imágenes quieran sugerirlo) y, por tanto, en términos estrictos no se trataría de representaciones, sino de presentaciones ya que las imágenes son generadas como unos y ceros en un entorno informático. Por este motivo, aunque pueda parecer una idea contradictoria, su naturaleza se asimila más a la de las artes plásticas como la pintura o la escultura, donde se crean imágenes y modelos, antes que a la del cine o la fotografía, que suponen un registro de la realidad”¹⁰.

Desde el plano técnico el video procede de la electrónica. Su nacimiento es analógico pero discurre hacia lo digital. Por esta razón, de primera instancia se asume

al video como un dispositivo o como un proceso de circulación de la información, es decir, como un medio de masas.

Desde lo estético en cambio, se ubica entre la ficción y lo real, entre el cine y la televisión, entre el arte y la comunicación. Desde el arte es entendido como un lenguaje y desde la comunicación como un proceso y una acción. Partiendo desde lo artístico, el video pertenece al orden privado y desde la comunicación, al orden público. El video es entonces, objeto y proceso; imagen y obra; obra y medio de transmisión.

Otra razón que explica el carácter ambiguo de lo videográfico se debe al hecho de que su uso más generalizado, es su cualidad como mecanismo de documentación. Desde su nacimiento, se ha utilizado al video como un soporte para el registro de acciones artísticas, hechos informativos, científicos o deportivos, pero no como un medio de creación en sí mismo.

Con la radio sucede lo mismo. Es utilizada como medio de comunicación para la transmisión de información hablada o piezas musicales, pero, salvo en contadas experiencias, hoy cada vez más comunes, para realizar proyectos de radioarte que utilicen sus características mediáticas como eje para la creación artística.

Desde la perspectiva del cine, el video es capaz de adecuarse al lenguaje cinematográfico ya que se ajusta al género narrativo y ficcional: sirve perfectamente como herramienta para la creación de documentación e incluso, para la creación cinematográfica de bajo presupuesto. Hoy en día, podemos afirmar, incluso, que ya no existen ni el cine, ni el video, solo la imagen en movimiento digital.

Sin embargo, el video entendido como medio para el arte, se distanciaría del cine y la televisión si se piensa que su objetivo primordial no es narrar historias, sino la utilización del medio como motor para la creación. En ese sentido, el documental y la tendencia actual del videoarte por la documentación social, desde la subjetividad, obedecería a la misma lógica desde la perspectiva de la experimentación, investigación e innovación. Un camino iniciado por el cine experimental y continuado por los artistas e investigadores del video.

Así, el video ha sido capaz de codificar una gramática y una estética particular

10 Martín, M. (2013). Imagen infográfica. Imagen digital. Septiembre 15, 2015, de Universitat Jaume I. Sitio web: <http://www.uji.es/bin/publ/edicions/jfi13/42.pdf>

procedente de un razonamiento lógico diferente al del cine y la televisión y que con el paso del tiempo ha revelado propuestas también distintas a estos medios.

El video es al cine, lo que el performance al teatro, o la instalación a la escultura. Opera con similitudes, pero bajo una lógica distinta.

La dificultad delimitativa del videoarte tiene también raíces lingüístico-semánticas, que explican, de alguna manera, su naturaleza ambigua. La palabra “video” utilizada como sustantivo se utiliza como una modalidad calificativa que aporta precisión a términos más estables; puede funcionar como sufijo o prefijo del sustantivo: cámara de video, pantalla de video, video casete, video imagen, video clip, video instalación...

2.

Con relación al caso mexicano, el video llega al país de manera tardía a finales de la década de los setenta. Los primeros equipos fueron adquiridos por las universidades para fines científicos. Los artistas tuvieron que cruzar la frontera norte y comprar sus cámaras y editoras en los Estados Unidos y además, sortear las dificultades que implicaba no contar con empresas de reparación, surtido de materiales o soporte técnico.

Durante la década de los setenta las manifestaciones artísticas del video son poquísimas, tanto a nivel expositivo, institucional, como a nivel de producción. Prácticamente es Pola Weiss la única que produce video de creación. Sin embargo, otros artistas como Sarah Minter, Andrea Di Castro y Ulises Carrión ya estaban familiarizados con este medio pues sus viajes al extranjero y el contacto con artistas de otras latitudes les permitieron lanzar una mirada fuera del cine. Durante la década de los ochenta los artistas se multiplican, la tecnología se hace económicamente accesible, y es posible conseguir equipos en el país. Las cadenas de videoclubes surgen con gran fuerza y con ello emerge también la piratería. La frontera norte se convierte en un importante foco para el ingreso de materiales y el intercambio artístico. Tijuana se configura como una fuente de producción importante en materia de video y el protagonismo de la pintura a través del neomexicanismo queda atrás para dar paso al arte neo conceptual.

De la misma manera, los gobiernos comienzan a entender la utilidad de este medio y adquieren equipos videográficos para investigación, registro de construcción de obras públicas, publicidad y producción de campañas políticas. El terremoto del 1985 se convierte en un motor para que los artistas tomen una posición contestataria y autogestiva y surgen los espacios independientes y colectivos no solo de artistas, sino de ciudadanos comunes, sindicatos, indígenas y grupos vulnerables que vieron en el video una herramienta de comunicación social.

La década de los noventa se configura como la máxima expansión del video en todas sus facetas. Los espacios expositivos, las instituciones privadas, el gobierno y el mundo del arte están todos convencidos de la importancia y la potencialidad del video. Surgen muestras panorámicas en diversos puntos de la República y el reconocimiento internacional se hace presente, sobre todo con respecto a la relación e intercambio con los Estados Unidos. Surgen las bienales de video en la Cd. de México y Guadalajara y se mezclan tres generaciones de artistas. Los pioneros, aquellos formados por la academia y los que se inician en la era digital. Es en esta década cuando también surgen apoyos institucionales importantísimos para el arte, por un lado, el Consejo Nacional para la Cultura y las Artes y por otro, las becas para creadores del Fondo Nacional para la Cultura y las Artes y las del Sistema Nacional de Creadores de Arte. La apertura total de la economía, la crisis del gobierno en turno y el surgimiento del Ejército Zapatista de Liberación Nacional, terminan de aderezar el panorama.

Se hace relevante decir que los acontecimientos sucedidos en Guadalajara, encabezados por Rafael Corkidi y Daniel Varela fueron importantísimos en el desarrollo del videoarte nacional pues es el único episodio donde el video de creación fue adoptado por una universidad mediante el diseño de una formación académica en sí misma. Además, la *Ola de Chapala* aportó a la escena nacional relevantes artistas que hoy en día siguen produciendo obra de arte y formando nuevas generaciones. Esta historia nunca antes había sido narrada ni estudiada más allá de la participación de los protagonistas en festivales.

Finalmente el cierre de la década significa también el inicio de la decadencia del videoarte, pues con la llegada del arte electrónico y la multimedia el video se

convierte en un medio de tránsito que todos utilizan pero que los artistas empiezan a abandonar como plataforma exclusiva o lenguaje puro. Todos hacen video pero ya ninguno es videoartista. La era digital multiplica las posibilidades para el arte y surgen otras plataformas expositivas y de distribución. Los festivales de video y los concursos se diluyen hasta prácticamente desaparecer. El videoarte se reduce hasta convertirse una herramienta para los artistas multimedia o multidisciplinarios. Así, desde la primera década del siglo XXI las becas y los certámenes engloban al video en la categoría de medios alternativos o multimedia y el videoarte se transforma en un tránsito prácticamente estudiantil, por el que se circula pero no se permanece.

3.

Con relación a los aspectos metodológicos de esta investigación, cabe señalar que todos los ejemplos analizados, han sido vistos y revisados personalmente por mí, tratando con ello, de evitar sobre interpretaciones provenientes de la lectura de otros textos. Asimismo, esta investigación centra su interés exclusivamente en el video monocal, entendido este como el video pensado y producido para emitirse en sala o bien, en un solo monitor de televisión. Siendo esta una estricta delimitación temática que restringe a su vez el uso de categorías; es también una manera de evitar depender de la calidad de la documentación, ya que en la mayoría de los casos, los registros de instalaciones de video, multimedia o multicanal, la documentación es pobre, de mala calidad o simplemente no existe.

Trabajar sobre el arte actual trae consigo dificultades metodológicas pues las historias del videoarte son pocas y repetitivas. Se concentran en los artistas más célebres como Pola Weiss o en los que se vuelven mediáticamente espectaculares, como Francis Alÿs o Yoshua Okón. Así, son pocos los textos académicos serios que se pueden consultar.

Los artistas de la década de los ochenta y noventa no eran conscientes o, por lo menos, consistentes con la importancia de la documentación de las piezas, por lo que casos interesantes de videoinstalación están prácticamente perdidos en la historia y solo queda confiar en el testimonio de sus protagonistas o en las reseñas

de la prensa, las cuales, no son verdaderamente confiables, pues en la mayoría de los casos fueron escritas por reporteros de cultura y no por especialistas. La crítica en las artes visuales y multimediáticas también nace en la década de los noventa, donde los artistas tuvieron que crear sus propios medios, a través de una formación autodidacta, donde la crítica especializada y la curaduría de video y medios electrónicos se fue creando con el paso de los años.

Dado que muchos de los protagonistas de esta historia están vivos, se realizaron entrevistas a los personajes que se consideró importantes, aportando así un testimonio oral de los sucesos académicos, políticos, sociales y culturales de los que poco se ha hablado con relación al video de creación.

Con respecto a la visualización de las piezas, se consultaron los archivos de la videoteca del CENART, el Museo Carrillo Gil, el Museo Ex Teresa Arte Actual y el archivo de la VideoFilVideo. La revisión se concentró en los materiales recibidos en las 4 Bienales de Video / México 90, 92, 94 y 96, la VideoFilVideo 91 y 93 y las dos ediciones del festival Vidarte, 1999 y 2002. Se revisaron 298 piezas de video correspondientes a estos archivos y también todo aquello que se puede encontrar en internet a través de las páginas de los artistas o youtube.

Los artistas Sarah Minter y Andrea Di Castro y los curadores Elías Levín y Daniel Varela, abrieron sus archivos a esta investigación. De ahí se obtuvieron evidencias diversas que permitieron la documentación y sustento de este recuento histórico.

El parámetro de inicio de esta investigación, que le sirve de contexto, fueron las primeras producciones experimentales de los cineastas que, influidos por corrientes vanguardistas como el surrealismo o el dadaísmo, realizan filmes que se apartan de lo convencional y constituyen por sí mismas una vertiente experimental.

Desde el cine experimental, se sucede al cine en formato Súper 8 y de ahí al video. El capítulo cinco contiene una aproximación de la primera década del siglo XXI y aborda las problemáticas generadas por el inicio de la era digital y los cambios que devinieron, que en términos generales se resumen en la multiplicación exponencial de propuestas y una diversificación absoluta de plataformas, soportes y medios.

Además, se toma como eje rector de esta investigación el catálogo de la exposición *La era de la discrepancia*, una revisión histórica del arte mexicano contemporáneo emprendida por los curadores Olivier Debrouse y Cuahutémoc Medina. La muestra toma como punto de partida el año 1968, pues fue un momento de inflexión mundial que dio entrada a la sociedad civil en la política global. En el caso de México, el 68 resulta un año doloroso pues se cometió la primera matanza estudiantil, acontecimiento que sería el motivo para que la sociedad se cohesionara y se apartara de los criterios oficiales.

El objetivo de este trabajo es entonces construir una narrativa histórica que salve las discontinuidades de las historias hasta ahora escritas y explique a través del recuento y análisis de los múltiples acontecimientos sucedidos en torno al video de creación el nacimiento, expansión y declive de este arte.

Estos sucesos fueron mediados por las maneras de hacer, ver y estar de los artistas, por las políticas culturales de Estado, el trabajo de los espacios alternativos e institucionales, la participación de los gestores, coleccionistas y curadores, así como las dinámicas de la migración establecida por los artistas extranjeros residentes en el país.

4.

La aproximación histórica parte, entonces, de principios de la década de los 60 y termina en 1999. Esta historia se teje en seis capítulos. El primero es un contexto histórico sobre el surgimiento del videoarte a nivel mundial, donde se resaltan las problemáticas de los artistas con relación al descubrimiento y definición de este arte.

A partir del segundo capítulo se aborda el caso mexicano, siendo este el apartado que se dedica a las décadas de los sesenta y setenta como antecedentes históricos de este arte, fundamentalmente, desde el cine experimental y el Súper 8. En el tercer capítulo se aborda la década de los ochenta y el cuarto trata los acontecimientos sucedidos en el primer lustro de los noventa. Como ya se ha mencionado, en el quinto capítulo se aborda lo concerniente al tránsito entre la era analógica y la era digital, y se narran los últimos cinco años del siglo.

El sexto capítulo es un apartado particular pues se trata de una propuesta metodológica de análisis, aplicable al monocal, como un intento por salvar un hueco teórico con relación al estudio de este arte. Es también un esfuerzo por definir el videoarte a través del recuento de los mecanismos aplicables en la estructuración del sentido, desde la poética, la metáfora y la tautología. Esto se realiza siguiendo 2 ejes que estudian las estrategias narrativas, utilizadas por el video de creación, retomadas desde la televisión y el cine. Mismas que son reconfiguradas por los artistas para llegar a una especificación propia de una gramática visual del video. En cada categoría propuesta, se agregan ejemplificaciones internacionales y nacionales con la idea de aterrizar, en casos concretos, cada propuesta.

Si bien el ahondamiento de esta investigación se concentra en los mecanismos enunciativos utilizadas por el video monocal, se incluye también un apartado dedicado a la videoinstalación y al videoclip debido a que estas vertientes resultan fundamentales para comprender la complejidad del medio.

Por último, pasando el apartado dedicado a las conclusiones, se agrega un glosario de los términos más especializados y documentos anexos que puedan ser de interés para el lector.

1. ANTECEDENTES HISTÓRICOS

1.1. El cine y sus procesos experimentales

La historia del videoarte comienza cuando se cruzan dos tecnologías: el cine y el video. Esto se complementa con las posibilidades brindadas por el avance paulatino de la tecnología y su accesibilidad. Factores que irremediamente llevaron a la exploración de un lenguaje audiovisual sin paralelo.

Si buscamos antecedentes directos del paradigma en este lenguaje audiovisual encontramos que, es en el nacimiento del cine donde se manifiesta una modificación concreta. Sobre todo si aludimos al sentido de la imagen.

El séptimo arte evolucionó la forma explorar, cuestionar, modificar y disfrutar las secuencias y dinámicas propias del arte y la fotografía. La imagen en movimiento del cinematógrafo de los hermanos Lumière, en *La llegada del tren arrollando al espectador*, encontramos un sistema de metalenguaje que desarticula el pensamiento de la *trompe-loeil* de la historia de la pintura e inclusive, de la propia fotografía.



Figura 01.
Marcos Eymar.
(2012). *Flor de vértigo* (una reflexión sobre el tiempo del cine).

Es así como el nacimiento del cine está más cercano a una problemática pictórica, que a la narrativa o a la dramática. Si consideramos las características de la narrativa encontramos enfoques más concentrados y posicionados en la experimentación. Muestra de ello se encuentra en las películas de Georges Méliès.

Este tipo de experimentación visual y audiovisual en el cine abarca producciones como la de los Lumière hasta las películas hechas por/sobre artistas o poetas como Marcel Duchamp, Fernand Leger, Man Ray, Francis Picabia, Arthur Rimbaud, Stéphane Mallarmé, Hans Richter o László Moholy-Nagy, etcétera.

En estos filmes los artistas indagaron las cualidades formales propias del lenguaje audiovisual: explorando la imagen en movimiento, su relación con el audio, la forma en que la luz trabajaba, la repetición, el absurdo, lo teatral, lo inmediato, lo accidental.

Así, el cine experimental evolucionó de maneras muy distintas en cada país, acorde a su contexto y sus distintas posibilidades de producción y distribución¹.

Cabe apuntar que los cineastas dedicados al cine experimental fueron en su mayoría artistas visuales. Lo que evidenció la relación intrínseca entre la experimentación formal y el arte. Condición fundamental para el desarrollo posterior del videoarte.

Si nos concentramos en México, la presencia y el trabajo de Luis Buñuel fueron claves para la comprensión de las formas experimentales del cine y el video. Sus antecedentes a su paso por el país fueron *Un perro andaluz* y *La edad de oro*. En estos filmes Buñuel abre un cúmulo de posibilidades visuales y de lenguaje en torno al surrealismo.

¹¹ La situación de la industria de nuestro cine (México) influyó para modificar el criterio de lo "experimental". Es natural que éste tenga un sentido diferente del que tiene en otros países en cuya industria fílmica la calidad estética y los recursos económicos van de la mano; en las industrias de Japón, de Francia, de Italia, de Estados Unidos, de Suecia, de Inglaterra se experimenta en grandes producciones y al mismo tiempo se estimula la búsqueda por medios marginales o complementarios del cine comercial. Aquí, el "Experimentar" consistiría, más que nada, en configurar un nuevo rostro a ese cine mexicano tan deformado por las arrugas y los tics del envejecimiento" El cine mexperimental. Ensayo del Catálogo: González, Rita; Jesse Lerner. (1998). *El cine mexperimental*. 15 de septiembre de 2015, de Geocities Sitio web: <http://www.geocities.ws/mexperimental/scatalog1.html>

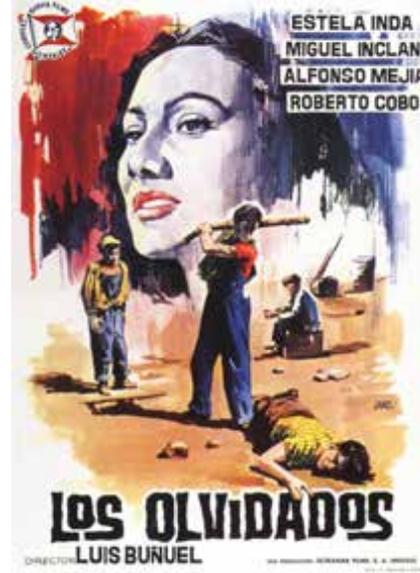


Figura 02. Film Affinity. (1950). *Los Olvidados*.

Su película *Los olvidados* (1950) -que no es propiamente cine experimental-, dotó al cine mexicano de elementos discursivos experimentales. Ejemplo de ello se encuentra en la secuencia del sueño de Pedro; donde la narrativa cede su paso a la poética y al absurdo, propios del surrealismo.

En *El Ángel Exterminador* (1962), Buñuel se centra en hacer un retrato absurdo de la burguesía mexicana que revela procesos sociales y sus dimensiones éticas en un mundo dividido:

“Entre los pobres o entre los ricos, las pulsiones tienen el mismo fin y el mismo destino: hacer pedazos, arrancar pedazos, acumular desechos, constituir el gran campo de basuras y reunirse todas en una sola y misma pulsión de muerte. Muerte, muerte, pulsión de muerte: el naturalismo está saturado de ella. Alcanza aquí su perfidia extrema, aunque no sea ésta su última palabra. Y, antes de la última palabra, que no es tan desesperada como cabe esperar, Buñuel agrega todavía esto: quienes participan en la misma obra de degradación no son únicamente los pobres y los ricos, son también los hombres de bien, y los santos varones.”²

Las experimentaciones en el cine resultan demasiado costosas para los artistas. Sean a nivel económico o técnico, sus producciones no necesariamente interesan a las audiencias masivas. Esto también, complica su distribución, comercio y consumo pues implican una ausencia de materialidad. En ese sentido, es razonable que el cine experimental haya estado condenado a una producción menor, si se le compara con el cine narrativo o documental.

La accesibilidad para el cine experimental se transformó en 1964 cuando la empresa *Sony* comercializó la primera grabadora de vídeo analógico portátil:

la *Portapack*³. Ésta constó de dos aparatos separados comunicados a través de un cable: una cámara, que transformaba la luz reflejada en los objetivos, en impulsos eléctricos, y también, de una grabadora dotada de un cabezal magnético encargada de transformar estos impulsos en un campo magnético, que, a su vez, magnetizaba una cinta plástica⁴.

La *Portapack* era un dispositivo más económico que una cámara de cine en todos los sentidos, pues la cinta magnética no implicaba todos los procesos costosos de revelado del film. Además, la nueva cámara de video⁵ no era tan pesada ni voluminosa. Esto implicaba que no era necesario un *crew* o equipo humano de trabajo tan numeroso: el artista podía arreglárselas por sí mismo, lo cual era imposible con la película de 35 mm.

Este cambio tecnológico, otorgó portabilidad a los dispositivos de grabación ya que permitió la regrabación de escenas sobre la misma cinta, y por ende, la reutili-

² Deleuze, G. (1983). *La imagen-movimiento. Estudios sobre el cine I*. Barcelona: Paidós. P. 188.

³ La empresa Sony lanza al mercado el primer magnetoscopio de media pulgada en 1965, pero fue hasta los setenta cuando el consumo de video se masificó con los formatos de media pulgada Betamax (Sony), el VHS (Matsushita / JVC) y la reproductora U-Matic de 3/4 pulgada en 1969.

⁴ Martín, S. (2006). *Videoarte*. Madrid: Taschen. P. 10.

⁵ La palabra video proviene del verbo latino *videre* que se traduce como ver. Fue utilizada por primera vez en el contexto de las primeras emisiones televisivas en 1930, y se refiere a toda forma tecnológica de grabación, procesamiento, almacenamiento, transmisión y reconstrucción de imágenes en movimiento formadas por impulsos eléctricos, ya sean electromagnéticos, analógicos o digitales.

zación de materiales. La espontaneidad encontró cabida en el cine y esto dio lugar para la práctica de distintas estrategias narrativas y discursivas de contenido. A partir de este momento, la experimentación se liberaría de las limitaciones económicas que el cine imponía.

Para entender plenamente la naturaleza de las manifestaciones artísticas denominadas bajo el título de videoocreaciones, en las que se incluye el videoarte, la videoinstalación, la videoescultura, la videodanza, entre otras, es necesario entender cuáles fueron los factores contextuales que dieron pie al surgimiento de este tipo de arte.

En este apartado no se pretende realizar una cronología de los sucesos históricos, sociales y políticos de los que es producto la videoocreación, ya que historias del videoarte se llevan escribiendo desde 1974, en una suerte de compulsión por caracterizar el medio y configurar los límites de un nuevo tipo de arte, apenas 10 años después de su nacimiento.

La intención de este capítulo, es realizar un breve resumen de los acontecimientos que marcaron el camino que siguió la videoocreación a lo largo de lo que es, ya casi, medio siglo de trabajo en esta rama del arte. Resaltan los momentos que han determinado el estado de la cuestión.

1.2. La revolución tecnológica de lo visual

La relación que el hombre ha establecido con lo técnico se remonta al principio de la humanidad, hablamos pues de la construcción simbólica del pensamiento generada a partir de los descubrimientos de las utilidades de los elementos externos al individuo. Desde la teoría semiótica se dice que dicha estructuración se realiza, en primera instancia, a partir del lenguaje.

En el momento en el que el hombre de las cavernas se enfrentó por primera vez a un fenómeno meteorológico, como la lluvia, y buscó protección para no mojar-se, encontró una cueva y la utilizó como refugio. Desde ese momento este espacio quedó grabado en su pensamiento como el sitio que le dio cobijo, y le amparó de los peligros del exterior. A partir de entonces, buscará un modo de referirse a la cueva y

los sonidos que elija para nombrarla representarán, más que el lugar físico, la posibilidad de resguardo, de protección o de hogar.

El desarrollo de las capacidades artísticas se encuentra relacionado íntimamente con la evolución de la técnica del momento. El mismo hombre de las cavernas no fue capaz de realizar pinturas rupestres hasta que fue apto para hacer pigmentos a base de los materiales que tuvo a mano.

Sin embargo, resulta útil apuntar que,

“No todo desarrollo técnico (...) da lugar a una forma artística. Pero toda forma artística nace irreversiblemente ligada a un desarrollo de lo técnico, a un estado epocal del mundo, del darse del ser como espíritu, como constelación o sistema de las partes”⁶.

Lo técnico se refiere a cualquier qué hacer humano que requiera una habilidad, a todo procedimiento de fabricación que responda a ciertas reglas, y conduzca a la producción de objetos bellos o utilitarios. Es estrictamente instrumental y más que ser un fin en sí mismo, debe considerarse como algo útil para llegar al objetivo final. Es también el símbolo del dominio del hombre sobre la naturaleza⁷.

La transformación de lo técnico en tecnológico ocurre gracias a dos factores claves: la alta especialización de los que se ocupan de estas labores, y la introducción de elementos científicos. Lo tecnológico se ubica en un sector más amplio ya que conjunta a todos los instrumentos y procedimientos que conformarán un universo específico.

En el caso de la imagen, nos encontramos ante un fenómeno que desde su nacimiento ha requerido de bases tecnológicas. Esto ocurre en diferentes niveles: en el

6 Brea, J. (2004). *Nuevos soportes tecnológicos, nuevas formas artísticas (cuando las cosas devienen en formas)* en V.V.A.A., Aedo, L. & Quintero, L. *Tekne 1.0. Arte, pensamiento y tecnología. Teoría y práctica del Arte*. México: CONACULTA. P. 129.

7 Martínez de la Escalera, A. (2004). *Arte y técnica* en V.V.A.A., Aedo, L. & Quintero, L. *Tekne 1.0. Arte, pensamiento y tecnología. Teoría y práctica del Arte*. México: CONACULTA. P. 24.

de la producción, como en el caso del hombre de las cavernas y sus pigmentos, y en el de la recepción, como en cine, en que se han tenido que crear artefactos y dispositivos especiales para que los espectadores puedan percibir la imagen.

Por esta razón la tecnología ha sido un evento que forzosamente ha actualizado la discusión en cuanto a la representación de la realidad. Esto resulta de fácil ejemplo cuando se analizan los cambios ontológicos⁸ de la imagen a partir de la modificación tecnológica.

Según Philippe Dubois, las cuatro últimas revoluciones tecnológicas de lo visual han sido: la fotografía, la cinematografía, el video y la imagen informática⁹.

Regis Debray distingue 3 edades de la mirada, o *mediasferas*, que se distinguen una de la otra por la evolución de sus técnicas de transmisión:

1. La logosfera como la era de los ídolos y se extiende desde la invención de la escritura hasta la primera imprenta.
2. La grafósfera que abarca desde la imprenta hasta la televisión a color.
3. La videosfera. De la televisión a color en adelante. La época actual.

1.3. El video como tecnología para la experimentación

En el caso del video, la aparición de esta nueva tecnología de la imagen, generada con la única intención de conseguir una mejor reproducción de la realidad y una efectiva distribución de estos productos originó, en los artistas, una búsqueda experimental primeramente orientada hacia lo técnico, que les permitiría estudiar los alcances y límites de este nuevo medio.

Resulta útil recordar que cuando el video hizo su aparición de manera más o menos masiva, durante la década del los sesenta, la televisión contaba ya con una tecnología depurada que formaba parte de la cotidianidad de la sociedad en su conjunto.

⁸ El sinónimo más usual de ontología es conceptualización y se refiere a un modelo abstracto de algún fenómeno del mundo del que se identifican los conceptos que son relevantes, las características de su esencia como concepto.

⁹ Dubois, P. (2003).

Fue notoria la influencia que el video tuvo, dado su carácter de novedad.

La ideología moderna de ruptura con el pasado y el pensamiento sobre el progreso continuo, condujeron a los artistas a caminar por el discurso de lo nuevo experimentando con las técnicas básicas de manipulación televisiva, pero esta vez soportados por el medio videográfico. Los pioneros de estos trabajos fueron Nam June Paik¹⁰, Steina y Woody Vasulka¹¹, y Bill Viola¹², artistas, todos ellos, con formación musical, por lo que la experimentación videográfica se centró en la distorsión y creación de imágenes a través del sonido, micrófonos, resistencias y amplificadores. También se investigaron las posibilidades magnéticas y electrónicas del magnetoscopio y la capacidad para controlar la señal de video. La base de esta experimentación fue la concepción del video, no como imagen, sino como un conjunto de ondas en perpetuo movimiento.

La cooperación entre artistas e ingenieros electrónicos fue fundamental ya que estos últimos se dedicaron a construir máquinas a partir de las peticiones e inquietudes de los artistas, quienes con sus propios experimentos sentarían las bases para la ejecución de muchos de los recursos tecnológicos actualmente aplicables dentro de lo que se conoce como las paletas de efectos de los programas editores de video, protectores de pantalla, etc.

En este sentido, es importante mencionar que las investigaciones en el campo del desarrollo tecnológico, originadas por la colaboración de artistas y técnicos dio

¹⁰ Corea del Sur, 1932.

¹¹ Steina Vasulka (Islandia, 1940) y Woody Vasulka (República Checa, 1937). Artistas exploradores de los medios electrónicos, lo análogo (ca. 1971 - 1978) y luego lo digital por más de tres décadas. Se consideran precursores del videoarte debido a sus videocreaciones instrumentales. Steina Vasulka, formada en música, se interesa en el proceso de transformación entre la música y la imagen, es decir, en traducir el sonido en ondas visibles y en la percepción del paisaje, desarrollando su propio sintaxis al corregir los procesos de imagen y del sonido. Woody Vasulka, como cineasta, estudia las posibilidades de generar las formas, visuales basadas en sonido, y trabaja para desarrollar una síntesis electrónica que se aleje de la cámara fotográfica.

¹² E.U.A. 1951.

Figura 03. John HanHardt. (2014). *The estate of artist Nam June Paik.*



pie a la masificación de las tecnologías de la imagen, y el financiamiento de las investigaciones por parte de compañías dedicadas al desarrollo de aparatos electrónicos o institutos de investigación como UCHIDA *Radio Research Institute* o el *National Center for Experiments in Television* (NCET).

Estas investigaciones contribuyeron al abaratamiento de las tecnologías de la imagen, y por tanto, a que un número mucho mayor de artistas y usuarios, accedieran al uso del video.

Asimismo, no está de más añadir que, las investigaciones técnicas realizadas por los artistas ayudaron en gran parte al desarrollo de la tecnología videográfica de los años subsecuentes.

La voluntad experimental de los videocreadores ha continuado, de manera conjunta, con el avance de las nuevas tecnologías de la imagen. El proceso se puede entender fácilmente si se observa como la investigación se centró sobre los alcances y posibilidades de las nuevas tecnologías, para después, conseguir una verdadera apropiación del medio más allá de la experimentación que se orientó hacia la estructuración de discursos artísticos, más allá de exploración de la novedad.

Recursos como la digitalización, el uso de la imagen de síntesis, el trabajo con imágenes de internet, la animación 2 y 3D y la realidad virtual, son ejemplos de cómo este avance tecnológico ha modificado la relación de los artistas y espectadores con la propia imagen. Una transformación que implica también a las nuevas manifestaciones artísticas que se derivan de una era en la que la imagen lo rige todo, y aquello que no es visualizable, no existe.

1.4. La influencia Fluxus

La corriente artística *Fluxus*¹³ nace, en la década del los 60. Es un grupo heterogéneo e internacional -que encontrará sus principales seguidores en Alemania y Estados Unidos-, fuertemente influenciado por el dadaísmo.

Fue liderado por el lituano **George Maciunas**, quién fue el aglutinador del espíritu del grupo, siendo el autor de su manifiesto y quién especificó los criterios representantes y excluyentes de la comunidad recién nacida.

Este grupo neo-dadaísta se autoproclama como *Fluxus* en septiembre de 1962 y retoman los principios de los 7 manifiestos dadaístas, escritos en París por el poeta Tristán Tzara, en donde se instituye, por ejemplo, que *el único sistema aceptable es el de no tener sistema*.

La asociación artística asume un papel “anti bellas artes”, ataca los símbolos del arte elitista y la música culta occidental, y rechaza las especialidades, bajo la premisa de que los límites entre las artes fueran algo fluido.

La intención principal del grupo era la de aproximar el arte a la vida a través de la reivindicación del azar y el juego.

La pretensión interdisciplinar de Fluxus se explica debido a que este movimiento artístico fue impulsado en gran medida por artistas provenientes de la música como John Cage¹⁴, Wolf Vostell¹⁵ y Nam June Paik¹⁶.

13 Fluxus significa: lo que fluye, fluidez.

14 John Cage (1912-1992). Compositor, instrumentista, filósofo, teórico musical, poeta, artista, pintor. Su faceta más particular es la búsqueda de la "obra abierta". Para Cage la obra de arte se debe abrir a la vida y por consecuencia, resulta en la creación de obras en las que el artista se hace a un lado y para que los acontecimientos que existen en ellas tengan lugar simultáneamente, sin que interfieran unos con otros. Para lograr esto utiliza técnicas de azar que determinan cada nota, cada ritmo y cada silencio de sus obras.

15 Wolf Vostell (1932-1998). Se le atribuye ser el creador del happening, fue pionero del videoarte, miembro de Fluxus, escultor y pintor. Tres nociones han sido esenciales en el trabajo musical de Vostell: la *schwebung*, el happening y el *dé-coll/age*.

16 Nam June Paik (1932-2006). Compositor y videoartista surcoreano. Se le llama

Estos artistas se iniciaron en el grupo como practicantes de la *Música / acción*. Una vertiente que encontró sus orígenes en una concepción del arte proveniente de la tradición griega en la que las *Artes Músicas*, que abarcaban la poesía, música, danza y el teatro y que tenían relación con las fiestas y con una ejecución en forma de culto. Se oponían a las *Artes Plásticas y Mecánicas*, definidas por su distanciamiento del humor y su vinculación a la materia y a sus límites formales. Entonces, la *música / acción* devino en el *arte acción* que operaba a través de la ejecución de acontecimientos con carácter festivo de diversos tipos, llámense estos *performances*, conciertos, *happenings*, etc.

A estas obras se les llamará también “manifestaciones”.

Las acciones artísticas trabajaron con la espontaneidad del momento a través de diferentes mecanismos en los que el artista planteaba una dinámica y el resto del acontecimiento se dejaba al azar para desarrollo natural de la situación, “sus apariciones públicas estarán siempre marcadas por una curiosa mezcla de ritual y festejo, de solemnidad y espectáculo, de ceremonia y diversión”¹⁷.

La introducción de elementos provocadores en estas manifestaciones propició, por parte de los artistas, la búsqueda y la utilización de elementos desconcertantes, irónicos, lúdicos y azarosos, mediante los cuales buscaban la reacción del público o la simple ejecución artística.

Así, se anunciaron conciertos en los que se pretendía escuchar el silencio¹⁸ o en que los músicos se negaban a tocar mientras hubiese público presente.

También se realizaron acciones en las que los artistas o espectadores, sin cono-

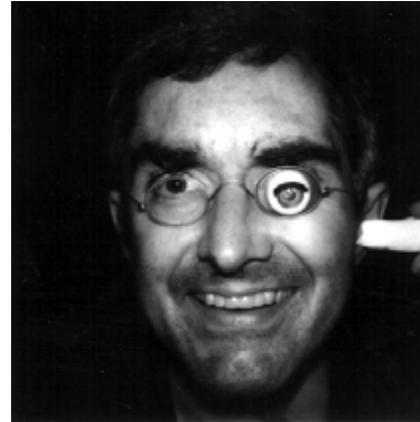


Figura 04.
Deborah Saunt.
(2011). *Bohemian rhapsody in*
New York City.

cimientos musicales ejecutaban piezas siguiendo partituras absurdas basadas en la repetición hasta el infinito¹⁹.

Estos actos artísticos fueron desmitificaron paradigmas tradicionales, como el papel de la obra de arte como pieza estética originada y destinada para la contemplación.

En una suerte de rebelión contra el mercado del arte, se plantearon piezas no comerciales, efímeras, intangibles y sin valor material; y el aura del artista como ente iluminado que deslumbra al resto de los *no artistas*. Es el creador quien cuestiona su propia importancia como autor, prescindiendo del público y de los espectadores.

Como ya se ha mencionado, las investigaciones realizadas por los artistas pertenecientes al grupo *Fluxus* se relacionaron siempre con la música debido a que la ejecución de acciones performativas encajaba bien con la experimentación musical. Actos que por su propia naturaleza entrañaban una fuerte carga de espontaneidad. La cualidad escénica de estos *performances/happenings* exploró también en la construcción y deconstrucción de estructuras sonoras, misma que requería, como en el caso de la música, la danza y el teatro, una presentación de la pieza ante el público.

La tecnología fue también un elemento central de estas investigaciones. La experimentación musical llevó a la elaboración de una música sintética, sin instrumentos. El nacimiento de la música electrónica²⁰. La música, como el arte en general, ha

“el padre del videoarte”. Estudió música e historia del arte. Participó en Fluxus. Su campo creativo no se limitó al estético y problematizó sobre la percepción y la desproporción sensorial provocada por las extensiones tecnológicas. Experimento con el video y la emisión televisiva.

17 Baigorri, L. (2006). *Vídeo: Primer etapa. El vídeo en el contexto social y artístico de los años 60 / 70*. Revista Brumaria, 4, p.16.

18 4'33" John Cage, 1952. La pieza puede ser interpretada por cualquier instrumento o conjunto de instrumentos. En la partitura, con una única palabra, "Tacet" que indica que el interpretante debe guardar silencio durante 4 min. y 33 seg.

19 Se trata del concierto llamado *Composición 1960 No. 7*, realizado en la Galería AG de George Maciunas. En 1961. Baigorri, L. (2006). P. 16.

20 Es música creada con medios electrónicos. Este concepto incluye la música

evolucionado en gran parte debido a los descubrimientos técnicos, que facilitan la disponibilidad de herramientas para la creación.

En este caso, los futuristas italianos de principios de siglo fueron quienes, liderados por Luigi Russolo, empezaron a concebir música a partir de “ruido”, aparatos inventados para producir sonidos y cajas de música electrónica.

Más adelante, hacia 1948, el fundador de Radio Francia, Pierre Schaeffer exploró la edición musical y creó un nuevo tipo de montaje de sonido a través del método de cortar y pegar cintas de carrete abierto previamente grabadas. El resultado de estas exploraciones se denominó música concreta.

A cada sonido musical, o no musical grabado, ruido urbano o natural, gritos etc., se le llamó, objeto sonoro.

Estos últimos fueron manipulados electrónicamente con filtros, reverberaciones, aceleraciones o ralentizaciones, ecos o archivos de audio provenientes de grabaciones anteriores, para finalmente terminar con un montaje sonoro-musical complejo.

Durante la década de los sesenta se desarrollan los primeros paquetes de programas para la creación y manipulación de sonido.

El grupo *Fluxus* agrupó a connotados artistas que se iniciaron en el arte como músicos, más que como artistas plásticos o visuales. Sin embargo, el carácter multidisciplinario del grupo, facilitó que los músicos experimentaran también con aspectos más plásticos o visuales del arte.

compuesta con cintas magnetofónicas (que sólo existe sobre la cinta y se interpreta por medio de altavoces), la música electrónica en vivo (creada en tiempo real con sintetizadores y otros equipos electrónicos), la música concreta (creada a partir de sonidos grabados y luego modificados) y la música que combina el sonido de intérpretes en vivo y música electrónica grabada. Si bien estos tipos de música se refieren en principio a la naturaleza de la tecnología y las técnicas empleadas, estas divisiones son cada día menos claras. Hoy está en uso otra terminología como música por computadora, música electroacústica o música radiofónica, unas definiciones que suelen referirse más a la estética que a las tecnologías utilizadas. Duiops. (2009). *Música Electrónica*. Septiembre 15, 2015, de Duiops Sitio web: <http://www.duiops.net/newage/newmusel.htm>

Asimismo, la televisión se encontraba en auge gracias al abaratamiento de los monitores, que lograban entrar a un gran número de hogares para los cuales la imagen empezaba a convertirse en una referencia fundamental.

En este contexto, Nam June Paik fue el pionero en la realización de piezas que experimentaban con la imagen televisiva. El coreano utilizó la música y los sonidos en general como elemento desconfigurador de la imagen hegemónica transmitida por los medios de comunicación.

Para 1965, el uso de grabadoras *Portapak* era algo cotidiano. Algunos artistas se hicieron inmediatamente de un equipo de grabación de video y empezaron investigar este campo, de forma tal, que el video y la experimentación con la televisión empezaron a mezclarse paulatinamente a través de *performances* musicales.

Las primeras investigaciones de Paik a este respecto constituyeron piezas realizadas con ayuda de ingenieros en las que la imagen televisiva era distorsionada por sonidos externos resultando en lo que llamó “la manipulación abstracta de la imagen”²¹. Con esto, el artista coreano quería demostrar que el ruido, la música y cualquier otra emisión acústica era susceptible de ser representada de manera objetiva a través de ondas sonoras que se hacían visibles gracias a la alteración del magnetoscopio. A este respecto, no sólo Paik ahondó en la relación entre la música y el video. Steina y Woody Vasulka, Les Levine, Stephen Beck y Bill Viola, entre otros, dedicaron sus esfuerzos creativos a investigar y experimentar con estas posibilidades. Estas investigaciones estaban íntimamente relacionadas con los avances tecnológicos y el trabajo conjunto entre ingenieros y creadores de todos los campos²².

21 Baigorri, L. (2006). P. 20.

22 Para entonces los estudios científicos en torno al desarrollo de la ultrasonografía o ecosonografía con fines médicos estaban bastante desarrollados. El primer dato respecto a estas pruebas de traducción de sonido a imagen datan de 1942. Sin embargo, para 1963 ya se realizaban estudios ultrasónicos de próstata, aplicables a análisis neurológicos, de las arterias y embrionarios. Fresquet, J. (2004). *Christian Johann Doppler (1803-1853)*. Septiembre 15, 2015, de Instituto de Historia de la Ciencia y Documentación (Universidad de Valencia - CSIC). Sitio web: <http://www.historiadelamedicina.org/doppler.html>



Figura 05. Nam June Paik. (1969). *TV as a creative medium.*

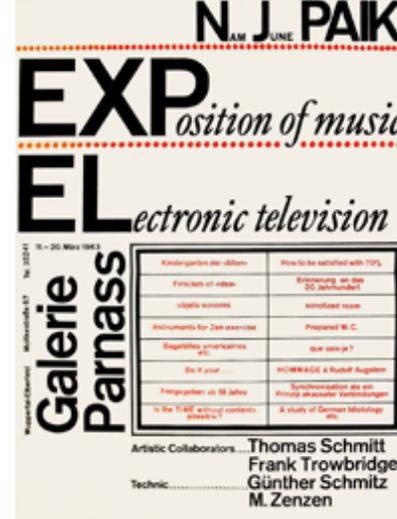


Figura 06. Manuela Ammer. (1963). *Exposition of Music - Electronic Television.*

Ejemplo de esto, es que al mismo tiempo que los artistas Fluxus ejercían una práctica interdisciplinaria experimentando con la imagen como si fuese sonido, tanto en el montaje como en la composición, los músicos vivían el nacimiento de la síntesis electrónica.

“El cruce interdisciplinario de las artes plásticas, la literatura, la música, el baile y el teatro, sumado a un activo intercambio internacional produjo un clima cultural de alto nivel en el que las nuevas tecnologías serían empleadas de forma experimental y la capacidad artística expresiva de estas, puesta a prueba”²³

Las primeras exposiciones que mostraban el resultado de estas experimentaciones fueron: *Exposition of Music-Electronic Television*, de 1963²⁴ *TV as a Creative Medium*, en 1969²⁵.

23 Martín, S. (2006). P. 8.

24 Montada en la Galería Parnass de Wuppertal, Alemania. Participa también en ella el artista Joseph Beuys “tocando” el piano con un hacha. Beuys nunca fue considerado totalmente Fluxus ya que sus obras eran mucho más sobrias por lo que carecían de humor y del carácter lúdico reclamado por el grupo. Sin embargo, fue colaborador de Paik y participó en muchas exposiciones, sobre todo en happenings y performances organizados por el grupo.

25 Galería Howard Wise, Nueva York, EU.

1.5. VT ≠ TV

El carácter anticomercial del video se hizo evidente dadas las dificultades para su exposición, ya que la mayoría de los museos y galerías no tenían la infraestructura para su exhibición. Con relación a la capacidad de reproducción del video, el mercado del arte cuestiona la unicidad y la originalidad de la obra y su intangibilidad como objeto poseedor de particularidades plásticas.

Ante estas interrogantes, los artistas se preguntan acerca de la relación entre la concepción tradicional del arte y las nuevos vínculos posibles entre las piezas, el artista y el fruidor. En este sentido el circuito cerrado, el feedback y el autorretrato fueron las primeras experiencias que exploraron estas frescas correlaciones.

Una de las vertientes más importantes que siguió la videocreación en cuanto a su relación con la sociedad y los espectadores, fue el planteamiento de una postura de crítica social y política hacia los medios de comunicación, especialmente hacia la televisión, medio que ocupaba ya un lugar privilegiado en los hogares del ciudadano medio y que se posicionaba como uno de los más influyentes.

En este contexto surge un grupo de artistas – activistas que, influidos por las teorías de Mc Luhan, y preocupados por los acontecimientos históricos, sociales y políticos de la época, dirigieron sus esfuerzos a denunciar el control ejercido por los intereses del Estado a través de los medios de comunicación. La transformación del carácter experimental, tecnológico y de investigación de la videocreación en una actividad más bien contracultural llevó a los artistas a acercar el arte a la vida mediante temáticas relacionadas con sucesos sociales y políticos.

La apropiación de símbolos de la época es un ejemplo de esto: el asesinato del presidente Kennedy y su esposa Jackie, Marilyn Monroe, el papa Pablo VI, Martín Luther King, etc. Estos asuntos están presentes en trabajos videográficos y cinematográficos de artistas como **Andy Warhol**, Nam June Paik, Frank Gillette, Ira Schneider, Wolf Vostell.

Es interesante mencionar la influencia que los teóricos de la comunicación social tuvieron sobre los creadores. Especialmente, los escritos de Marshall McLuhan, concientizan a los artistas acerca de la importancia de la participación activa del espectador en las obras y en los acontecimientos de la época.

Esto resulta claro en las piezas videográficas monocanal en las que el espectador se encontraba ubicado de un lado de la pantalla y el autor en el otro. Así, el artista, se situaba en un lugar privilegiado que guiaba la lectura de la pieza, jugaba con el espacio y el tiempo. Finalmente era él quien se encontraba enmarcado en un televisor y quién era observado. Quedó claro que sin el espectador, la pieza no tendría sentido, ya que no su sentido no se completaría. La interactividad encuentra una base fértil donde crecer.

Mc Luhan realizó estudios sobre la estructura de la emisión y recepción de mensajes, siendo el centro de sus cavilaciones el hecho de que el mensaje carece de valor intrínseco en la medida en que es transformado por el medio.

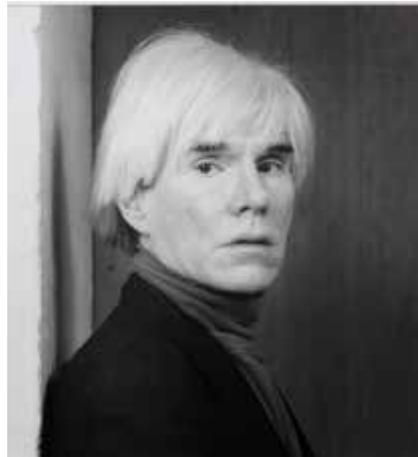


Figura 07. Robert Mapplethorpe. (1990).
Andy Warhol.



Figura 08. Art Gallery of Ontario. (2011). AGO Celebrates Iconic Canadian Artist Group General Idea with Major Retrospective.

Decir que el *medio es el mensaje*, significa que el medio es el objetivo en sí mismo.

El teórico canadiense estudió también la imposición de las ideas hegemónicas y la manipulación de la información mediante la utilización de los medios de comunicación masiva.

El trabajo de Wolf Vostell es un buen paradigma de la actitud crítica de los artistas y del compromiso social que adquieren sus obras. Con sus piezas realiza críticas agudas a las leyes y las instituciones, la injusticia social, la violencia, la situación de la mujer, las guerras atómicas, la ecología, etc...

En el contexto español Francesc Torres y el *Grup Treball* dan muestra de cómo los artistas se comprometieron con un arte revolucionario y político, en el entorno de la lucha antifranquista de los años 60 y 70.

En Estados Unidos, la *Underground Art Society*²⁶ estableció principios anticomerciales bajo los cuales, los artistas participantes debían permanecer en el anonimato y no debían aceptar remuneraciones por su trabajo. Asimismo pugnaron por la creación de canales alternativos de comunicación que sirviesen para informar al público sobre sus actividades culturales, exposiciones, y manifestaciones políticas, con una firme línea de apertura hacia la diversidad sexual, política, religiosa e ideológica.

Producto de este movimiento surge el cine *underground*. Se inició así una cruzada anti-institucional y anti-comercial hacia la crítica de lo que simbolizaba el sueño americano. Esta línea fue seguida también por artistas, inaugurando la corriente del *Fluxifilm* representada principalmente por Robert Watts y **Yoko Ono**.

Durante la década de los 70 se constituyeron varios grupos que trabajarían en esta línea, como: *General Idea*, *Ant Farm*, *T.R. Uthco*, *Videofreexs*.

26 Formado por Irina Taflan, Barbara Mark's y Kim Smith.



Figura 09.
Alejandra Morales.
(2014). *Rock en Rosa*.

Es en esta época cuando, por un lado, gracias al abaratamiento de la tecnología del vídeo, y por otro, a una intencionado propósito experimental, empiezan a surgir las primeras mezclas de soportes en los que el cine y el video coexistieron en una misma pieza.

Es destacable el trabajo del artista español Antoni Muntadas, quien, desde el principio de la década de los 70 centró su trabajo en el acoplamiento de la reflexión teórica -herencia del arte conceptual y de las ideas duchampianas- con la práctica artística, centrandó su interés en el terreno de los medios de comunicación masiva.

Al respecto, afirma,

“El trabajo de los artistas es un testimonio cultural y antropológico sobre su propio tiempo y resulta imprescindible a la hora de activar la participación social y política. Por tanto, el artista que mantiene su centro en los media y trabaja con los media se mantiene despierto y consciente y reflexivo sobre el paisaje mass-mediático. Se trata de una paisaje de visible información pero de poder invisible; el poder de la influencia subliminal²⁷ y de la seductora pasividad²⁸.”

27 Durante la década de los 70 y a raíz de la publicación de un libro llamado *La imagen subliminal*, floreció una teoría acerca de la manipulación de los espectadores a través de mensajes que se insertaban ocultos en la publicidad y que tenían el objetivo de propiciar el consumo utilizando técnicas venidas de la psicología que por encontrarse mezcladas con el resto de la información no eran percibidas por el espectador de manera consciente. Hoy en día, esta teoría de los mensajes subliminales y de los medios de comunicación como entes manipuladores del sentido ha sido ampliamente superada.

28 Muntadas, A. (1984). *Pro/Anti TV: a crossover*, en *From TV to video e Dal video alla TV. Nuove tendenze del video nord-americano*. Bolonia: Caterina Borelli (ed.)

Para entonces, la televisión era ya el órgano de información pública dominante, así que la dirección conceptual que tomó la crítica de los artistas se concentró en una acometida contra el objeto que simbolizaba este medio: el aparato televisor.

Estos ataques vinieron principalmente de artistas alemanes que caracterizaban sus videopiezas con actitudes violentas que atentaban contra el mueble televisivo.

Los estadounidenses en cambio, realizaron esta crítica a través de las posibilidades plásticas, utilizando la deformación imágenes y la trasgresión del lenguaje televisivo, la banalización de la información, el uso de la ironía, la alteración temporal y espacial... El propósito fue, en todos los casos, el establecimiento de una postura crítica acerca de la imposición de criterios dominantes y sobre la unidireccionalidad y manipulación de la información con fines comerciales.

Aunque la generalidad de las manifestaciones artísticas de esta época sostienen una postura contracultural, también hubo quienes utilizaron el lenguaje del video como alternativa para construir una televisión pública y no comercial, con la idea de crear un medio al servicio de los artistas y los televidentes. El objetivo fue entonces, establecer una comunicación bidireccional y descentralizada.

La producción de cine underground y la combinación de soportes instó a los artistas del video a realizar sus propias producciones televisivas. En este sentido, el trabajo del grupo *Videofreex* se concentró en la recepción, producción y edición de una televisión alternativa. Este proyecto funcionó gracias a la documentación de la contracultura en los propios medios de comunicación. La información y producción local se utilizaron indistintamente para la fabricación de productos tradicionalmente televisivos, como de creación artística.

Se desarrollaron también experiencias puntuales y aisladas de producción para televisión, desde la propia televisión, como el programa *The Medium is de Medium*, el proyecto *TV Lab*, *la New Televisión Workshop* y *la Artist television Network*...

No obstante, era fácil que los artistas perdieran el control de sus trabajos debido a que se encontraban siempre supeditados a los intereses comerciales, jerárquicos y

económicos de las televisoras.

La evolución de la creación videográfica avanzó de la cooperación con las televisoras y la crítica social y política hacia la apropiación de la televisión como instrumento para revolucionar la sociedad.

Un grupo de colectivos radicalizados como: *Artist's Television*, *Guerrilla Televisión*, *Alternate Media Center*, *Open Channel*, *People's Video Theater*, *Global Village*, *Raindance*, *TVTV*, *Videoheads*, *Video-Nou*²⁹, etc... trabajaron en lo que se denominó la Guerrilla Televisión. Estos se caracterizaban por realizar una especie de video activismo que se enfrentaba a los intereses de la televisión comercial, a través de la elaboración de televisión popular. Aquí, la voluntad de servicio era lo primordial.

En términos generales la tendencia de la época se dividió en dos grupos: uno, aquellos que veían en la televisión un mecanismo para imponer ideología, política y control social y al cual se debía atacar; y dos, los que intentaron incorporar la televisión al lenguaje de la imagen explorando las posibilidades creativas e incluso sociales que este medio podía ofrecer.

1.6. El video como documento

El grupo *Fluxus*, como movimiento neodadaísta, tenía entre sus prioridades la realización de acciones multidisciplinares a través de una actitud antimercantilista, que aspiraba a conjuntar el arte y la vida.

Estas acciones se concretaron en la realización de performances y happenings en los que la relación con el teatro experimental era evidente. Se trataba de representaciones espontáneas, sin guión y sin una temporalidad determinada, en que el dramatismo y la franqueza eran la base de la ejecución. Se trataba de actos efímeros y propuestas procesuales en donde el video se empieza a utilizar como una forma de conservación de la obra de arte. Es decir, se aborda al video como herramienta que sirve para enfrentarse a la intangibilidad del hecho artístico y para dar evidencia de la pieza.

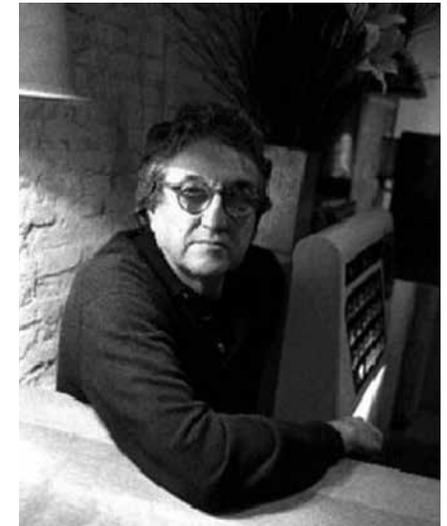


Figura 10.
El Imparcial. (2015).
Antoni Muntadas, de
Barcelona a Nueva York.

El video funcionó también como objeto expositivo para las galerías de arte y para diferenciar al acto artístico realizado a través del desarrollo de la acción (proceso), del objeto material que hacía las veces de registro. Sin embargo, la introducción del documento en el happening y el performance provoca un cambio en la naturaleza de estos actos ya que desaparece la idea de intangibilidad y provisionabilidad, y el acto artístico se transforma, inevitablemente, en un objeto informativo y documental que preservará el suceso para la posteridad.

Es importante distinguir entre el uso del video como registro de acciones artísticas y el videoarte. En el caso de la documentación de performances o happenings se considera al video como una herramienta tecnológica que ayudó a artistas a dar perdurabilidad a la obra.

Desde otra perspectiva, se considera como videoarte a aquellas acciones que son realizadas exclusivamente para ser grabadas por una cámara y en las que el artista experimenta e investiga y aprovecha las posibilidades conceptuales, técnicas y artísticas, apropiándose del medio.

Entre uno y otro punto existieron variadas propuestas intermedias que derivan tanto de la innovación técnica, como la búsqueda de las cualidades artísticas de lo videográfico.

El *happening* videográfico se define como aquel en el que las acciones desarrolladas han sido pensadas para ser grabadas por una cámara.

Una de las líneas más socorridas en este caso, fue la realización de videos en los que se exploraba con el tiempo real y el tiempo televisivo, el sonido y su reproduc-

ción, así como la relación con el espacio encuadrado por la cámara, confrontando el cuerpo del artista con los límites de la pantalla.

“...algunos artistas de acción actuaban ante la cámara en su estudio vacío; la imagen mediática en estos casos hacía las veces de espejo narcisista y de material de creación electrónico (sic.) por igual. Para el observador se abría de este modo una ventana por la que tenía acceso a un suceso ya acaecido”³⁰

Los *videoperformances* son otra modalidad importante. Este consiste en la ejecución de actos artísticos, al tiempo que se proyectan acciones grabadas con anterioridad, de manera simultánea. De esta forma se conjunta el pasado con el presente en un mismo tiempo real y se confrontaba la imagen y la acción en *vivo*.

En estos casos el video cumple una función mediática importante, ya que las imágenes grabadas no son sólo una forma de confrontación temporal —pasado y presente conviviendo en un mismo momento— o espacial —el encuadre de la cámara— con respecto a la ejecución performativa, sino que supone un enfrentamiento entre la intimidad y lo público de la exhibición.

Este proceso evidencia además, el carácter abierto y flexible del soporte videográfico, y a la vez, ubica al espectador como *voyeur* que observa la acción. Al ser el *performance* un acto creativo sostenido en la representación teatral del cuerpo artista ante un público, se hizo inmediata la relación con el *Body Art*, un tipo de arte que exploró la relación del individuo con su propio cuerpo, siendo este el protagonista de la reflexión.

Esta exploración se denominó la *estética del yo*. Estas piezas se sirven del video como una herramienta narrativa que encuadra la masa corporal, fragmentando o amplificando la visión, gracias al efecto del *zoom in/out*, lo que obliga al espectador a asistir al detalle, a atender lo que el artista quiere observar, ocupando la pantalla de



Figura 11.
Michael Shamberg.
(1971). *Guerrilla
Televisión.*

forma total. Durante la década de los 70 el *performance* y el video se mezclan bajo el discurso del *Body Art*³¹ combinando las acciones en vivo con otros elementos.

1.6.1. Del *performance* al *Body Art*

De manera casi natural, la unión de estas dos disciplinas artísticas inaugura la utilización del video como instrumento metalingüístico³². Este mecanismo enunciativo servirá para generar reflexiones acerca de la ambigüedad de la actuación, ante el público, con relación a la obra de arte y al desdoblamiento simultáneo, o metaficcional, de la imagen dentro de una pantalla.

Se podría plantear la pregunta ¿estamos entonces cerca de lo que ocurre en la televisión?... la respuesta queda planteada para los artistas de la época, ya que interroga acerca del lugar que ocupa la mirada del espectador “pues la acción que nuestras figuras ejercen sobre nosotros varía con el campo de gravitación en el que las inscribe nuestro ojo colectivo”³³.

31 Véase glosario.

32 Véase en el glosario: Metalenguaje.

33 Debray, R. (1994). *Vida y muerte de la imagen. Historia de la mirada en occidente*. Barcelona: Paidós. P. 15.

30 Martín, S. (2006). P. 14.

Así, pues, el fruidor aprende a comprender el hecho artístico como un producto heterogéneo que combina indistintamente la presencia real con la imagen representante de otras cosas, tiempos y lugares, parodia y autenticidad, ficción y realidad. Ejemplo de esto lo podemos encontrar en la obra de **Vitto Aconcci**, Bruce Nauman, Dennis Oppenheimer y Chris Burden.



Figura 12.
Crane.tv. (2014).
Unbuilt: Vito
Aconcci.

Así, la esencia del *Body Art* consistió en la exploración del cuerpo como materia de trabajo. Esta búsqueda originó diversas propuestas que tuvieron que ver con movimientos feministas y que resultaron en la estructuración de discursos, realizados por mujeres, que aportan su propia versión del mundo, en oposición a la visión masculina, cuestionando el papel de la mujer en la sociedad y el comportamiento que se exige del género.

“En un mundo ordenado por la desigualdad sexual, el placer de mirar se encuentra dividido entre masculino / activo y femenino / pasivo. La mirada masculina determinante proyecta sus fantasías sobre la figura femenina que se organiza de acuerdo con aquella. En su tradicional papel exhibicionista las mujeres son a la vez miradas y exhibidas. (...) El primer impulso contra la monolítica acumulación de convenciones cinematográ-

ficas tradicionales consiste en liberar la mirada de la cámara a través de su materialidad en el tiempo y en el espacio y la mirada del público a través de la dialéctica, del distanciamiento apasionado. No hay duda de que así se destruyen la satisfacción, el placer y los privilegios del invitado invisible y se evidencia cómo el cine a dependido de los mecanismos activo / pasivo del *voyeurismo*”³⁴.

Esta liberación de la mirada se consolida con la utilización del video como alternativa para establecer, lo que se ha denominado en cine, como el *punto de vista*³⁵ que servirá para plantear la reflexión desde una dimensión discursiva, comunicativa, ideológica o subtextual³⁶.

Curiosamente la naturaleza tecnológica del video, resulta mucho más accesible a los artistas visuales que a la gente de cine, por lo que permite que sectores minoritarios relegados o periféricos, como las mujeres, adquieran una voz propia.

Esta accesibilidad se evidenció también en los trabajos corporales autobiográficos en los que el video se hace mucho más funcional que el cine tanto por sus carac-

34 Mulvey, L. (1988). *Placer visual y cine narrativo*. Valencia: Episteme. P.p. 9-21. En Ruido, M. (2002). *Ana Mendieta*. Guipúzcoa: Colección Arte Hoy Nerea. No. 13. P.p. 17-18.

35 Punto de vista. Véase glosario.

36 Dimensión discursiva: La mirada es el lugar de enunciación del discurso.

Dimensión comunicativa: La mirada de la cámara existe antes de que se produzca la mirada del espectador, pero también ubica esta mirada en un emplazamiento particular: la cámara crea un posicionamiento del espectador, lo coloca en una determinada posición o emplazamiento particular, con una determinada carga de género.

Dimensión ideológica: La mirada define una ideología, una perspectiva, una visión del mundo y un compromiso ideológico con esa perspectiva.

Dimensión subtextual: la mirada establece una relación de deseo entre el sujeto y el objeto del deseo, y en esa medida conlleva una identidad de género (desde dónde se mira, qué es lo que mira y cómo se mira)..

Zavala, L. (2008) *Análisis del punto de vista en 5 secuencias en Danzón*. En Elementos del discurso cinematográfico (245-290) México: Universidad Autónoma Metropolitana.

terísticas técnicas, como por su accesibilidad económica.

Baigorry enumera cuatro ventajas del video sobre el cine, con relación al *body art*:

1. La imagen aparecerá en el monitor siempre que la cámara esté encendida, por lo que se puede experimentar viendo los resultados inmediatamente, el registro, por tanto, es una decisión secundaria.
2. El autor tiene mayores facilidades para introducir su cuerpo en la imagen ya que sólo necesita *entrar en cuadro*.
3. Técnicamente existen muchas más facilidades al tratar la imagen tanto, durante el registro, como en la posproducción.
4. El autorretrato es, por su carácter subjetivo, el medio que mejor se enfrenta a la televisión.

Cabe mencionar también que para la producción cinematográfica hace falta todo un equipo de colaboradores que controlarán los factores externos como el sonido, la iluminación, escenografía, continuidad, etc. Con el vídeo, en cambio, estos factores son susceptibles de ser controlados por el propio artista.

De esta forma, vemos que las directrices seguidas por el arte corporal, con ayuda del *video-performance*, adquirieron un carácter ritual.

Es común encontrar piezas en las que a través de actos cargados de una perspectiva individualista, narcisista, psicológica y muchas veces exhibicionista, el artista llegaba hasta la extenuación física y mental mediante, por ejemplo, la repetición prolongada de acciones, la ejecución violenta hacia el propio cuerpo o la introducción de elementos sádicos y masoquistas.

La documentación de actos creativos se convirtió entonces en parte fundamental de las piezas procesuales en los que la perdurabilidad era efímera.

En el caso del *body art*, donde el acto artístico perduraba únicamente durante el desarrollo de las acciones performativas, el video constituyó el testimonio documental del hecho y a su vez el objeto material que contenía la pieza.

Con el pasar de los años sería, en muchos casos, la única evidencia de los trabajos realizados por los artistas y, por ende, documentos valiosísimos para mu-

seos y galerías, y en general, para la historia del arte contemporáneo.

En el caso del *Land Art* es claro el papel documental ejercido por el video. Debido a la monumentalidad de las piezas y a que estas salieron del circuito expositivo tradicional del arte y se ubicaron en emplazamientos naturales, en donde el paisaje natural fue el soporte de la obra de arte, la accesibilidad de la pieza se encontró limitada por dos factores fundamentales: la ubicación geográfica, y el paso del tiempo.

En muchísimos casos se trató de creaciones efímeras que enfatizaban el aspecto procesual de transformación y destrucción del medio ambiente natural. Por esta razón la fotografía, el cine, el video y la televisión fungieron como testimonio de la objetualidad de la obra de arte y fueron el filtro mediático a través del cual el espectador podía percibir la pieza.

Una vez más, las características técnicas del video lo convierten en el soporte ideal de registro de estas piezas, debido en primer lugar a la manejabilidad de los aparatos, la baja inversión económica. Por otro lado, por la capacidad de la cinta videográfica de reproducir el tiempo real de manera continuada, herramienta eficaz para dar cuenta de la evolución de la pieza, un aspecto fundamental del arte procesual.

1.7. Los nuevos tiempos. Del nacimiento de la era digital y el posmodernismo

Herederos de los movimientos del video activismo y guerrilla televisiva surge, en la década de los 80, y fomentado por la televisión, el periodismo videográfico o ENG³⁷. Esta forma de tratar la información y la documentación audiovisual consiste en la fusión del periodismo, la televisión, el documentalismo independiente —llámese este fotográfico o cinematográfico— y el videoarte.

Así como la colaboración entre artistas e ingenieros electrónicos ayudó al desarro-

llo de nuevas tecnologías de la imagen, el papel de las televisoras fue también decisivo.

“La carrera de los operadores de la televisión comercial para conseguir la agilidad de los reportajes de los grupos de videoartistas ya no se detuvo, hasta conseguir todo tipo de mejoras, desde la minicam o cámara broadcast en miniatura hasta su rival el *portapack* (sistema autónomo de video de media pulgada), pasando por los camascopios, los vídeo buses y la integración de algunos protagonistas del movimiento videoactivista como elementos clave y de mayor prestigio en la nómina de los informativos”³⁸.

26

Esta *broadcastización*³⁹ del video de creación fue el camino seguido para el desarrollo y consolidación del videoreportaje como nuevo género periodístico. La colaboración de los artistas con los *mass-media* resultó en la realización de proyectos periodísticos conjuntos y en la emisión televisiva de los trabajos de algunos colectivos de videoastas, como los del grupo TVTV.

Sin embargo, es hasta la década de los ochenta cuando surge un verdadero interés por la televisión artística con la aparición de los videoclips. Son estos productos “un exponente claro de las estrechas relaciones entre la potente producción de consumo musical a través de la edición fonográfica y la industria de la televisión, que encuentra terreno abonado en la domesticación generalizada del video”. Los artistas exploraron en este terreno y los músicos también. Se difuminaron los límites y ambos grupos colaboraron en la creación de las primeras propuestas.

Es también en esta década cuando ocurre una de las más recientes transformaciones ontológicas de lo visual. La digitalización de la imagen ocurrida a partir de

la conjunción de la informática y el diseño gráfico dio a los artistas un soporte, con el cual es posible prescindir de la cinta de video, para concentrar la información en una memoria electrónica que se manipula directamente en el ordenador.

La tecnología de lo digital se integró a lo videográfico en el periodo de entre 1975 y 1979, sentando las bases para la producción on-line, gracias a lo cual sería posible “trabajar al mismo tiempo todas las facetas de captación, grabación, manipulación y reproducción en una sola unidad de actuación, como se hacía en los grandes estudios de televisión en directo”⁴⁰.

La manipulación *on-line* terminó de separar la producción videográfica del cine ya que permitió que los artistas tuvieran un control muy específico sobre cada una de las operaciones que conllevaba el proceso creativo; la facultad para visualizar y modificar las imágenes en tiempo real expandió también las posibilidades discursivas de los creadores. Este cambio trajo consigo que los ordenadores se utilicen hoy tanto para la edición de imágenes grabadas en video como para propia generación de estas desde el interior de la máquina, es decir, partiendo de algoritmos matemáticos. Es el inicio pues, del arte digital o arte electrónico.

Las nuevas manifestaciones artísticas no tuvieron empacho en combinar técnicas y disciplinas distantes como la escultura, el audio, el video, performance y la producción televisiva de forma que funcionaran de manera unificada creando lo que se llamó el espacio intermedial o multimedia⁴¹. Esta combinación de elementos, que retoman el arte del pasado para la elaboración de nuevas propuestas, asume características del paradigma posmoderno, que se opone al planteamiento tradicional mediante la construcción de lazos interdisciplinarios que, a través del arte, tienden un puente entre las ciencias naturales, las sociales y humanidades.

Para hablar de la posmodernidad en el arte debemos recordar que durante el periodo conceptual finalmente se agotó esa antigua discusión, soportada por el arte moderno, acerca del problema de la representación y el lenguaje del arte. La

38 Mercader, A. (2003). *Cómo algunas consideraciones sobre la génesis y renovación de la producción y la realización audiovisual pueden hacernos cambiar planteamientos en la articulación del videoarte (1956-1994)*. En MNCARS. (2003). Monocanal. Madrid: MNCARS. P. 45.

39 Véase glosario.

40 Mercader, A. (2003). P. 47.

41 Véase en el glosario: Intermedia.

contienda se resolvió mediante la desestructuración más radical del código icónico. Esta transformación se operó convirtiendo el objeto artístico en signo, es decir, transformándolo en algo que no necesariamente poseía características físicas, pero que, en cambio, poseería rasgos conceptuales.

El espíritu científico adoptado por las artes llegó a su máxima abstracción y sistematización, logrando conquistar un lenguaje propio, así como la gestión de sus mecanismos de funcionamiento. Sin embargo, después del conceptualismo los artistas se enfrentaron a un nuevo problema que se vivía también a nivel social y cultural: la llegada de lo posmoderno.

Dice Pavlicic,

“El modernismo agotó sus posibilidades, habiendo llegado al extremo tanto en el gesto social como en la tecnología artística. Aspirando siempre a lo nuevo, supo llevar las cosas al absurdo (especialmente en las artes plásticas y en la poesía), pero al fin y al cabo se llegó al momento en que ya no hubo manera de decir algo nuevo o de decirlo de una manera nueva. Tal vez en esto está también la raíz del abandono posmodernista de la aspiración a ser nuevo y del regreso al acto mismo, al hecho mismo de hacer algo artístico $\frac{3}{4}$ de una manera artística”⁴²

La época posmoderna fue invadiendo todos los ámbitos de la vida, pero en las artes, el fenómeno llegó como consecuencia natural del desarrollo y decadencia de “lo moderno” del arte. Aún así, esta época significó una nueva forma de entender al mundo y sobre todo constituyó una importante ruptura con respecto a lo que se delineó como moderno.

Durante la época moderna, por ejemplo, los esfuerzos artísticos se concentraron en rechazar las propuestas anteriores y constituyéndose como oposición al planteamiento

del pasado. Era la búsqueda de lo nuevo a través de la ruptura, más allá de la forma.

En cambio, el arte posmoderno duda que pueda existir algo nuevo, y sabe que la idea de cualquier discurso es, en realidad, un recuento de algún otro discurso⁴³. Los artistas crean a sabiendas de que no se puede negar al pasado y por lo tanto, que la tradición está siempre influyendo en el nuevo arte. La aspiración de las creaciones posmodernas es proponer nuevos lazos con el pasado pero de una manera consciente y creadora; el arte posmoderno reaviva el pasado, lo revaloriza, lo comenta y mantiene un diálogo constante con él⁴⁴.

Otra característica del arte denominado como posmoderno, es que no se establece una relación de intertextualidad⁴⁵ con lo individual, sino que los lazos se vinculan con estructuras más amplias, es decir, movimientos o grupos de textos, con géneros artísticos o con épocas enteras de la historia del arte, que remiten, no a especificidades, sino al espíritu general de alguna corriente. No se preocupa tampoco por la pureza de un estilo, sino que prefiere combinar valores, épocas, etc. con la pretensión de conservar la historia sin rechazar nada. Es la posibilidad abierta al pasado, a la combinación.

No obstante, no debemos entender a la posmodernidad como una simple revuelta de conceptos y tendencias, ya que cada nueva forma de arte se constituye como poseedora de un discurso propio a través de la reformulación de lo ya expuesto. Esto, a través de una búsqueda incesante de algún apoyo, de algo ya existente, que ayude a entender, contextualizar o recomprender la nueva obra. Se puede decir, entonces, que el valor del arte posmoderno radica en la capacidad de incluir dentro de sí la tradición y con esto, la de darle nuevamente al arte, algo que decir.

Aunque es difícil hacer un recuento de las principales tendencias posmodernas, debido a que son parte de una historia que aún se está viviendo, algunas de las corrientes que han tomado más fuerza son: el *fotorrealismo*⁴⁶, la pintura que fue reduci-

43 Esto es en realidad el fundamento de la intertextualidad. Ningún discurso está aislado, siempre es resultado de pretextos y subtextos.

44 Pavlicic, P. (1993). P. 168.

45 Véase glosario.

46 Fotorrealismo. Comienza a principios de la década de los setenta junto con el

42 Pavlicic, P. (1993). *La intertextualidad moderna y la posmoderna*. Revista *Criterios*, Julio. P. 179.

da a sus componentes matéricos, llamada también *pintura libre*⁴⁷; el *Pattern Painting*, que se constituye como una de las principales reacciones contra la rigidez y ortodoxia del arte conceptual, autonombrándose también arte decorativo, la tendencia llamada *Bad Painting*, surgida entre 1975 y 1979, que exalta una mezcla de lo icónico, lo abstracto y lo conceptual.

En Europa surge la corriente llamada Neoexpresionismo alemán como una forma de arte que buscó asimilar la posmodernidad a través de la recuperación de la historia y el reencuentro con sus raíces y su tradición cultural. Algunos de sus representantes más importantes son: Georg Baselitz, Gerhard Richter, Darl Horst Hödicke y Bernad Kobelig.

Entre 1980 y 1985 surgió también la Transvanguardia italiana, la Figuración neoexpresionista en Francia, el Apropiacionismo, el Neoexpresionismo y el arte del *Graffiti* en Estados Unidos. Entre 1985 y 1990 la Simulación y el Posapropiacionismo, el fenómeno de los Neos, en Europa, que iban desde el Neogeo y el Neoconceptual hasta el Neobarroco.

En la rama del videoarte, concretamente durante el periodo comprendido entre 1980 y 1984, los postulados posmodernos se pueden apreciar en el hecho de que la creación de videopiezas se concentró en la elaboración de discursos estructurados a partir de imágenes ya existentes procedentes de contextos externos al círculo de las artes plásticas.

La apropiación de las ideas del pasado o de los objetos simbólicos y la construcción de nuevos discursos partiendo de imágenes ya grabadas a modo de *collage* entendido este en términos de Zavala, como “la superposición sintagmática de fragmentos provenientes de discursos, textos y códigos distintos entre sí, con o sin in-

tención específica”⁴⁸ dio a los artistas la posibilidad de volver a montar secuencias, reubicar el desarrollo temporal y espacial de la acción y en términos generales, les permitió pensar en nuevas posibilidades de organización de los datos, las imágenes, los textos, gráficos y sonidos...

A mediados de la década de los 90, el uso de ordenadores para la generación de productos visuales trajo consigo algunos problemas conceptuales como la reflexión acerca de la objetualidad de la obra, así como el de la originalidad.

Hasta entonces, la relación realidad – cámara era innegable, y aunque lo grabado fuera susceptible de ser modificado a través de artilugios técnicos, a la imagen siempre le correspondía un referente⁴⁹ existente en la realidad tangible.

Esta relación se basaba en la correspondencia entre el objeto físico y el representado, es decir, en la dinámica dada entre el referente, significado y significante⁵⁰. Finalmente, tal y como dice el diccionario, una imagen es una cosa que representa otra⁵¹.

Es entonces, con la imagen de síntesis cuando nace el concepto de *afterimage*⁵², que se refiere a la fabricación de imágenes por ordenador, en donde la relación realidad-cámara se rompe, la imagen trasciende la existencia física, teniendo entonces, estas propuestas visuales, un referente matemático que obedecerá a la lógica del artista y no a la hecho real y efectivo de una cosa.

La ruptura de la unidireccionalidad de la obra arte había sido ya ampliamente explorada por los pioneros del video, principalmente por aquellos que se opusieron a la hegemonía mediática de la televisión a través del uso, por ejemplo, del circuito cerrado, la apertura de televisoras públicas, la ubicación del espectador como *voyeur*, la activación de dispositivos de reacción y la abierta demanda de participa-

realismo pictórico. Abogaron por el realismo objetivo concebido en gran formato y anteponían la lógica y la planificación a la expresión y a la improvisación. Para ampliar la consulta véase: Guasch, A. (2002). *El arte último del siglo XX*. España: Alianza. P.p 199-210.

47 Tiene como antecedente al grupo artístico BMPT y fue explorada por el grupo de los Supports-Surfaces, intentaban reducir la pintura a su soporte y a su realidad material, limitarla a sus componentes esenciales.

48 Zavala, L. (1999). *Elementos de análisis intertextual en La precisión de la incertidumbre: posmodernidad, vida cotidiana y escritura*. Toluca: Universidad Autónoma del Estado de México. P. 138.

49 Véase glosario.

50 Véase glosario.

51 DRAE, 2004.

52 Véase glosario.

ción de los espectadores por parte del artista⁵³.

En 1979 se realizó el primer programa de video interactivo⁵⁴, pero no fue hasta mediados de los 90 cuando estos softwares se generalizaron. Se ubica aquí una nueva transformación de la concepción del arte y de la naturaleza de la imagen.

Este fue el principio de la bidireccionalidad total, en la que el espectador se transforma en usuario y es capaz de, por un lado, comunicarse activamente con otros ambientes del arte, artistas o participantes a través de la conexión en red a internet y por otro, de establecer sus propios recorridos no lineales mediante la navegación y el uso del hipertexto⁵⁵.

Al respecto, Timothy Blinkley dice:

“Si desde una óptica histórica el arte conceptual puede considerarse como una línea divisoria entre el dogma modernista y la pluralidad posmoderna, el arte por ordenador prolonga estas tendencias y concede no sólo importancia a los medios, sino orientación conceptual a la propia interactividad”⁵⁶.

A partir de este momento toda obra tendrá que tomar en cuenta las posibles vías de comunicación con el usuario.

Durante la última parte de la década de los 80 la investigación en materia de informática y video lleva a la utilización de la edición no lineal, lo que permite romper con la construcción de una narrativa tradicional, heredada por el cine, para

plantear una nueva percepción del tiempo y el espacio.

Asimismo, la creación de sistemas interactivos integrados, o *hipermedia*⁵⁷ dio pie a una nueva narratividad transversal en el que no había caminos definidos, razón por la cual, los significados e implicaciones de la obra de arte quedaron multiplicados. “El sistema articulado en un tejido no secuencial de conexiones y asociaciones, que ofrece al lector un amplio abanico de posibilidades de consulta y le permite moverse fácilmente entre *ítems* relacionados, es terreno abonado para la experimentación”⁵⁸.

Cabe mencionar que estos usos del arte, como el *Net Art* o arte en la web y el uso de imágenes de síntesis concede a los artistas la capacidad de penetrar e interactuar en paisajes artificiales y propicia la vulgarización casi total del arte ya que sólo basta poseer una computadora, y acceso a internet para poder acceder a este tipo de arte.

Durante la primera mitad de la década de los 90 los *hipermedia* evolucionaron hacia la creación de universos ficticios. La realidad virtual hizo su aparición en escena con lo cual, el video, una vez más se hibridó con la tecnología para realizar planteamientos creativos que proponían experiencias sensoriales a los usuarios⁵⁹.

53 Buen ejemplo de estos trabajos es el programa *The medium is de medium* en donde Allan Kaprow realizó un happening televisivo en el que los espectadores podían comunicarse entre si a través de un sistema de circuito cerrado. La obra se llamó *Hello! I See You* y fue transmitida en 1969 por la cadena WGBH de Boston, EU. En Baigorri, L. (2006). P. 69.

54 Véase glosario.

55 Véase glosario.

56 Timothy, B. *The wizard of Ethereal Pictures and Virtual Places*, en *Leonardo (Monográfico dedicado al Computer Art)* (1989). P. 19. En: Guasch, A. (2002). P. 464.

57 Véase glosario.

58 Mercader, A. (2003). P. 55.

59 Un ejemplo del arte digital es la instalación de Jeffrey Shaw, con la colaboración de Dirk Groeneveld, llamada *The Legible City* (La ciudad legible, 1988,1991), en la que se proponían a los espectadores que dieran un paseo virtual, en bicicleta, por el centro de Manhattan. Guasch, A. (2002). P. 465.

2. EL CASO MEXICANO. DEL CINE EXPERIMENTAL AL VIDEO

El análisis del caso mexicano requiere su respectiva contextualización histórica ya que existieron muchos factores que fueron determinantes para el desarrollo de la videocreación en este país.

El acceso a la tecnología, vino en primer lugar a los artistas que tenían la capacidad económica para adquirir equipos y a su vez, para viajar a los Estados Unidos a comprar estos aparatos.

Estos artistas con solvencia monetaria fueron también los que tuvieron la oportunidad de viajar al extranjero a impregnarse de las nuevas tendencias del arte.

Así pues, en México no fue hasta bien entrada la década de los setenta cuando empezaron a llegar, provenientes del extranjero, las primeras producciones videográficas producidas en el vecino país del norte o bien en Europa. En este país la primera exposición de videoarte se data en 1976.

Si bien, la novedad del videoarte se hacía presente de manera natural pues era un fenómeno que ocurría a nivel mundial, las instituciones no estaban preparadas para recibir las propuestas, así que muchas oportunidades se perdieron por no contar con la infraestructura expositiva. Fue el caso de la muestra del 79 en el Carrillo Gil en la que muchas de las piezas se quedaron en cajas.

Además, los recintos culturales no creían en este nuevo tipo de arte, pues se pensaba que la videocreación era un subproducto de la televisión o el cine y que no perduraría en el escenario internacional.

También es prudente recordar que en aquella época la información no circulaba como en nuestros días, por lo que, aunque los artistas tuvieran noticia del tipo de trabajo que se realizaba en otras latitudes, debían esperar a que las cintas de video viajaran hasta los países latinoamericanos para poder enterarse sobre las nuevas tendencias del arte.

Para estar al día, entonces, no existía otra opción que desplazarse al extranjero o bien, gestionar de manera independiente y esperar los tiempos del correo postal.

Faltaba mucho para que la videocreación se comprendiera como una rama del

arte en sí misma. El video comenzó siendo un simple reproductor de materiales cinematográficos y televisivos y se enfrentó a todo tipo de problemas, sobre todo, a su dependencia del exterior en cuestiones tecnológicas.

Las cámaras y las cintas sólo podían comprarse en Estados Unidos. Por supuesto, no existía en el país ningún tipo de soporte técnico ni de taller de reparación. Así que dependía, tan solo de la intuición y curiosidad de los editores y productores el encontrar las posibilidades, efectos y limitaciones de cada equipo con relación a la grabación, edición, transfer y reproducción.

Más adelante, cuando empezó a popularizarse su uso entre los cineastas, comunicólogos y artistas, el video se enfrentó también al problema de una falta de legislación, de políticas de exhibición y distribución. Esto limitó su uso y aplicación en terrenos científicos, educativos, mediáticos, culturales y por supuesto, artísticos.

Durante la década de los 80 se vivió la mayor expansión, distribución y popularización del video, gracias a la red de videoclubs que surgieron en todo el país y que provocaron una amplia oferta cinematográfica para todos los públicos.

Sin embargo, los videoclubs fueron prácticamente una extensión de lo cinematográfico que simplemente amplió y popularizó el consumo en este terreno.

En México las producciones videográficas no comerciales se quedaron, por tanto, recluidas en su propio entorno: la videocreación artística y documental restringió su exhibición a recintos culturales, festivales o muestras; el video educativo, en los centros docentes y los empresariales o institucionales, en las empresas.

Desde los aportes técnicos, que dieron pie al desarrollo creativo del medio y y como ya se mencionó en el capítulo 1, a manera de resumen hemos de apuntar que la irrupción del video en el ámbito internacional se vive durante la segunda mitad de la década de los 60.

Es en 1965 cuando la empresa Sony lanza a la venta el magnetoscopio de ½ pulgada. El *portapack* entre 1966 y 1967 y el *U-Matic* ¾ en 1969. El consumo masivo del video empezaría en México hasta bien entrada la década de los 70, cuando los formatos de media pulgada Betamax (Sony) y VHS (Matsushita/JVC) se encuentran ya bien afincados.



Figura 13.
María José
Díaz-Maroto
García.(2014).
*Retorno al pasado
(VII): El ángel
exterminador.*

Algunos artistas se hicieron inmediatamente de un equipo de grabación y edición de video y empezaron a investigar este campo, de forma tal, que el video y la experimentación con la televisión empezaron a mezclarse paulatinamente a través de performances musicales. Este sería el caso del trabajo de Pola Weiss quien producía piezas que no correspondían propiamente ni al performance, ni a la videodanza, ni al videoarte, sino que fueron una combinación de todo eso. Hay que decir también que las cámaras de aquel momento no permitían la separación de la imagen y el sonido, por lo que todo se grababa en un solo canal, y en el momento de la edición, lo más común era incluir alguna melodía pregrabada, que acercaba inevitablemente las piezas a la estética del clip.

En México fue hasta la década de los ochenta que empezaron a surgir este tipo de producciones, pero a nivel global, especialmente en Europa y Estados Unidos los videos musicales vivieron un boom a raíz del surgimiento, en 1981, de la cadena de televisión por cable MTV⁶⁰.

2.1. Contexto histórico

La historia del videoarte en México comienza inevitablemente en el transcurso entre dos tecnologías: el cine y el video, aunque también por las posibilidades brindadas gracias al propio avance de la tecnología y su accesibilidad, y por la exploración de un lenguaje audiovisual en sí mismo.

En este sentido y como su antecedente más cercano se hace indispensable hablar del cine experimental, mismo que evolucionó de maneras muy distintas en cada país,

60 MTV (inicialmente un acrónimo de Music Television) es una cadena estadounidense de televisión por cable, originalmente establecida en 1981 por Warner Entertainment-Amex Satélite. Desde 1985 forma parte de Viacom. MTV inició transmisiones el 1° de agosto de 1981 con un video del grupo inglés The Buggles, "Video killed the radio star"; el segundo video mostrado fue el de Pat Benatar, "You better run". En: Redacción Excelsior. (2015). *Tópicos: MTV*. Septiembre 15, 2015, de Periódico Excelsior Sitio web: <http://www.excelsior.com.mx/topico/mtv>

acorde a su contexto y sus distintas posibilidades de producción y distribución⁶¹.

Cabe apuntar que los cineastas dedicados al cine experimental fueron en su mayoría artistas visuales. Lo que evidenció la relación intrínseca entre la experimentación formal y el arte. Condición fundamental para el desarrollo posterior del videoarte.

Si nos concentramos en México, la presencia y el trabajo de Luis Buñuel fueron claves para la comprensión de las formas experimentales del cine y posteriormente del video.

Sus antecedentes, a su paso por el país fueron las veintiuna de las treinta y dos películas que conforman su filmografía. En estos filmes Buñuel abren un cúmulo de posibilidades visuales y de lenguaje en torno al surrealismo.

Su película *Los olvidados*, de 1950, dotó al cine mexicano de elementos discursivos experimentales. Ejemplo de ello se encuentra en la secuencia del *Sueño de Pedro*; donde la narrativa cede su paso a la poética y al absurdo, propios del surrealismo.

En *El Ángel Exterminador*, de 1962, Buñuel se centra en hacer un retrato absurdo de la burguesía mexicana que revela procesos sociales y sus dimensiones éticas en un mundo dividido:

61 La situación de la industria de nuestro cine influyó para modificar el criterio de lo "experimental". Es natural que éste tenga un sentido diferente del que tiene en otros países en cuya industria fílmica la calidad estética y los recursos económicos van de la mano; en las industrias de Japón, de Francia, de Italia, de Estados Unidos, de Suecia, de Inglaterra se experimenta en grandes producciones y al mismo tiempo se estimula la búsqueda por medios marginales o complementarios del cine comercial. Aquí, el "Experimentar" consistiría, más que nada, en configurar un nuevo rostro a ese cine mexicano tan deformado por las arrugas y los tics del envejecimiento" Ensayo del Catálogo: *El cine experimental*: González, R. & Ler-ner, J. (1998). El cine experimental. Septiembre 15, 2015, de Geocities Sitio web: <http://www.geocities.ws/mexperimental/scatalog1.html>

“Entre los pobres o entre los ricos, las pulsiones tienen el mismo fin y el mismo destino: hacer pedazos, arrancar pedazos, acumular desechos, constituir el gran campo de basuras y reunirse todas en una sola y misma pulsión de muerte. Muerte, muerte, pulsión de muerte: el naturalismo está saturado de ella. Alcanza aquí su perfidia extrema, aunque no sea ésta su última palabra. Y, antes de la última palabra, que no es tan desesperada como cabe esperar, Buñuel agrega todavía esto: quienes participan en la misma obra de degradación no son únicamente los pobres y los ricos, son también los hombres de bien, y los santos varones.”⁶²

Pese a este innegable afán de búsqueda, las experimentaciones en el cine resultan demasiado costosas para los artistas. Sean a nivel económico o técnico, sus producciones no necesariamente interesan a las audiencias masivas.

Esto también, complica su distribución, comercio y consumo. En ese sentido, es razonable que el cine experimental haya estado condenado a una producción menor, si se le compara con el cine narrativo o documental.

A partir del trabajo de Buñuel se inaugura toda una corriente de experimentación. En estos films los artistas indagaron las cualidades formales propias del lenguaje audiovisual: explorando la imagen en movimiento, su relación con el audio, la forma en que la luz trabajaba, la repetición, el absurdo, lo teatral, lo inmediato, lo accidental.

En México se realizaron algunos festivales en torno a esta nueva manera de expresión visual.

En los últimos meses de 1964 se lanza la convocatoria para participar en el 1er. Concurso de Cine Experimental de Largometraje organizado por la Sección de Técnicos y Manuales del Sindicato de Trabajadores de la Producción Cinematográfica (STPC). Se inscribieron 30 películas de las cuales, finalmente se presentaron a concurso 13.

Participaron películas como *Llanto por Juan Indio*, de Rogelio González Garza, *El viento distante (Los niños)*, de Salomón Laiter, Manuel Michel y Sergio Véjar,

62 Deleuze, G. (1983).



Figura 14.
Santiago Fernández. (2015). "La Fórmula Secreta" de Rubén Gámez.

Amelia, dirigida por Juan Guerrero, *En este pueblo no hay ladrones*, de Alberto Issac, *Los bienamados* y *La fórmula secreta*, de Rubén Gámez, entre otras⁶³.

Casi todas estas producciones se realizaron en 35 mm., a excepción de *Llanto por Juan Indio*, que fue filmada en 16 mm:

“1965 es un año clave para el cine nacional. Pese a la política de puertas cerradas de la industria, gracias al Primer Concurso de Cine Experimental que organiza el STPC, dieciocho nuevos realizadores hacen con toda libertad, fuera del viciado dispositivo industrial, sus primeras armas. Es el anuncio de un relevo generacional que estaría llamado a desplazar a los viejos cineastas en menos de diez años.”⁶⁴

A esto, José de la Colina, apunta que:

“Los filmes mexicanos se inscriben en la zona más baja, más estúpida, mas descaradamente comercial, de la cultura de masas. Quienes se preocupaban por realizar un cine mejor y tenían dones, vocación y pasión para hacerlo, se hallaban impreciso por esa estructura comercial alérgica

63 A pesar del título del concurso, la mayor parte de las películas no fueron particularmente experimentales, sino más bien narrativas poco convencionales que incorporaban ciertas lecciones aprendidas de la Nueva Onda francesa, Ingmar Bergman o John Cassavetes. González, R. & Lerner, J. (1998).

64 Blanco Ayala, J. (2006). *La Herética del cine mexicano*. México: Océano. P. 518.

a la inteligencia, y sobre todo por legislaciones gremiales y hábitos de distribución que impedían el acceso de los nuevos al quehacer cinematográfico profesional o a la divulgación de su obra.”⁶⁵

Este concurso dio la oportunidad a los directores y grupos de trabajo de utilizar los equipos técnicos y humanos de este sindicato. Dejándoles crear con mucha más autodeterminación, autenticidad y honestidad.

Se trataron temas poco comunes en el cine comercial: problemas ambientales, usos y costumbres, historias de protagonistas de clase media o sin hábito de héroes; se abordaron problemas cotidianos universales y específicos en cuanto al contexto en donde cada uno de éstos se desarrollaran.

El concurso concedió a los cuatro primeros lugares la libertad de exhibición comercial. Para los ganadores de este certamen, significó la popularización de sus películas y dio a los cineastas una proyección importante que se percibió como “una recuperación del cine nacional”.

Indudablemente se echó luz sobre un importante grupo de realizadores mexicanos que hacían cosas interesantes y diferentes a las producidas hasta el momento. La cualidad principal es que habían encontrado la manera de diferenciarse de la “época dorada del cine mexicano”.

En 1967 se realiza la segunda edición del Concurso de Cine Experimental, de largometraje del S.T.P.C., sin embargo, el resultado fue mucho menos importante que el primero; sólo se reveló a un director interesante: Archibaldo Burns, que presentó Juego de mentiras, ganador del 2º lugar del certamen. Esta fue prácticamente la última edición del concurso.

Las empresas eran conscientes de lo difícil que resultaba producir una película. Por esta razón, se lanzaron a la búsqueda de tecnologías más accesibles, lo que llevó a Kodak a patentar en 1965 el formato de película Super-8.

Esta película aplicaba mejoras considerables al formato de 8mm, cuya resolu-

ción de imagen era tan bajo que no interesaba al mercado. El formato Super-8 fue de interés para artistas, cineastas y documentalistas con bajo presupuesto y que buscaban procesos más inmediatos.

2.1.1. El otoño de 1968 y el cine portátil

El 2 de octubre de 1968 en México cambió la historia de los mexicanos para siempre. Sobre todo si observamos los cambios estructurales y sistemáticos en los ámbitos institucionales del país.

El régimen priista (PRI, el partido oficial) vio cómo la gente se comenzaba a revelar en su contra y de forma masiva después de 40 años –para entonces- de dominación ideológica, política, social, económica y sobre todo cultural y educativa.

Fue en la Plaza de las Tres Culturas en Tlatelolco, Distrito Federal, donde ocurrió la matanza estudiantil más grande del siglo XX.

Los antecedentes se remontan a unos meses anteriores cuando grupos de estudiantes de nivel medio superior organizaron protestas por el incremento en el pago de la matrícula escolar.

Esto se sumó a distintos aumentos gubernamentales de los impuestos federales. Para la comunidad estudiantil, el Estado promovía un clima de injusticia social entre los estudiantes, pues muchos de ellos no tenían los medios para solventar estos aumentos a su presupuesto.

Los incrementos complicaban la vida de los estudiantes, pues muchos dependían económicamente de sus padres, lo que incidió en el aumento del gasto corriente familiar.

En muchos casos, los estudiantes provenían de las provincias, lo que impactó, por consecuencia en otras latitudes, donde los jóvenes tenían a sus familias nucleares.

El gobierno federal decidió acabar con el movimiento de un solo golpe pues quedaban pocos días para la celebración de los XIX Juegos Olímpicos que tendrían lugar en México en ese año.

Esta masacre tuvo un profundo eco y desencadenó una serie de protestas y revueltas en América Latina; mismas que tuvieron mayor impacto social en la década

65 Colina de la, J. (2014). Sobre el Concurso de Cine Experimental. México: Antítesis/Alias.

da de los setenta. Éstas fueron plasmadas por Claudia Gilman en el texto llamado *Entre la pluma y el fusil*⁶⁶.

La publicación retrata el convencimiento de una transformación radical que estaba en curso y que atravesaba distintos puntos en la geopolítica mundial, tanto artística como literaria e intelectual; ahí se aborda la época tratando de explicar los peculiares fenómenos surgidos a partir de una crisis de legitimidad de la política e ideología semejantes a la actual.

Entre la pluma y el fusil documenta la oleada de fervor revolucionario y latinoamericano centrada en la constitución de un frente intelectual.

Por primera vez el concepto de juventud entró en la agenda política, social y económica de México, pues estos no aceptaban los cambios que afectaban a su desarrollo educativo. El contexto global engendró que estos jóvenes se mostraron desafiados ante su realidad y su entorno.

De hecho en México, a partir de la masacre se suscitaron una serie de cambios en las dinámicas identitarias de los jóvenes. Una recopilación que muestra a grandes rasgos estas transformaciones está concentrada en el libro *La contracultura en México* de José Agustín.

Ahí se retratan los nuevos jóvenes que surgen de lo contestatario encontrando nuevas formas de expresión, llamadas contraculturas: pachucos, existencialistas, *beatnicks*, rocanroleros, rebeldes sin causa, jipis, drogos, jipitecas, *punks*, los de la onda, cholos...

Los clanes urbanos eran resultado de la *nueva* presencia juvenil que no se identificó con los parámetros gubernamentales o con *los chavos fresca*⁶⁷, o *bien portados*, que el gobierno requería para someter o subordinar a un control hegemónico estatal.

Incluso la clase intelectual del país en esa época, se vio envuelta en protestas enérgicas en contra del régimen. Por ejemplo, Octavio Paz renunció a ser embajador de la India por México al enterarse del suceso.

Escritores como Carlos Monsiváis, José Agustín, José Emilio Pacheco, Carlos

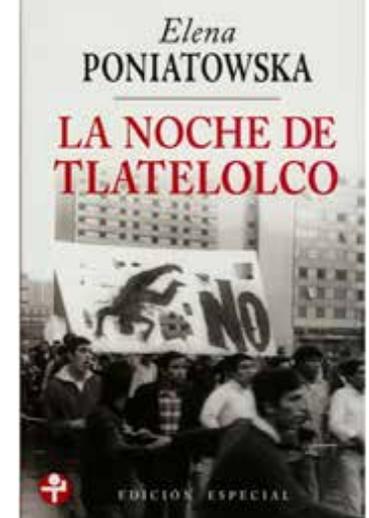


Figura 15.
Elena Poniatowska.
(2015). *La noche de
tlatelolco: testimonios
de una historia oral.*

Fuentes y Elena Poniatowska se pronunciaron en contra de la masacre e incluso, la mayoría temió por represalias del gobierno al sumarse a estas protestas. Pacheco y Poniatowska escribieron, durante los siguientes 3 años, un libro memorable sobre estos hechos, *La noche de Tlatelolco*⁶⁸.

En términos generales, los intelectuales reflexionaron en torno a la idea de la revolución. Estas ideas desencadenaron una voluntad de transformación que constituyó para los cultos latinoamericanos y mexicanos una invitación a actuar, para apresurar el curso de la historia.

Claudia Gilman, concreta los debates y posiciones que inspiraron a los escritores el compromiso con la liberación de sus pueblos. De esta manera se compaginó la posibilidad de conciliar una agenda cultural con una agenda política y revolucionaria en momentos en que la lucha armada era formulada como la única vía hacia la revolución.

Así, muchos personajes de la época en México y América Latina se comprometieron con el futuro de sus países y optaron por emprender luchas armadas o artísticas.

Los intelectuales mexicanos y latinoamericanos cuestionaron las exigencias de eficacia política inmediata provenientes de sectores de militantes, pues consideraron que la intervención cultural no era la acción más apropiada en un continente mayoritariamente poblado por masas iletradas y sin posibilidades de acceso a los bienes culturales.

66 Gilman, C. (2003). *Entre la Pluma y el fusil*. Argentina: Siglo XXI editores.

67 Fresca: coloquialismo mexicano sinónimo de pijo.

68 El Colegio Nacional (2015). José Emilio Pacheco, (1939 – 2014). Documental. Lavista, P. (2015). José Emilio Pacheco - Documental. Septiembre 15, 2015, de Youtube. Sitio web:

<https://www.youtube.com/watch?v=hp5AcC25CmY>

Estas ideas permearon la realidad de los mexicanos desde su génesis, por lo que los parámetros fueron complicándose y mostraron una ciudadanía subordinada al gobierno.

Entonces, los intelectuales y los artistas fueron los primeros en alcanzar una voz propia, expresada en el movimiento social estudiantil que cambió por siempre la visión ciudadana respecto al estado mexicano:

“El alcance de la crisis mexicana fue mucho más profundo que en otros casos, en términos de la estructura política y de su evolución ulterior. La magnitud de su impacto se explica por las formas específicas de organización del poder, antes que por el nivel de desarrollo económico o por la fisonomía particular de la estructura social. En un régimen democrático, un desafío a la autoridad análogo al que lanzaron los universitarios mexicanos en 1968 quizá pusiera en tela de juicio ciertas prácticas políticas, pero no los fundamentos mismos del régimen, como ocurrió aquí”⁶⁹.

Las reformas culturales de la Secretaría de Educación Pública en los años veinte y treinta aunadas a los Juegos Olímpicos de 1968, son una muestra de cómo la élite usó el deporte como parte de una política cultural para cambiar el carácter del mexicano, creando parámetros más cercanos a la vida occidental europea y promoviendo la eficacia y la modernidad.

“Gran parte de esta transformación fue encargada a la recién creada SEP, y fue desarrollada a través de cambios indiscriminados al currículum escolar para fomentar un sentimiento de nacionalidad, inclusión y desarrollo. Incluso si nos centramos en el papel del deporte en el proyecto

cultural del Estado, hay que tener en cuenta cómo afectó a la implementación de las reformas el tono cambiante de los debates políticos, que pasaron de un énfasis en la redención individual durante la década de 1920, a los esfuerzos colectivos durante la de 1930 y a un militarismo patriótico en la de 1940”⁷⁰.

Como hemos visto, el PRI mantuvo una hegemonía política en este país hasta el año de 1968.

A partir de ese momento el panorama político cambió, sin que necesariamente un modelo nacionalista se consolidará, y es por ello, que debemos insistir en el planteamiento de que en México no se puede dar sólo la idea plausible de un nacionalismo como abarcador de todas las tendencias, pero sí, como parámetro centralista por excelencia.

Este quiebre en México tuvo una repercusión en el ámbito socio-político, pues como hemos mencionado marcó una transición en la conformación del Estado-nación y en la implementación del neoliberalismo económico de los ochenta.

Pasando por los sexenios de los presidentes López Portillo, de La Madrid, Salinas y Zedillo, el vuelco del país germinó hacia otra tendencia extranjerizante.

No podemos dejar pasar, ni por un momento, que las tendencias extranjeras en nuestro país: políticas, económicas, sociales y culturales han dictado asociaciones y pautas que permiten “hibridar” el pensamiento posmoderno/globalizador hacia las tendencias hegemónicas y que éstas se han trasladado al ámbito de la cultura y sociedad en el país.

En México este formato Super-8 tuvo una relevancia mayor que el video durante la segunda mitad de la década de los sesenta. Para 1968 y en el contexto del movimiento estudiantil, Oscar Menéndez utiliza el Super-8 para filmar escenas de la masacre de Tlatelolco el 2 de octubre, a sólo diez días de la inauguración de los Juegos de la XIX Olimpiada.

“En 1970 Óscar Menéndez viajó a Europa con los materiales origina-

69 Loaeza, S. (2008). De 1968 a 1988: el paso de un sistema a otro. Septiembre 15, 2015, de Periódico La Jornada. Sitio web: <http://www.jornada.unam.mx/2008/06/02/index.php?section=politica&article=010a1pol>

70 Loaeza, S. (2008).

les que filmó durante el movimiento estudiantil de 1968. El motivo del viaje fue salvar los materiales fílmicos ante la persecución política de la época, con el propósito de hacer una película que denunciara los hechos del 2 de octubre. Después de recorrer varios países, fue aceptado en Francia. Sin embargo, el documental no se transmitió en la televisión francesa por la intervención del gobierno de Luis Echeverría. Finalmente, se proyectó en México a finales de los noventa.⁷¹

También utiliza este formato para filmar imágenes de la prisión de Lecumberri cuando retrató a los presos políticos encarcelados a raíz de la masacre del 2 de octubre.

Esto lo hizo trascendente, interesante e innovador, pues el trabajo de Menéndez encuentra un punto entre el periodismo, el documental y el arte. Así, su narrativa encuentra imágenes que se distancian de los discursos televisivos del periodismo alineado con el poder.

“... la televisión francesa editó una joya testimonial titulada *Historia* de un documento para narrar las dificultades y recursos de la filmación adentro de la siniestra cárcel de Lecumberri, gracias a la valentía de una atribulada esposa de preso político para introducir la cámara en la canasta con alimentos y con una módica gratificación a los custodios.... Documental de 49 minutos de duración que presenta testimonios e imágenes originales de la represión del movimiento estudiantil del 2 de octubre de 1968 en la ciudad de México y tomas, captadas clandestinamente con una cámara de súper ocho milímetros en 1970, de participantes del movimiento encarcelados por el Estado en la prisión preventiva de Lecumberri.”

71 Menéndez, O. (2013). Historia de un documento. Julio 3, 2015, de Naranjas de Hiroshima. Ver, leer, hacer cine documental. Sitio web: <http://www.naranjasdehiroshima.com/2013/10/historia-de-un-documento.html>



Figura 16.
Haller. (2011).
El grito (Leobardo López
Aretche, 1968).

De esta manera el Súper 8 aparece en nuestro país en un contexto de resistencia social. Eso determinó una serie de producciones posteriores donde lo documental toca a lo experimental de formas inusitadas.

El grito de Leobardo López filmada en 16mm es un importante antecedente de cómo los cineastas decidieron participar en este movimiento social a través de sus lentes. En ese año, Meléndez filmó también *Únete pueblo y Patria* aquí.

Ahora bien, del 12 al 14 de mayo de 1970, se llevó a cabo el Concurso Nacional de Cine Independiente Premio "Luis Buñuel" para producciones en 8 mm. Participaron 19 películas que oscilaban en su duración entre 10 y 15 min.

En la convocatoria se exponía:

“El centro de arte independiente Las Musas, que desde hace largo tiempo desarrolla una serie de actividades del más alto nivel artístico, como son exposiciones de las artes visuales, recitales de poesía, conferencias de literatura, así como conciertos de música clásica y moderna, plenamente consciente de la gran importancia que tiene el cinematógrafo como arte y lenguaje de comunicación, se propone por medio de esta convocatoria invitar a todos aquellos que deseen expresarse a través del lenguaje del cine al I Concurso Nacional de Cine Independiente Premio 'Luis Buñuel'. Con los trabajos de los participantes se pretende hacer una confrontación real de los cineastas que hasta este momento no han tenido oportunidad de que el

público pueda valorizar su esfuerzo y creemos absolutamente que en este concurso se podrá valorar la gran capacidad creativa y técnica de realizadores, fotógrafos, guionistas, actores, músicos, etc. Sin duda alguna en este concurso vislumbraremos el nuevo panorama que forzosamente algún día pondrá punto final al mal cine mexicano que padecemos”⁷².

De este concurso sobresalen 2 temáticas que atraviesan toda la muestra, por un lado, la representación del imaginario de la juventud de la clase media y, por otro, el movimiento del 68, un hecho que innegablemente marcó la historia de los movimientos sociales, artísticos y culturales en distintas partes del mundo en donde se destacan: Francia, Estados Unidos y México.

A esto se le sumó otra tragedia asociada al autoritarismo, impunidad y crimen de lesa humanidad por parte del estado mexicano: el *halconazo de 1971*.

2.2. Los setenta. El cine Super 8, Pola Weiss y el feminismo

Entre 1970 y 1974 se llevaron a cabo diversos concursos de cine Súper 8 en México. Se presentaron más de 200 películas entre las que destacan 2 temas principales: la contracultura y lo social, entendido esto último, como una política de denuncia:

“Los superocheros mexicanos tuvieron una clara noción de formar parte de un movimiento particular, diferenciado de otros grupos o tribus culturales del momento. A pesar de que como movimiento cultural no fue precisamente homogéneo, compartieron espacios y redes de distribución en las que se proyectaban sus películas, como es el caso de los concursos y festivales en donde se debatieron intensamente las diversas propuestas cinematográficas, o bien los foros que, como la Casa del Lago,

dieron un espacio importante al Súper 8. El Foro Tlalpan, fundado por Sergio García en la primera mitad de los años ochenta, merece una mención especial, ya que se convirtió en el primer – y único- espacio cultural específicamente dedicado al Súper 8.”⁷³

A esto podemos agregar el trabajo cinematográfico de Alejandro Jodorowsky, como un caso aparte. Si bien su producción es toda en formato de cine, su influencia en las artes visuales y el teatro en México se dejó sentir en un tipo de producción que continuó hasta la década de los noventa. Esto lo convirtió rápidamente en un cineasta de culto.

Sus primeras películas en México: *Fando y Lis* (1968), *El topo* (1970) y *La montaña sagrada* (1973) fueron piezas de cine experimental con una complejidad visual y simbólica enfocada hacia un eclecticismo espiritual. Esto fue propio de los movimientos contraculturales asociados al rock, la psicodelia y el consumo de psicotrópicos.

En estas películas sus escenarios, objetos y acciones estaban más vinculados al arte del *performance*, el *happening*, el teatro del absurdo y la instalación que al propio lenguaje cinematográfico, tal como lo explica Cuauhtémoc Medina:

“Pero bajo el manto de ese vocabulario esotérico, La montaña sagrada se planteaba como una respuesta visualmente sobrecargada a la violencia estatal de 1968 y los terrores de una época dominada por el capitalismo y el militarismo, con alusiones tan explícitas como era posible a la matanza de estudiantes y el dominio corporativo de la vida cotidiana. Éste es un film que lleva al paroxismo la ambición de la contracultura de plantear una crítica del todo social, buscando su arsenal fuera de la tradición occidental ilustrada.”⁷⁴

73 Vázquez Mantecón, A. (2010). Cine y contracultura. El súper 8 en México (1970-1989). (Tesis doctoral inédita). México: Facultad de Artes. Universidad Autónoma del Estado de Morelos.

74 Medina, C. (2014). *Pánico recuperado*. La era de la discrepancia. Arte y cultura

72 Menéndez, O. (2013).

La obra de Jodorowsky resulta relevante pues es el inicio de toda una tendencia que marcó a los videoartistas de toda una generación, pues desde su llegada a México empleó como fotógrafo a Rafael Corkidi⁷⁵, quién continuaría su estética y su manera de trabajar y sería un importante impulsor del videoarte a nivel nacional.

Ahondaremos sobre la influencia de este personaje en el apartado dedicado a la década de los noventa, sin embargo, es relevante decir que Corkidi fue el primer artista que logró que el videoarte se impartiera a nivel universitario, como una formación profesionalizante, a través del área de video del Centro de Investigación y Estudios Cinematográficos de la Universidad de Guadalajara.

2.2.1. La noche de Corpus Christi

Dentro del contexto social de la época, y habiendo analizado el impacto de la masacre del 2 de octubre de 1968, en todos los ámbitos de la vida social de los mexicanos, se hace imprescindible abordar otro hecho que afectó de manera contundente el ánimo de los estudiantes y población en general: la matanza del *Jueves de Corpus*, también conocida como *El halconazo*.

Esto se perpetró por un grupo armado de fuerzas especiales de choque gubernamentales, conocido como *Los Halcones*, que encaró, lastimó y disparó contra jóvenes que protestaron en la Ciudad de México. Este grupo paramilitar fue el mismo que arremetió contra los estudiantes en La Plaza de las Tres Culturas de Tlatelolco.

Esta nueva masacre volvió a herir la relación del gobierno con los jóvenes estu-

visual en México 1968-1997. México: Universidad Nacional Autónoma de México.

75 Su carrera en la industria cinematográfica comenzó en 1952 cuando trabajó en los noticieros cinematográficos, Cine Mundial y Cinescopio. A principio de los sesenta fue miembro del grupo Nuevo Cine. En 1965 participa como fotógrafo en el Concurso de Cine Experimental, con la película Tajimara de Juan José Gurrola. Su reputación se expande cuando comienza a colaborar con Alexandro Jodorowsky en los largometrajes: Fando y Lis, El Topo y La montaña sagrada. Más adelante traajo también con cineastas experimentales como Juan López Moctezuma, con La mansión de la locura, filmada en 1971.

Figura 17.
Eduardo Ruíz-Healy.
(2015). Un día
como hoy... De 1971
- En la Ciudad de
México tiene lugar la
Matanza del Jueves
de Corpus.



diantes y causó una gran indignación de la población en general. El saldo fue de decenas de muertos y cientos de heridos. Un patético testimonio de la barbarie oficial.

La relevancia del suceso era, por supuesto, el antecedente de la masacre cometida en octubre del 68 y sobre todo, que se truncó una manifestación pacífica de más de 10 mil estudiantes.

El saldo exacto de muertos y heridos se desconoce hasta nuestros días, pues los policías impidieron el esclarecimiento de los hechos; aunque por versiones de testigos oculares “el número de muertos fluctúa entre 75 y 125, casi todos llevados al Campo Militar Número Uno, al decir de los informantes. Los heridos pasan de 300, algunos en gravísimo estado”⁷⁶

Se han mencionado distintas causas y circunstancias que provocaron este atentado. Repasemos algunas que nos explican el contexto⁷⁷: el coronel Manuel Díaz Escobar creó, en 1966, el grupo paramilitar Los Halcones que era pagado por el Gobierno. Su labor era reprimir cualquier manifestación de todo movimiento que criticara al gobierno.

“Desde 1960 y durante los siguientes 10 años, el general Alfonso Corona del Rosal fue creando y operando con fondos públicos diversos grupos de choque con fines de control político, entre los que estaban los

76 Martínez, P. (2012). Desde el 10 de junio de 1971 la pregunta sin respuesta es ¿Por qué?. Septiembre 16, 2015, de Animal Político Sitio web: <http://www.animalpolitico.com/2012/06/desde-el-10-de-junio-de-1971-la-pregunta-sin-respuesta-es-por-que/>

77 Redacción Quo. (2012). 12 puntos para entender el Halconazo. Septiembre 17, 2015, de Revista Quo Sitio web: <http://quo.mx/10-cosas-que/2012/06/10/12-puntos-para-entender-el-halconazo>

halcones, principales responsables de la matanza de 1971 y también participantes en la del 2 de octubre de 1968, en Tlatelolco, de acuerdo con documentos encontrados en el Archivo General de la Nación (AGN) por la historiadora Ángeles Magdaleno Cárdenas.”⁷⁸

El primer antecedente de este movimiento fue que modificación a la ley orgánica de la Universidad Autónoma de Nuevo León, a finales de 1970, donde se propuso una mayor participación de la comunidad universitaria para elegir al rector. Este ejercicio democrático causó un notable descontento al gobierno estatal. Un año más tarde, en 1971, a manera de sanción, el presupuesto de la UANL sufrió una notable reducción y se aprobó una ley que se eliminaba la autonomía de esta Máxima Casa de Estudios, un fuerte golpe a la institución. Los universitarios comenzaron una huelga.

La Universidad Nacional Autónoma de México y el Instituto Politécnico Nacional respondieron y convocaron a una manifestación masiva en el Distrito Federal, en apoyo a la UANL, el jueves 10 de junio de 1971.

El conflicto se resolvió satisfactoriamente para la comunidad universitaria cuando la Secretaría de Educación Pública intervino como mediadora y lanzó una nueva ley orgánica que resolvía la disputa. Además, el movimiento estudiantil consiguió que parte de la conciliación fuera la renuncia del gobernador del Estado, Eduardo Elizondo Lozano, una decisión del presidente Luis Echeverría, quien ejercía la potestad de poner o quitar gobernantes.

Pese a la renuncia, el Comité Coordinador de Comités de Lucha (CoCo) decidió seguir con la manifestación convocada pues el país padecía por la falta de libertad de expresión, la farsa democrática y la represión a movimientos populares.

La manifestación duró unos cuantos minutos hasta que estalló una granada. Después aparecieron grupos armados, tanques antimotines, camiones de bomberos y patrullas, además de francotiradores. Eran *Los Halcones*.

78 Castillo García, G. (2010). Los halcones no fueron la única fuerza de choque que actuó en la matanza de 1971. *La Jornada*, 31.

“El grupo estaba formado por militares, pandilleros, jóvenes provenientes de clubes deportivos, y “porros” universitarios. Estos últimos vieron crecer sus filas tras el “halconazo”. La primera vez que entraron en acción fue el 2 de octubre de 1969, a un año de la matanza de Tlatelolco.”⁷⁹

Se produjo un enfrentamiento que duró aproximadamente dos horas. Al anochecer, setenta cuerpos de estudiantes fueron encontrados, además de algunos lesionados. Esa misma noche, elementos del ejército resguardaron el Palacio Nacional y el entonces presidente Luis Echeverría anunció una investigación sobre la matanza y afirmó que castigarían a los culpables.

Alfonso Martínez Domínguez, regente de la ciudad, y Julio Sánchez Vargas, procurador general, negaron que hubiera *Halcones* y los jefes policiacos culparon a los estudiantes de haber creado grupos extremistas dentro de su propio movimiento, quienes finalmente habrían atacado a sus compañeros.

La policía detuvo a más de 150 personas, la mayoría de ellas supuestos agresores de los estudiantes, pero ninguno fue consignado "debido a que no hubo quien presentara la denuncia correspondiente", indican los documentos que ha obtenido la historiadora María de los Ángeles Magdaleno Cárdenas.

El regente renunció; el jefe de la policía fue sustituido. El grupo de Los Halcones fue desintegrado. El Coronel a cargo fue enviado a Chile, donde apoyaría a Augusto Pinochet a encabezar el golpe militar contra el presidente Salvador Allende.

La ahora inexistente, Fiscalía Especial para Movimientos Sociales y Políticos del Pasado (Femosp), abrió una investigación contra Echeverría por el delito de genocidio. Sin embargo, la justicia desestimó el cargo y eximió al ex presidente, funcionarios y jefes militares implicados en la causa⁸⁰.

79 Capital 21. (2015). 10 de junio de 1971, día de ‘El Halconazo’. Agosto 15, 2015, de Capital 21 Sitio web: <http://www.capital21.df.gob.mx/10-de-junio-de-1971-dia-de-el-halconazo/>

80 Castillo García, G. (2008). El halconazo, historia de represión, cinismo y mentiras se mantiene impune. Septiembre 15, 2015, de Periódico La Jornada Sitio web: <http://>

Este es un tema que no pierde vigencia en México, pues a finales de septiembre del 2014 también se presentó una masacre en el municipio de Iguala, en el estado de Guerrero, donde 43 estudiantes de la Normal Superior Ayotzinapa, Guerrero.

Esto sin duda, es una muestra de los más bajos sentimientos de represión y autoritarismo estatal, siendo lo más grave la impunidad imperante, pues no ha existido un castigo concreto para los culpables de estas atrocidades, ni se han esclarecido los hechos.

El sector artístico no estaba exento de este contexto, el movimiento del 68, con su eco internacional y el Halconazo del 71, provocaron un sentimiento de cohesión social que no ha vuelto a vivirse hasta los sucesos de Ayotzinapa. La sociedad en su conjunto estaba ofendida por el asesinato de jóvenes inocentes y estaba dispuesta a pasar a la acción contra un gobierno represor y opresivo.

El video y el Super 8 se presentaron como herramientas ideales para dar testimonio de la realidad que se estaba viviendo en México, pues los medios de comunicación eran controlados por el Estado y no permitían que la información saliera del país. Desde la celebración de los Juegos Olímpicos, el presidente buscaba preservar una imagen nacional de progreso y modernidad. Los intelectuales mexicanos también levantaron la voz en contra de injusticias cometidas.

2.2.2. Las políticas culturales

El presidente Luis Echeverría, en un intento por suavizar los efectos desastrosos de la masacre de estudiantes de 1968, utilizó a los medios de comunicación como puentes entre el gobierno y la sociedad.

Intentó acercarse a la juventud apoyando a la industria cinematográfica, en crisis.

Para ello nombró a su hermano Rodolfo Echeverría, Director del Banco Cinematográfico. La decisión se vivió como acertada pues su hermano era una persona de criterio abierto, que comprendía la importancia de la cultura y en particular, amaba el séptimo arte.



Figura 18.
Victor Omar Uribe.
(2005). Homenajea-
rán a Jorge Fons en
Guadalajara.

Inmediatamente, emprendió un programa de respaldo al cine que permitió el crecimiento del cine experimental, social y de arte. También apoyó a la producción y a la asociación gremial, fomentando la calidad cinematográfica por encima del entretenimiento.

La censura de contenidos, promovida por el gobierno del presidente anterior, Gustavo Díaz Ordaz, autor de las matanzas de estudiantes, se vio matizada por la política de Echeverría y con ello, fue posible la salida a la luz de producciones con temáticas sociales y de crítica que, hasta ese momento eran imposibles de promover debido al estado de condena y represión.

Un ejemplo de eso fue la película *Los días del amor*, de Alberto Issac, filmada en 1971, y enlatada desde entonces, que narra la insurrección de los cristeros en el occidente del país⁸¹.

El apoyo a cineastas jóvenes como Felipe Cazals, Arturo Ripstein, Jorge Fons, Jaime Humberto Hemosillo fueron otros ejemplo de esta política⁸².

El presidente no dudó en utilizar también estos medios para promover su ima-

81 La Guerra de los Cristeros (1926-1929) fue una respuesta al ataque directo contra la fe católica por parte del presidente Plutarco Calles. La aplicación estricta de las reglas anticlericales de la Constitución Mexicana de 1917 fue conocida como la Ley Calles. La resistencia armada comenzó en 1927 en Los Altos, Jalisco, y se difundió por todo México hasta llegar a convertirse en una auténtica guerra civil. Aleteia Team. (2013). *¿Cuál es la verdadera historia de la Guerra de los Cristeros de México, o "Cristiada"?*. Septiembre 15, 2015, de Aleteia Sitio web: <http://es.aleteia.org/2013/03/29/cual-es-la-verdadera-historia-de-la-guerra-de-los-cristeros-de-mexico-o-cristiada/>

82 Agustín, J. (1998). *Tragicomedia mexicana 2: la vida en México de 1970 a 1982*. México: Editorial Planeta.

gen a nivel nacional e internacional a través de la producción de películas sobre sus giras diplomáticas.

Como ya se ha dicho, este sexenio fue de gran apoyo para la industria cinematográfica, sin embargo, las cosas no podían durar pues la política mexicana se ha caracterizado, desde entonces, y desde siempre, por su falta de continuidad.

El desdén hacia el trabajo del predecesor ha propiciado que sexenio tras sexenio el gobernante en turno se empeñe férreamente en enterrar los avances del anterior, exaltando nuevas propuestas, en lugar de promover el crecimiento a través de la continuación de los proyectos exitosos.

De esta manera, la etapa de apoyo al séptimo arte se vio truncado por la entrada a la presidencia de la República de José López Portillo.

En 1976, a la vieja usanza nepotista priísta, el presidente nombra a su hermana Margarita López Portillo, Directora de Radio, Televisión y Cinematografía (RTC).

La nula experiencia de esta funcionaria con relación a medios de comunicación resultó en graves ataques a la industria cinematográfica y significó un gran retroceso con relación a todos los avances de la década anterior.

Se retiraron los apoyos estatales, se suspendieron los créditos para producción y se extinguió a la Corporación Nacional Cinematográfica de Trabajadores y Estado (CONACITE), y también a la Corporación Nacional Cinematográfica (CONACINE) y al Banco Nacional Cinematográfico, todos ellos fuertes golpes a la industria nacional⁸³.

Otro embate del destino del cine mexicano fue el incendio de 1982 de la Cineteca Nacional, en el que durante 16 horas se consumieron 6 mil cintas de películas.

Para entonces la producción de cine en formato Super 8 era ya una práctica común entre los artistas y documentalistas interesados en la imagen en movimiento.

Ante el desalentador panorama que vivía el cine, y la cerrazón de las institucio-

nes gubernamentales, muchos artistas y cineastas independientes optaron por el Súper 8 y más adelante por el video. Esta alternativa se convirtió en la opción más viable para los creadores audiovisuales pues les permitió mayor portabilidad y competitividad en costos y formatos.

Con relación a los inicios de la multimedia en México, es curioso señalar uno de los primeros antecedentes que se sitúan dentro del mismo contexto setentero de la *tecnologización* del arte, y sus áreas afines.

Según las referencias de Dante Hernández, en 1971 Froylán López Narváez⁸⁴ -entonces profesor de Pola Weiss- impartió la conferencia *El arte de difundir el arte* en el Palacio de Bellas Artes.

Esto fue un proyecto audiovisual en el que se usaron transparencias y pistas de audio. Todos estos elementos fueron coordinados con recursos manuales, es decir, humanos, sin computadoras⁸⁵.

En este caso, la sincronización fue realizada por el equipo técnico, gracias a una comunicación desarrollada a base de lámparas sordas⁸⁶.

Para la época, las noticias sobre la producción de videoarte en otras latitudes eran escasas, por esa razón, fue extraordinario que en julio de 1973 el Museo de Arte Moderno del Instituto Nacional de Bellas Artes realizara la *Primera Muestra de Video-Arte en México: Video Art Nueva estética visual*.

Esta es la primera muestra especializada en videoarte que se tiene registrada en el país. Para la exposición se montaron 20 monitores que reproducían cintas de artistas y grupos de California, Chicago y Nueva York. Este evento fue auspiciado por la Embajada de los Estados Unidos.

Es curioso notar como al final de la década de los setenta se iniciaron algunos concursos de apoyo a los artistas plásticos, como el Salón de Artes Plásticas, que

83 Bárcena, Curtis, C. (2011). "Características del sistema de distribución cinematográfica ante la convergencia digital", XXIII Encuentro Nacional AMIC 2011, Pachuca, Hidalgo. México. Septiembre 1, 2015, de Asociación Mexicana de Investigadores de la Comunicación. Sitio web: http://amicmexico.org/encuentro2011/pdf/economia_politica_dela_comunicacion.pdf

84 Catedrático de la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la UNAM y articulista muy reconocido de la época.

85 Hernández Miranda, D. (2000). *Pola Weiss. Pionera del videoarte en México*. México: Museo de Arte Contemporáneo Carrillo Gil.

86 Véase Glosario.

tuvo su primera edición en 1977 y que continuó hasta 1980.

Sin embargo, nunca se pensó en crear concursos que incluyeran nuevas propuestas artísticas, es decir, aquellas que buscaban una relación con las artes no objetuales, como el performance o el arte acción, o con el uso de nuevas tecnologías, como el video.

Propuestas como las de *Los Grupos*, o lo que Silvia Pandolfi definió como el “post-arte-público”⁸⁷, fueron excluidas de los apoyos gubernamentales por una postura institucional que tenía los ojos puestos las inclinaciones internacionales hacia la *vuelta a la pintura*.

El Estado mexicano entonces promovió los Salones de Arte como espacios que impulsaron durante 2 décadas el movimiento artístico plástico mexicano, lo que al mismo tiempo le permitió controlar los tipos de manifestaciones y prácticas artísticas.

Se ejerció una especie de aval curatorial sobre los artistas plásticos, quienes para figurar en la escena nacional, y por consecuencia, en la internacional, debían contar con este respaldo gubernamental.

Los *Salones del Arte* vivieron 15 ediciones anuales, desde 1977 hasta 1992.

Desde su inicio y hasta 1985 tuvieron sede en el Palacio de Bellas Artes para posteriormente ser reubicados en la Galería del Palacio Nacional. Este cambio provocó que, poco a poco, el evento fuera perdiendo fuerza y magnitud.

En 1980 se inició también el *Encuentro de Arte Joven*, una exposición anual cuya sede permanente se ubica en la ciudad de Aguascalientes, y que se realiza hasta nuestros días.

Esta exposición es organizada por el Instituto Nacional de Bellas Artes y por el gobierno de Aguascalientes, originalmente en el contexto de la Feria de San Marcos.

El certamen es la prosecución del Concurso Nacional de Estudiantes de Artes

Plásticas de Aguascalientes que se realizó desde 1966 y hasta 1980, un prestigioso concurso que apoyó a los artistas jóvenes, de menos de 30 años y concentró el talento del arte nacional y la historia de la plástica mexicana durante 3 décadas.

Otro impulso a las artes tradicionales fue la 1era. Edición de la Bienal de Pintura Rufino Tamayo en 1982, avocada a artistas mayores de 35 años y que se convertiría en el concurso privado más importante del país organizado por la Fundación Olga y Rufino Tamayo. Este concurso se realiza hasta nuestros días y es la bienal pública más importante del país.

Esta tendencia nacional hizo patente un corte modernista, de negación del pasado, en favor de una orientación hacia el mercantilismo, la utilización del arte como elemento de status, prestigio y reconocimiento social.

“Al comienzo de la época de Reagan y su respaldo total a los valores capitalistas, apareció una enorme cantidad de pinturas de caballete de gran tamaño que parecían casi proporcionales a los grandes capitales disponibles que habían caído en muchas manos. Poseer obras de arte parecía marcar aquella forma de vida y más aún cuando un mercado secundario garantizaba virtualmente que, realzando el estilo de vida con el arte, se estaba haciendo también una astuta inversión: el mundo del arte era la filosofía de Reagan representada en la elevada cultura. No importaba mucho que alguien hubiera intentado criticar los valores del capitalismo en sus pinturas: el mero hecho de que fueran pinturas implicaba un respaldo a las instituciones de la sociedad criticadas o hasta condenadas en su contenido.”⁸⁸

Pese a que la propensión institucional favorecía la pintura y las artes tradicionales sobre las nuevas expresiones del arte, los movimientos sociales iniciados con la

87 Movimiento que agrupó a los artistas en trabajos colectivos durante la década de los setenta. Se concede gran importancia a la repercusión social del arte. Es asociado con el movimiento del muralismo mexicano pues el Manifiesto del Sindicato de Obreros Técnicos, Pintores y Escultores contenía postulados que fueron guía para los nuevos artistas. En Pandolfi, S. (1985). *Presentación*. En *De los Grupos los Individuos. Artistas Plásticos de los Grupos Metropolitanos (V)*. México: INBA, Museo de Arte Contemporáneo Carrillo Gil.

88 Danto, A. (1999). *Después del fin del arte*. España: Paidós.

matanza del 68 agitaron el espíritu artístico y la búsqueda de nuevas propuestas que se alejaran de las instituciones.

En otras palabras, durante la década de los setenta los grupos minoritarios hicieron escuchar su voz: el arte feminista que emprendió múltiples batallas por el reconocimiento de las luchas de género y transgénero, así como las de igualdad racial y sexual.

En cambio en los ochenta, el Estado descalificó y prácticamente aniquiló al arte político y comprometido, en pro de una práctica artística concentrada en el individuo y el poder.

2.2.3. El MUCA, el MAM y el Tamayo

En el marco del papel de las instituciones con relación al desarrollo de las artes en México, vale la pena rescatar el trabajo de dos gestores, que a su manera hicieron de su administración una etapa determinante en el arte mexicano. Hablo de Fernando Gamboa y de Helen Escobedo, al frente ambos del Museo de Arte Moderno (MAM).

Gamboa fue director del Museo de Arte Moderno durante nueve años, de 1972 a 1981, fue sin duda el museógrafo más prestigioso de aquel entonces. Un hombre de gran talento que llenaba perfectamente el perfil de curador, museógrafo y relacionista, que se caracterizó por darle una dimensión internacional a sus exposiciones.



Figura 19.
David "Chim"
Seymour. (2010).
"Chim" - Gamboa
La conexión
mexicana.



Figura 20.
Museo Rufino
Tamayo. (2015).
Museo Rufino
Tamayo.

En el 72, por ejemplo, justo al inicio de su gestión, y gracias a que era un hombre inmerso en el arte contemporáneo internacional, se decantó por el arte moderno y "experimental", declarando su postura a través de la organización y patrocinio para que un grupo de artistas mexicanos⁸⁹ realizara una participación espontánea en la V edición de la feria de arte Dokumenta, en Kassel, Alemania.

Esta acción se llamó *Robar el arte*. La idea se basaba en modificar o de alguna manera dejar una huella (síquica o sensible) en las piezas de los artistas participantes de la exposición, que eran, entre otros: Vitto Acconci, Bruce Nauman, Claes Oldenburg, Joseph Beuys, Gerhard Richter y Richard Long.

La intervención fue grabada por camarógrafos alemanes pero los negativos se perdieron durante la edición⁹⁰.

A Gamboa le interesó también la problematización del arte y para ello creó la revista *Artes Visuales*, dirigida por Carla Stellweg⁹¹, quién, a partir de entonces, sería una pieza clave en el desarrollo y divulgación de las artes visuales en

89 Glesen Gas, Arnaldo Coen y Juan José Gurrola.

90 Eder, R. (2010). El arte contemporáneo en el Museo de Arte Moderno de México durante la gestión de Helen Escobedo (1982-1984). México: Universidad Autónoma Metropolitana. P.p. 45-49.

91 Carla Stellweg es curadora, historiadora de arte y escritora, especializada en arte latinoamericano. Originaria de Indonesia, se mudó a México a finales de 1950, donde vivió y trabajó durante veinticinco años. Fue fundadora y editora de la revista *Artes Visuales*, que fue la primera revista especializada en español e inglés publicada en América Latina. En 1979, Stellweg fue nombrada directora adjunta del recién construido Museo Rufino Tamayo. Entre 1983-1985, Stellweg fue el directora de la Galería Stellweg-Seguy. Posteriormente, en 1986, fue curador en jefe del Museo de Arte Contemporáneo Hispano (MOCHA). Desde 1989 es directora de su propia galería en la ciudad de Nueva York. En Carla Stellweg papers, 1960-2009. (2010). Collection Guide. Septiembre 18, 2015, de Online Archive of California Sitio web: <http://www.oac.cdlib.org/findaid/ark:/13030/kt658039m0/>

México. También contrató al teórico peruano Juan Acha⁹² como asesor especial de la Dirección.

Como era natural, este equipo estructurado por tres especialistas en arte latinoamericano, definió su línea curatorial hacia este territorio, pero sobre todo hacia el impulso del arte mexicano.

Es notorio que este empuje, correspondió también a la tendencia generalizada, de la época, en la que, como ya se ha mencionado, se privilegió a la pintura y a los artistas consolidados, y no a las propuestas no objetuales, más propiamente contemporáneas, o al arte joven.

“Fue Artes Visuales la que dio lugar al debate sobre problemas contemporáneos en el arte como el feminismo, el arte conceptual, la fotografía y su redefinición estética, la nueva crítica en América Latina y el nacimiento de un nuevo arte en México. Ese nuevo arte se inició con una distinta organización del trabajo artístico en forma de colectivos que intentaban reformular la propuesta de otro arte político y nuevas estrategias en el campo del arte público interesado en el proceso cognoscitivo de los espectadores. Esa temática que preocupaba a la redacción de Artes Visuales se complementaba con las ideas y el trabajo teórico de Juan

92 Juan Acha Valdiviezo fue un importante teórico del arte y la estética de América Latina. Nació en Perú en 1916 y murió en México en 1995, donde se instaló definitivamente en 1971. Acha aportó significativos análisis al mundo del arte latinoamericano y puso sobre la mesa comparaciones con el desarrollo del arte en Estados Unidos en los que cuestionaba la consolidación de los movimientos artísticos o el papel de crítica y la teoría en el arte. Fue criticado debido a que su análisis partía de una visión marxista en la que el sistema cultural estaba constituido por los medios de producción, distribución y consumo determinaban la dinámica de los bienes culturales. En Wengen, R. (2011). La estética filosófica de Juan Acha. Julio 8, 2015, de Perspectivas Estéticas. Reflexiones y referencias acerca de temáticas estéticas, filosóficas y artísticas... Sitio web: <http://perspectivaseseticas.blogspot.mx/2011/01/la-estetica-filosofica-de-juan-acha.html>

Acha que reflexionaba activamente sobre un nuevo arte para un nuevo ritmo de transformaciones sociales y tecnológicas.”⁹³

Juan Acha es considerado uno de los teóricos más visionarios de la época. Inserto en el contexto del arte latinoamericano su trabajo se enmarca en un periodo en el que no estaba clara la llegada de la era industrial y la cultura de masas.

No obstante, Acha creía que Latinoamérica y su subdesarrollo utilizarían al arte como palanca para el cambio y no para la evolución hacia el desarrollo. Es decir, el arte sería el factor de transformación sobre el propio subdesarrollo.

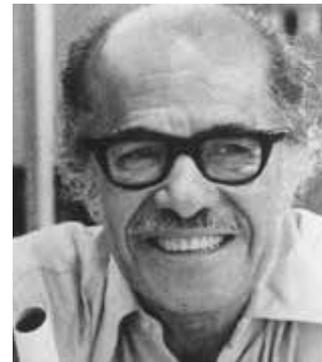


Figura 21. Moreno, J. (2014). Archivo Juan Acha, un proyecto trunco.

Figura 22. Óscar Alarcón. (2010). Helen Escobedo. Entrevista de José Luis Martínez S.



Por otro lado, encontramos el trabajo de Helen Escobedo, artista y gestora cultural que dirigió el Museo Universitario de Ciencias y Arte (MUCA) de la UNAM durante diecisiete años, y que más adelante, en 1982, sustituiría a Fernando Gamboa a la cabeza del Museo de Arte Moderno.

93 David "Chim" Seymour. (2010). "Chim" - Gamboa La conexión mexicana. 15 de septiembre de 2015

Durante la década de los setenta, en el MUCA fue sede de diversas exposiciones de arte mexicano, dio amplio juego a las propuestas de Los Grupos, sobre todo a Proceso Pentágono, un colectivo de artistas que trabajaban en torno al arte político⁹⁴.

Durante esta década se organizó también la exposición *El arte conceptual frente al problema latinoamericano*⁹⁵, que fue acompañada de un coloquio y diversas muestras de arte conceptual.

2.2.4. La bruja cósmica

Recordemos que en 1975 **Pola Weiss** presenta la primera tesis en la historia de la UNAM en formato *videotape*⁹⁶ para obtener el título de Licenciado en Periodismo y Comunicación Colectiva en la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la UNAM.



Figura 23.
Sierra, S. (2012).
Pola Weiss, la
madre del videoarte
mexicano.

Con esta tesis, Weiss reta a esta institución al presentar un trabajo en un formato que aún no estaba aceptado y con una estructura diferente a un trabajo de investigación⁹⁷. Además, fija su postura contra la iniciativa institucional de orientar el Taller de Comunicación de la FCPS hacia proyectos de producción comercial para empresas.

Desde entonces Pola Weiss se dedica de lleno a la exploración del video y se autodenomina *Teleasta* (término que, haciendo analogía al de cineasta, alude a la televisión). Ese mismo año (1975) viaja a Nueva York donde entra en contacto, por primera vez, con la obra de Nam June Paik y con artistas que marcarían su trabajo artístico para siempre, como Shigeo Kubota y otros videoartistas.

La relación que Weiss entabla con Kubota -la esposa de Paik-, es particularmente interesante, pues existían entre ellas algunos puntos en común que les hacían compartir situaciones culturales: entornos machistas y tradicionales ante los que la mujer debía luchar constantemente.

“El trabajo de Weiss y de Kubota comparten preocupaciones similares. Ambas artistas se involucraron en el desarrollo de categorías con el objetivo de entender su exploración del medio. Gracias a la aplicación de las capacidades del video para mezclar y fusionar una amplia gama de prácticas y convenciones de la representación, transformaron también las formas femeninas tradicionales de expresión. Por ejemplo, al seguir su interés por el uso del video como herramienta de autoconocimiento, ambas apuntaron al medio como una vía ideal para el registro de una bitácora, o un diario. Esta práctica es bautizada por Kubota como videodiario y por Weiss como Autovideoato. Al usar de video para transformar la experiencia femenina de la escritura del diario, las artistas transgreden las concepciones tradicionales relacionadas con el género, donde el uso de la tecnología era propio escritura masculina y la escritura manual, de lo femenino. Más significativo

94 Proceso Pentágono integrado por: Víctor Muñoz, Felipe Ehrenberg, José Antonio Hernández Amezcua y Carlos Finck.

95 MUCA, UNAM, febrero de 1974.

96 Véase Glosario.

97 Tesis: Diseño de una unidad de producción en videotape (programa piloto). Fecha: 1 de diciembre 1975.

aún resulta como ambas artistas feminizan el proceso de creación artística al concebir su producción como un acto consagrado similar al de dar a luz (casualmente, ambas artistas tuvieron abortos involuntarios y, como resultado, no podían tener hijos). Ellas no sólo adoptaron la cámara de video como una prótesis de su propio cuerpo, sino que también conceptualizaron la cámara como su propia hija y utilizaron el video como una herramienta para el empoderamiento femenino.”⁹⁸

Vale la pena recalcar que Kubota es la pionera de la videoescultura norteamericana y europea. Sus piezas contienen una clara tendencia hacia el feminismo. Su pieza *Video is a victory of vagina* de 1976, se convierte en su *statement*.

Como ya hemos dicho, para finales de la década de los sesenta, Paik era el artista más importante en la realización de piezas que experimentaban con la imagen televisiva.



Figura 24.
Ouna. (2015).
Nam June Paik, la
esencia del videoarte
tecnológico.

98 Aceves-Sepúlveda, G. (2015). *Imagining the cyborg in Náhuatl: Reading the videos of Pola Weiss through Haraway's Manifesto for Cyborgs*. *Journal of Media and Communication*, 6.2. P.p. 52 y 53. Cita original en idioma inglés.



Figura 25.
Torres, E.
(2012). *Mujer
Ciudad Mujer*.

En estas piezas, la música y los sonidos eran utilizados como elementos desconfiguradores de la imagen hegemónica transmitida por los medios de comunicación. Esto es, exploraba la relación entre el sonido y la imagen a través de la electrónica. En este afán de experimentación fue natural que surgieran también las primeras mezclas de soportes en los que el cine y el video conviven como una misma pieza.

Este contexto influenció definitivamente el trabajo de Weiss. Ella se dio cuenta de la magnitud de las posibilidades experimentales del video, sus posibilidades expresivas y los cambios que estaban frente a la técnica cinematográfica.

Para entonces ella ya era profesora de la FCPS y se desenvolvía perfectamente dentro del medio televisivo de corte educativo. Esta circunstancia le permitió vislumbrar también las riquezas, alcances y cruces que podía obtener de la mezcla entre la televisión comercial y cultural.

Inspirada por el trabajo de Paik descubre que con su cámara y algunos trucos de edición, podía provocar efectos y distorsiones que correspondían más ampliamente con las particularidades técnicas del lenguaje televisivo que con el cinematográfico. A estas alteraciones las nombró: *vidEFECTOS*.

Para entonces, los artistas experimentaban por el puro afán creativo, pues no existía un mercado para este tipo de piezas, ni tampoco canales de distribución o exhibición. Por esa razón, Weiss asumió, sin cuestionamientos que el medio natural para la socialización de la obra de arte, era la televisión.

Bajo este argumento, entendió al video como un arte creado expresamente para ser transmitido por la televisión, lo que la llevó a proponer que la nueva manifestación artística se denominara *arte televisual*⁹⁹.

99 Hernández, D. (2000).

Este evidente afán de Weiss por crear términos y categorías en torno al medio videográfico era un intento por definir el medio y crear una gramática visual que correspondiera a las especificidades del medio a partir de aquello a lo que más se asemejaba, lo televisivo.

Estas definiciones se tornaron útiles para diferenciar el uso comercial del video artístico, donde también hubo cabida para otras hibridaciones audiovisuales que no tardarían en surgir: la videoescultura, la videoinstalación, la videodanza o el video-performance...

Ahora bien, los cambios ontológicos que conlleva el uso de un nuevo medio de comunicación, manifiestan efectos dialécticos en los que le precede la influencia de un medio sobre otro. Esto se ejerce de manera recíproca e influye de una manera compartida y alternada.

La ideología moderna de ruptura con el pasado y el pensamiento sobre el progreso continuo, condujo a los artistas a caminar por el discurso de lo nuevo.

Esto se dio de manera paulatina mediante la experimentación de las técnicas básicas de manipulación televisiva; pero en esta ocasión, estuvo soportada por el medio videográfico.

Con esto en boga, Pola Weiss funda la productora *arTV* en 1977. El objetivo de esta casa era la experimentación y la recuperación de artistas jóvenes para facilitar su producción audiovisual. Gracias a *arTV*, Weiss explora de manera profunda la potencialidad de los efectos especiales en la construcción de una retórica visual.

Ese mismo año Weiss produce *Flor Cósmica*. Un video de 5 minutos, que para la época resulta francamente sorprendente. En él logra que la cámara viaje desde el centro de 2 imágenes iguales; que a su vez están superpuestas y giran cada una de manera opuesta a la otra, creando un efecto de caleidoscopio en movimiento.

Esta propuesta en colores psicodélicos, muestra la cámara desplazándose mediante un *zoom out* manual. Para eventualmente descubrir al espectador la imagen de origen.

Poco a poco, aparece el texto que permite deducir la portada de un disco: el segundo sencillo oficial del grupo Velva Room: *Open up*. Mismo que contiene 3 canciones extraídas del álbum *Wide open to the cloudless sky*. En este disco se incluye:

Open Up 1, Flor Cósmica y Open Up 2.

El álbum fue lanzado en 1987. Acorde a este grupo de Guadalajara su música es clasificada como rock progresivo psicodélico. De ahí que *Open up* emule el viaje de un grupo desde la urbe a lo salvaje; periplo donde atraviesan una experiencia psicodélica profunda. Esta historia se relata en 3 capítulos¹⁰⁰.

De la portada Weiss retoma los colores para crear movimiento y ritmo. Esto se traducirá en un viaje psicodélico que termina en la visualización completa de la carátula del álbum.

El efecto de superposición de dos imágenes utilizado en *Flor cósmica* es un juego de planos que se consigue mezclando dos señales de video emitidas cada una por un canal autónomo.

Al trasponerlas se convierten en dos capas de imagen. Cada una de éstas se manipula de manera independiente.

La grabación del efecto giratorio podría haberse conseguido ubicando la portada del disco de Velva Room en una tornamesa; lo que explicaría el efecto giratorio.

La cámara fija en picada, grabaría el movimiento acompañándolo de un delicadísimo *zoom out*. En la edición la mano de Weiss controlaría la mezcla de planos superpuestos en sentido inverso.

Pensar en la manera en que Weiss resuelve esta pieza resulta novedoso si tenemos en cuenta el trabajo, de la misma época, de Ricardo Nicolayevsky, quien realizaba los mismos juegos de superposición de imágenes pero con la cámara Súper 8, formato que permitía múltiples exposiciones sobre la misma cinta.

En *Flor Cósmica* cada efecto ha sido controlado por la mano de la artista, pues las tomas pueden repetirse y prolongarse. En la edición, se suman los efectos, colores y música. En cambio, la propuesta de Nicolayevsky no tiene posibilidades de control sobre el resultado final, ya que se trata de sobre exponer una y otra vez el material fotosensible. Así, el resultado de estas intercalaciones se descubrirá hasta el

100 Velva Room. (s/f). Open up. Abril 2, 2015, de Velva Room Sitio web: <http://velvaroom.bandcamp.com/album/open-up>

momento mismo del revelado de la cinta.

Resulta relevante que ese mismo año (1977) Pola Weiss funda en la FCPS¹⁰¹ el primer espacio educativo universitario para la producción e investigación en torno a la videocreación, a lo que llamó, *Taller Experimental de Video*.

En 1978 Weiss produce con *arTV* la pieza *Ciudad-Mujer-Ciudad*. Esta vez se vale de la técnica del *croma key*¹⁰², las saturaciones de color y otros efectos.

Continúa explorando una estética sicodélica. Esta pieza consiste en dos imágenes superpuestas: por un lado, tomas urbanas de la Ciudad de México, y por otro, una secuencia donde la actriz Vivian Blackmore aparece bailando sentada y desnuda. Es así como Weiss crea una especie de paralelismo entre la ciudad y la mujer, lo natural y lo artificial.

El tema es el agua. La mujer representa la tierra-ciudad que tiene sed porque han “cortado” (entubado) sus ríos y la única manera que tiene (la ciudad) para crear agua, es el llanto.

Con esta pieza Weiss combina de una manera interesante sus preocupaciones sociales y sus intereses artísticos. No plantea un discurso propiamente ecológico, sino más bien poético con recursos narrativos propios de lo cinematográfico.

Para algunos teóricos de la imagen esta pieza pone sobre la mesa la problemática de la relación entre las especificidades del lenguaje televisivo –video- y el cinematográfico. Pues realiza una especie de videoclip construido con una estructura diegética clásica, más propia del cine, que describe un día en la vida de una ciudad: inicia por el amanecer y termina al anochecer.

A propósito de este trabajo Juan Acha le dedica las siguientes líneas como parte del texto de sala, distribuido en forma de folleto, en *Teleasta* la primera exposición individual de Weiss realizada en el Foro de la librería Gandhi:

“En el caso de la cinta *Ciudad-Mujer-Ciudad*, son varios los problemas que enfrenta Pola Weiss –su autora– para solucionarlos con intenciones

artístico-televisuales. Pero sólo quisiéramos aludir al que consideramos el principal y el más notorio: ¿Es o no cinematográfica la sucesión de sus imágenes? Nos referimos a la sucesión narrativa que nos suscita el hecho de que la cinta comience con alusiones a un amanecer y termine con denotaciones del anochecer. (Hábil recurso, por lo demás, para obligarnos a vertebrar figuras, perdiendo sus motivaciones visuales). El arte del video, implica de suyo, sucesión de imágenes cuyos conceptos básicos provienen del cine y han de ser utilizados con especificidad televisual. Para lograr ésta (aún en proceso formativo, repetimos), la mayoría de los artistas televisuales recurre a la pintura abstracta o bien a la frialdad antinarrativa del cine “underground” y del arte conceptual.”¹⁰³

2.2.4.1. Videoarte internacional en México: las sesiones con Glusberg

En 1977 se organiza el IX Festival Internacional de Videoarte en el Museo Carrillo Gil. Participan artistas internacionales como Paik, Ginsberg, Ferlingeti, Shigeko Kubota, Roger Welche, John Baldessari, Allan Kaprow, Les Levine, Amerigo Marras y Sol Lewitt.



Figura 26. Monoskop. (2015). Les Levine.

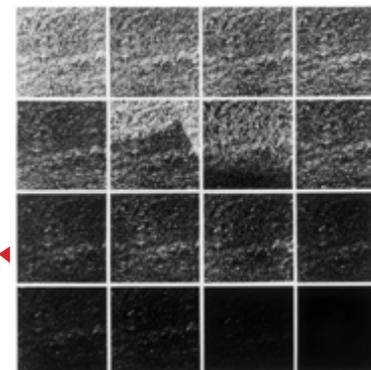


Figura 27. Herry Art. (2015). Sol LeWitt.

101 Facultad de Ciencias Políticas de la UNAM.

102 Véase Glosario.

103 Acha, J. (1978). Pola Weiss, *Teleasta*. México: UNAM.

Es interesante que México haya sido la sede de este festival pues en el país no existía una escena en torno al videoarte ni tampoco un público habituado a la apreciación de imagen en movimiento sin características narrativas clásicas.

Esto se explica porque el festival surge en Argentina, como una iniciativa Latinoamericana que buscaba difundir e impulsar a la videocreación lejos de los escenarios europeos o norteamericanos.

Fue un importante esfuerzo, pues todos los artistas convocados en exposición estaban ya consolidados en el medio del video. Además, el festival implicó no solo la exhibición de las piezas, sino también el traslado de todos los artistas participantes, con el objetivo de acompañar el evento con un coloquio.

Pola Weiss se convierte en anfitriona de los artistas internacionales y establece una relación personal con ellos, especialmente con Paik y Kubota. La representación nacional corre a cargo de Pola Weiss y **Miguel Ehrenberg**.

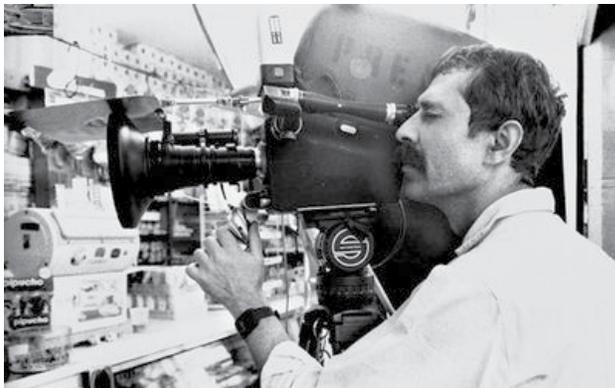


Figura 28.
Calderón, J. (2006).
Murió Miguel Ehrenberg, atento cineasta a la realidad de mujeres y discapacitados.

Weiss, presenta *Flor Cósmica*. Desafortunadamente, sobre la pieza de Ehrenberg no existen registros. Es curioso que sea Miguel quién participara en esta exhibición pues él siempre estuvo más interesado en la producción de documentales con corte social; su hermano Felipe, en cambio, estaba familiarizado con el videoarte y era un artista activo en el medio.

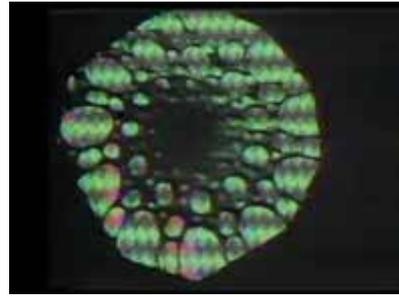


Figura 29. Torres, E. (2012). *Flor Cósmica*.

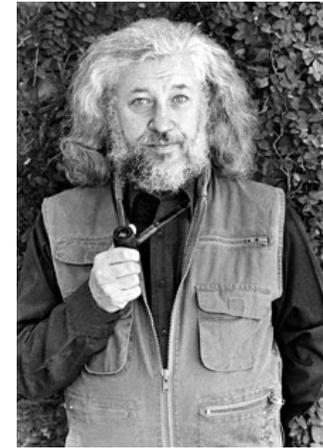


Figura 30.
Lebenglik,
F. (2012).
Recordando a Jorge
Glusberg.

El encuentro de 1977 fue organizado por el curador argentino **Jorge Glusberg**¹⁰⁴ Director del CAYC (Centro de Arte y Comunicación de Buenos Aires).

El CYAC fue el espacio cultural que reemplazó al Di Tella como centro de la vanguardia tras el cierre de éste último, en 1970.

Glusberg, fue empresario, gestor cultural, crítico y curador (incluso experimentó con la producción artística), es a quien se le deben gran cantidad de eventos "... innumerables exposiciones, seminarios, bienales y premios que determinan, en las últimas décadas del siglo XX, el posicionamiento internacional de un importante sector del arte de vanguardia argentino y de la arquitectura"¹⁰⁵.

Del trabajo de Glusberg debemos citar la fundación, en 1968, del Centro de Estudios de Arte y Comunicación (CEAC). Institución que a partir de 1969 se convertiría en el CAYC.

Desde aquí se organizaron innumerables eventos que tenían como objetivo la proyección internacional del arte de vanguardia poniendo énfasis en la producción argentina.

104 Jorge Glusberg, Buenos Aires, 1932, fundador de la Bienal de Arquitectura, presidió la sección argentina de la Asociación Internacional de Críticos de Arte y fue co director del Departamento de Arte (Universidad de Nueva York, 1975). Fue consultor de la revista *Latin American Art* (EUA), miembro del comité editorial de *D'Ars* (Italia) y corresponsal de las revistas *M. E.* (Hungría) y *Leonardo* (EUA). También fue autor y editor de varios libros sobre arquitectura, el diseño y el arte, como *Mitos y magias del fuego, el oro y el arte*; *Art in Argentina*; *Del Popo Art a la Nueva Imagen*; *Orígenes de la Modernidad*; *Moderno-Postmoderno* y *Obras Maestras del Museo Nacional de Bellas Arte*. Se desempeñó como profesor de las universidades de Nueva York, Ball State, San Antonio Abad del Cuzco y de Veracruz, y como jurado de la Fundación Konex en 1992, 1994 y 2002.

105 Sarti, G. (2013). *Jorge Glusberg*. Septiembre 2, 2015, de Centro virtual de arte argentino. Sitio web: http://cvaa.com.ar/03biografias/glusberg_jorge.php

Con ello, se crean intercambios internacionales, muestras itinerantes y seminarios en los que múltiples invitados internacionales reflexionan en torno a situación y las problemáticas del arte latinoamericano y por supuesto sobre la imagen en movimiento.

En su entusiasta papel como impulsor y promotor del videoarte de aquella época, Glusberg compra una cámara de video en los Estados Unidos e incentivaba a los artistas ligados a su institución a realizar sus propias piezas.

De aquellos videos no ha sobrevivido prácticamente ninguno, pero por las descripciones que figuran en los catálogos donde fueron presentados, puede deducirse que se trataban de realizaciones de corte testimonial o documental, antes que experimentales.

No obstante, este tipo de producciones en tanto obras de artistas, eran consideradas dentro de la vertiente del video de creación y presentadas como tales en los festivales internacionales.

Para la historia queda entonces que *IX Festival Internacional, I Encuentro Nacional de Videoarte* es la primera actividad académica, sobre videoarte, de la que se tiene registro en México.

Como hemos mencionado, lo que se realizó en diciembre de 1977 en el Museo Carrillo Gil fue una exposición internacional sin precedentes. Esta muestra también estuvo acompañada de mesas redondas que abordaron el paradigma de la naturaleza de la creación en video. Las actividades académicas tuvieron lugar en la UNAM.

“El IX Encuentro Internacional, I Encuentro Nacional de Videoarte fue celebrado en el Museo de Arte Carrillo Gil (MACG) en 1977. Este evento introdujo ante la audiencia mexicana a los artistas de vanguardia estadounidenses que experimentaban con el video y la televisión y a los videoproductores latinoamericanos. Entre ellos a Ed Emschwiller, William y Louise Etra, Nam June Paik, and Shigeo Kubota. Weiss se involucró y participó activamente en esta exhibición organizada por el argentino Jorge Gulsberg.”

Sobre la participación de Weiss y Kubota en este encuentro, Aceves-Sepúlveda comenta,

“El encuentro con Kubota marcó una importante transformación en la aproximación que Weiss tenía acerca del video. La grabación de la entrevista producida por Weiss (Weiss, 1975) muestra su particular interés por explorar y derribar los límites y posibilidades del video y la televisión. Con la audiencia presente, Kubota y Weiss hablaron sobre las diferentes aproximaciones para la realización de video (videoarte y videoinstalación) y sobre la experiencia de Kubota como mujer artista en Japón y Nueva York. No obstante, y más allá de la socialización de las experiencias de Kubota, Weiss utilizó la entrevista para presentar sus propios puntos de vista acerca de video y televisión a la audiencia mexicana conformada, en su mayoría, por estudiantes de la UNAM de México. Durante la entrevista, Weiss interrumpió la conversación para preguntar al público si la grabación de la entrevista estaba siendo emitida en vivo en los monitores ubicados atrás de Weiss y Kubota. Entonces, Weiss pidió a alguien (seguramente un asistente) que distorsionara la imagen, de manera que el receptor pensara que su televisión estaba trabajando mal. Luego, la cámara enfocó a Weiss quién comenzó a hablar directo a la cámara (no hacia el público, sino al espectador que veía la entrevista grabada) y explicó que el video consistía en distorsionar imágenes (esa imagen nítida que la televisión decodificaba y presentaba a los espectadores). El videoarte, continuó diciendo, consiste en crear feedback, imágenes distorsionadas, alteraciones de color, jugando con el brillo y el contraste.”¹⁰⁶

El encuentro tiene su antecedente directo en septiembre de 1977. Cuando el mismo Glusberg y Alfonso Castrillón, organizan la octava edición en la Sala de Exposiciones del Banco Continental de Lima, Perú.

Presentaron trabajos de artistas internacionales a los que se incorporó también el importante artista local Rafael Hastings, con dos de las principales piezas del evento: *Hola Soledad* y *What you really know about fashion*¹⁰⁷.

En los festivales que promovió Glusberg se concentraba lo mejor de la producción mundial. Convocando así, a los nombres más destacados y las realizaciones más prominentes. En ellos participó asiduamente un autor argentino que vivía en Nueva York. Él fue protagonista de la llamada video creación durante los años setenta: Jaime Davidovich.

Hablemos brevemente de su producción. Ésta se orientó tanto al video monocal como a las video instalaciones. Esto es, a propuestas que incorporan la imagen electrónica en el espacio transitable por el espectador, transformándolo en un recorrido.

En la década siguiente, Davidovich fue un pionero de la televisión de autor. Creó dos programas en el cable norteamericano: *SoHo Television* y *The Live! Show*; el primero compuesto principalmente por entrevistas a reconocidos artistas, y el segundo, concebido como una gran sátira hacia la televisión.¹⁰⁸

Por otro lado, es interesante comentar que en 1978, los mexicanos Andrea di Castro, Humberto Saldaña, Cecilio Balthazar y Humberto Jardón¹⁰⁹ organizan el

proyecto *Intervalo Ritual*, en el que participa también Sandra Llanos de Colombia.

Este evento consistió en la presentación de 3 *happenings* y algunas instalaciones que se realizaron de manera colectiva, con video proyectores, rayos láser y música en vivo¹¹⁰.

El evento tuvo lugar en los jardines de la Casa del Lago de la UNAM, siendo Director de este espacio Arturo Azuela, mismo que durante su breve periodo administrativo promovió sobre todo actividades literarias.

En esa época el Rector de la UNAM era Guillermo Soberón¹¹¹. Él también facilitó y promovió el espacio como un lugar de quehacer artístico y cultural.

La Casa del Lago fue inaugurada como espacio cultural extramuros en 1959. Para el año de 1978 ya era un recinto consolidado en la escena cultural local, no obstante, la vocación se inclinó hacia una disciplina u otra, dependiendo del perfil del administrativo al mando.

107 Este evento se relaciona con otro que sucediera once años después, en 1998, cuando en Perú se realizó el segundo Festival Internacional de Videoarte, acompañado de un seminario en el que participó el Dr. Alfonso Castrillón (organizador del Festival del 77), Ronald Portocarrero, de Perú, Yasmina Demol (Francia), Nestor Olhagaray (Chile), Jorge Kun, Jorge Villacorta, Jorge Delgado y el mexicano Elías Levín. Se realizó también un evento académico en el Auditorio de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo para otorgar el grado de Profesor Honorario al Dr. Jorge Glusberg, Fundador del CAYC y entonces Director del Museo Nacional de Bellas Artes de Buenos Aires.

108 Alonso, R. (2005). Hazañas y peripecias del video arte en Argentina. Cuadernos de Cine Argentino, Cuaderno 3: Innovaciones Estéticas y Narrativas en los Textos Audiovisuales. Buenos Aires: Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales.

109 Humberto Rodríguez Jardón es "un maestro reconocido por su calidad en los procesos digitales de captura, edición, retoque y salida (impresión) en todo tipo de

soportes. Nacido en la Ciudad de México en 1953, es licenciado en Artes Visuales por la ENAP/UNAM. Actualmente se desempeña como el responsable del Taller de Gráfica Digital del Centro Multimedia del Centro Nacional de las Artes. Su trabajo siempre ha estado ligado a las Tecnologías de Reproducción Automatizadas, primero a través del CopyArt y el Video, para proseguir con las tecnologías de captura, edición y salida digitales, con un especial énfasis en los formatos y soportes. Ha participado en numerosas exposiciones y congresos, encuentros y coloquios tanto nacionales como internacionales, así como impartido talleres sobre los sistemas de manejo del color. En los años recientes ha sido uno de los principales asesores (si no es que el único) en los Centros de las Artes estatales, en cuanto a la implementación de los proyectos de espacios para desarrollo de nuevos medios y tecnologías de la información". En Ortiz G. A. (2007). La propuesta indecorosa de Humberto Jardón. Septiembre 3, 2015, de Ortiz G. A. Sitio web: <http://bacaanda.blogspot.mx/2007/09/la-propuesta-indecorosa-de-humberto.html>

110 Minter, S. (2008). A vuelo de pájaro, el vídeo en México: sus inicios y su contexto. Septiembre 6, 2015, de Videoarde. Sitio web: <http://videoarde.net/pdf/minter.pdf>

111 Guillermo Soberón Acevedo. Guerrero, 1925. Doctor en química fisiológica por la Universidad de Wisconsin, EU. Fundador del departamento de Bioquímica en el ahora Instituto Nacional de Ciencias Médicas y Nutrición Salvador Zubirán. Director del Instituto de Investigaciones Biomédicas, coordinador de la Investigación Científica y Rector de la UNAM por dos periodos.

Es así como artistas como Carlos Blas Galindo, entonces estudiante de la Licenciatura en Artes Visuales de la ENAP, colaboró en la producción de este evento (Intervalo ritual) y en ese mismo año participó también como artista en la colectiva Testimonios de Latinoamérica. Comunicaciones visuales alternativas, con la pieza Tres proposiciones para instalaciones de video que presentó en el Museo de Arte Carrillo Gil¹¹².

Ahora bien, vale la pena destacar el trabajo de Andrea Di Castro¹¹³. Él es una pieza fundamental en la historia de la videocreación mexicana.

Desde 1976 colaboró con el *No Grupo* y fue desde sus inicios, un entusiasta creador. Primero de la fotografía y la videocreación, más adelante, de las producciones con nuevos medios.

Actualmente sigue siendo profesor de la escuela de arte La Esmeralda y pilar del Centro Multimedia, del que fue fundador y dos veces Director.

Su primera producción data de 1977 y se trata una película en Súper 8 sobre la obra de su amigo, el artista Cecilio Balthazar¹¹⁴.

112 Iris México. (2004). *El conmovedor desfile del silencio*. Entrevistas a Carlos-Blas Galindo. Septiembre 20, 2015, de Google Books Sitio web: https://books.google.com.mx/books?id=8zzYv37HhkkC&pg=PA81&lpg=PA81&dq=humberto+jardón&source=bl&ots=UzPwioB5Ux&sig=wW9M-JjyQ2sl7wFq_5Z2zXxZQ-C4&hl=es-419&sa=X&ei=eEo7VJrPPOmV8gHc7oCwAw&ved=0CDoQ6AEwCDgK#v=onepage&q&f=false

113 Andrea Di Castro “Nace en Roma, Italia, el día 8 de Julio de 1953. Radica en México desde 1966. Realiza estudios de Ingeniería electromecánica en la Facultad de Ingeniería de la Universidad Nacional Autónoma de México de 1972 a 1977. A partir de 1970 emprende estudios autodidactas en fotografía, cine y video, disciplinas en las que desde entonces desarrolla trabajos experimentales en forma independiente. A partir de 1984 incorpora a la computadora en sus trabajos fotográficos y de video. En 1993 inicia el proyecto del Centro Multimedia en el Centro Nacional de las Artes, que dirige hasta Marzo de 2001. Fundador y actual director de “Imagia”, empresa dedicada desde 1989 a la producción de videos culturales y a la experimentación con arte y nuevas tecnologías.” En Di Castro, Andrea. (2001). *Currículum*. Septiembre 20, 2015, de Di Castro, Andrea. Sitio web: <http://www.andreadicastro.com/loader.htm>

114 Cecilio Baltazar. (1978). *La cáscara del deseo*. [Súper 8]. 22 min.

2.2.4.2. Pola Weiss: su medio es el mensaje

La pieza *Mujer-Ciudad-Mujer*, de 1978, fue expuesta en el marco de la presentación *Salón 77-78 Nuevas Tendencias* en el Museo de Arte Moderno junto con la pieza *Somos Mujeres*, también de Weiss. En esta presentación las protagonistas eran mujeres indígenas de la ciudad.

Esta muestra conjuntó el trabajo de tres mujeres: Mónica Mayer, Pola Weiss y Magali Lara, quienes montaron piezas de temática explícitamente feminista, lo cual en México, era innovador para la época, pues las propuestas hechas por mujeres: íntimas, autobiográficas o con relación hacia lo sexual desde la feminidad -es decir “de género”- eran bastante raras.

Magali Lara presentó la serie *Ventanas*: un conjunto de 78 dibujos de pequeño formato que ya reflejaban sus preocupaciones y reflexiones en torno a la naturaleza femenina.

Mónica Mayer presentó una pieza en forma de tendedero del que pendían papeletos rosas en los que estaban escritas las respuestas de mujeres de diferente clase social, económica y religiosa, mismas que respondían a la pregunta: *Como mujer, lo que más detesto de la ciudad es...*

La acción continuó desarrollándose en el museo mientras la muestra estaba abierta y tuvo el objetivo de hacer presente la voz femenina.

A continuación un relato de Mayer respecto a una pieza procesual de Weiss. La acción tuvo que ver con el interés que hubo manifestado durante toda su trayectoria: el arte como factor social.

“Pola Weiss, la pionera del videoarte en México, presentó dos video -performances. El primero era *Ciudad, Mujer, Ciudad*, que atacaba los estereotipos femeninos al darle una voz fuerte, personal e íntima a su personaje, una mujer que bailaba enérgicamente, sin ocultar estrías y otras imperfecciones físicas. Su mujer era real, ubicada en una ciudad violenta y caótica, muy distinta a la imagen ficticia promovida por los medios. El segundo fue *Somos Mujeres*. Cabe destacar que Pola desdibujó diversas

fronteras artísticas, porque, aunque es más conocida como videoasta, muchas de sus obras son performances en los que interactúa la artista con su cámara que pasa a ser una extensión de su cuerpo.”¹¹⁵

El mismo año se realizó también la transmisión de la producción televisiva Antología *POLAr* para Cable Arts del canal 10 Arts Intermix en la ciudad de Nueva York, donde se presentó por primera vez la pieza *Papalotl*. En esta, la artista danza con la cámara al hombro en una vecindad.

Es en esta época también cuando conoce el feedback gracias al contacto continuo con los experimentos de Nam June Paik.

Hasta entonces la obra de Weiss se había caracterizado ser colorida y alegre. Toda su obra tendía hacia la divulgación, la experimentación, la exploración sicodélica, el feminismo y los temas sociales.

Es a partir de 1979 que se hace notoria una transformación en su producción. Pola da un vuelco y se concentra en la autobiografía y lo emocional.

En términos generales podemos decir que *la venusina* se mantuvo en solitario casi toda su vida. Produjo de manera tenaz en un contexto donde la incompreensión imperaba. No obstante, luchó por hacer escuchar sus ideas a través de la imagen, comulgó sin duda con las ideas feministas y sociales.

Weiss manifestó una preocupación muy clara por la vocación de los medios de comunicación y su función social. Estaba convencida de que la televisión podía ser utilizada como herramienta pedagógica y también, de emancipación social.

Por estas razones buscó encauzar las posibilidades y alcances del lenguaje de la televisión con el objeto de definir y ampliar los límites de este medio y al mismo tiempo de explotar al máximo su condición de medio masivo de comunicación.

Autovideato de 1979, es una pieza en la que la artista hace un ensayo visual

corto. Éste corresponde al género de la autobiografía. En él superpone 2 capas de video y declara su *statement*.

La primera capa es un *croma key* en el que el cuerpo de una mujer tendida en el suelo cambia de postura, a través de poses propias de la danza clásica. Al tiempo, otra imagen se cuele en el cuadro (a través del hueco que deja la silueta “quemada”). La segunda capa es una toma fija de la propia artista habla que habla en inglés: se presenta y explica al espectador su intenciones como artista y el objetivo específico de esa pieza.

Weiss mira a la cámara y aclarando a quien la mira que tiene la capacidad para mostrarse gracias a que ha sido participe en diversas terapias de psicoanálisis.

En la pieza declara su intención por utilizar el mismo formato para que otras personas hagan su biografía en video, en forma de *videato*¹¹⁶. Ambas tomas conviven sin obedecer a reglas de encuadre; por el contrario, dejan que sea el espectador quien descifre el truco. Inicia con una frase que la artista dedica a su padre:

“Ha cambiado mi forma de ver y oír. Ahora mi lenguaje es diferente. Vi-de-o-tro modo la vida. Ya no tengo muñecas, ahora tengo un nuevo juguete: mi cámara, mi escuincla, y hemos hecho...bueno, quiero contarte la primera parte de mi historia...”¹¹⁷

Resulta significativo el uso del magnetoscopio como herramienta que hace las veces de espejo en el que se habla a sí misma, a su padre y al espectador. Esto permite un diálogo y reconocimiento sobre sí misma, que a su vez repercute en una diferenciación del resto. Es narciso mirándose su reflejo en el agua.

Las posibilidades de acción respecto a la televisión, siempre fueron una facultad que llamó la atención de Weiss. Esto se reflejó desde que inició sus estudios, pues estuvo inmersa en el ambiente de la televisión educativa. Y a la par de sus produc-

115 Mayer, M. (2004). Rosa chillante. Mujeres y performance en México. Septiembre 21, 2015, de Nodo 50 Sitio web: http://www.nodo50.org/herstory/textos/Rosa_chillón.pdf

116 Videato. Véase Glosario.

117 Weiss, P. (1979). *Autovideato*, 1979, [Video]. 1'26''.

ciones como artista, impartió clases de televisión en la FCPS y en el Instituto Latinoamericano de Comunicación Educativa¹¹⁸ (ILCE)¹¹⁹, a la vez que producía de manera continua proyectos televisivos para TVUNAM.

El interés de Pola Weiss por la televisión se vio reflejado también en la producción de documentales de corte social/científico. Sobre todo en el afán de la artista por acuñar términos que determinaran la especificidad del medio¹²⁰.

Esto tuvo cierto impacto en la década de los noventa cuando se realizaron algunas producciones televisivas que fueron concebidas, distribuidas y gestionadas por videoartistas o gestores culturales interesados en el video como medio en sí mismo. Desafortunadamente fueron producciones aisladas que no tuvieron continuidad¹²¹.

118 Durante la Octava Conferencia General de la UNESCO en 1954, en Montevideo, Uruguay, se planteó la pertinencia de la incorporación de metodologías de enseñanza que utilizaran el cine y los medios de comunicación como herramienta pedagógica. El Instituto Latinoamericano de Cinematografía Educativa se creó en 1956 como un organismo regional dedicado al mejoramiento de la educación y la cultura a través de los medios audiovisuales. Al mismo tiempo, se decidió que su base permanente estaría en México, por ser este, un referente latinoamericano importante en la producción cinematográfica. En 1969, cambió a su nombre actual, con la intención de abrir su campo de acción. Para 1979, el ILCE era ya un reconocido organismo internacional con personalidad jurídica, patrimonio propio y autonomía de gestión e incorporó a sus proyectos el uso de nuevos medios, como el video, en la educación. En este periodo el gobierno mexicano creó la Telesecundaria. Este modelo representó una ruptura de paradigma en los modelos educativos, ya que es un sistema que gira completamente en torno a la televisión como medio de enseñanza y aprendizaje en la escuela. Este modelo funciona hasta nuestros días y se creó con la intención de combatir el rezago educativo y a alcanzar una mayor cobertura. En los noventa, esta experiencia se adoptó en: Costa Rica, El Salvador, Guatemala, Honduras y Panamá. En Instituto Latinoamericano de Comunicación Educativa. (2014). *1956-2014 Instituto Latinoamericano de Comunicación Educativa. Septiembre 22, 2015*, de Instituto Latinoamericano de Comunicación Educativa. Sitio web: <http://www.ilce.edu.mx/quienes-somos/sobre-el-ilce/historia>

119 Impartía los cursos de Televisión Educativa y experimentando en vide

120 Videato, autovideato, teleasta, vidEfectos, obra televisual.

121 Producciones en video sobre videoarte: Videocosmos (1983), ArTVing (1983), Forjadores de video (1990), Re (trans) misiones, Invitación al videoarte. Canal 23 (1993), Videoastas. Canal 22 (1993), *Fuera de campo, miradas alternativas del video*.

El año de 1979 fue un año fértil para Pola Weiss, que produjo las videodanzas: *Amante set*¹²², *Papalotl*¹²³, *Improvisación*¹²⁴, *Embarcadero de Xochimilco*¹²⁵, *Videodanza viva videodanza, acto de amor*¹²⁶, los videoartes: *Caleidoscopio y El avión*¹²⁷ y los documentales: *Tierra de caricias, El eterno mar de puerto y Una nueva sociedad urbana*¹²⁸.

En estos trabajos la constante de su obra fue: el cuerpo, la intimidad, la maternidad y el cuestionamiento del rol femenino. Trabajó desde una perspectiva lúdica y abordó problemáticas de género asumiendo, exponiendo e intimando con su propia corporalidad como materia y sujeto de representación. Subvirtió el rol femenino¹²⁹.

Ese año también llegó el reconocimiento nacional e internacional. Este aplauso generó el interés por diversas instituciones como la Universidad Autónoma Metropolitana – Atzacapozalco (UAM-A) que presentó la muestra Videos de Pola Weiss; Autovideato en la Galería Pecanins del DF; Pola Weiss, arTV en el Centro George Pompidou en París y Pola Weiss, México en la Montevideo Art Gallery en Ámsterdam. Para Weiss el video fue su herramienta principal de creación y por lo tanto, ella fue la única representante mexicana de video en foros internacionales durante esos años.

Canal 3 de Morelos (2004). *Pausa, infiltración televisiva* (2007). Revistas: Videofront (1993), Visión Múltiple (1994), Glicerina (1999).

122 *Amante set*, enero de 1979, videodanza grabada en Puerto Vallarta. Conocida por ser su primera pieza de las llamadas *videodanza en vivo*.

123 *Papalotl*, marzo de 1979, videodanza grabada en una vecindad de la colonia Coapa y transmitida vía cable en el canal 10 Art Intermix de Nueva York. En Hernández, Dante. (2000).

124 *Improvisación*, junio de 1979, videodanza realizada en el patio de la UNAM, música improvisada por su hermana Kitzia Weiss.

125 *Embarcadero de Xochimilco*, abril de 1979, videodanza.

126 *Videodanza viva videodanza, acto de amor*, agosto 1979, videodanza realizada para el Encuentro Internacional de L'arte della Performance, Palazzo Grassi, Venecia, Italia.

127 *Caleidoscopio y El Avión*, 1979, videoarte.

128 *Tierra de caricias, El eterno mar de puerto y Una nueva sociedad urbana*, 1979, 3 documentales realizados para el gobierno de Jalisco sobre el desarrollo turístico de Puerto Vallarta.

129 Minter, S. (2008).



Figura 31.
Gad, J.
(2008).
Pola Weiss -
Autovideato
(1979).

*Teleasta*¹³⁰ fue la primera exposición individual de Weiss. Es curioso apuntar que aunque el concepto de videoarte ya circulaba entre los artistas internacionales, ella defendió sus piezas como *arte televisual*.

Era común que hiciera tarjetas postales para publicitar sus piezas. En ellas incluía el nombre de su estudio, su dirección y algún texto íntimo con relación a la obra o bien, sus motivaciones de producción.

En esta postal se presenta de dos maneras la misma imagen dentro y fuera de la televisión. La imagen interna oculta su cara con el cabello y sólo asoma el objetivo de la cámara que retrata al espectador. En la parte superior es ella, nuevamente, mirando también al que mira. Esta postura frente a la imagen es claramente una influencia de los trabajos de Paik y de las teorías de Mc Luhan; pues refleja las inquietudes en las que la artista estaba inmersa: su cuerpo en relación a la imagen y al soporte videográfico.

Es así como se sitúa dentro y fuera del medio que produce imágenes -la televisión- pero ninguna de las dos posturas es natural/habitual respecto a la manera habitual/natural de ver la televisión.

Dentro del magnetoscopio Weiss fotografía a quien la observa; fuera de ésta lo mira a los ojos. Esta postura nos pone frente al paradigma de lo público y lo privado, el interior y el exterior, el observador y el observado.

Esta imagen sintetiza el trabajo de esta artista. Pues refleja su formación profesional como productora de televisión y una afición absoluta por la danza, el performance y su interés por establecer en el medio televisivo un canal de comunicación creativo.

Esto se observó cuando Weiss insistió en la perdurabilidad de sus actos performativos efímeros a través del video. Sin que esto fuera su intención final, incorporó el video como parte del acto insistiendo de manera persistente en invertir el proceso natural de grabación. Lo que implicaba que los espectadores serían grabados por la cámara del artista y no al revés.

Esto se registró en muchos de los performances de Weiss, mismos que sobreviven gracias a las grabaciones de amigos o de medios de comunicación que cubrían el evento.

Weiss llamaba a su cámara “su escuincla” y en cada acto artístico que llevaba a cabo, la escuincla era parte integral de él. Rompió con el punto de vista cinematográfico y televisivo y entendió a la cámara como una extensión de su propio cuerpo, convirtiéndose en un cyborg.

En esa época en México, no estaban definidos los límites y alcances del performance o la videodanza.

Éstos podían verse como un actos que exponían al cuerpo de la mujer de manera íntima –que evidenciaba su compromiso con las ideas feministas-, en contraste con la ejecución de estas acciones en espacios públicos –Xochimilco, Ciudad Universitaria, Venecia- o bien, en su utilización de herramienta esencial de un medio de comunicación masiva; por lo que se presentaron como innovadores para la época y el contexto social.

2.3. El arte acción en México, de colectivos y feminismos

Si retomamos la exploración del discurso en combinación con las nuevas posibilidades tecnológicas encontramos que la experimentación de los artistas mexicanos se debió, en gran medida, al abaratamiento de la tecnología con el paso del tiempo y a la misma portabilidad que ésta ofrecía. La posibilidad de trabajar con equipos novedosos y la cercanía con Estados Unidos también facilitó la adquisición de los mismos.

Es por ello que el discurso y la novedad tecnológica dio al video los elementos necesarios para ser un medio de expresión idóneo en un contexto en el que los artistas vivían la desmaterialización del objeto artístico.

Las piezas obedecían a otra lógica, el hecho artístico no necesariamente implicaba un objeto final, sino que podía concentrarse en el proceso o en una acción efímera.

130 Teleasta, 1978, Foro de la Librería Gandhi, exposición individual de Pola Weiss.

Las instituciones por tanto, se encontraron ante un reto sin precedentes, la exhibición de acciones, procesos, conceptos e imágenes en movimiento... arte sin fisicalidad.

En este sentido es relevante contextualizar el trabajo que los artistas realizaron durante la década de los setenta.

Durante esta década el ambiente social y político estuvo marcado por la desigualdad, la censura y el autoritarismo. Por consecuencia, los movimientos sociales estudiantiles y las represiones policiales de los mismos fueron siendo un factor recurrente en una sociedad que había vivido las llamadas “primaveras” en Estados Unidos, Francia, Alemania y México.

La masacre de 1968 en México se sentía aún cercana y las acciones de las guerrillas urbanas también. Esto dio pie a que las desapariciones forzadas dieran lugar a una actividad política importante en el sector artístico, determinado por sus diferentes especificidades.

Cada artista se enfrentó a su contexto. A veces de orden geográfico como las manifestaciones provenientes del norte del país donde se vive una influencia inevitable de los Estados Unidos y donde la temática lógica es la fronteriza. También encontramos así, la zona centro dominada por el Distrito Federal donde encontramos de manera latente las problemáticas que atañen a las grandes urbes. Por último, tenemos la zona sur con una producción artística menor y mayormente influida por el rescate étnico y la producción documental.

Durante la década de los setenta existieron múltiples movimientos que dieron base a lo que es hoy el arte contemporáneo mexicano. Entre ellos se encuentra el importante trabajo de los artistas que se conocen como la Generación de *Los Grupos*.

Artistas que comparten intereses comunes y se han organizado a través de estructuras y redes de trabajo colectivas. Según Mónica Mayer, el primer registro de un grupo es “La Rollooteca” de 1974, formado por los alumnos del artista Sebastián.

“Los grupos más comprometidos con las luchas populares entre ellos Germinal (Mauricio Gómez, Carlos Ocegüera, Yolanda Hernández, Sylvia Ponce, entre otros), de 1976, pusieron su trabajo al servicio de las causas



Figura 32.
Gas TV. (2015).
La generación de
los grupos.

sociales y su producción se centró en la elaboración de grandes mantas para los movimientos obrero y estudiantil. Grupos como el TAI (Taller de Arte e Ideología), de 1974, como una experiencia pedagógica alternativa, sentó las bases para propuestas inter y multidisciplinares (Alberto Híjar, Cecilia Lascano, Rini Templeton, Felipe Leal, Armando Castellanos, Enrique Echeverría, Andrés de Luna, etcétera). Otros como Proceso Pentágono (Felipe Ehrenberg, Carlos Fink, Víctor Muñoz y Lourdes Grobet), de 1976 y el grupo Mira (Jorge Perezvega, Rebeca Hidalgo y Arnulfo Aquino, entre otros) de 1977, denunciaron lo que era común en esos días en México y en el resto de América Latina: la represión, las dictaduras, los desaparecidos y la censura. Para ello recurrieron a soportes no tradicionales, desde las acciones callejeras, hasta las propuestas neográficas, como el mimeógrafo, la heliográfica o la fotocopia. A diferencia de lo que sucedería veinte años después, el arte político setentero, o por lo menos muchos de sus integrantes tenían militancia política o contacto con organizaciones sociales.”¹³¹

El grupo *Suma* de 1976, estuvo integrado por los alumnos de Ricardo Rocha: Gabriel Macotela, Paloma Díaz, Armandina Lozano, Alma Valtierra, Alfonso Moraza, Patricia Salas, Mario Rangel Faz, Luis Vidal, Santiago Rebolledo, René Freire y Oliverio Hinojosa.

131 Mayer, M. (2004).



Figura 33.
Textofilia.
(2015).
Magali
Lara.

El grupo *Março* de 1978, lo conformaron Sebastián, Manuel Marín, Magali Lara, Mauricio Guerrero y Gilda Castillo. Daniel Manrique de “Tepito Arte Acá” y por supuesto el *No Grupo*, integrado por Rubén Valencia, Melquiades Herrera, Maris Bustamante y Alfredo Núñez.

Ya en 1979 encontramos el evento del 1er. Salón Anual de la Experimentación. Galería Auditorio Nacional INBA. Donde se presentó la obra colectiva en video *Parto Solar 5*¹³², una videoinstalación del grupo interdisciplinario Yolteotl. Algunos de sus miembros eran: la artista Katya Mandoki y el cineasta Raúl Kamffer.

La pieza en esencia encontraba cuatro monitores con escenas filmadas en 16mm. Cada monitor representaba una deidad prehispánica y se partía de la idea del conjunto como parte esencial de los elementos, los puntos cardinales y las distintas deidades prehispánicas como observadoras de la audiencia:

“La obra colectiva de Raúl Kamffer con el Grupo Yolteotl, Parto solar cinco (1979), tiene un impulso marxista y neoindigenista. Rodada con un equipo de diez cineastas, la película episódica trata las versiones modernizadas de las cinco fases (o soles) de la creación azteca. Kamffer comentó que los intereses esquizofrénicos de aquellos involucrados, ideas que van desde la simbología hindú hasta la crítica política marxista y la terrenalidad de la nueva era, produjeron tensiones entre la visión unificadora de las inflexiones artísticas individuales y las colectivas. Ofreciendo una apreciación ambigua de la película, Kamffer dijo: ‘Parto solar es collage: están mezclados el papel, el oro, el vidrio molido y ácidos’. Esto es

132 O Parto de los 5 soles.

menos exitoso como un esfuerzo colectivo que sus anteriores películas sobre el movimiento estudiantil de 1968”¹³³.

Resulta importante discernir sobre la idea de que la mayor parte de la producción de Los Grupos mantuvo distancia con el video como forma de creación. Pues sólo algunos se acercaron a ello a partir de la documentación.

La mayoría de estos artistas se acercaron a investigaciones desde la desmaterialización del arte a través de estrategias de producción asociadas al arte conceptual: el arte objeto, el libro de artista, el arte correo, el *performance*, la intervención urbana o la gráfica política. Así como a la utilización de materiales efímeros, baratos y urbanos.

Por señalar un ejemplo, el artista polaco –radicado e influenciado en México– Marcos Kurticz, utilizó el video para documentar sus primeras acciones *Serpientes* desde finales de los setenta hasta su muerte en 1996.

Es así que artistas como Ulises Carrión, artista mayormente conocido por sus libros, produjo una serie de videos a finales de los setenta. Este quehacer lo mezcló con su poesía.

Esto se vio reflejado en su libro-manifiesto *El nuevo arte de hacer libros*, de 1980 donde se reveló como un poeta que trascendió la poesía como contenido o actividad única, para centrarse en el libro como soporte artístico.

Figura 34. De Anda, T. (2015). Melquiades Herrera: Peatón profeciona.



133 González, R. & Lerner, J. (1998).



Figura 35. Mail Artists Index. (2011). Ulises Carrión.

De igual forma, Carreón reflexiona sobre la forma y el medio que ofrece el video para convertirse en otra manera de hacer libros o bien, de problematizarlos.

En su pieza de 1978 *A book*¹³⁴ se muestra un video donde un sujeto deshoja un libro mientras otro lo reconstruye.

Sin duda un gesto para establecer un paralelismo con el proceso de deconstrucción planteado por Jaques Derrida. En estos términos la deconstrucción y construcción de una obra, va de la mano con la creación y destrucción de uno u otro paradigma.

Aquí, sin duda, encontramos el uso adecuado de la metáfora como herramienta analítica precisa. Se observa así, el puente que hace el autor entre lo poético y lo visual.

La mayoría del trabajo de Carrión se desarrolló en Ámsterdam, y ha sido recuperado y revalorado de forma paulatina desde su exposición retrospectiva en el Museo de Arte Carrillo Gil en el 2003.

2.3.1. Los inicios del feminismo en México

El feminismo también fue un descubrimiento de esta generación, pero encuentra su máxima expansión en la década de los ochenta. Pues para finales de los setenta ya habían establecidas ciertas bases representativas de lo que supondría la nueva tarea de las mujeres y artistas mexicanas.

Esto tomó fuerza gracias a figuras emblemáticas, globales y de gran trascendencia como Frida Kalho. Si bien ya se habían organizado algunas exposiciones de mujeres artistas, el tema cobra relevancia precisamente alrededor del trabajo de la muralista mexicana.

La revaloración del trabajo de Kalho está asociada al descubrimiento de lo íntimo en el espacio público y sobre todo, a la experiencia personal o biográfica como eje conductor de las posibilidades políticas para las mujeres de esa época. En particular a partir de la máxima feminista: *lo personal es político*.



Figura 36.
Giunta, A.
(2013). *Feminist Disruptions in Mexican Art, 1975 - 1987*.

Gran parte de la tendencia se debe a mujeres artistas mexicanas como Pola Weiss, Magali Lara, **Mónica Mayer**, Maris Bustamante, Lourdes Grobet, Rowena Morales, Carla Rippey, Nunik Sauret, entre otras... y a los grupos que se consolidarían en los ochenta en torno al arte y al feminismo: *Tlacuilas y Rateras*, *Polvo de Gallina Negra* y *Bio-Arte*.

La proyección internacional del feminismo mexicano se consolida también con la presencia de **Ana Mendieta** en México. Pues influyó de manera muy particular a estas artistas.

La influencia de la importantísima artista cubana se hace presente en la obra desarrollada por todas ellas, durante los setenta.

Esto se explica ya que, por ejemplo, muchas de sus series de Siluetas hechas en Oaxaca fueron documentadas tanto en video, como en Súper 8.

Esta serie de autorretratos escultóricos eran modificados por elementos de la naturaleza, como el fuego, la tierra, el aire o su propio cuerpo. Mendieta explora el cuerpo femenino como receptáculo de tabús y trasgresiones sociales y también, como forma primigenia y fuerza creadora.

Después de su primera visita en 1971, Mendieta pasó todos los veranos de 1973 a 1980 en México, produciendo obra efímera que implicó la necesidad de transformar el video en un soporte que fuese al mismo tiempo documentación y obra. Esto le permitió mostrar procesos de los que muchas veces, ella era sólo espectadora:

“Los earth and body Works de Ana Mendieta, a los que dio el título de Siluetas, comenzaron como una serie de autorretratos en los que su presencia física se inscribe literalmente en el paisaje. En ocasiones como

134 Carreón, U. (1978). *A book*. Septiembre 22, 2015, de LIMA preserves, distributes and researches media art. Sitio web: <http://www.li-ma.nl/site/catalogue/art/ulises-carrion/a-book/6836>

Figura 37.
Da Cruz, P.
(2011). Ana
Mendieta y la
posmodernidad.



un conjunto de rituales personales de curación, purificación y trascendencia. Las Siluetas sintetizaban aspectos de las cualidades culturales de su lugar de nacimiento, Cuba, con una poderosa sensación de identidad sexual. Más tarde Mendieta desarrolló obras escultóricas aisladas en las que su individualidad se inscribe dentro de una forma femenina arquetípica. Aquí, el aspecto performativo y ritual retrocede en favor de un objeto tridimensional. Las siluetas abarcaban un amplio espectro de medios, materiales y métodos. Éstas están documentadas meticulosamente en fotografías en blanco y negro, color y películas súper 8. Su archivo de diapositivas de *Siluetas* es extenso, aunque sólo una pequeña parte de ellas fue impresa en fotografías durante su vida. Además, existen más de ochenta cortos de diferentes performances en Iowa, México, Cuba y otros lugares”.¹³⁵

Los eventos y Los *Grupos* de los que hemos hablado no tienen mayor documentación o memoria histórica además que las fuentes referidas. Algunas de éstas fueron establecidas como referendos en algunos espacios privados y publicaciones pequeñas.

Por ello, es importante recalcar la trascendencia del registro realizado en torno al videoarte como mecanismo de expresión artístico pero también, como componente simbólico de lo cotidiano en el arte a través del cruce por diferentes paradigmas, épocas y experimentaciones en personajes de la vida y arte mexicano contemporáneo.

Es un hecho que esto sirvió de base para el desarrollo del videoarte en los ochenta y noventa como una expresión/manifestación de máxima vigencia y contemporaneidad, hasta su decadencia a principios de siglo.

En un inicio encontramos que la tecnología fue la promotora e impulsora de la experimentación. También, encontramos que Los Grupos y colectivos fortalecieron la escena configurando el medio como un territorio ecléctico y maleable y por otro lado, definieron las diferencias y particularidades con relación al cine y la televisión.

Todo esto marcó pautas concretas que después fueron fortalecidas de formas distintas en la siguiente década y frenadas hacia el final de los noventa por cuestiones burocráticas, financieras, políticas y gubernamentales provocando una considerable disminución en los apoyos estatales y estimulando un proceso de decadencia ocasionado por los malos manejos administrativos y el autoritarismo aún vigente en México.

En los siguientes capítulos veremos algunas particularidades de estas realidades artísticas y culturales en el país.

135 Sabbatino, M. (1996). Ana Mendieta: la identidad y la serie Siluetas. En Moure, Gloria. Ana Mendieta. Barcelona: Polígrafa.

3. LOS OCHENTA PARA LA VIDEOCREACIÓN

Al igual que en el resto del mundo, la década de los ochenta en México implicó un viraje político y económico hacia la derecha. En el contexto mundial, los liderazgos de Ronald Reagan y Margaret Thatcher, marcaron la imposición de políticas económicas que desregularizaron los sistemas financieros, tanto dentro de sus fronteras, como hacia sus territorios de influencia. De igual forma, mantuvieron una política exterior de intensificación de las acciones intervencionistas anticomunistas propias de la Guerra Fría; políticas que culminarían con la caída del Muro de Berlín en 1989 y el desmembramiento del bloque soviético en 1991.

En 1982 Miguel de la Madrid asumió la presidencia de la República en México, siendo el primer mandatario de la llamada *tecnocracia mexicana*, un periodo de gobernantes educados en universidades estadounidenses seguidores de las fórmulas de desarrollo económico dictadas por el Fondo Monetario Internacional, hacia políticas desregularizantes y liberalistas.

El gobierno de Miguel de la Madrid, se caracterizó por el abandono de las políticas económicas nacionalistas y proteccionistas que habían sido el estandarte PRI desde su formación. En particular, llevó a cabo una política de privatización de empresas estatales (en su periodo de gobierno se pasó de 1155 paraestatales, en 1982, a 413, en 1988); además de la reducción del gasto social, la compactación de la burocracia y la reducción de aranceles.

Su gobierno estuvo marcado por severas crisis económicas que comenzaron tres meses antes de su llegada al poder, con la primera gran devaluación de la moneda mexicana, frente al dólar, en el gobierno de Miguel López Portillo. Durante todo el periodo de De la Madrid, hubieron sucesivas devaluaciones, costando \$149.25 pesos por dólar, en 1982, y llegando a la exorbitante cantidad de \$2,300.00, para 1988. A su vez el país entró en una hiperinflación que llegó a superar el 150% en 1987, trayendo una pérdida del poder adquisitivo del salario en más del 40%, por ejemplo, los aumentos a las gasolinas fueron de 1300% durante los seis años de su mandato¹³⁶.

La situación del país terminó por colapsar, cuando el 19 de septiembre a las 7:19 am, México vivió el mayor terremoto de la historia del país. La intensidad del movimiento fue de 7.8 en la escala de Richter. El epicentro se localizó en las costas de Guerrero y cimbró a buena parte del país. Los efectos más desastrosos se vivieron en la ciudad de México, donde prácticamente quedó desmoronada toda la zona centro: la colonia Roma, el barrio de Tepito y Tlatelolco. Las cifras oficiales contabilizan 3500 muertos y miles de heridos, desaparecidos y damnificados. Cayeron 250 construcciones y 50 más quedaron inutilizables. Se suspendió el agua, la luz y el transporte. La televisión dejó de transmitir por algunas horas y los teléfonos quedaron sin servicio.

Ante este desastre el presidente De la Madrid declaró que la situación estaba controlada y afirmó que no se necesitaría ayuda externa. Sin embargo, los hechos comprobaron lo contrario. El ejército y la policía estaban completamente sobrepasados y el gobierno no tenía un plan de emergencia. Ante la incapacidad del Estado, el rescate de las miles de personas que quedaron atrapadas entre los escombros lo realizó la propia sociedad civil. Se formaron grupos de socorristas que arriesgaban su vida metiéndose entre los escombros, el transporte público se movilizó para mover a los heridos, los médicos y enfermeras atendieron en las calles.

El escritor José Agustín recuerda,

“Un extraordinario, inesperado y oportuno sentimiento de solidaridad se dio entre muchos habitantes de la ciudad de México. Se formaban cadenas humanas para salvar a las víctimas; los taxis y peseros llevaban gratuitamente a los damnificados; médicos y enfermeras, plomeros y carpinteros ofrecieron sus servicios. La gente se repartía cobijas y ropa, improvisaba campamentos y métodos de salvamento, llevaba palas, gatos hidráulicos, tanques de oxígeno y todo tipo de he-

136 Carlos Acosta Córdova. (2012). Con De la Madrid... el inicio del caos.. 20

de noviembre de 2015, de Revista Proceso Sitio web: <http://www.proceso.com.mx/?p=304063>

rramientas. Se ayudaba mutuamente de una forma responsable y se organizaba con eficacia y sin perder el tiempo.”¹³⁷

Al día siguiente volvió a temblar a las 19:40 hrs. La intensidad fue de 5.6 grados. Los edificios que quedaban en pie, fracturados, se desplomaron del todo. La ciudad se convirtió en un caos y desde el Estado se vivía un vacío administrativo innegable. El presidente finalmente aceptó la ayuda internacional pero el apoyo tardó en presentarse y en muchos casos no alcanzó a llegar a quién lo necesitaba. La cifra de damnificados se calculó en 30 mil personas.

Ante la incapacidad de las autoridades emergieron lazos entre la sociedad civil que devinieron en organizaciones urbanas muy combativas: La Coordinadora Única de Damnificados, la Coordinadora de Luchas Urbanas, la Coordinadora Nacional del Movimiento Urbano Popular, la Unión de Vecinos y Damnificados 19 de septiembre. El movimiento civil que se generó a raíz del sismo no eximió a los artistas para que salieran a las calles a grabar y filmar las consecuencias del sismo. De esa manera las imágenes empezaron a trascender hacia el extranjero y quedaron testimonios audiovisuales de una organización ciudadana sin precedentes.

Hacia el final del sexenio, **el terremoto del 85** se convirtió en una metáfora visual de la decadencia del sistema político mexicano. La confianza en las instituciones se había derrumbado con las sucesivas crisis económicas y la paralización del Estado durante la tragedia. Las formas autoritarias propias del PRI se revelaron cada vez más absurdas y obsoletas, y el descontento en la población era un sentimiento generalizado. Por primera vez, desde la pacificación postrevolucionaria, hubo oposiciones reales y competitivas, formadas por los frentes tanto de derecha como de izquierda. Para 1988, se realizaron elecciones federales en las que compitieron Carlos Salinas de Gortari por el PRI, Manuel Clouthier por el partido de derecha Acción Nacional y Cuauhtémoc Cárdenas por el Frente Democrático Nacional desde la izquierda. Cuando el



Figura 38. *Economía Hoy.* (2015). México recordará el terremoto de 1985 con una magna exposición.

conteo preliminar de las boletas electorales daba una ventaja al candidato de las izquierdas, el Secretario de Gobernación declaró una pausa oficial en la que, sospechosamente, los datos dejaron de fluir. Una semana después se declaró, de manera legal, el triunfo del candidato oficialista, Carlos Salinas de Gortari.

La victoria del candidato fue cuestionada por los partidos de izquierdas y es considerado por este sector, el más grande fraude electoral de la historia de México, pero paradójicamente, también como uno de los pasos fundamentales para la transición a la democracia que culminaría en la alternancia del poder en el año 2000.

Esta década fue una etapa de importante experimentación ya que la cinta magnética se popularizó, los equipos de grabación y reproducción bajaron de precio y, en general, el acceso a la tecnología de la imagen en movimiento se democratizó. Para los artistas esta nueva posibilidad de creación se vio reflejada en una década de experimentación y definición del medio, en el que a través de exploraciones formales y prácticas se fue definiendo la naturaleza, posibilidades y problemáticas de este nuevo arte.

Se integraron a la producción experimental nuevos protagonistas: Sarah Minter, Andrea Di Castro y Cecilio Baltazar, por ejemplo, ya tenían bien claro hacia donde iba el video. Cada uno desde su trinchera inició con la formación de nuevos artistas que conformarían una nueva generación desde la academia. Por primera vez, los artistas ya no se trasladan de un medio a otro (como en el caso de los pioneros, que en el caso de Sara y Cecilio, provenían del cine, Di Castro de la ingeniería y el cine experimental y Pola de la televisión). Esta nueva generación estaría educada, desde el inicio, con el lenguaje y posibilidades del video. Así, se consolidó el nuevo medio, que partió de la exploración tecnológica y llegó hasta la construcción de un lenguaje, con una lógica y una narrativa propias.

Por su parte, las instituciones comprendieron la importancia de esta tecnología y apoyaron las iniciativas para la apertura de espacios académicos de enseñanza e investigación en torno al video de creación. Durante la década de los ochenta, en términos

137 Agustín, J. (1998). *Tragicomedia mexicana 3. La vida en México de 1982 a 1994.* México: Planeta. P. 83.

generales, el video gana terreno en todos los ámbitos, para situarse, en el siguiente decenio, los noventa, como una forma de creación validada y legitimizada.

En este sentido, y con relación al trabajo realizado por los artistas durante estos años, se hace relevante ahondar sobre la intención experimental con relación a la nueva tecnología pues su bajo costo y su reproductibilidad dieron las condiciones para experimentar, buscar y definir un lenguaje propio del video.

3.1. El fortalecimiento del feminismo

El arte de las mujeres en México es una travesía desde la invisibilidad hasta la apropiación de territorios de lenguajes diversos y desde distintas energías.

A pesar que durante todo el siglo XX hubo importantes mujeres particularmente en la fotografía y la pintura –Tina Modotti, Kati Horna, Frida Kahlo, María Izquierdo, Remedios Varo- o la presencia de Helen Escobedo en la escultura, es a finales de los setenta y la primera mitad de los ochenta cuando las mujeres comienzan a ingresar de manera masiva a los circuitos del arte tanto en las escuelas como en los museos y exposiciones de importancia nacional.

En la segunda mitad de la década de los setenta, se comenzaron a masificar los textos de la segunda ola del feminismo, aquella que pugnó por los derechos reproductivos, la apropiación del espacio público y las historias personales como vindicaciones políticas.

Los textos de Simone de Beauvoir, Helen Gurley, Betty Friedan y Michel Foucault circulaban masivamente entre las juventudes universitarias, quienes comenzaron a permear los entornos culturales y artísticos, cuestionando particularmente la invisibilización del arte de las mujeres por la historia del arte oficial.

The Dinner Party de Judy Chicago que se presentó en 1979 en el Museo de Arte Moderno de San Francisco resultó reveladora también para las artistas mexicanas al incluir a Frida Kahlo en esa historia negada donde ella seguía apareciendo como “la esposa de”.

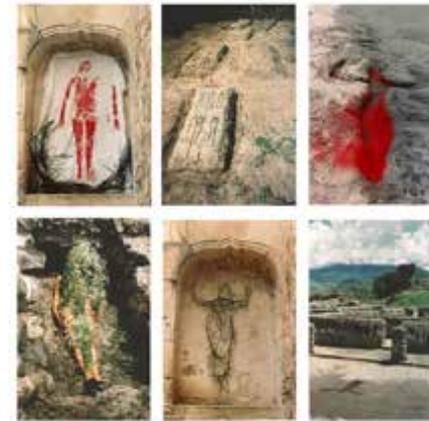


Figura 39.
Turu, P. (2015).
*Las propuestas
controversia de
Ana Mendieta.*

También la presencia de **Ana Mendieta** en México tuvo un eco particular, sobre todo en relación a la idea de una posible construcción de un arte feminista latinoamericano, que aprehendiera el conocimiento impulsado por las artistas norteamericanas, pero generador una identidad propia, un gesto particular, una vinculación con el pasado y la tierra.

Ya desde la formación de los grupos, las mujeres comenzaron a tener una participación más activa dentro de los circuitos del arte, pero fue hasta 1977 que se realizó “la primera exposición formal de arte feminista, presentada en la Casa del Lago de la ciudad de México, organizada por Rosalba Huerta, Lucy Santiago y Mónica Mayer, para ese entonces ya autodefinidas como artistas feministas”¹³⁸.

A partir de esa primera experiencia, se suscitaron un amplio número de exposiciones de mujeres donde se abordaban problemáticas de género, historias íntimas, aproximaciones a lo sexual y el deseo desde la mirada femenina, acercamientos a la maternidad, derechos reproductivos, derechos sexuales, problematización del trabajo dentro y fuera del espacio doméstico, etc.

Inmediatamente las artistas feministas percibieron que los espacios tradicionales del arte estaban completamente coptados por varones y que la propia historia de la pintura era la historia de la mirada masculina.

Por ello comenzaron a trabajar desde espacios menos tradicionales como el collage, el comic, la fotografía, la cerámica, el textil, el performance, el libro y por supuesto el video.

138 Barbosa, A. (2008) *Arte feminista en los ochenta en México. Una perspectiva de género.* Mexico: Ed. UAEM. P. 79.

La máxima feminista de “lo personal es político” se convirtió en un estandarte para la creación artística de las mujeres que deseaban llevar la experiencia de lo privado –las relaciones íntimas- al territorio de la discusión pública.

Las prácticas performativas parecieron ser aquellas que revelaban de manera más clara lo que las mujeres de ese momento querían comunicar, intuyendo la condición performática del género mismo, que explicaría muchos años más tarde Judith Butler en su libro *Gender Trouble*:

“...los cuerpos con género son otros tantos «estilos de la carne». Estos estilos nunca se producen completamente por sí solos porque tienen una historia, y esas historias determinan y restringen las opciones. Hay que tener en consideración que el género, por ejemplo, es un estilo corporal, un «acto», por así decirlo, que es al mismo tiempo intencional y performativo (donde performativo indica una construcción contingente y dramática del significado).”¹³⁹

Muchos sucesos pues del arte feminista en los ochenta son obras de arte efímeras que fueron documentadas en fotografía, video y cine Super 8.

Casi todos los videos de la época son realmente documentaciones, pero muchas veces también pueden ser considerados obras de videoarte o bien videoperformances.

Mónica Mayer colaboró de manera cercana con Suzanne Lacy y Lesli Labowitz, estudió el trabajo de Judy Chicago mientras estudió en el *Feminist Studio Workshop* en Los Ángeles, California, en *The Woman's Building*, una escuela de arte independiente fundada por Chicago, Sheila Levrant y Arlene Raven y centrada en la producción y análisis de arte feminista, arte de mujeres y en general sobre la mujer en la historia del arte.

Es absolutamente destacable la pieza de intervención televisiva *Madres! Madre por un día* que las artistas Maris Bustamante y Mónica Mayer hicieron con el Grupo



Figura 40. Frank, S. (2012). Mónica Mayer: arte, cultura y feminismo mexicano.

Polvo de Gallina Negra dentro de uno de los *talk-show* de mayor audiencia a nivel nacional con el periodista Guillermo Ochoa en 1987, visto por 200 millones de espectadores.

En este proyecto ambas artistas presentaron una acción en la que un prototipo de hombre idealizado –como el presentador de televisión- es alterado en términos de género.

En el performance, el presentador se convierte en sujeto de intervención al colocarle una prótesis en el vientre de *panza de embarazada* y una serie de objetos-amuletos para afrontar la maternidad y los estereotipos que esta implica.

Esta pieza relaciona la diferencia biológica entre varones y mujeres con sus condiciones de género y plantea la posibilidad de dar una performatividad alterna al género que fue asignado al nacer de acuerdo con la forma genital. Es decir, el género como una acción diaria vinculada culturalmente a las capacidades reproductivas de cada sexo.

Este contacto con las feministas californianas permeó en el arte de las mujeres a través de la formación de redes de colaboración, grupos y otras formas de trabajo colectivo.

“El placer no dejaba de ser una batalla con sus tintes políticos, pero la guerra era en casa, en el mundo doméstico. Mónica nos dio un arma eficaz para poder reelaborar todo este laberinto con el pequeño grupo (que consistía en reunirse periódicamente un grupo de amigas y contarse sus intimidades, tocando problemas y secretos, tratando de quitar prejuicios y valorar ese mundo oscuro, la culpa pasaba a otro plano y se podían advertir los prejuicios que conformaban o deformaban una conducta, lo que sirvió a la larga para elaborar un imaginario común). Creo que lo apren-

139 Butler, J. (2008). *El género en disputa*. Barcelona: Paidós. P. 271.

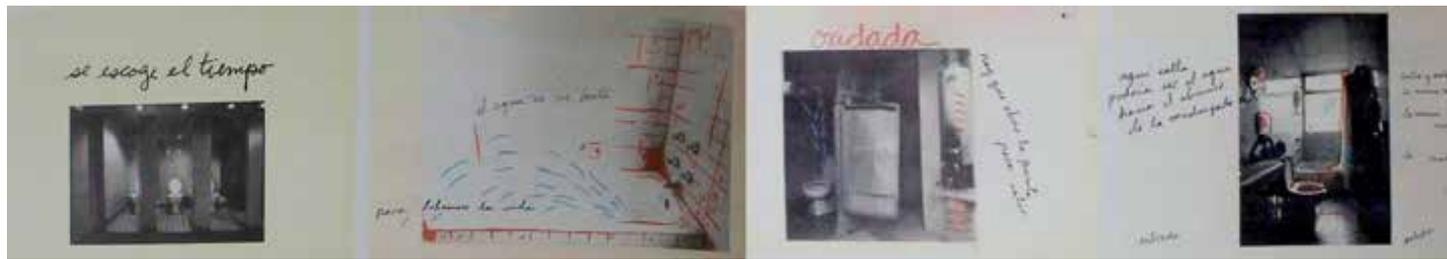


Figura 41.
Debroise, O.
(2010). Magali
Lara. La Era de la
Discrepancia: Arte
y cultura visual en
México 1968-1997.

dió en California en la escuela de arte feminista que fundó Judy Chicago, pero sé que se usó muchísimo en ese entonces y que fue un vehículo muy fuerte para darle forma al pensamiento feminista en México o fomentar alianzas femeninas muy fuertes. Sin esta experiencia no podemos entender la cantidad de obras de teatro, novelas y obras visuales de mujeres contando su vida.”¹⁴⁰

Esta colaboración se dio particularmente en las obras performativas, instalatorias o videográficas.

Las experiencias con la imagen en movimiento fueron experimentaciones entre lo performativo y la vida cotidiana “A principios de 1983, Rowena Morales, Lourdes Grobet, Maris y yo hicimos un «cine-performance», en super 8, titulado *Para Magali* que se presentó en forma paralela con la exposición *Historias de casa* de Magali Lara en los Talleres”¹⁴¹.

Otra obra colaborativa realizada en video fue una pieza para la exposición *Cartas a esa monja* de la cual, escribe la historiadora Raque Tibol,

“la presentación de cinco pasos plástico-dramáticos en video Aquí lamentablemente falló el sonido; pero se pudieron apreciar los pasajes muy bien logrados de Mónica Mayer, Carmen Boulosa y Rowena Morales, quienes abordaron, respectivamente, la acumulación-despojo que presiona constantemente a la ama de casa: el vestir-desvestir o tapar-cubrir utilizando barajas en vez de maniqués, y la obsesión sagrada-sacrílega con respecto a la materialidad (la fisicalidad) del cuerpo

Esa revisión constante y muchas veces en profundidad del papel de la mujer como objeto sagrado de un hogar supuestamente bendito, emprendida por las jóvenes artistas mexicanas”¹⁴².

En la década de los ochenta se consolidaron muchas de estas prácticas artísticas, pero siempre a partir de la indefinición, por lo que también existieron videos o documentaciones en video de mujeres feministas que provenían del teatro o el cabaret como Jesusa Rodríguez, Regina Orozco o Astrid Hadad.

Silvia Gruner, de una generación un poco más joven realizó piezas en Súper 8 en las que presentó acciones íntimas, que relacionan el cuerpo y el paisaje.

Como una heredera del trabajo de Ana Mendieta, Gruner explora la sutileza del paisaje y su relación con lo ancestral y el cuerpo femenino.

En *Arena*, de 1986, Gruner baja por una duna de arena haciendo piruetas. La posición fetal como un medio de transporte. La desnudez del cuerpo y sus formas como dunas: las caderas, los senos, los glúteos forman nuevas dunas que nos recuerdan el paisaje y su condición materna como fuente de vida.

Por otro lado, en su pieza *Desnudo desciende*, del mismo año, la artista realiza un comentario directo a la obra de Duchamp, pero también a la historia del arte en la que el desnudo había sido mayoritariamente realizado por varones sobre el cuerpo femenino. Una apuesta por la auto representación y por generar una nueva historicidad incluyente de la mirada femenina sobre sí misma.

Ambra Polidori, Marisa Lara/Arturo, Rocío Boliver, Grace Quintanilla, Lorena Wolfer, Katia tirado, Mónica Dower, Minerva Cuevas, Ximena Cuevas, Niña Yared, Gina y Marcela, Pola Weiss y María Eugenia Chellet son las artistas que conforman esta generación de mujeres que por primera vez consolidaría el trabajo femenino en las instituciones museísticas y también fuera de ellas.

140 Lara, M. La memoria es como una piedra pulida. En Cordero, K. (2001). Crítica feminista en la teoría e historia del arte. México: FONCA/CONACULTA. P. 418.

141 Mayer, M. (2004).

142 Tibol, R. (1983, mayo 29). Noche de experimentos en el Museo Carrillo Gil. Semanario Proceso, 342, p. 54.

3.2. La teleasta

La década de los ochenta fue de gran producción para Pola Weiss. En realidad, la etapa más importante y en la que concluiría su carrera, pues su muerte en 1979 pondría fin a la exploración de las relaciones entre la televisión y el videoarte.

Ella exploró el video desde diferentes ámbitos. Por un lado, la indagación formal de las posibilidades plásticas y narrativas a partir de los propios efectos de postproducción otorgados de fábrica por la máquina (que en la época eran bastante limitados y en los tiempo actuales, corresponderían al software).

Como ejemplo, la facultad de **superponer planos de imagen**, gracias la utilización de dos máquinas reproductoras y una editora que permitía la composición multicanal. Con esto, era posible, por primera vez, mezclar más de una señal de video en un mismo cuadro.

En este ámbito se encontraban también las alteraciones cromáticas y el control electrónico del encuadre o el movimiento de la imagen.

En 1980 Pola Weiss continúa con la producción de materiales televisivos. Graba *Sol o Águila* y *Santa Cruz Tepexpan*, ambas producciones de poco más de diez minutos y de corte documental, sobre la vida de los pueblos indígenas.

Por otro lado, la grabación en estudios profesionales de televisión, a los que tenía acceso a través de TV UNAM, posibilitó la producción de efectos que se podían lograr en la propia grabación, como las perforaciones de la imagen conseguidas gracias al *chroma key*.

Esta técnica se utilizó para extraer de la toma, un color determinado (usualmente el azul o el verde), gracias a una iluminación muy controlada.

Durante la postproducción, este color aparecería como un vacío que podría ser llenado por una segunda imagen. Un procedimiento ampliamente utilizado por Weiss que se puede apreciar en casi todas sus piezas experimentales.

Por último, la utilización de la cámara como elemento escenográfico, entendida, más bien, como una extensión corporal de la artista.

De esta manera, la cámara era un elemento activo que servía para cuestionar la función de la televisión como un medio de comunicación unidireccional y utilitario, con una estrecha relación con el dinero. Así, el espectador que asistía a un videoperformance observaba como él, era a su vez observado y grabado por un ojo electrónico.

Por ejemplo, el videoperformance *Videodanza a dos tiempos: La venusina renace y Reforma* (1980), es una documentación del acto artístico llevado a cabo en la explanada del Auditorio Nacional.

Durante esta presentación, como en muchas otras Weiss combinó la danza con la grabación de video, siendo curioso que la artista no tenía formación como bailarina ni como coreógrafa.

El valor de la pieza no se encontraba en la narrativa propuesta por el baile, ni en la destreza corporal desarrollada por la protagonista, tampoco en la estética del espectáculo.

La artista no seguía un guión, sino que se concentraba en la improvisación, a la manera de un *happening fluxus*. Esto quiere decir que el performance tuvo la inten-

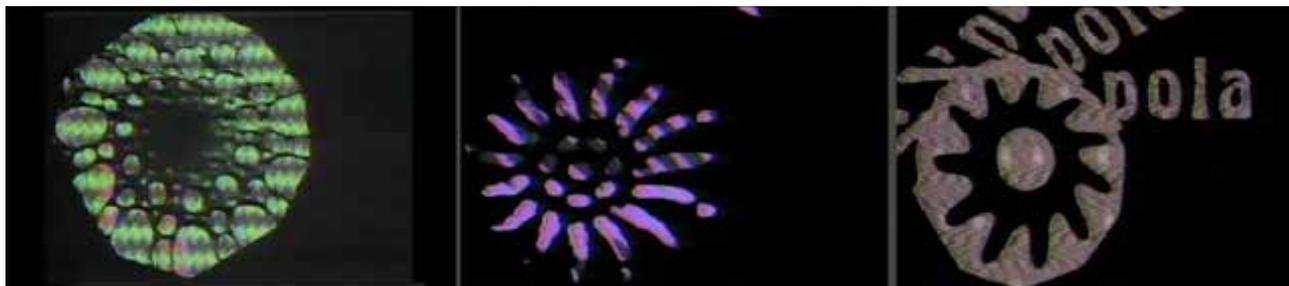


Figura 42.
Torres, E. (2012).
Flor Cósmica.

ción de romper la cotidianidad del espacio público y de cuestionar la relación de la televisión con el espectador.

Entonces, las imágenes grabadas con la cámara de Weiss son lo que menos importa. Es decir, al ser la cámara parte de la danza, resulta en imágenes que no valen como documentación de la acción.

Por el contrario, el aparato sirve como pretexto tecnológico para cuestionar los usos narrativos y utilitarios de la televisión. Por ende, las imágenes grabadas por la cámara de la teleasta son tomas subjetivas, que se separan de la idea del video como herramienta de documentación para transformarse en un elemento central de la propia pieza, la mirada del artista.

Entonces, durante estos performances la artista genera imágenes del público, utiliza ocasionalmente espejos que le permiten grabar su propia imagen.

No obstante y como ya se ha dicho, Weiss necesita siempre de una segunda cámara que sería la que verdaderamente registraría la acción.

Por esta razón, muchas de las documentaciones de Pola Weiss no son de buena calidad, pues en la mayoría de los casos son registros levantados por amigos, o periodistas, o simplemente no existen.

Así, para Pola Weiss la cámara fue una extensión de su propio cuerpo, a la manera de un ente que fusiona lo tecnológico con lo humano, es decir, lo que la literatura denominó como un cyborg¹⁴³.

Este concepto hace referencia al organismo híbrido, que es mejorado artificialmente para difuminar los límites entre lo natural y lo quimérico. El objetivo es entonces, superar los límites corporales de la percepción, gracias a la prótesis que interconecta el cuerpo con la máquina.

La cámara, es utilizada entonces a la manera del *cine ojo*¹⁴⁴ de Dziga Vertov¹⁴⁵.

La bailarina con su cámara al hombro provoca en el espectador una serie de cuestiones, empezando por las posibilidades y consecuencias de unión entre la máquina y lo humano. Este tema se plantea desde el inicio de su producción artística: para Weiss la cámara era parte inseparable de su cuerpo.

Entre los aspectos principales de la teoría de Vertov estaban la búsqueda de la realidad y la espontaneidad, la ausencia de decorados preconcebidos, de actores profesionales, de maquillaje y efectos especiales.

Estos principios son retomados por Weiss, lo que nos permite constar en sus performances, que una toma subjetiva realizada con la cámara al hombro (que requería cierto esfuerzo físico, pues entonces las cámaras eran de metal, voluminosas y pesadas) juega el papel de un ojo que espía al espectador sin su permiso. El organismo cibernético se inmiscuye en la vida cotidiana.

La cámara fue utilizada como un elemento escenográfico, que determinó el desarrollo espacial de la acción, pues debía estar conectada a su monitor y este, a su vez, a la corriente eléctrica. Una vez más este elemento servía para entender al hom-

144 El término *cine-ojo* fue creado por Dziga Vertov. Entiende la cámara como un ojo que tiene la capacidad de brindar una visión objetiva de la realidad. Este órgano electrónico se alía con la *radio-oreja* para obtener el “nuevo arte de la sociedad proletaria”. La intención de esta teoría era crear un movimiento artístico revolucionario que acompañara la revolución social de una Rusia de posguerra se oponía al cine de ficción, llamándolo cine-mentira. Vertov y su grupo se autodenominaron los “kinoni”. Esta teoría propició el nacimiento del *cinéma-vérité*, muy extendido durante la década de los sesenta.

145 Dziga Vertov. Denis Arkad'evic Kaufman (1895 - 1954). Importante cineasta ruso que aportó ideas fundamentales al cine experimental. Fue un gran teórico del cine y el iniciador del cine documental moderno. Influidor por el futurismo en la manera de concebir la narración como la unión de fragmentos que darán una visión más completa de la realidad. Entendió a la cámara como un instrumento capaz de mejorar la visión humana y de mostrar “la verdad” de la realidad social como un plano secuencia que haría “visible lo invisible”. El cine ojo, la cámara como una extensión de la visión liberadora de las limitaciones que impone el tiempo y el espacio. Concibe la construcción de narración fílmica desde el montaje y no desde el guión.

143 Cyborg es la abreviación de *cybernetic organism*'

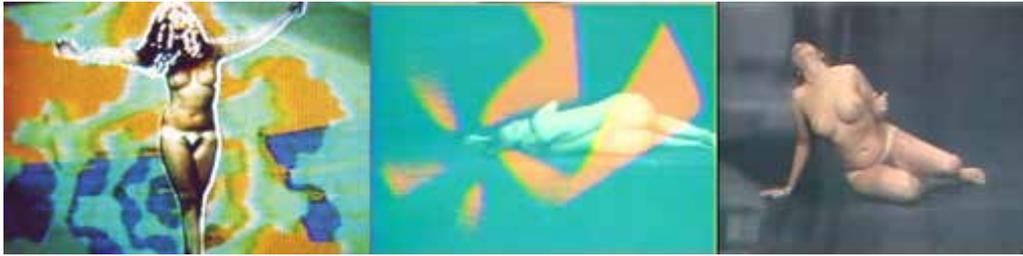


Figura 43.
Torres, E. (2012).
VidEFECTOS.

bre y a la máquina como un ente híbrido cibernético.

Asimismo, Weiss plantea la relación del receptor / consumidor, con los medios de comunicación, como unidireccional, es decir, el emisor transmite el mensaje y el espectador lo recibe mediante un canal, el aparato televisor, en un acto pasivo de contemplación. No obstante, esta vez es la televisión quién contempla al espectador, mismo que a su vez contempla, pero que tendrá siempre la opción de participación y acción.

Este mecanismo metaficcional regresa la mirada del medio sobre el propio medio, dirigiendo la atención de la televisión hacia la propia televisión, en este caso a través del video, que muestra sus propias huellas. Es decir, la imagen abandona la transparencia y se muestra a través el ojo del artista, que observa a su alrededor con una actitud despreocupada y lúdica. El objetivo de esta mirada es simplemente mirar, no es informar, ni entretener, ni contar una historia.

Durante ese periodo, Weiss logra concretar dos exposiciones importantes, la primera, fuera del país, en la ciudad de Nueva York, *Anthology Films Archives* (1979) y la segunda en el Museo Michoacano del INAH, en Morelia, una muestra llamada *Northwest Chicano Community* (1980).

Para Weiss era claro que este era una tecnología que servía a la televisión. Para otros artistas de la misma generación, esto no era necesariamente así. La experimentación con el medio devino en la estructuración de su propia gramática. La manera de narrar, se reestructuro y se volvió más maleable.

Los videoastas abandonan la intención de contar historias a base de estructuras narrativas clásicas y exploran una nueva diégesis concebida gracias las posibilidades que brinda el propio medio: circularidad, feedback, uso de materiales encontrados (foundfootage), modificación de la temporalidad, superposición de imágenes, planos, cortinillas, efectos de postproducción, etc.

Para 1981 México continuaba viviendo la ilusión del milagro petrolero, en donde la exportación del oro negro parecía haber consolidado la estabilidad económica al país. Esta aparente solidez financiera provocó que, desde 1977 hasta ese año, la paridad del dólar contra el peso se mantuviera constante. Por esta razón se incre-

mentó el índice de migrantes centroamericanos que viajaban a México o Estados Unidos en busca de mejores oportunidades de vida.

El fenómeno de la migración se vio reflejado, a su vez, en un aumento considerable de las remesas recibidas desde el país vecino.

La crisis económica del 76 orilló al incremento la deuda externa. Este endeudamiento fue heredado del gobierno de Echeverría, al de López Portillo, así que, pese al milagro petrolero, el endeudamiento pasó de 37 mil millones de dólares en 1978, a 71 mil millones de dólares en 1981. Este incremento fue provocado por el alza del 1% en los intereses por el adeudo internacional.

1981 fue un año de exposiciones internacionales para Weiss con la muestra *Artes plásticas y videos con Pola Weiss* en Breda y en Holanda. Y la exhibición de la videopieza *Exoego* en Ámsterdam¹⁴⁶. Ese mismo año también montó la exposición *ExtraPOLación*, en la Galería Chapultepec del INBA en DF.

3.3. Sarah Minter y el video experimental

Sarah Minter (1953) ha sido desde los ochenta una de las más entusiastas promotoras y experimentadoras del video en sus diferentes facetas. Durante toda su vida ha realizado producciones que mezclan el lenguaje experimental, con el más propiamente documental, narrativo o cinematográfico, y también con las nuevas posibilidades narrativas que brindó el video.

Durante 3 años, circa 70 – 73, fue parte del grupo internacional de teatro experimental *Ergónico*¹⁴⁷, dirigido por el director argentino Juan Carlos Uviedo. Este

¹⁴⁶ *Artes plásticas y videos con Pola Weiss se expuso en 1981 en la Akademie loor Beeldende Kunst, Sint Joost, Breda y en la Akademie vorr Beeldende Kunst AKY, Enschede, Holanda. Y el video Exoego en la Galería Montevideo en Ámsterdam. Hernández, D. (2000).*

¹⁴⁷ El grupo de teatro experimental *Ergónico* fue fundado por el director argentino Juan Carlos Uviedo y funcionó en México entre 1971 y 1974. Uviedo es seguidor de la

grupo de teatro político pugnaba por un tipo de escenificación comprometida con la realidad política.

Este episodio del teatro experimental ha estado prácticamente en el olvido, pues quienes estudian el tema se han concentrado en el trabajo de Alejandro Jodorowsky o en el de Juan José Gurrola. Sin embargo, durante el verano de 2015, en un esfuerzo por recuperar la memoria histórica del teatro mexicano, el Museo Universitario de Arte Contemporáneo (MUAC), presentó una retrospectiva sobre el trabajo del grupo.¹⁴⁸

Esta experiencia marcó para siempre la vida de Minter, como un eje medular. Le dio las bases para entender a la *libertad* como la línea fundamental de la vida y para comprender al *cambio* como un elemento natural y esencial de los ciclos vitales.

En este momento la artista comprende que la narratividad tiene múltiples formas y se interesa por abordar las historias desde parámetros distintos a los lineales.

Este teatro de investigación era político, no representativo y opuesto al texto. Buscaba llevar a los actores al transe y la catarsis y provocar al público a través de estímulos visuales y sonoros. Así, la artista aprendió que la construcción de las historias debía gozar de líneas dramáticas y establecer una relación emocional con lo relatado.

Desde entonces, para Sarah Minter fue claro que no le interesaría contar historias bonitas y tradicionales. Al contrario, se comprometió con la experimentación, la búsqueda de nuevos lenguajes y la narración de historias relegadas o periféricas.

La experimentación con el teatro también brindó a la artista la libertad total creativa y un agudo compromiso político, propio de la época. A principios de los setenta no era raro que los jóvenes buscaran la manera de mantenerse fuera de las instituciones del Estado. Recordemos que esta generación vivió los ataques repre-



Figura 44. Poniatowska, E. (2015). *Crónica de la matanza que dañó un país entero.*

sores del gobierno de Díaz Ordaz que culminaron en la matanza de estudiantes de Tlatelolco y en el *Halconazo* del 71.

La libertad que aprehendió en el grupo Ergónico también influyó la decisión de Minter de formarse como artista autodidacta. Es decir, la poblana decidió cual sería su armadura académica de manera totalmente libre y sin esperar la validación o la legitimización de la institución universitaria. Así, asistió como oyente en las facultades de Ciencias Políticas y Sociales, Filosofía, Antropología y al CUEC.

A partir de 1973, se dedica al diseño, a la fotografía, y a la publicidad como una manera de generar ingresos propios. El éxito en esta área le permitió trabajar por periodos intermitentes, en los que, por unas épocas se abocaba a generar recursos económicos, y por otras, este dinero le serviría para viajar.

La segunda mitad de la década de los setenta fueron para Sarah Minter una etapa de viajes constantes, en los que prácticamente la mitad del tiempo estaba en Nueva York o Montreal. Se trasladó a vivir a Europa en dos ocasiones. Durante 1976 vivió por temporadas en Italia, donde continuó con su formación académica mediante cursos de historia del arte y de producción de artes plásticas. Llama la atención que en cada país en el que se establecía logró trabajar y ser reconocida. En 1977 Minter asiste por primera vez a la edición de la feria de arte *Documenta 6*, en Alemania. Una exposición comisionada por Manfred Schneckenburger.

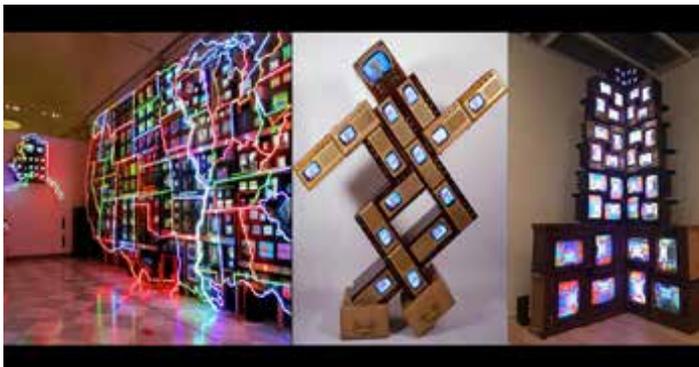


Figura 45. Bremer, M. (2015). *Looking Back at documenta 5 and documenta 6.*

escuela de Jerzy Grotowski. Los ergónicos fueron un grupo de jóvenes estudiantes que trabajaban a base de una propuesta teatral intensa, un complejo trabajo corporal, provocación y activismo. El grupo de teatro político se presentó en la Casa del Lago una adaptación de *El origen de la familia, la propiedad privada y el Estado* a la que Uviedo tituló *The Engels Family. Tu propiedad privada no es la mía*, en junio de 1972.

148 Leonardo, I. (Febrero 24, 2015). Juan Carlos Uviedo, *provocaciones y experimentos de un paria*. Octubre 10, 2015, de Registro mx. *Literatura, arte, pensamiento*. Sitio web: <http://registromx.net/ws/?p=5836>

Figura 46.
McClung, M.
(2013). *Nam
June Paik at the
Smithsonian.*



“Documenta 6 no solo continuó asegurando este terreno estético recién conquistado, a través de un proceso de reflexión sobre la vida cotidiana en el sistema capitalista, sino que también amplió sus fronteras. Así, por ejemplo, en 1977 y por primera vez, una documenta expuso libros de artistas y fotografías históricas de 140 años de historia fotográfica, ... y nunca antes se había presentado tanto videoarte en una documenta... El cine experimental, representado por Michael Snow y Wilhelm y Birgit Hein entre otros, se presentó en la planta superior del Fridericianum —el reconocido y tradicional cubo blanco de documenta. Las instalaciones de vídeo de Bill Viola, Nam June Paik y Bruce Nauman, por ejemplo, al igual que las películas experimentales, ahondaron en las leyes estructurales que gobiernan el cine. Las presentaciones cinematográficas y de vídeo también dieron lugar a un diálogo constructivo entre arte elevado y arte bajo, y las jerarquías, que ya apenas se aplicaban en ese momento, fueron prácticamente despojadas de toda validez.”¹⁴⁹.

Como era de esperarse, los múltiples viajes hicieron que la joven Minter entrara en contacto con la producción artística de los lugares que visitó. Como una espectadora aplicada conoció creadores y movimientos, visitó bienales, y tuvo acceso a las formas más contemporáneas del arte del momento. Estas experiencias explican la mentalidad multidisciplinaria de Minter, pues su universo abarca danza, diseño,

teatro, música, artes plásticas, visuales y sonoras, publicidad y cine. Este contexto nos dan pie a entender por qué siempre estuvo rodeada de artistas de diferentes disciplinas y no solo de cineastas o creadores visuales.

Sin embargo, y después de una década dedicada de forma profesional al mundo del diseño y la publicidad, la vacuidad del medio la aburrió inevitablemente. Por esta razón se traslada al área de la publicidad cultural donde concentró su trabajo en la promoción de discos, libros, exposiciones, etc.

En 1980 entra de oyente al Centro Universitario de Estudios Cinematográficos (CUEC) de la UNAM y se compra una cámara Súper 8, con esta cámara empieza a hacer ejercicios y pequeñas películas. Durante esta etapa conoce a Gregorio Rocha¹⁵⁰, quién también sería su pareja durante quince años y uno de los protagonistas de la época. Juntos realizan algunas producciones en formato de 16 mm.

En este año entra en contacto por primera vez con una cámara Betamax, gracias a quién se convertiría en uno de los curadores y críticos de arte más relevantes del país, Olivier Debroise¹⁵¹, quién entonces era su vecino y estudiante también del

149 Documenta. (2012). documenta 6 24 de junio al 2 de octubre 1977. Septiembre 11, 2015, de Documenta y Museum Fridericianum. Sitio web: http://www.documenta.de/es/retrospective/documenta_6

150 Gregorio Rocha, México, 1953 Estudió en el Centro Universitario de Estudios Cinematográficos de la UNAM. Es fotógrafo profesional, camarógrafo de diversos documentales para instituciones como la UNICEF, el Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, Univisión, Deutsche Welle y otras agencias privadas. Ha impulsado la difusión del video, es fundador y presidente de Productores Independientes de Video A. C. Realizó múltiples proyectos tanto nacionales como extranjeros en la empresa Gregorio Rocha & Sarah Minter. De su videografía destaca: Videoroad ,1984, Tijuana entre dos mundos, 1986, Historia de la fotografía en México, 1989, El ferrocarril a Utopía, 1994 y De placazos, vírgenes y tatuajes ,1995. En el cine, como curador, productor e investigador de su historia, ha desarrollado una importante labor de rescate documental, como se denota en su trabajo Los rollos perdidos de Pancho Villa, 2003. Asimismo, ha sido docente en el Centro de Capacitación Cinematográfica de la ciudad de México y en la New York University. Cuenta con varios reconocimientos y su obra se ha exhibido tanto en México como en Canadá, Estados Unidos y Francia. En Zapett, A. & Aguilar, R. (2014). Videoarte en México. Artistas nacionales y residentes. México: Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura. P. 28

151 Olivier Debroise, Jerusalén, 1952. Crítico, curador, historiador del arte, cineasta y novelista. Llegó a México en 1969. Trabajó en el Museo de San Carlos, luego en el

CUEC, razón por la cual se volvieron amigos y compartieron muchas experiencias en torno a la experimentación con la imagen en movimiento.

No obstante, es curioso decir que Minter ya tenía nociones más o menos claras de la práctica cinematográfica, y concretamente de lo que implicaba la edición y la construcción narrativa mucho tiempo atrás.

Hacia 1965, su hermano mayor, empezó a trabajar en el área de edición para cine. Esta cercanía al medio provocó que entre los hermanos surgieran sueños de producción cinematográfica. Los Minter llegaron a planear el guión, consiguieron las latas de película y planificaron cada escena. Sin embargo, este juvenil proyecto no llegó a ver la luz por distracciones propias de su corta edad.

Minter era muy exitosa en el área de diseño en la que se desempeñaba profesionalmente. Sus viajes a Nueva York eran frecuentes, y por ende, el contacto con el arte contemporáneo influyó notoriamente sus intención por trabajar con la imagen en movimiento de manera profesional.

Como ya se ha mencionado, gracias a Olivier Debroy, Minter ya había utilizado la betamax para hacer pequeños videos a modo de experimento, pero solamente tenían un casete, así que grababan múltiples veces sobre la propia cinta, razón por la cual, lamentablemente no sobreviven ninguna de estas pequeñas películas. Además trabajaba en la edición lineal y el transfer de cine a video. Es decir, la artista conocía las posibilidades del medio para la edición así como la portabilidad de los equipos y el ahorro que significaba la reutilización de las cintas.

Para los productores como ella, el nuevo formato significaba mucha más independencia económica y creativa. Por un lado, el video no requería los procesos de revelado del cine, ni por ende, el tiempo y los gastos del laboratorio. Por otro, la grabación y edición de video lineal permitía volver atrás en el tiempo para re-grabar o re-editar escenas, sobre el mismo material físico utilizado anteriormente, es decir,

sobre la cinta previamente grabada, lo que abría la posibilidad de la corrección de equivocaciones, o bien a las modificaciones in situ durante el rodaje, es decir, daba lugar a la espontaneidad. Entonces, estas primeras experimentaciones de Minter con el video fueron realizadas con una cámara prestada de la escuela de cine, formato betamax.

Con la firme intención de asumirse como una productora de imágenes profesional y de no depender más de equipos prestados, Minter viaja en el 82 a la gran manzana con la idea de comprar una cámara de cine. Sin embargo, al evaluar las posibilidades y calidad de las cámaras que existían en el mercado, se declina por comprar una cámara de video.

La búsqueda de una cámara de video implicó una ardua investigación y búsqueda por la mejor opción. Finalmente Minter se decide por un kit equipos $\frac{3}{4}$, contra un betamax o VHS. Estos equipos no se encontraban en exhibición en las tiendas, sino en las compañías, pues eran de lanzamiento comercial muy reciente y también, por supuesto, caros y especializados. La cámara pesaba unos 6 kilos, e iba acompañada de una grabadora, donde se insertaba un cassette que permitía 20 min. de grabación, que funcionaba por separado y que se unían a través de un cable.

Ya con su propio equipo $\frac{3}{4}$ s, y a manera de anécdota, Minter cuenta que los cineastas llamaron a su cámara “la plastimax,” pues entonces este derivado del petróleo empezaba a estar presente en la vida cotidiana de las personas en México.

Este despectivo aludía al material plástico con el que estaban hechos algunos accesorios de la cámara y que se asociaba a productos más baratos o de menor calidad. Era, simplemente, una forma de expresar el desprecio que sentían los cineastas hacia el nuevo formato, sustentado sobre todo en la calidad de imagen del cine, contra la del video.

“Mi contacto con el vídeo empezó en 1980 con una cámara Betamax que nos prestaron. Empezamos a jugar Oliver Debroise y yo, pero nuestros primeros experimentos simplemente los borrábamos para grabar otros. En 1982 me compré mi primer super equipo $\frac{3}{4}$, pues estaba con-

Museo Nacional de Arte (MUNAL) y después EN la Dirección General de Artes Visuales de la UNAM. La última exposición que hizo para la UNAM fue La era de la discrepancia: arte y cultura visual en México, 1968-1997, una importantísima muestra que era el resultado del estudio del arte contemporáneo mexicano de 3 décadas.

vencida hacer del vídeo mi medio. Algunos cineastas me hacían burla y le llamaban la plastimax. En ese entonces no había prácticamente ningún sitio para mostrar vídeo, así que algunos de mis primeros experimentos se guardaron en el cajón del olvido y muchos se perdieron.”¹⁵²

Uno de los factores por los que Minter se decantó por una cámara de video, en vez de una de cine fue, sin duda, la experiencia profesional previa, en la edición de la película *San Frenesí*, un *road movie* sobre la vida de una mujer citadina en busca de libertad. Esta producción fue grabada originalmente en 16 mm.



Figura 47. Minter, S. (2013). *San Frenesí* de Sarah Minter y Gregorio Rocha, 35 minutos 1983.

Minter transfirió esta cinta a video de forma casera. Este fue un proceso que se descubría en el momento en que se realizaba, pues estos equipos eran comprados en el extranjero y no existía un servicio de soporte técnico en el país, ni los profesores del CUEC conocían esta tecnología. Aún así, y pese a todos los problemas que un nuevo formato acarrearía Minter realizó primero el transfer y luego la edición total en video.

En términos técnicos la transferencia de un formato a otro significó resolver múltiples detalles. En la edición, el reto principal, era no perder la sincronía. Con el paso de los años y el avance de la tecnología, la edición en video se simplificaría, haciéndose una práctica usual. Sin embargo, para la época, era un descubrimiento que dependía de la exploración constante, y una gran inventiva personal y perseverancia.

Esto convierte a Sarah Minter en una de las primeras editoras de video del país, quién más adelante, como académica, formaría a muchas de las generaciones venideras en esta área y quién también, asesoraría a múltiples artistas que se acercaron al medio por primera vez.

Además del reconocimiento en materia de género que Minter se merece, ya que esta artista fue una de las primeras mujeres en explorar el terreno del videoarte, es posible afirmar que también fue pionera en la edición lineal de video, papel que hasta hoy, no se le ha sido reconocido.

Para entonces (1982) Pola Weiss continúa con su producción y presenta las piezas *Extrapolación*, *El eclipse* (junio) en el Museo de Arte Moderno, y las muestras *Polarizando* y *Se ExtraPOLA se InterPOLA WEISS*, en la Galería Chapultepec, ambas en la Ciudad de México. A propósito de esta última pieza, Pola dijo al periódico Unomásuno:

“el video es una expresión viva, las sensaciones están presentes, el trabajo es compartido con el público. Aquí no se trata de un cuadro colgado, sino de una serie de imágenes que buscan provocar al público, entablar una alianza con él, despertarlo con música, formas, color, danza y movimiento. Es como una síntesis en la que la idea que en cine se transmitiría en dos horas, aquí esto se logra en diez minutos”.¹⁵³

También es de este año la pieza de video experimental *Toma el video abuelita... (y enséñame tu ropero)* expuesta en Austin, Texas en ACTV, canal 7. Más adelante, esta pieza se presenta también en el museo del Chopo (marzo) en la ciudad de México.¹⁵⁴ En el folleto de invitación al evento, la escritora Verónica Wolkow dice,

153 Carrasco, J. (2000). Pola Weiss: La videoasta olvidada. Septiembre 15, 2015, de Etcétera. Política y cultura en línea. Sitio web: <http://www.etcetera.com.mx/2000/399/jcv399.html>

154 Hernández, D. (2000).

152 Minter, S. (2008).

“...El video es para Pola Weiss una forma de la memoria. Confrontación de imágenes con la desordenada inmediatez de un recuerdo, una percepción, una azarosa ocurrencia, la cámara sigue la trayectoria de una búsqueda personal a través de la propia experiencia. La cámara indaga como un ojo las imágenes de los pensamientos...”¹⁵⁵

Mientras tanto, para Sarah Minter la libertad económica y un espíritu cambiante le dan la soltura para dar un nuevo giro a su vida. En 1983 decide que su futuro se encuentra en el mundo de la imagen, pero esta vez, a través del cine. Por esta razón, cierra el despacho de diseño y se enfoca totalmente en la exploración de las posibilidades de imagen en movimiento.

Y aunque en la escuela de cine la formación se orientó hacia la narrativa y el estudio de los géneros tradicionales, Minter continúa indagando sobre los lenguajes y comparando las posibilidades y limitaciones que tenía el video con relación al cine. Ese mismo año produce lo que sería su primera pieza formal: *Sinfonía de Colores* (1983) un videoarte monocal realizado como una experimentación sobre la relación entre la pintura y el video.



Figura 48. Minter, S.. (2014). *Alma Punk de Sarah Minter 57 mints (trailer)*.

Con una toma fija sobre un contenedor de agua, la artista construye, paso a paso, una pintura en movimiento. Para la construcción de este cuadro abstracto,

Minter vierte pintura, color por color, logrando que los pigmentos dibujen contornos y se mezclen muy poco a poco. Así, logra crear paisajes abstractos que, gracias a la magia del video, y su posibilidad para ralentizar los procesos, transforman lentamente esta pintura, ante los ojos del espectador, y convierten al monitor en un poético espacio para la contemplación, ante el cual el fruidor disfruta de una manera más profunda las relaciones e implicaciones del color sobre el lienzo.

Asimismo, Minter invierte los papeles, y de forma astuta, convierte al que mira en artista o, haciendo un gesto a la figura del mirón en la plástica, lo en *voyeur*. Es decir, brinda al espectador la posibilidad de adentrarse en la mente del artista, o de asistir como un testigo al proceso creativo de principio a fin, un mecanismo que, sin duda, fortalece la posibilidad de empatía.

Los mecanismos, tanto de alteración temporal, como de metavisión, fueron ampliamente explorados durante esta década y la siguiente. Los artistas echaron mano del circuito cerrado como elemento diegético de construcción de la metáfora, en donde la imagen funciona como espejo, o sirve para completar la obra.

En este sentido, el feedback, el circuito cerrado y el esfuerzo de los artistas de la época por romper con la unidireccionalidad de los medios de comunicación (especialmente con la televisión) se dirigieron a lo que también enunció Marcel Duchamp, quién denuncia la mirada del espectador como una metavisión. Esto propicia la participación del espectador como un engrane más que finalmente completa el sentido de la pieza.

VideoRoad codirigida con Gregorio Rocha, es una pieza grabada en Súper 8 y editada en video. De esta manera es que los artistas interesados en el video exploraban los formatos. El video se presentó como una alternativa que facilitaba la edición, sin embargo, la calidad de audio y de imagen no era comparable con lo que se podía hacer en cine, así que se filmaba y luego se transfería a video para la realización de la posproducción.

Estas piezas tempranas eran trabajadas a partir de una idea clara, que poco a poco, se transformaba en un planteamiento visual. Había una novedad: la posibilidad de rehacer tomas o regrabar, abrió la ocasión de trabajar sin un guion.

155 Volkow, V. (1982). Folleto: video-performance: Toma el video abuelita... (y enséñame tu ropero). México: Museo Universitario del Chopo.

Estas pequeñas producciones se realizaban por un mero afán lúdico, ya que no existía ningún espacio de exhibición, tampoco un público, ni un lenguaje. En este sentido, y contextualizando, con relación al medio del cine, la realización de filmes no narrativos convertía a estas piezas en productos marginales y aislados para el disfrute y aprendizaje personal del artista. Un artista que trabajaba en solitario sin una retroalimentación teórica, práctica o académica.

Otro de los personajes importantísimos en los inicios del video es **Ulises Carrión**, quién pese a que pertenecía a una generación mayor a la de los que hemos llamado los pioneros del videoarte, se interesó en esta actividad y exploró desde épocas muy tempranas.

Sobre Carrión, Sarah Minter recuerda,

“En este mismo período y desde el exilio, otro de los artistas que usó el vídeo temporalmente fue Ulises Carrión (1941-1989), que emigró a Ámsterdam a principios de los setenta, participando en diversos campos de renovación artística: performance, poesía visual, arte de sellos, experimentos de sonido, arte correo y vídeo.”¹⁵⁶



Figura 49. LIMA. (2015). *A Book* Ulises Carrión, 1978, 7'52".

En 1982 produce la pieza *Death of the Art Dealer*, originalmente un videoperformance llamado *The Recckless Moment*. Esta versión más corta fue utilizada por el mexicano para crear un efecto ventana, bajo la estrategia de la metaficción.

“La versión reeditada fue mostrada en un televisor que Carrión sostenía, al tiempo que lo movía en paralelo a los movimientos de cámara dentro de la película. El efecto resultante era el de una “ventana” moviéndose en el espacio del performance y a través del cual la audiencia podía ver partes del “otro” espacio representado en la película”¹⁵⁷

Para 1983 Pola Weiss emprende el primer proyecto televisivo en el que se incluyó al videoarte como parte estructural del contenido. Para ella la televisión era el medio natural del video y estaba convencida de que los canales de distribución se ubicaban a través del magnetoscopio. Así, es confundadora de la sección videográfica del proyecto televisivo *Video cosmos*, transmitido por el canal 9 de Televisa. Revista televisiva que incluyó una sección dedicada al videoarte.¹⁵⁸

De manera paralela Weiss continuó con su producción personal que abarcaba documental y videoarte, *Salto (Marx)*, *Palenque y ¿Pola qué?*, *Navideo*, *Las tasas de interés*, *La buceadita (no hay registro final de este trabajo)*, *Toti amiga*, *La carrera*. El reconocimiento internacional también continuó a través de 4 exposiciones: Video Cankarjev Dom de Liubliana, Yugoslavia, Videosud de París, MonteVideo Art Gallery en Ámsterdam y Video/Culture de Toronto.¹⁵⁹

Con relación a los videoperformances de Weiss, Minter recuerda:

“ella bailaba con la cámara ¾ al hombro, esta cámara iba conectada a un swicher. Su chavo se encargaba de este trabajo, él suicheaba para solarizar, entonces, él estaba conectado a la grabadora fija que registraba lo que ella estaba haciendo, luego, ese suicher caía en otro, que le permitía mezclar imágenes previamente grabadas, para finalmente enviar la señal

157 Hellion, M. (2002). *Ulises Carrión ¿Mundos personales o estrategias culturales?*. Madrid: Turner.

158 Hernández, D. (2000).

159 Hernández, D. (2000).

156 Minter, S. (2008).

a un monitor. Esto tenía el objetivo de crear un circuito cerrado, para que los espectadores pudieran ver, de manera simultánea, a Pola bailando en el espacio, acompañada de la imagen televisada.¹⁶⁰

Una transmisión tratada con efectos al propio momento de la acción.

La simultaneidad y la velocidad de la telepresencia se hicieron evidentes. De esa manera, el planteamiento de Weiss no era inocente, pues no se trataba simplemente de bailar con la cámara al hombro, grabando a través de una toma subjetiva la mirada del artista. Se trataba, como ya se ha dicho anteriormente, de cuestionar el papel del espectador, evidenciándolo como *voyeur*. Es el artista el que observa y el espectador, el observado.

Weiss, apoyada por Fernando Mangino, quién sería su pareja, suicher y camarógrafo, arma toda una maniobra visual que sirve para desnudar el funcionamiento de la televisión, y su mecanismo. El suicher está ahí, trabajando en directo, y el espectador asiste a la modificación de la imagen.

De esta manera, la artista plantea, ante los propios ojos del público, que es posible que la producción televisiva sirva también para objetivos artísticos y culturales y que esta pueda llevarse a cabo con otras lógicas además de las ya planteadas por los canales de televisión oficial.

3.4. De la autogestión a la producción profesional: La UTEC

Los jóvenes artistas interesados en la recreación debían encontrar una forma de sobrevivencia económica que les permitiera tener un trabajo y, al mismo tiempo, continuar con su propia obra.

En ese contexto aparece la Unidad de Televisión Educativa Cultural (UTEC), cuando un cambio en la Dirección de esta institución incorpora a Ignacio Durán Loera, quién estableció un giro en la concepción de todo el trabajo de esta organiza-

ción, transformando la misión de sus producciones, de educativas a culturales.

Entonces la UTEC se convirtió en una fuente de trabajo para cineastas jóvenes y no con trayectoria, pues hemos de recordar que, para entonces, la crisis artística en la que estaba sumergida la cinematografía era total.

La política de Margarita López Portillo, a este respecto, había propiciado que los creadores del séptimo arte, habitaran en un desierto, que para la producción independiente y/o experimental, era totalmente hostil.

En estas condiciones, los cineastas tuvieron la oportunidad de filmar una película, aproximadamente cada diez años, por lo que la UTEC se volvió un espacio para la práctica cotidiana dónde, aunque el realizador no trabajaba concretamente en su propio proyecto, tenía la libertad de producir con bastante libertad.

Esta posibilidad creativa contrastaba con otros centros de televisión, pues habitualmente es el productor quién tiene el mayor poder de decisión. Sin embargo UTEC impulsó una política diferente en la que era el realizador quien tenía la última palabra, pues su búsqueda de propuestas culturales, convenía más con proyectos de autor. Pronto se corrió la voz entre los cineastas emergentes sobre el trabajo que se realizaba en esta institución, por lo que muchos artistas buscaron colocarse en la UTEC.

Esta política de apertura amplia, significó un tipo de empleo ideal, combinó una serie rara de factores: estabilidad económica, libertad creativa, y la posibilidad de seguir experimentando con la imagen en movimiento, pero desde el ámbito profesional y con el respaldo de una institución nacional.

Este contexto (1982 – 84) también propició que cineastas y productores de diferentes sectores se conocieran y trabajaran juntos. Fue el caso de Andrea Di Castro y Sarah Minter, quienes a partir de entonces emprenderían diversos proyectos en conjunto.

Di Castro se incorpora al proyecto de televisión educativa y cultural UTEC en 1982, en donde coordina la postproducción de las series culturales y es realizador de una serie de 13 programas de divulgación científica infantil. También es realizador de programas sobre la historia de la fotografía, Manuel Álvarez Bravo e Arte Contemporáneo en México entre otros.

La producción en la UTEC era bastante variada. Eran documentales culturales te-



Figura 50. Eder, R. (2010). *El arte contemporáneo en el Museo de Arte Moderno de México durante la gestión de Helen Escobedo (1982 - 1984).*

máticos, de 27 minutos, donde se desarrollaban series en torno a personajes, efemérides, infantiles, etc. Minter produjo diversos programas, entre ellos, por ejemplo, sobre los músicos Jiménez Muvarak o Paco de Lucía. Sin embargo y pese a que el contexto institucional fue más benéfico para los productores de la imagen en movimiento, el apoyo no llegó hasta la producción independiente y mucho menos al videoarte.

Es útil recordar que este año (1982) **Helen Escobedo** fue designada para dirigir el Museo de Arte Moderno, institución que cambiaría considerablemente en esta administración y que es recordada por el proceso de modernización que atravesaron sus colecciones.

Asimismo, la apertura de Escobedo hacia las nuevas propuestas de arte fue decidida, por lo que artistas jóvenes que creían en el arte no objetual, comprometido con el proceso, la política, el feminismo o lo social, tuvieron cabida por primera vez en un museo en México.

El impulso del MAM a este tipo de arte, sin duda, ayudó a consolidar a toda una generación de artistas, como las feministas Mónica Mayer, Maris Bustamante o Magali Lara, o a los miembros de *Los Grupos*.

Desafortunadamente, la falta de visión de las autoridades culturales, obligaron a Escobedo a dejar el cargo a 2 años de haber iniciado su gestión, a causa de su respaldo incondicional hacia el proyecto *La Calle ¿a dónde llega?* de Hervé Fisher, sociólogo y teórico del arte de origen francés, radicado en México, donde la premisa era borrar los límites entre el museo y la ciudad, entre los espectadores y los artistas.¹⁶¹ Una exposición muy exitosa que no fue del agrado de los altos directivos del Instituto Nacional de Bellas Artes.

161 *La Calle ¿a dónde llega?*. Exposición de Hervé Fisher. Se lanzó una convocatoria en el periódico: Uno más Uno. Cualquiera podía entregar una propuesta artística para ser montada afuera del Museo de Arte Moderno. Se realizó una selección tradicional que incomodó a muchos artistas.

Pese a este impulso, el videoarte no alcanzó a encontrar espacios de exhibición o distribución. Era bastante raro que las instituciones se atrevieran a acoger este tipo de propuestas ya que en principio, no era un tipo de arte legitimado en el país, aunque lo fuera a nivel internacional, y siguiendo por que las instituciones museísticas no contaban con los aparatos que requería la exhibición (monitores, reproductoras o sistemas de audio).

Además, la crisis de fin del sexenio de López Portillo se sintió en México con toda su fuerza

Como parte de la influencias que los artistas de la época mencionan, Minter, que viajaba con frecuencia a los Estados Unidos, recuerda el proyecto neoyorkino *Video Barbecue*, una iniciativa de artistas independientes de Brooklyn que se reunían los sábados en diferentes casas, es decir, sin una sede fija, a hacer parrilladas y a ver las producciones independientes de videoarte.

En algunos casos había pequeñas instalaciones, pero en su mayoría eran piezas relacionadas con video. En estos espacios los nuevos artistas encontraban un sitio para compartir sus creaciones y subsanar la falta de espacios de exhibición por parte de museos y galerías.



Figura 51. Gas TV. (2015). *La generación de los grupos.*

Por otro lado, y siguiendo con los proyectos que resultaron de una mezcla entre el video y la televisión, en 1983 aparece el segundo de las series televisivas empen-

didadas por **Pola Weiss**. Se llamó *arTVeing* (un anglicismo creado por Pola que viene de la combinación de las palabras: art, TV y view).



Figura 52. Gad, Y. (2008). Pola Weiss - Eclipse (1982).

Esta vez se trata de entrevistar personalidades del medio artístico, a través de un formato particular que ella misma ya había explorado con sus piezas artísticas.

Concretamente, la pieza *Autovideato* es la que dará pie a lo que más adelante llamaría *videatos*. Trabaja entonces en una serie de entrevistas en video, de corta duración, en donde los artistas invitados se presentan ante la cámara para construir un autorretrato.¹⁶²



Figura 53. Gad, J. (2008). Pola Weiss - Autovideato (1979).

Es en este año que Andrea di Castro produce *La otra Cara de Muybridge, Ensayo sobre el Cuerpo, el Espacio y el Movimiento*. Esta pieza retoma un trabajo, de 1979, había realizado, junto con Cecilio Balthazar, y que llamó *Videoevento-cuerpo-idea*.

¹⁶² Hernández, D. (2000).

Ambas piezas son el resultado de la colaboración con el grupo *Teatro del cuerpo* en un afán por convertir la pantalla en un instrumento de medición de ritmos, proporciones y actitudes corporales.

En torno a esta exploración, posteriormente realizaría los trabajos videográficos *Encuentros del cuerpo en el espacio del video*, de 1987 y *Videoimpulsos*, de 1991, cuyo eje central es el cuerpo humano.

3.4. Una figura de primer plano: Rafael Corkidi

Dentro de las experiencias del cine experimental son fundamentales los largometrajes que filmó en nuestro país el escritor, actor y realizador Alejandro Jodorowsky¹⁶³, quién produciría al menos 5 largometrajes en México y quién adoptaría desde su primera producción a Rafael Corkidi como su fotógrafo de cabecera.

Corkidi¹⁶⁴ es una de las figuras centrales de la historia del video creación en México, no

¹⁶³ Chileno de origen uruguayo, nacido en 1929. Nacionalizado francés en 1980. A los 24 años se marcha de Chile para asentarse, de manera intermitente, 15 años en México, entre 1960 y 1974. Desde finales de 1974 reside en París, donde da clases de tarot y conferencias sobre psicomagia y psicogenealogía. Entre 1960 y 1962 asiste junto con Fernando Arrabal y Roland Topor a las sesiones del grupo surrealista y en el que conoció a André Breton. Y en 1962 fundaron el Movimiento Pánico, altamente influenciado por Alfred Korzybski, dadá, el surrealismo y la filosofía de Ludwig Wittgenstein. En 1967 filma su primera película, *Fando y Lis*, adaptación de la obra homónima de Fernando Arrabal, una producción que causó gran polémica entre los cineastas mexicanos. Su segundo filme, *El topo*, lo estrenó en 1970. Con esta película Jodorowsky gana el reconocimiento internacional y John Lennon se ofrece para financiar parte de su siguiente proyecto, *La Montaña Mágica*. En 1971 produce *Pubertinaje*, que se estrenaría en México hasta 1978. *Santa Sangre* es su cuarto largometraje. En 2013 estrena su más reciente película *La danza de la realidad*. Escritores.org. (2013). Alejandro Jodorowsky, biografía. Octubre 1, 2015, de Escritores.org. Sitio web: <https://www.escritores.org/biografias/9782-jodorowsky-alejandro>

¹⁶⁴ Rafael Corkidi Acriche, Puebla, 1930 - 2013. "Inició su trayectoria artística en la década de 1950 como director y fotógrafo de noticieros culturales y cortometrajes documentales. Adquirió un estilo personal reconocible a lo largo de sus producciones, cuyas temáticas abordan lo erótico, religioso y político con gran fuerza crítica... En



Figura 54. MVVBCH :3. (2015). *La montaña sagrada* de Alejandro Jodorowsky.



Figura 55. *Cultura Minerva*. (2014). *Las Lupitas - Retrospectiva* Rafael Corkidi.

solo por lo que han aportado a la historia del video sus propias producciones, sino porque fue el motor que generó un movimiento nacional de artistas en la zona centro del país.

Su primera labor como fotógrafo data de 1965 con la película *Tajimara*, un episodio de la película *Los Bienamados* de Juan José Gurrola. Esta lo llevó a participar en el 1er. Concurso de Cine Experimental. Posteriormente fotografió *Anticlímax*, en 1969, de Gelsen Gas y *La Mansión de la Locura* de Juan López Moctezuma, de 1973.

Jodorowsky lo contrató desde su primera producción y se convirtió en su fotógrafo de cabecera. Así, trabajó en *Fando y Lis*, de 1968, *El Topo*, de 1969, con la que ganaría un Ariel a la mejor fotografía, y *La Montaña Sagrada*, de 1973.

En década de los setenta Corkidi perteneció al grupo *Nuevo Cine* al que también pertenecían José de la Colina, Salvador Elizondo, Gabriel Ramírez, Eduardo Lizalde, Carlos Monsiváis, Luis Vicens, Emilio García Riera y Paul Leduc.

La influencia de la **escuela jodorowskyana** propicia que su estilo como realizador se defina en torno a una estética surrealista y onírica, en la que la fantasía alegórica y su gusto por lo esotérico y lo religioso constituyen un carácter completamente identificable.

El contexto económico y político de México propició que muchos cineastas optaran por grabar en video en lugar de en celuloide. La crisis del petróleo, aunada a una política cultural que abandonó el cine de autor, en favor de un cine folklórico y comercial, no brindaba un buen panorama para los realizadores.

los años setenta se introdujo en el cine industrial como camarógrafo de Alejandro Jodorowsky. Poco tiempo después, formado como cineasta, realizó los filmes *Ángeles y querubines* (1972), *Auandar Anapu*, el que llegó del cielo (1974), *Pafnucio Santo* (1976) y *Deseos* (1977). En los años ochenta, con la crisis de la industria cinematográfica en nuestro país, pasó a ser un incisivo promotor y productor del videoarte. Impulsó la creación de videosalas, organizó el primer Festival de Videofilm en 1986 y trabajó con el grupo Redes Cine Video. Reconocido nacional e internacionalmente, fue ganador del Premio Coral de La Habana y primer lugar en la categoría de ficción de la segunda Bienal de Video en México en 1992” Zapett, A. & Aguilar, R. (2014).

Corkidi, que conocía bien ambos formatos, decide abandonar la producción en 35 ml. y decantarse por el video. Para él era claro que el nuevo medio otorgaba muchas más facilidades en términos generales, mejores resultados, un plan económico más abordable y menor necesidad de equipo, gente y recursos.

Así, graba su primer videofilm¹⁶⁵ *Figuras de pasión* en 1984. Esta producción es el primer registro en México de una película completamente grabada en video.

Sobre esta película, el periodista Héctor Rivero comenta,

“Tenía un ojo privilegiado, una óptica espléndida, una estética muy suya. Virtuoso, sin presupuesto suficiente para trabajar, sin influencias y sin ánimo de buscarlas, echaba su mirada sobre los tiraderos de los estudios de cine. Del montón de desperdicios sacó lo que necesitaba para vestir a sus actores, para construir decorados. Así a mediados de los años ochenta filmó en poco más de dos semanas una cinta sorprendente, *Figuras de pasión*.”¹⁶⁶

Aunque es bastante conocido por su trabajo como publicista, es de resaltar su labor de hibridación de diversos lenguajes, que en un afán experimental mezcló teatro, cine, danza y video, por una mera intuición creativa. Es también el creador del *videoteatro*, un estilo que utilizó para desarrollar muchos de sus guiones.

La videografía del artista poblano se inicia cuando en 1983 cuando abandona la producción en 35 ml. A partir de entonces graba *Las Lupitas*, 1985, *Relatos*, 1986, *Murmullos*, 1990, *Forjadores*, 1990, *Rulfo Aeternum*, 1991, *Pasajeros de Luvina*,

165 Videofilm, término acuñado por Rafael Corkidi que dio título al Primer Festival de Video en México en 1986. Minter, S. (2008).

166 Rivera, H. (Septiembre 22, 2013). *Figura de la pasión. Sentido contrario*. Septiembre 15, 2015 Milenio Diario. Sitio web: http://www.milenio.com/firmas/hector_rivera/Figura-Pasion_18_158564162.html.

1993, *Urbano y Natalia*, 1993, *Imagen y canto*, 1994, *Testimonios apócrifos del siglo XX*, 1995 y *Mi querida Benita*, 1996 y *El maestro prodigioso*, 2009.

Aunque su trabajo como realizador es bastante difundido en nuestros días, existen dos facetas de Corkidi que no han tenido el suficiente reconocimiento: su labor como gestor y como profesor.

A partir de que Corkidi decide que el formato del video era mejor que el del cine, se vuelve un entusiasta defensor y promotor de esta tecnología. En 1986 organiza el 1er. *Festival Videofilme* y a él se le debe también la 1era. edición de la *Bienal de Video de México*, en 1990.

El año siguiente se muda a Guadalajara y ahí emprende un importantísimo proyecto que se desarrollará en paralelo a las bienales: la *VideoFilVideo*, se llevó a cabo en 1991, 93 y 95, en años alternados con relación a la *Bienal de Video de México*, que se realizó en 90, 92, 94 y 96.

Este concurso detonó la producción local y se distinguió de la edición de la Ciudad de México por abrir su concurso a toda Iberoamérica.

El proyecto de la *VideoFilVideo* se realizaba dentro del contexto de la Feria Internacional del Libro *Fil Guadalajara*, así que estando ya instalado en la capital tapatía se incorpora también como profesor de la Universidad de Guadalajara y forma 3 generaciones de artistas.

Más adelante, ya en el siglo XXI, y debido a que era conocido por su carácter excéntrico, se hizo complicado mantenerse en puestos directivos, por lo que se muda nuevamente de ciudad, instalándose en su ciudad natal, Puebla.

“Vivía con cierta amargura, sintiéndose marginado, desplazado, ignorado, no querido en un medio bastante miserable como es el del cine mexicano. Se fue alejando, se fue aislando, entregado en solitario a la realización en video. Hace poco, cuando la Academia de Cine le brindó un homenaje, apareció de nuevo su resentimiento: “Yo nunca dejé al cine; dejé al sistema que nunca me quiso...””¹⁶⁷

Aquí es nuevamente contratado como profesor, pero esta vez por la Universidad de las Américas de Puebla (UDLAP), un colegio privado.

Actualmente, los estudiantes de Corkidi son ya un grupo de artistas consolidados a nivel nacional e internacional, entre ellos destacan: Paulina del Paso, Claudia Barceló, Rafael Andrino, Cecilia Navarro, Alfredo Salomón, Guillermo del Toro, entre otros.

La presencia de Rafael Corkidi en estas ciudades detonó la producción local y creó a las primeras generaciones de artistas formados íntegramente con el lenguaje y tecnología videográfica. Su formación también propició la generación de festivales, concursos y encuentros en torno a esta tendencia del arte.

Esta labor como gestor y profesor le han sido poco reconocidas pero fueron de suma importancia para la configuración de la escena mexicana.

3.5 La internacionalización y el video indígena

Para el primer lustro de la década de los ochenta, el videoarte todavía era escaso en el país, sin embargo y raíz de que las escuelas de cine empezaron a comprar equipos y que las televisoras emplearon a estos artistas, se vivió un crecimiento en el número de producciones y consecuentemente, de experimentaciones artísticas.

No obstante, en los Estados Unidos el videoarte ya era una tendencia consolidada. Los museos entendían la vanguardia de estas producciones y los artistas estaban inmersos en las investigaciones y posibilidades de la imagen en movimiento.

En este contexto, la neoyorquina Karen Ranucci¹⁶⁸ viaja a México con la inten-

168 Karen Ranucci es una cineasta estadounidense que desde hace más de 35 años ha trabajado en el área del video independiente. Comenzó en el *Downtown Community TV Center* en Nueva York, donde impartió talleres de producción de video a comunidades vulnerables e inició el proyecto televisivo de *DCTV's documentaries*. En 1978 produjo *Picking up the Pieces* sobre la guerra de Vietnam. En 1979, inicia su relación con Latinoamérica y codirige *El Dialogo*, un documental sobre la comunidad cubana exiliada en la Unión Americana. Más adelante comenzó a colaborar con la realizadora Estella Bravo, con quién graba y edita 2 documentales sobre la realidad política y económica en Chile. Más adelante, graba, edita y dirige un documental sobre



Figura 56. Karen Ranucci. (s/f). *Afternoon TV in Mexico*.

ción de realizar una curaduría que conjuntara el trabajo de artistas nacionales. Esta muestra fue importante porque, por primera vez, se conjuntó a los artistas que constituirían una escena local.

Así, en 1984 termina una muestra de video latinoamericano que itenera por EU. Por la parte mexicana participan Sarah Minter y Gregorio Rocha con *VideoRoad*, los zapotecos Martha Colmenares y Álvaro Vázquez con *Nuestro Tequio*. También participa Ortolf Karla. Esta sería la primera muestra internacional de todos estos artistas.¹⁶⁹

“No será hasta 1984 que entré en contacto con Karen Ranucci, una neoyorkina que organizó una muestra de vídeo latinoamericano que itineró a lo largo y ancho de la unión americana. En esta muestra participamos Gregorio y yo con *VideoRoad*, Martha Colmenares y Álvaro Vázquez con *Nuestro Tequio* y un vídeo de Ortolf Karla. Esta fue la primera vez que mi trabajo se vio; sin embargo, para exhibirlo en México hubo que esperar todavía un par de años.”¹⁷⁰

Este proyecto se presentó de manera itinerante por todo el territorio estadounidense y abarcó, universidades, bibliotecas, librerías como parte del proyecto *Downtown Community TV*. A raíz de este trabajo, Ranucci funda los *Latin American Video Archives* uno de los archivos más importantes de video latinoamericano.

la comunidad de videoastas en Bolivia que se tituló *Making Waves*. Trabajó de manera independiente con la *NBC Nightly News and Today Show*. En 1985, ganó Emmy por “Mejor reportaje de investigación” por la serie que desarrolló sobre el envenenamiento de trabajadores en la industria de carburo en Tungston. En 1988, fundó la *Latin American Video Archives*, una organización sin fines de lucro, encargada de distribuir cine y video latinoamericano para el mercado educativo estadounidense. Desde 2001, Karen se unió a la de Democracy Now ! donde trabaja tanto en producción como en administración. Ranucci, Karen. (2014). *NYC Mallard Rescue Yields a Box of Quakers*. Septiembre 10, 2015, de The Huffington Post. Sitio web: <http://www.huffingtonpost.com/karen-ranucci/>

169 Minter, S. (2008).

170 Minter, S. (2008).

El trabajo de Ranucci se hace relevante pues constituye una de las primeras experiencias en torno a la promoción y distribución del video independiente, a nivel mundial.

Para la curadora estadounidense era claro que debían encontrar y propiciar fuentes de financiamiento, por lo que este archivo constituyó una fuente de promoción y autogestión los nuevos artistas de la imagen en movimiento.

Con este objetivo, Ranucci contrató a una serie de especialistas, que se encargaban de describir y calificar cada pieza, con la intención de clasificar y resaltar los aspectos relevantes de cada una de estas. Con esta información se publicó un catálogo que serviría para ofertar este material a las universidades.

Las copias vendidas serían utilizadas para que las propias instituciones de educación superior constituyeran un archivo videográfico propio, en sus bibliotecas, que tendría fines didácticos, expositivos, de consulta y de divulgación. Esta operación permitía, a su vez, que el artista recibiera un porcentaje de esta venta y el archivo otro, que se destinarían para sus gastos de operación.¹⁷¹

Este proyecto demuestra la visión de vanguardia de Ranucci pues, a nivel internacional, aún no se pensaba ni en esquemas de distribución de video, ni mucho menos en la generación de una memoria histórica.

Volviendo a la muestra organizada por Ranucci, es interesante también mencionar la participación de Martha Colmenares y Alvaro Vázquez con la pieza *Nuestro Tequio* pues esta sería la primera vez que piezas producidas al sur del país tendrían una visibilidad más amplia.

En el libro *Cine Mexperimental. 60 años de medios de vanguardia en México*¹⁷² los autores hablan sobre el surgimiento de experiencias en sur de México desde el inicio de la cinematografía nacional, en donde el componente indígena y folklórico fue una fuente inagotable de imágenes para los realizadores de la época.

171 Minter, S. (2008).

172 González, R. & Lerner, J. (1998).

Entre los cineastas y fotógrafos que se interesaron en retratar la esencia prehispánica e indígena de este país destacan Emilio Armero, Manuel Álvarez Bravo, Sergei M. Eisenstein, Miguel Covarrubias y Walter Reuter.¹⁷³

Martha Colmenares y Álvaro Vázquez, originarios del poblado de Los Cajonos, hacen la universidad en la Ciudad de México y cursan estudios de Comunicación. Más adelante, con la intención de dar voz a sus paisanos zapotecas, fundan la revista Xochipilli.¹⁷⁴

Tiempo después comienzan a grabar con una cámara Betamax y descubren las cualidades del video como un herramienta ideal para extenderla memoria colectiva, en este caso, de los pueblos oaxaqueños.

“Desde 1981 empezamos a reunirnos varios jóvenes zapotecos, -entre 18 y 25 años- profesionistas o gente con experiencia en su comunidad para platicar acerca de los problemas de nuestros pueblos. Empezamos publicando un boletín. Después fuimos invitados para crear una comisión de relaciones de la Asamblea de Autoridades Zapotecas y Chinantecas de la Sierra. Al principio registrábamos las reuniones con fotografías para los periódicos murales y después hicimos un audiovisual. Llegó el primer aniversario, un amigo que había visto el audiovisual nos prestó un aparato (cámara Betamax) para registrar el festejo y la fiesta comunitaria regional en Tagui, para entonces no había electricidad en esa comunidad por lo que llevamos una planta, un regulador y un televisor. El solo nos indicó como se encendía la cámara. Grabamos la reunión y la fiesta para mostrarla ese mismo día. Esto fue en 1981. Sin proponérselo empezamos la búsqueda de un lenguaje y una manera creativa de tratar nuestros propios asuntos y de cómo vernos a nosotros mismos.”¹⁷⁵

173 Varela, B. (2013, febrero). Region 0. *El jolgorio cultural*, 50, p. 45-46.

174 Minter, S. (2008).

175 Minter, S. (2008).

Cabe señalar a manera de breve contextualización que el estado de Oaxaca es uno de los que cuentan con mayor **presencia indígena**, junto con Chiapas, en todo el país. Esto implica también que estas regiones son las que poseen mayor riqueza lingüística y por lo tanto, cultural de todo México.



Figura 57. Instituto Nacional Indigenista. (1999) *Danzas Indígenas*

La capital del estado de Oaxaca se encuentra a casi 500 kilómetros de la Ciudad de México, ubicación que en un entorno centralista como el que aún promueve la política mexicana hacía mucho más complicado el acceso a la tecnología, el intercambio cultural o los programas de apoyo social o artístico.

Por estas razones, la portabilidad y economía del video se hicieron ideales para el desarrollo de un gran movimiento de video indigenista, que en la década siguiente encontraría eco en los festivales nacionales e internacionales, sobre todo por la conmemoración de los 500 años del encuentro de dos culturas: el descubrimiento de América, en 1492.

Estas producciones, tuvieron una naturaleza mucho menos experimental y más documental pues la intención fue difundir las problemáticas locales en torno a la desigualdad social, la violencia, la lucha por el respeto de los usos y costumbres de los pueblos indígenas, la preservación de la identidad étnica, la marginalidad y la lucha por la tierra.

Con relación a esto, resulta interesante pensar que fue una instancia ajena al sector artístico quién propulsara el desarrollo del video oaxaqueño, pues para finales de la década de los ochenta, el Instituto Nacional Indigenista (INI)¹⁷⁶ implementa

176 Instituto Nacional Indigenista (INI) hoy Comisión Nacional para el Desarrollo de



Figura 58.
Redacción CMC.
(2011). *Rescatarán películas hechas por una comunidad étnica de Oaxaca.*

un programa que dotó de equipo y capacitó a muchos pueblos indígenas.

“Desde 1989, paradigmas innovadores en la antropología visual implementan desde el INI el programa Transferencia de Medios Audiovisuales a Organizaciones y Comunidades Indígenas, que dotó de equipo de grabación y edición, así como de capacitación a casi un centenar de videoastas indígenas. Y en 1994, en plena etapa de ajuste nacional, después del levantamiento zapatista en Chiapas, se fundó el Centro de Video Indígena en la ciudad de Oaxaca como parte del mismo proyecto de transferencia”¹⁷⁷

Este programa del INI provoca una especie de avalancha en torno a la producción videográfica que en la década siguiente deviene en la multiplicación de grupos organizados que se interesan en la producción de video, radio y televisión, por lo que festivales e investigaciones internacionales se interesan en la divulgación del fenómeno.

Para retomar diremos que *Nuestro Tequio 1* es la primera producción que encabezan Martha Colmenares y Álvaro Vázquez y resalta por la concepción comunitaria de la pieza, pues la pareja de videoastas no se adjudican la autoría, sino que presentan este trabajo como el resultado de una dinámica comunitaria, exento de protagonismos personales.

Bajo esta lógica, su producción se resume a 12 piezas de video y una película de 16mm. donde retratan los rituales y problemáticas zapotecas. Más adelante, en 1990 *Nuestro Tequio 3* sería la pieza ganadora del segundo lugar de la Primera Bienal de Video.

3.7. Los talleres de video y cine experimental

Con relación al trabajo que se realizó desde los estados periféricos a la capital de México, se hace importante mencionar el trabajo del cineasta superochero Luis Lu-

pone¹⁷⁸ quien desde la década anterior fuera un activo productor de documentales.

Es conocido por ser un entusiasta seguidor del cine antropológico, a partir de la metodología Varán. Esta formación lo llevó a convertirse en el ideólogo de un vanguardista programa del INI, que se llamó Transferencia de Medios Audiovisuales. El proyecto *Tejiendo mar y viento* fue desarrollado con el objetivo de filmar un documental en 16 ml.

Lupone dio un taller de cine Super 8 a un grupo de **6 mujeres tejedoras huaves**¹⁷⁹ del Istmo de Tehuantepec, en Oaxaca. Se utilizaron 3 cámaras Super 8 y se concentró en el registro de actividades cotidianas, con el objetivo de construir pequeñas historias de vida sobre los pobladores y su vida diaria.

De los múltiples trabajos que se realizaron solamente se estrenó uno, en 1987, *La vida de una familia ikood* dirigido por Teófila Palafox. Este proyecto se hace relevante pues continúa con la tendencia del cine y video indigenista, iniciado por Mar-

178 Luigi Lupone, México. Connotado superochero. En 1987 es director y realizador del *Primer Taller de Cine Indígena* en México. De 2001 a 2005 es director de producción y contenidos de la primera serie de un documental de investigación histórica para la televisión abierta, *México Nuevo Siglo*. Desde 1998 es docente del *Taller de Documental* del Centro de Capacitación Cinematográfica en México. En 2006 es director del *Encuentro Internacional Escenarios, dispositivos del documental*. Actualmente es miembro del Sistema Nacional de Creadores. En 2010 recibe el Premio Nacional de Periodismo en el género: programas de Divulgación e Investigación. Para la siguiente emisión del mismo concurso, 2010-2013, realiza el largometraje documental *Fervor Infantilista* y gana el Premio Nacional de Periodismo 2010.

179 El idioma huave o mareño es una lengua aislada hablada por el pueblo huave que habita en la zona del Istmo de Tehuantepec, al sureste del estado de Oaxaca, en la costa del golfo de Tehuantepec y la Laguna Superior. La palabra huave es un exónimo impuesto por los zapotecos y significa *gente del mar*.

los Pueblos Indígenas.

177 Varela, B. (2013, febrero).

tha Colmenares y Álvaro Vázquez, pero esta vez en formato cinematográfico.

La propuesta de Lupone cambia la perspectiva del cine antropológico en el que un ojo externo cuenta la historia. Por el contrario en este nuevo paradigma, se obedece a lo que hoy llamamos cine etnográfico, mismo que plantea un cine directo, sin actores, en el que no hay elementos explicativos como la voz en *off*. Por primera vez encontramos un documental sobre indígenas, hecho por indígenas, hablado en lengua nativa. El observado se convierte en observador.

Al respecto, Vázquez Mantecón dice en su tesis doctoral sobre cine Super 8,

“El proyecto puso en cuestión el punto de vista colonizador implícito en el cine antropológico para dar paso al primer ensayo de transferencia de medios en el que un grupo de mujeres indígenas aprendieron a filmar con cámaras de súper 8 milímetros. Asesorado por un grupo de jóvenes antropólogos, a finales de 1985 realizó un taller durante un mes para preparar a un grupo de mujeres como cineastas. Además de la introducción general a la técnica cinematográfica, en el taller se puso un énfasis particular en la reflexión sobre la imagen de la mujer indígena en el cine mexicano, para lo cual el equipo de investigación generó varios documentos de trabajo”¹⁸⁰

El proyecto de Lupone hizo evidente ante las instituciones, la utilidad de la herramienta para documentar la vida cotidiana. Desde entonces, gran cantidad de científicos sociales y antropólogos han realizado proyectos similares para registrar el día a día de comunidades alejadas o cerradas al contacto urbano.

Con la misma iniciativa pedagógica, surge el *Taller de cine y video experimental* (TCyVE) en el Museo de Arte Carrillo Gil (MACG), organizado por el también superochero Sergio García Michel¹⁸¹. Este taller se impartió en el museo desde 1984 y



Figura 59.
García, H.
(2010). *Un toke*
de Sergio García.

hasta 1999, era un curso sabatino de 4 trimestres que permaneció abierto durante 15 años, a excepción de un periodo breve en el que el museo cambió su sede al Centro Cultural San Ángel tras la inundación de 1988.

Al Taller de García Michel asistieron 3200 jóvenes de 21 países. Trabajaron en formatos de Súper 8, Hi 8, V8 y Umatic $\frac{3}{4}$. Más adelante, en 1989, este curso fungió como propedéutico para ingresar a las escuelas profesionales de cine en el país.¹⁸²

En este sentido, vale la pena contextualizar el trabajo de Sergio García Michel quién se inició en la cine en la década de los sesenta y se caracterizó por ser muy activo en relación a temas políticos.

matografía. Fue uno de los principales representantes del cine independiente y parte del movimiento contracultural mexicano conocido como *La Onda*. Estudió cinematografía en el Centro Universitario de Estudios Cinematográficos de la UNAM, donde después fue profesor. Comenzó su carrera a principios de la década de 1970 con una fuerte relación con el ámbito político social latinoamericano, la contracultura y el rock. Se interesó por temas como el antiautoritarismo, experimentación con drogas, amor libre y el voluntarismo revolucionario. Sus obras más conocidas son: *El Fin* (cortometraje, 1970. Premio Luis Buñuel), *Ah, verda?* (cortometraje, 1973. Mejor corto extranjero del Segundo Festival Super 8 en Islas Canarias), *Hacia el hombre nuevo* (1976. Cortometraje ganador del Primer Festival Internacional de Cine Súper 8 m.m., Cali, Colombia), *España: contestación al fascismo* (1976), *Superman cayó en Vietnam y Tarzán en Angola* (Documental, 1979), *La Venida del Papa* (Documental sobre la visita de Juan Pablo II a México, 1979. Mención en el Sexto Certamen Ciutat D'Igualada de Cataluña), *Una Larga Experiencia* (Documental sobre el grupo de rock Three Souls in My Mind, 1982), *Un Toke de Rock* (Ópera rock en tres actos, 1988), *Nuestro Ángel de la Guarda* (Documental sobre Gloria Trevi, 1994), *¿Por qué no me las prestas?* (Documental sobre Rockdrigo González, 1996), *Óscar Chávez en Tlayacapan, 2002*, *Una nena como yo no se toma a la ligera* (Documental sobre el grupo de punk rock Las Ultrasónicas, 2003), entre otras.

180 Vázquez, A. (2010).

181 Sergio García Michel, México, 1945 - 2010. Director de cine y profesor de cine-

182 Museo de Arte Carrillo Gil. (2007). *Inventario*. México: Museo de Arte Carrillo Gil. P. 81.

Para entender el surgimiento del *Taller de cine y video experimental* es necesario saber que García Michel ya tenía una buena experiencia con relación a proyectos educativos, pues previamente formó parte del *Taller de Cine Independiente*¹⁸³ (TCI), que surge a principios de los sesenta de la mano de los primeros concursos de Súper 8. A su vez, cabe mencionar que el TCI fue el sucesor de la *Cooperativa de Cine Marginal*, una iniciativa de la década de los sesenta y que tuvo como objetivo ser una red de distribución y producción para los cineastas independientes. Así las cosas, en torno a 1977, el TCI diversificó sus acciones y organizó un cineclub y editó la revista *Cámara en mano*, que sería su órgano informativo.

En 1978 Sergio García Michel se afilió al *Partido Mexicano de los Trabajadores* y realizó múltiples cortometrajes, en formato de noticiero, en los que parodiaba los producidos por la televisión comercial. Combinó su estilo, ya clásico, de cine directo con una femenina voz en *off* que guiaba al espectador entre los diversos temas.

En un entorno político revuelto, en el que las manifestaciones estaban a la orden del día, tuvo material suficiente para cubrir protestas, huelgas de escuelas y sindicatos. A partir de 1978 incursiona en el documental histórico y continúa produciendo cortometrajes políticos.

Entonces, para el cine Súper 8 los días estaban contados. Con la entrada y consolidación del video, esta tecnología se volvió obsoleta. Se agotaron los concursos y el grupo se dividió. Algunos se integraron al cine industrial y otros optaron por el video.

Sergio García continuó con el proyecto del TCI, pero esta vez sumó al video como alternativa tecnológica que le permitía mayor economía y movilidad con relación a la docencia. En este taller combinaba ambos formatos y enseñaba su estilo de cine directo al tiempo que exploraba las novedades del video.

A partir de entonces el Museo de Arte Carrillo Gil se convertiría en un importantísimo propulsor del video mexicano, brindando espacios expositivos, aperturando espacios académicos y siendo un centro de reunión para los artistas del video.

En este contexto, en 1984, Pola Weiss continúa su producción y presenta en la FCPS de la UNAM la pieza *Videorigen de Weiss*.

Por su parte Gregorio Rocha produce *Freeze* donde explora el encuentro y desencuentro entre el cine y el video.

“Desde otras dinámicas Gregorio Rocha cuestionó y problematizó sobre la función de las imágenes, los soportes y los medios en la historia de las imágenes. Ha trabajado sobre todo a partir de la fusión del video y el cine Super8 y 16mm, como en *Freeze* (1984) donde exploró el encuentro y desencuentro entre dos medios: el cine y el video.”¹⁸⁴

3.8. El final de la década

Durante la primera mitad de 1985 los artistas tuvieron la oportunidad de seguir con sus proyectos personales, durante la segunda, a partir del terremoto, la ciudad se paralizó, no había instituciones y la economía sufría una crisis profunda. La supervivencia la prioridad.

Este año Pola Weiss produce 2 piezas de videoarte: *Videopus* y *Ejercicio con Mo*.

Es entonces cuando Weiss conoce a Alberto Roblest¹⁸⁵ y César Lizárraga¹⁸⁶, quienes después de ser sus alumnos, se convertirían en sus asistentes.

184 Minter, S. (2008).

185 Alberto Roblest. México. Es realizador, traductor, profesor, curador, editor y camarógrafo. Empezó realizando películas en 8 y 16 mm. Estudian Ciencias de la Comunicación y se convierte en asistente de Pola Weiss, en la FCPS de la UNAM, donde más adelante fue profesor. Incursionó en la videopoesía, videoinstalación, videoperformance. Cuenta con una extensa videografía: *Collage, poesía visual*, 1987, *Pedro Mártir*, 1990, *La gallina del monitor*, 1993, *Asesinato en masa o para matar a la TV*, 1993, *Mexican Portrait*, 1996, *From the silence in the cities*, 2001, *Panoptikon*, 2003, *Ella luna*, 2004, *La chica que va y regresa*, 2006, entre otras. En 1994 editó la revista *Visión Múltiple*, primera publicación sobre video y fue presidente de la Asociación de Videoastas Independientes A. C. Su obra se ha expuesto nacional e internacionalmente.

186 César Lizárraga Corona. México. Estudió la carrera de Ciencias de la Comunicación en la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la UNAM. Fue alumno de Pola Weiss en la materia Sociología de la comunicación y más adelante, su asistente. Colaboró estrechamente con Alberto Roblest en diversos proyectos.

183 El Taller de Cine Independiente lo formaron José Agustín, Augusto Ramírez, Luis Carrión, Pilar Retes, Hugo y Sergio García Michel y Leónides Menéndez. Vázquez, A. (2010).

Roblest tenía una personalidad muy inquieta y estaba interesado por el teatro. Esto, sumado al contacto con Pola Weiss lo hicieron concebir una manera híbrida de trabajar: combinar el teatro y el cine de 8 y 16 mm. En 1984 Roblest funda, junto con otros compañeros, el grupo de teatro y performance *Cada quién su rollo*¹⁸⁷. Juntos montan diversas obras de teatro y realizan giras por todo el país. El grupo permanece activo por dos años, hasta que en 1986 se disuelve.

La separación del grupo deviene en la formación de la productora *Video Tres*, a la que se uniría César Lizárraga, y que casi inmediatamente después se transformaría en *Video Dos*. Con este proyecto los amigos colaboran juntos por más de seis años, de la mano de Pola Weiss. *Video Dos* produce a lo largo de este tiempo una veintena de videos entre las que se encuentran piezas de videodanza, videoclip, video experimental y sus famosos videopoemas: *Avenida Juárez*, *TV I y II* en 1986, *Interrogatorio* en 1987, *Collage* en 1988, *Tolo* en 1989 y *Pedro Mártir* en 1992.



Figura 60. *Video Dos*. (1992). *Collage*.



Figura 61. *Video Dos*. (1992). *Pedro Mártir*.

187 Con este grupo es con el que monta dos de sus obras de teatro didáctico, *De lo absurdo a lo Cotidiano hay solo un paso* y *Yo dividido* con la que en 1984 gana el primer lugar en la IV muestra de producciones audiovisuales de la Universidad de Coahuila.

Estas piezas fueron producidas con bajo presupuesto pero con gran intención creativa. Al respecto Roblest dice,

Una de las grandes enseñanzas que Pola Weiss nos dejaría siendo nuestra maestra, es que más que el costo de un proyecto, lo sofisticado del equipo de edición y la súper cámara de gran formato, lo importante es el concepto y su realización, especialmente en nuestros países donde ser productor independiente es bien difícil. Low Res-High Def y no a la inversa. Hoy en día una computadora soluciona el problema de la edición y del audio, en aquellos tiempos, hablamos de máquinas reproductoras y grabadoras de video y audio de diferentes formatos, maquina correctora de video-color, un montón de cables, conectores y etcétera, etcétera. En época de vacas flacas, Video 2 hizo varias piezas bastante minimalistas si se toma en cuenta que nosotros hicimos videos con una cámara multi-usos- y una reproductora VHS casera de aquella época y un control remoto. O esperábamos a sacarnos la lotería o producíamos, decidimos por lo segundo. Por supuesto, cuando llegó la posibilidad de usar Betacam en un estudio de edición, lo hicimos también claro. De esta época recuerdo "La Gallina del Monitor", para la cual construimos toda una escenografía y nos dimos varios otros lujos.¹⁸⁸

Video dos fue un importante y activo colectivo que participó en un sin fin de muestras callejeras, festivales y muestras, incursionando en diversos terrenos, a partir siempre de la experimentación. En el 85 se adentran en el novedoso terreno del videoclip y producen, para el grupo de rock Three Souls in my Mind (El Tri), *El blues de la llanta*.

188 Roblest, A. (2015). *Video Dos*. Noviembre 10, 2015, de Torre Visual. Sitio web: <http://torrevisual.com/alberto-roblest/video-2/>

Sobre la relación entre Lizárraga y Roblest, se puede decir que,

(Lizarraga) “Conoció a Alberto Roblest durante ese tiempo de formación universitaria y ambos se interesaron por una búsqueda plástica a través del video. En 1988 crearon el colectivo *Video Dos*, cuyo objetivo estético fue realizar poesía visual. Permitieron al público hacer su propia videopoesía en forma interactiva. En 1998 Lizárraga hizo el video *Nací en 1900* y, en ese mismo año, con Roblest produjo *Visual Poetry*, una grabación de ocho performances de este último.”¹⁸⁹

Con relación a la producción de videopoemas del colectivo *Video Dos* debemos decir que este tipo de piezas son la consecuencia directa de la poesía visual, como una forma contemporánea de fusionar el texto literario y la imagen.

Existen múltiples ejemplos desde la literatura, con los caligramas de Guillaume Apollinaire que ilustran esta intención de la poesía por alejarse de lo textual y de lo verbal. Se busca liberar al signo lingüístico, de sus características sintagmáticas y temporales, para ponerlo en movimiento a través de las posibilidades paradigmáticas de lo visual.

No obstante, el videopoema¹⁹⁰ girará en torno al signo lingüístico como elemento central que abarcará el monema, el fonema, la palabra o el símbolo. En otras palabras, la búsqueda del videopoema es básicamente el metalenguaje.

Al respecto, Zazil Collins comenta que, “el videopoema no es únicamente un documento o inventario de un, aparente traslado de versos previamente escritos en papel. En él el videoartista / videopoeta toma fragmentos específicos de versos, palabras o símbolos y los funde en una base común”¹⁹¹, es decir, se interesa por lo étnico y por ende, por la identidad y la intertextualidad.

En este sentido, hemos de mencionar que pese a que este colectivo se empeñó en impulsar el videopoema como un subgénero dentro de la videocreación, en México el estilo fue desapareciendo poco a poco, pues la imagen no encontró su propia lógica y lo visual era una mera decoración de lo lingüístico, es decir, la imagen se utilizó para ilustrar lo narrado, generalmente por una voz en off, que lo volvía totalmente cursi. Hoy prácticamente no se ejecuta.

En otros casos el poema se integra a través de frases escritas en el cuadro, a la manera de un karaoke, acompañado de paisajes e imágenes “poéticas” que no tienen otra función que la de conducir la lectura.

“La videopoesía es un género que se acoge a las posibilidades y necesidades de la sensibilidad contemporánea; no obstante, en ella hay tanto de nuevo como hay de tradicional. La videopoesía es innovadora ya que supone la apropiación de medios de producción contemporáneos para la poesía; sin embargo, es también un género clásico en tanto remite a un amplio linaje de relación entre imagen y palabra. Dicha relación es tan antigua como la escritura misma cuya manifestación ancestral es el pictograma, una forma temprana de escritura basada en dibujos.”¹⁹²

El videopoema sigue la lógica del videoclip, sin embargo, este último se desarrolló de una manera completamente diferente, con mucha más soltura, ya que los creativos tuvieron mayor libertad con relación al texto, gracias a la música.

Poco a poco el colectivo fue tomando más riesgos hasta que se lanzaron también a la producción de instalaciones de arte, donde el video era la base que le daba estructura a la pieza. Por ejemplo *La gallina de monitor*, de 1993, fue un video experimental que critica el poder enajenante y manipulador de la televisión y la pasividad

189 Zapett, A. & Aguilar, R. (2014).

190 Es el del poeta portugués Ernesto de Melo e Castro quien con la aparición de su obra *Me pareció haber visto*, de 1960, acuña el término de *videopoema*.

191 Collins, Z. (2012). *Videopoesía, poésis fronteriza: hacia una reinterpretación del signo poético*. Oaxaca: Celteca. P. 83.

192 Cote, A. (2013). *La poesía visual en sus formas*. Septiembre 9, 2015, de About. Sitio web: <http://poesia.about.com/od/Ojodepoeta/a/La-Poes-la-Visual-En-Sus-Formas.htm>

del espectador mexicano. Así produjeron diversas piezas como *El Azteca Mass Media*, de 1990, dirigida por Aldo Flores, *TLC: accidente comercial*, una videoinstalación de dos canales y olores interactivos presentada el mismo año en el Salón de la Plástica Mexicana, *Viva laTeVe*, una pieza instalatoria monocanal, dentro de un refrigerador con un circuito cerrado de TV, inaugurada en 1991 en Casa del Poeta Ramón López Velarde, entre otras muchas otras.

En otro orden de ideas, Rubén Ortiz-Torres¹⁹³ produce, desde una perspectiva más política, la pieza *ComoTV* en colaboración con Emmanuel Lubezki¹⁹⁴. Una retro-proyección de un loop en Super 8 de imágenes de noticieros televisivos.

Esta pieza es interesante pues se compone de imágenes reapropiadas, filmadas con Betamax y Super 8 y retocadas a mano. Fue presentada ese año en el 7º Salón Anual de la Experimentación, en la galería del Auditorio Nacional.

3.9. Del videofilme al video alternativo

Pasada la emergencia, en 1986 Pola Weiss continúa su producción y estrena *Mi corazón* una pieza que muchos teóricos califican como su trabajo más representativo, pues según Octavio Lasane¹⁹⁵, mezcla los 3 ejes fundamentales del trabajo de La Venusina:

193 Rubén Ortiz Torres, México, 1964. Artista plástico, estudió en la Academia de San Carlos. Aborda temas fronterizos de México y los Estados Unidos. Es un creador versátil que navega entre la pintura, la fotografía, el video y la escultura. Su obra ha sido catalogada como irónica y humorística.

194 Emmanuel Lubezki Morgenstern, México, 1964. Director, productor y fotógrafo de cine. Estudió historia y cinematografía en la UNAM. Recibió el premio *Ariel* la película *Como agua para chocolate*. Los dos años siguientes continuó ganando el *Ariel*, por *Miroslava* y *Ámbar*. Ganó 2 veces el premio Oscar convirtiéndose en el mexicano con mayor número de reconocimientos de la Academia por su trabajo como Director de Fotografía en *Gravity* y también en *Birdman*. Ha sido nominado 7 veces al Oscar por *A Little princess*, *Sleepy Hollow*, *The New World*, *Children of Men*, *The Tree of Life*, *Gravity* y *Birdman*. Lubezki ha trabajado con directores como Tim Burton, Michael Mann, Alejandro González Iñárritu, los hermanos Coen, Terrence Malick y Alfonso Cuarón.

195 Lasane, O. (1994). Pola Weiss: primera dama del videoarte. *Visión Múltiple*, 2, p.p. 14-15.



Figura 62. Torres, E. (2012). *Mujer Ciudad Mujer*.

la ciudad, con el terremoto del año anterior, su posición como mujer, con relación a su imposibilidad para ser madre y la familia, a raíz de la enfermedad de su padre.

La realidad social es un aspecto que toda a los artistas en diferentes ámbitos. Como hemos visto, Weiss retrata de manera poética el sismo y García Michel los movimientos sociales a través del retrato de los sindicatos y huelgas.

En este sentido, Rafael Corkidi y Sarah Minter no son la excepción. El primero sigue activamente produciendo y ese año estrena *Relatos*, un informe sobre el *Halconazo del 71*, también conocido como el *jueves de corpus*, adaptado del libro *Si te agarran, te van a matar*, de Heberto Castillo.

Minter por su lado estrena el que sería su documental más afamado: *Nadie es inocente*. Vale la pena detenerse en esta película que sería la ganadora del primer lugar en el *Primera Muestra de Videofilme* producida por Corkidi ese mismo año.

Nadie es inocente es un largometraje que narra la cotidianidad del colectivo/pandilla *Mierdas Punk* un grupo contracultural asentado en Ciudad Nezahualcoyotl, un barrio marginal del Estado de México.



Figura 63. Minter, S. (2010) *Nadie es inocente, 20 años después*.

Este trabajo ha sido muchas veces catalogado dentro de la categoría de documental, sin embargo, es una producción curiosa que mezcla ficción y realidad y que cuenta con muchas características más propias del videoarte.

Ya hemos hablado de su autora, Sarah Minter, la cual, con una formación interdisciplinaria, interesada en la danza, el teatro y el cine, es una de las pioneras de la experimentación con el video. En el 82 adquiere su primer equipo Umatic y por este año, 1986, gana su primer reconocimiento nacional. De este seguirían muchos otros.

Para la época Minter estaba completamente familiarizada con el formato videográfico, trabajaba para la UTEC y tenía contacto con artistas internacionales y con las últimas tendencias del arte.

Su interés por la experimentación seguía creciendo, pero se fue concretando en proyectos comprometidos con la sociedad. El contexto mexicano de crisis económica, inestabilidad social, desinterés gubernamental por el arte y desprecio por el cine, hacían casi lógica la participación de los artistas en temas sociales.

A México el movimiento punk llegó a principios de los ochenta con algunas variaciones. Se instaló entre la clase trabajadora más desprotegida que encontraba su punto aglutinante en el rock, el color, la ropa rota y una actitud de confrontación social, eran apolíticos y tuvieron una actitud de indiferencia ante el caos social.

Los punks y los chavos banda evocaban más o menos el mismo sentimiento: no creían en nada, ni en la familia, ni en la religión, ni en el gobierno, ni en la escuela, ni en el trabajo, ni en los medios. El lema era: no hay futuro.

Esta manera de pensar correspondía, de alguna manera, con los movimientos punk de otros países. Sin embargo en México había que sumar el factor de la violencia y la pobreza extrema.

Los jóvenes tenían fácil acceso a las armas y era sabido que los problemas se arreglaban a golpes. Las cadenas, navajas, cinturones y estoperoles eran parte del día a día. Todos tenían un apodo y debían probar ante la banda que eran verdaderos machos.

El consumo de estupefacientes era parte del paquete. Mariguana, alcohol pastillas, y sobre todo los solventes se usaban de manera habitual. El maquillaje, las

perforaciones en el cuerpo, los pantalones entallados y los picos en la cabeza terminaban de completar el atuendo.

El hábitat de los punks se localizó en los barrios más pobres y marginales de la Ciudad de México y su periferia, Ciudad Neza, Tepito y por supuesto en el centro de la ciudad.

A principios de la década se apertura el *Tianguis del Chopo*, un epicentro de la contracultura hasta nuestros días. Es un lugar legendario donde, desde entonces, se intercambian libros, revistas, discos, parches, comida vegetariana, videos, fanzines y donde las diferentes tribus urbanas: posjipis, darks, tecnos, metaleros, punks, emos y otros, se reúnen a realizar conciertos.

En este contexto, resultó completamente atrevido que una mujer de clase media se internara en un barrio como Ciudad Neza, quizá el suburbio más violento de aquel entonces, a seguir con su cámara a un grupo de punks.

Minter narra la historia de esta pandilla a través de la voz de uno de sus integrantes. Las imágenes transcurren por las calles del barrio y la realizadora les pide a los protagonistas que recreen fragmentos de su vida, en las locaciones originales. De aquí el carácter híbrido de la película, pues la ficción y la biografía se combinan entretrejiendo el pasado y el presente.

La artista poblana retrata el movimiento punk en el contexto tercermundista. Jóvenes en busca de identidad que se visten con los desechos que encuentran en los basureros, que tienen rituales de iniciación y que tienen un sentido de pertenencia al barrio y a la comunidad muy particular.

En el 2010, Minter graba una saga de este proyecto: *Nadie es inocente, 20 años después*. En esta película la realizadora vuelve a Ciudad Neza a buscar a los protagonistas de entonces, *El Podrido* vuelve a narrar las historias que sucedieron con los con los compañeros de banda de aquel entonces: *El Cienfuegos*, *Rafa Punk*, *El Costras*, *Moroco*, *El Búho*.

Por su lado, Rubén Ortiz-Torres¹⁹⁶ produce la pieza *La Ciudad Rota*.

196 Rubén Ortiz-Torres, 1964. Fotógrafo, grabador y pintor. Es considerado uno de los artistas contemporáneos mexicanos más relevantes hoy, creador de una forma es-

1986 es el año en el que Corkidi se lanza, por primera vez, a la organización de un festival dedicado al video. Surge entonces a la *Primera Muestra de Videofilme*. La sede fue la ciudad de Guadalajara y se realizó en colaboración con Francis García, Miguel Gáez y Adriana Portillo a través del colectivo *Redes Cine Video*.

A propósito de esta última, se hace importante contextualizar, a través de las palabras de Alejandro Camacho,

“A finales de los setenta y principios de los ochenta, un nutrido número de grupos y personas vivían la fiebre del cine independiente, que en algunos derivó hacia el video, tal es el caso de Redes Cine- Video, proyecto surgido en 1979 y encabezado por Francis García, que hoy suma más de 30 títulos sociales y de ecología. Esta empresa pequeña, además de distribuir sus materiales en México y en el extranjero, proporciona apoyo y capacitación, facilita equipos y experiencia, para la expresión de inquietudes que difícilmente tendrían salida en el video institucional o comercial.”¹⁹⁷

Redes Cine-Video surge en 1979 y es el antecedente más próximo de lo que más adelante, sería el colectivo de video documentalistas, *Canal 6 de julio*.

Esta productora nace como una alternativa de comunicación en 1989 ante el control estatal del Estado. Toma su nombre del día en el que se celebró el fraude electoral que impuso al presidente Carlos Salinas de Gortari, quién sería conocido

pecíficamente mexicana del posmodernismo durante la década de los ochenta. En los últimos diez años ha producido un cuerpo de trabajo en una amplia gama de medios—series de fotografías, de readymades alterados, una película, varios videos (incluyendo tres en 3D), instalaciones de video a gran escala, importantes series de pintura, esculturas, coches personalizados y máquinas, collages fotográficos, performance y también ha curado exhibiciones. En Colección Cisneros. (Sin fecha). Rubén Ortiz Torres. Octubre 10, 2105, de Colección Cisneros. Sitio web: <http://www.coleccioncisneros.org/es/authors/rub%C3%A9n-ortiz-torres>

197 Entrevista con Alejandro Camacho. En García Jasso, E. (mayo-agosto, 1991). Itinerarios del video en México, algunas señales. *Comunicación y Sociedad*, 12, p.p. 75-89.

internacionalmente como el “Al Capone mexicano” pues dejó al país en quiebra a su salida en 1994. Este colectivo tuvo el objetivo de apoyar las producciones independiente y de distribuir las en México y en el extranjero.

Con relación a la comparación entre la producción en video contra la cinematográfica, Carlos Mendoza dice,

“El documental para televisión es una modalidad habitual (no en México por supuesto) que suele basarse en el rodaje llevado a cabo en el cine y que se posproduce en video; ... Si bien no se pueden subestimar las cualidades propias de la técnica cinematográfica – que residen como ya se ha mencionado en la calidad y perdurabilidad de su imagen y en las inigualables condiciones de proyección que ofrece - no está de más destacar los atributos que poseen el registro y producción electrónicos: Costos considerablemente más bajos, tanto del equipamiento como de los insumos.

- Calidad de imagen cada vez mayor y excelente calidad de sonido.
- Mayor simplicidad operativa.
- Eliminación del proceso de revelado; rapidez.
- Opciones de equipo menos voluminoso.
- Innumerables recursos de posproducción y proceso de edición también simplificado.

... Los bajos costos comparativos del videocaset para cámara facilitan un trabajo menos determinado por cuestiones financieras; los formatos para aficionado de video ofrecen ya la posibilidad de llevar a cabo el conjunto del proceso de producción con aceptable calidad y muy bajos costos.”¹⁹⁸

Esta productora fundada por Francis García y Carlos Mendoza reveló a los documentalistas las ventajas del video con relación al cine, en el terreno de la difusión,

198 Mendoza, C. (1999). *El ojo con memoria. Apuntes para un método de cine documental*. México: Universidad Nacional Autónoma de México. P.p. 106-107.

la rapidez en la grabación, la independencia de un gran equipo, la portabilidad y los efectos en la edición, la simplificación en el copiado, y por lo tanto en la distribución, y la posibilidad con relación a la gratuidad de exhibición.

La *Primera Muestra de Videofilme* recibió una cantidad de videos avasalladora, que abrió un foro para visualizar la cantidad de productores y proyectos independientes, comerciales y científicos que existían dispersados por todo el territorio...

“En cierta manera esta primera muestra de video hizo visible la cantidad videográfica en nuestro país. El panorama antes de esta muestra parecía desierto. Los artistas no se conocían entre sí, no conocían los trabajos de los otros y este festival desveló una gran efervescencia en este campo. Las temáticas principales eran las sociales, la marginalidad”¹⁹⁹

El festival incluyó un concurso en el que Sarah Minter ganó el primer lugar con su documental recién producido *Nadie es inocente*. Martha Comenares y Álvaro Vázquez recibieron una mención honorífica por la pieza *Danza Azteca* el primer video hecho por indígenas, que sería el precedente del proyecto de Luis Lupone *Tejiendo mar y viento* lanzado por el INI el año siguiente.

La tendencia para Pola Weiss seguía siendo la misma: una terrible incompreensión en México y un abierto reconocimiento internacional. En 1987 produce la pieza de videoarte y es invitada como representante de México y parte del jurado al *IV Festival Internacional de Cinema, TV e Video do Río de Janeiro*, en Brasil. El dato resulta curioso pues es la única mexicana invitada y la sola mujer en el jurado.

Los franceses, por su parte, deciden hacerle un homenaje en el *Festival Internacional de Video en Montpellier* y la nombran “la videoartista más importante de América Latina”²⁰⁰



Figura 64.
Di Castro A. &
Minter, S. (1988)
Mex-Metr

Sarah Minter produce la pieza *Mex Metr* codirigida con Andrea di Castro. Esta producción corresponde casi al 100% con lo que hoy clasificamos como videodanza. Aquí podemos apreciar claramente la influencia de Pola Weiss y de Corkidi, las dos grandes referencias de estos artistas.

Mex Metr es un paseo por la Ciudad de México, en la que los artistas evocan aquello que consideran los símbolos de la urbanidad: las vecindades, los raterillos, el centro histórico, el metro, el folklore y la vida sedentaria y solitaria.

El recorrido es conducido por personajes mágicos que parecen extraídos de la época colonial y que son lo que le da unidad a la pieza.

La estructura narrativa permite dividirla en 2, pues la primera parte se concentra en retratar la cotidianidad de los personajes de la ciudad: los novios, aquellos que leen mientras esperan, los que roban para comer, los que solo pasean... todo acompañado de un animado popurrí de canciones típicas de música mexicana que le dan un toque cómico a las escenas. Más adelante, se inicia una serie de secuencias grabadas en el metro de la ciudad. Gracias a la colaboración con el grupo *Teatro del Cuerpo*, los directores logran crear una narrativa a través de la danza. Un grupo de personajes entra y sale de los vagones con una actitud cada vez más agobiante. Les cuesta subir, al bajar se precipitan al vacío, el metro los escupe y caen estrepitosamente sobre el suelo, cuando están dentro de los vagones parecen muertos o zombies.

En esta segunda parte la música cambia y aparece la creación original de Vicente Rojo Cama, que aporta un toque más dramático que conecta mucho mejor con las imágenes.

199 Minter, S. (2008).

200 Hernández, D. (2000).

En ese mismo año Rafael Corkidi dirige y produce la pieza de videoarte (video-filme) *Huelga* sobre los diarios de Bobby Sands, un nor-irlandés miembro del IRA Provisional (Ejército Republicano Irlandés provisional). Muere cuando los republicanos irlandeses organizan una huelga de hambre en protesta, de la que Sands fue el principal líder. Durante la huelga, es elegido como miembro del Parlamento Británico. Su muerte atrajo la atención de los medios sobre el conflicto irlandés y popularizó el conflicto entre la población.

El año siguiente, en 1988, Corkidi estrena otra pieza de videoarte: *Señoras y Señores*.

Mientras tanto César Lizárraga y Alberto Roblest con Video Dos continúan con su producción en torno a la poesía visual tratando de fortalecer el trabajo ya emprendido unos años antes. Para 1990 producen su última pieza: *Pedro Mártir*.

En este periodo es notorio también el trabajo de María Eugenia Chellet²⁰¹ quién produce el video *Piezas de Museo*. Este versa sobre los arquetipos femeninos en la historia del arte a través de la construcción de *tableaux vivants*²⁰² sobre la fuerza femenina erótica.

Chellet continuaría su línea de producción siempre en torno a los estereotipos femeninos, como: la monja, la prostituta y la diva. Y sobre la manera en que se ha entendido y comprendido la femineidad en las diferentes épocas de la historia. Le interesa también la manera en la que los medios de comunicación han definido el concepto de belleza a través de herramientas como la publicidad.

201 María Eugenia Chellet, México, 1948. Estudió la licenciatura en Ciencias y Técnicas de la Información en la Universidad Iberoamericana. En Londres ingresó al City Literary Institute y tomó cursos de fotografía. Cursó la maestría en Artes Visuales en la Escuela Nacional de Artes Plásticas UNAM. Catedrática de la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales UNAM de 1975 al 2009. Su obra tiene que ver con el autorretrato y con imágenes del arte universal y los mass-media. Se especializa en arquetipos, prototipos y estereotipos femeninos. Transita entre el performance, el arte objeto, la instalación, el videoarte, el collage y la electrografía.

202 *Tableau vivant*. Expresión francesa que significa pintura viviente. Tiene su origen en el siglo XIX y hace referencia a una representación donde personas se caracterizaban, por diversión, como si se tratara de una pintura. Existen múltiples ejemplos, La Última Cena de Leonardo da Vinci, es quizá la más recurrida. En el cine Peter Greenaway o Luis Buñuel son particularmente ilustrativos.



Figura 65. Chellet, M.. (2013). *Bonita hasta la muerte*.

El autorretrato se hace fundamental en la obra de Chellet. De esa manera, se coloca ante el espectador como juez y parte, como artista, mujer y espectadora. En este periodo de su trabajo el collage y el performance fueron su materia prima, no obstante, rápidamente empezó a registrar estas acciones, hasta que llegó al videoperformance y más adelante, a incluir parte de estas grabaciones en sus videoinstalaciones.

Las muñecas de Rembrandt de 1989 es un ejemplo de recreación de estereotipos femeninos pintados por el maestro barroco.

Ese mismo año Silvia Gruner produce en formato Súper 8, bajo la lógica del videoarte las piezas *El Vuelo* y *Sin título o Canción gitana*.

Por otro lado, se llevaron a cabo dos actividades de relevancia. Por un lado, el director de teatro Ricardo Díaz Muñoz organiza el *Festival de Otoño de Valle de Bravo*, un pequeño encuentro que incluía todas las áreas del arte. Dada la novedad del medio, a la edición de este año sumaría una sección dedicada al video, acompañada de pláticas con el público y conferencias. Fueron invitados: Pola Weiss, Andrea di Castro, Gregorio Rocha y Sarah Minter.

Por otro lado, se tuvo lugar el *1er. Encuentro de Video Alternativo*. Museo de Arte Carrillo Gil, organizado por Sergio García Michel que fue la consecuencia lógica del Taller de Cine y Video Experimental que se llevó a cabo en el Museo de Arte Carrillo Gil desde 1984.

1989 sería el año en el que Pola Weiss presentaría su última obra: *Inertia*. Unos meses más tarde, en medio de un deteriorado estado anímico causad por la muerte de su padre, la imposibilidad de ser madre decide quitarse la vida frente a la cámara, como el último acto artístico que cerraría su vida.

Con relación a la situación de Pola Weiss y la incompreensión del medio del video para con el trabajo de los artistas, Sarah Minter manifiesta:

“entiendo a Pola Weiss, pues su trabajo fue muy solitario, pues no había otros que hicieran lo mismo, y si había algunos eran artistas que se metieron una vez con el video y luego salieron, entonces ella no tuvo ningún *feedback*, ni académico ni teórico, como yo tampoco lo tuve, por eso entiendo la depresión de Pola”²⁰³

203 Minter, Sarah, comunicación personal, Julio 13, 2015.

4. LA DÉCADA DE LOS NOVENTA

La última década del siglo XX fue de gran importancia para el video mexicano. En este periodo se consolida esta tendencia del arte y también se aprecia el inicio de su decadencia. Como hemos visto, durante los años ochenta la visión gubernamental favoreció, casi exclusivamente, a la pintura, rezagando a los otros medios de producción. Sin embargo en la nueva década surgen gran cantidad de soportes que tienen que ver con la tecnología y un arte más conceptual. Estas nuevas artes se fueron desarrollando a partir de estilos híbridos como, la instalación, el videoarte y todas sus variantes, el arte objeto, el arte digital, los medios electrónicos, los ensamblajes, hasta llegar a lo que hoy conocemos como arte multimedial.

“Las artes de los años 90 han absorbido lenguajes de las décadas precedentes. Por ejemplo, son válidas en las muestras actuales las formas referidas a los medios masivos de comunicación, cuyos orígenes -o por lo menos su legitimación- se remontan a los años 60 con el arte Pop; figuras que hacen referencia al tratamiento hiperrealista de los 70; añoranzas por formas expresionistas, surrealistas o abstractas; arte de acción cuya raíz es diferente a los principios postulados en el arte conceptual de los 60 y 70, pero cuyo desenvolvimiento -sobre todo en el aspecto visual- es muy similar al del pasado. Un aspecto sobresaliente de las artes plásticas de los 90 es que los artistas parecen estar verdaderamente en contra de las formas empleadas por sus colegas del decenio anterior.”²⁰⁴

Este es el periodo en el que, en torno al video, vemos la conjunción de dos generaciones de artistas, por un lado los pioneros, que eran aquellos que provenían de otra profesión, como el cine y que se trasladaron al video por diversas circuns-

tancias. Por otro lado, sus alumnos, es decir, los que fueron educados por la primera generación. Estos últimos se acercaron al medio videográfico directamente sin pasar por medios intermediarios.

El video había encontrado su propia lógica y sus usos en el arte, la ciencia, la divulgación y la educación se multiplicaban exponencialmente. El video había llegado para quedarse. La multiplicidad de artistas que se interesaron en el video, también provocó una multiplicación de las propuestas y una apertura conceptual con relación a las variantes que podía contener este tipo de arte. Los artistas explotan el medio y comienzan a relacionarlo con otras disciplinas, creando lenguajes híbridos como la videoescultura, el videoperformance, la videoinstalación, la videodanza, el videoteatro, etc... además de que su uso como herramienta para el registro y documentación se populariza.

Los espacios expositivos comprenden, cada vez más claramente, la importancia del video y las nuevas tendencias del arte y se inicia una apertura, lenta pero constante de galerías, museos, centros culturales y universidades. Al mismo tiempo, los gestores culturales comprenden que para estar preparados para recibir estas propuestas deben invertir en equipos de reproducción de estos nuevos soportes.

Al respecto, Osvaldo Sánchez Crespo comenta, respecto a los jóvenes que transitaron por el Museo de Arte Carrillo Gil, entre 1996 y el final del siglo XX que,

“... A través de las propias imágenes y de los fragmentos críticos podrá apreciarse la creciente apertura, desde mediados de los noventa, hacia la fotografía y el video; la persistencia del objeto esculturado y de la instalación mismos que abrieron la década de los noventa y fueron imponiéndose al *boom pictoric* del Neomexicanismo; junto al uso de técnicas pictóricas tradicionales por parte de artistas de gran solidez conceptual interesados en cuestionar las política de la representación y la historicidad de los paradigmas del ilusionismo.”²⁰⁵

204 Sepúlveda, L. (1999). *Las Artes Visuales en los Años 90*. Octubre 1, 2015, de Revista Réplica 21. Sitio web: http://www.replica21.com/archivo/articulos/s_t/045_sepulveda_artes90.html

205 Sánchez, O. (coord.). (2000). *Arte Contemporáneo de México en el Museo Carri-*



Figura 66.
De la Garza, J. (1991)
Llorar y suspirar.

En este sentido, se hace notorio también un alejamiento del *neomexicanismo* por una tendencia más internacionalista en la que la explotación a la iconografía nacional, religiosa, *kitch* o folklórica se sustituye por una visión menos comercial y más conceptual.

“Acertadamente o no, bajo el rubro «neomexicanismo» se reunió a unos artistas que interpretaban en clave muy personal los motivos iconográficos que habían servido incuestionadamente como señas de la identidad mexicana: desde las esculturas prehispánicas al charro pasando por el escudo nacional o la virgen de Guadalupe. En sintonía con las tendencias internacionales, donde la pintura dominaba la escena comercial del arte tras las experiencias conceptuales y *performanceras* de los años 70, el neomexicanismo fue bien recibido, como lo había sido el neoexpresionismo alemán o neoyorquino y la transvanguardia italiana. Sin embargo, una marca distintiva y recurrente de los trabajos de artistas como Germán Venegas, Eloy Tarcisio, Javier de la Garza o Nahum B. Zenil fue su preocupación fundamental por la identidad, ya sea cultural, personal o sexual.”²⁰⁶

Ilo Gil. México: INBA, Landucci Editores. P. 11.

206 López, A. (2005). *El desarraigo como virtud: México y la deslocalización del arte en los años 90*. Octubre 1, 2015, de Revistas Culturales. Revista de Occidente nº 285, febrero, 2005. Sitio web: <http://www.revistasculturales.com/articulos/97/revista-de-occidente/260/1/el-desarraigo-como-virtud-mexico-y-la-deslocalizacion-del-arte-en-los-a-os-90.html>

En oposición a esta tendencia de los años ochenta, y en términos de Hal Foster, el triunfo del capitalismo global provocaría el surgimiento del *artista nómada* o *artista etnógrafo* y sería provocado por un cambio en la concepción de la *institución del arte* dejó de describirse en términos de museo o galería y cuando el fruidor deja de ser delimitado por cuestiones relativas al lenguaje, el sexo, etnia, religión etc.

En sintonía con el pensamiento posmoderno, en México hay una explosión de los movimientos minoritarios y contraculturales en torno a los derechos civiles: en particular el indigenismo, los activismos LGBT y la diversificación de las llamadas tribus urbanas. Así mismo, la universidad se vuelca al estudio de desarrollos teóricos como el feminismo, el psicoanálisis, teoría crítica, estudios culturales y discursos postcoloniales y posmodernos. Todo ello contribuyó a un mayor multiculturalismo, en el que se comprendió que estos problemas no eran exclusivos de la antropología, sino también del arte.

“Estos desarrollos constituyen también una serie de deslizamientos en la *ubicación* del arte: de la superficie del medio al espacio del museo, de los marcos institucionales a las redes discursivas, hasta el punto de que no pocos artistas y críticos tratan estados como el deseo o la enfermedad, el sida o la carencia de hogar como lugares para el arte. Esta figura de la ubicación ha comportado la analogía del *mapeado*. En un momento importante Robert Smithson y otros llevaron esta operación cartográfica a un extremo geológico que transformó extraordinariamente la ubicación del arte. Pero esta ubicación también tenía límites: podía ser recuperada por la galería y el museo, jugaba al mito del artista redentor (un lugar muy tradicional), etc. Por lo demás, el mapeado en el arte reciente ha tendido hacia lo sociológico y lo antropológico, hasta el punto de que un mapeado etnográfico de una institución o una comunidad es una forma específica par un sitio de hoy en día.”²⁰⁷

207 Foster, H. (2001). *El retorno de lo real. La vanguardia a finales de siglo*. Madrid:



Figura 67.
Orozco, G. (2010).
D.S.

Entonces, si hubiese que agrupar en una sola corriente de pensamiento el arte producido en los años noventa, en México, podríamos hablar de un *neoconceptualismo*, pues se retoman directrices propias del arte conceptual en donde la acción, los procesos o la documentación, se hacían más importantes que la obra final.

Es en esta década cuando surgen y se sistematizan los concursos de video, también cuando la producción nacional se generaliza y empiezan a surgir videoastas en todo el territorio. Por otro lado, llega la era digital. Las máquinas analógicas y las cintas magnéticas se siguieron utilizando la mayoría de estos años, sin embargo, la masificación de la computadora hizo que cada vez fuera más simple grabar, editar, postproducir o simplemente ver un video. La proliferación de formas, maneras de ver, materiales, intenciones, soportes, otorgaron al video una ductilidad sin precedentes.

En 1988 aparece el FONCA²⁰⁸ y un año más tarde el programa de becas para los jóvenes creadores. Estos factores propician la conformación de una comunidad organizada que exige espacios a las autoridades culturales, abre sitios independientes, forma nuevas generaciones y poco a poco construye un sistema de distribución y comercialización de la obra de arte en video.

En este contexto, artistas internacionales perciben a México como un destino interesante para la producción y deciden establecerse en el país. Es el caso de Melanie Smith, Thomas Glassford, Francis Alÿs o Santiago Sierra, entre otros, o aquellos que se forman académicamente fuera de México y vuelven para insertarse en la esfera artística de la Ciudad de México, como Yishai Jusidman o Silvia Gruner que

favorecen el intercambio con otras latitudes. De la misma manera, artistas nacidos en el interior de la República Mexicana perciben este movimiento y se trasladan a la capital y con ello, logran adentrarse en los circuitos internacionales del arte.

Ejemplo de ello es el veracruzano Gabriel Orozco, quién es hoy el artista más importante del país, y ha sido punta de lanza para el arte contemporáneo mexicano, o bien, Teresa Margoles, de Culiacán, quién trae a escena la realidad social y política mexicana, sobre todo con relación a la violencia en torno a problemática fronteriza y el narcotráfico, y que más adelante se convertirá en representante de México en la Bienal de Venecia 2009.

Esta incorporación de los artistas mexicanos de la periferia mexicana, al *mainstream* internacional, sucede también con los artistas asentados en la gran ciudad, como Carlos Amorales, Vicente Razo, Pedro Reyes, Rafael Lozano-Hemmer, Damián Ortega o Minerva Cuevas²⁰⁹ quienes cooptan la mirada de los circuitos extranjeros gracias a su participación en bienales, concursos, exhibiciones, etc.

También surgen, desde la iniciativa privada espacios de exhibición que no obedecían a la lógica institucional de Estado. Estos espacios independientes emergen por iniciativa de los artistas, para subsanar los vacíos estatales, o bien, sin una intención de cuestionar a las instituciones de cultura, para crear espacios más libres, autónomos, más abiertos a nuevas propuestas y menos rígidos con relación a los formatos expositivos.

“De este modo, los artistas, continuando una estrategia iniciada en los 80, cuando se abrieron espacios independientes como El Archivero, La Agencia o La Quiñonera, crearon sus propios lugares de exhibición, que también lo eran de discusión e indagación. Los dos más destacados de principios de los 90's que canalizaron las nuevas tendencias neoconcep-

Akal / Arte contemporáneo. P. 189.

208 Fondo Nacional para la Cultura y las Artes. Programa nacional creado en el sexenio del presidente Carlos Salinas de Gortari que otorga becas anuales para los creadores de todas las áreas del arte.

209 Mejía, I. (2011). *Arte en México en los 90*. Octubre 1, 2015, de Escritos sobre arte. Sitio web: <https://sites.google.com/site/contemporaryartcriticism/home/escritos-sobre-arte/arte-en-mxico-en-los-90>

tuales eran espacios alternativos y un tanto fortuitos: La Panadería y Temístocles 44, ambos autogestionados por algunos de los artistas que más tarde pasarían a ser parte del *establishment* del arte neoconceptual. Por otro lado, dos escenarios de discusión, el Foro Internacional de Arte Contemporáneo (FITAC), que entre 1992 y 1997 acogió en la ciudad de Guadalajara conferencias y discusiones de destacados personajes implicados en el arte contemporáneo, y la publicación *Curare*, dirigida por el comisario y crítico de origen israelí Olivier Debroise y aún hoy activa bajo la orientación de José Luis Barrios, fueron dos importantes espacios para la recepción y divulgación de las ideas más recientes respecto a la práctica artística internacional. Hay también que destacar salas como Ex Teresa Arte Actual, que, aunque desde su inauguración en 1993 ha dependido directamente de la administración pública, ha sido de los lugares más arriesgados en la producción de arte no objetual y, algunos años después, en 2000, el Laboratorio de Arte Alameda, que ha realizado propuestas desatendidas por otras instituciones, privadas o públicas.”²¹⁰

Los espacios alternativos de los noventa fueron, al mismo, tiempo sitios de exhibición, de producción, reunión, intercambio y socialización. Para la época, no existían subsidios para estos lugares, por lo que los artistas debían hacerse cargo de echar a andar un plan de autogestión y comercialización que les permitiera subsanar los gastos operativos y logísticos.

Por otro lado, los usos comerciales del video también se hicieron evidentes. El crecimiento acelerado de las cadenas de videoclubs, la venta de videocassetes y la publicidad tuvieron un gran auge en estos años. Cabe recordar que con relación a la comercialización del video a través del sistema de renta casera, los Estados Unidos es pionero en esta actividad, iniciando sus proyectos mercantiles en 1980. En

México, es hasta 1984 cuando la empresa Televisa se adentra en este mercado. No obstante, su arranque real data de 1985, cuando se establece la comercialización del video en el país. Sin embargo, hay que tomar en cuenta que debido a que la venta de equipos y videocassetes en el vecino país del norte llevaba la delantera hace algunos años, la piratería a través de las fronteras y el mercado clandestino tenían ya el terreno francamente dominado.

“Uno de los actores fundamentales del video comercial en México, fue el Grupo Video, filial de TELEVISA que abarca la productora Televisine, la reproductora Videovisa y las cadenas de videoclubs (Videocentro, Videovisión y Sistema Visión), que conjuntamente agrupan 1800 puntos de venta en la República, acaparando con ello 53% del mercado nacional. Además es distribuidor de las principales empresas cinematográficas estadounidenses: Majors, Paramount, Orion, MGM, CBS/FOX, Universal, Warner Brothers, RCA, Columbia Pictures, Walt Disney, Touchtone y Turner Home Entertainment. Paralelamente, TELEVISA maneja otras empresas filiales como Grupo Video: Gala Video y Central Video, esta última gigantesca reproductora establecida en Mexicalli, con capacidad para copiar hasta 750 000 videocassetes con una duración de 120 minutos cada uno.”²¹¹

Para finales de 1985 nace la Asociación Nacional de Productores y Reproductores de Videogramas A.C. que concentró su trabajo en la utilización del video como soporte del cine. Esta agrupación coadyuvó el surgimiento de empresas comercializadoras de equipo videográfico e incluso la aparición de algunas publicaciones especializadas soporte técnico, lanzamientos, trucos y consejos. La explotación del video de renta también dio lugar a otros mercados, como el de los videojuegos, con

210 López, C. (2005).

211 García, E. (1991). *Itinerarios del video en México, algunas señales*. Octubre 1, 2015, de Comunicación y Sociedad, núm. 12, mayo-agosto 1991. P. 84. Sitio web: http://www.comunicacionsociedad.cucsh.udg.mx/sites/default/files/a5_32.pdf

lo que compañías como Sega, Nintendo y Atari se sumarían a la red de distribución ya establecida a través de los videocentros.

Otra vertiente del video fuertemente impulsada en esta década concierne a los proyectos institucionales que, a partir de la tecnología videográfica, desarrollaron propuestas novedosas como la del Sistema Nacional de Educación Tecnológica, que a finales de la década de los ochenta dotó de infraestructura a las escuelas.

Igualmente podemos nombrar al *Proyecto Espacio Audiovisual* del Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACYT), para la producción y distribución de materiales científicos, o bien, al *Mercado Latinoamericano del Audiovisual* organizado por la TV-UNAM y a la red de *Videotecas Públicas* que coordinó el Consejo Nacional para la Cultura y las Artes (CONACULTA) y la Dirección General de Bibliotecas para la difusión de videos educativos, culturales y científicos.²¹²



Figura 68.
Canal 6 de Julio.
(2015). Sin título

El video como documento social por su lado, vivió un tremendo impulso cuando, en 1989, se funda el *Canal 6 de julio* coordinado por el documentalista Carlos Mendoza. Esta casa productora que fue muy prolífica durante los años noventa y constituyó un medio fundamental para la difusión y denuncia de la problemática social y política de este país, sobre todo hacia el extranjero. Esta productora realizó videos documentales periodísticos sobre los crímenes de Estado perpetrados Tlatelolco, Acteal, la guerra sucia anti guerrilla, entre otros.

Con relación al video científico resalta el trabajo de la Asociación Mexicana de Recursos Audiovisuales Científicos (AMRAC) fundada por Carlos Velo en 1984.

Por parte de asociaciones civiles se aperturan también foros para la exhibición de video, como la Unión de Vecinos Damnificados 19 de Septiembre, el Audiovideorama del Parque Hundido, la Sala Pola Weiss en TV-UNAM, la videosala de la Universidad de Chapingo, la de la Universidad Autónoma Metropolitana – Iztapalapa o la Sala de la Nueva Creación, que dio lugar al proyecto de Video Rotativo, coordinado por Pablo Gaytán, todos ellos inaugurados en 1990.

En el sector cultural tenemos el Café del Videoarte, del Museo Carrillo Gil y la Videosala del Museo de Culturas Populares, inaugurados en 1991.

En términos generales el sexenio salinista, que tenía la aspiración de integrar la cultura del país al *mainstream* internacional propició la implantación de una infraestructura paternalista donde las políticas culturales impulsaron concursos, becas y apoyos financieros patrocinados por el Estado.

Al finalizar el sexenio, la realidad económica cayó brutalmente a los mexicanos. El año de 1994 se convirtió en un año emblemático para la caída del PRI seis años después y la democratización del país. El 1 de enero la Presidencia de la República celebraba la entrada en vigor el Tratado de Libre Comercio de América del Norte, una apuesta de liberalismo económico de gran envergadura a nivel mundial, mientras que al mismo tiempo, el Ejército Zapatista de Liberación Nacional (EZLN) se desplegaba declarando la guerra al Estado Mexicano revelando las grandes miserias económicas y culturales de los pueblos originarios de México, volcando la mirada internacional sobre una realidad invisibilizada y ocultada. A continuación siguieron meses convulsivos con el asesinato de políticos, figuras eclesiásticas, escándalos de corrupción y el asesinato del candidato oficialista a la Presidencia de la República, Luis Donaldo Colosio. Así, en el cambio de gobierno Ernesto Zedillo recibió al país en medio de una crisis política y social sin precedentes que culminó con el llamado *error de diciembre*, una fuga de capitales masiva que culminó con una de las más grandes devaluaciones del peso frente al dólar, y una crisis bancaria que llevó al país a la bancarrota.

El segundo lustro de la década transcurrió entre crisis económica, la política y la

212 García, E. (1991). P. 78.

cultural. El video seguía en expansión y las bienales de video dieron visibilidad a producciones provenientes de todo el territorio nacional. También evidenciaron la multiplicidad de propuestas pues no eran concursos que estuviesen enfocados a lo artístico, sino que intentaron ser panorámicos. Entonces, el video científico, publicitario, televisivo, experimental, de ficción y documental encontraron un sitio para ser mostrado.

El panorama nacional vivía una situación similar. En el sureste del país y en la zona del bajío surgieron festivales y concursos que testimoniaron una sólida escena en la periferia del país. Tijuana, Guadalajara, Oaxaca, Yucatán, Puebla y Veracruz fueron los estados que más destacaron en los concursos. Por otro lado, la *VideoFil-Video* también fue una ventana para el video producido en otras latitudes pues el concurso se abrió a los artistas latinoamericanos, con lo que se mostraron trabajos de talleres experimentales de todo Latinoamérica y el caribe.

4.1. La Primera Bienal de Video / México 90

Después del *Primer Festival Videofilme* realizado en 1986 en Guadalajara, se evidenció la necesidad de espacios que sirvieran como ventana para estos trabajos pues la producción crecía exponencialmente y al mismo tiempo se diversificaba en múltiples e interesantes variantes. A esto contribuyó la facilidad con la que podían organizarse estos festivales, pues el envío de la obra de arte se reducía al traslado de un videocasete. Para entonces, el videoarte se concebía básicamente en formato monocal, por lo que la exhibición también era relativamente fácil, pues seguía la misma dinámica de la proyección cinematográfica.

En este contexto, Rafael Corkidi, de la mano de Eduardo Sepúlveda, quién era director de la Unidad de Producciones Audiovisuales (UPA) del Consejo Nacional para la Cultura y las Artes organizan la *1era. Bienal de Video México 90*. Se llevó a cabo del 4 al 10 de septiembre en las Videosalas Tlacuilo y Edison de la Cineteca Nacional.

Uno de las actividades importantes de este evento fue el homenaje póstumo a Pola Weiss quién se había quitado la vida unos meses antes, el 6 mayo de 1990. Parte del tributo consistió en Inauguración de la videosala Pola Weiss en las ins-



Figura 69. Consejo Nacional para la Cultura y las Artes. (1990). 1a. Bienal de Video / México 90.

talaciones de TV UNAM, misma que fue cerrada al finalizar la bienal. Se incluyeron también algunas muestras paralelas, una integrada por las obras de los fundadores del videoarte, otra de videos chicanos, mesas redondas, conferencias y una mesa de trabajo para proponer ideas para una iniciativa para la conformación de una videoteca nacional, un proyecto que nunca se llevaría a cabo.

Corkidi además de presidir el comité organizador, presentó la videoinstalación *Forjadores de video*, pieza que también formaba parte del homenaje a Weiss. En esta pieza es una narrativa sobre los precursores del video y son entrevistados: José Manuel Pintado, Francis García, Sarah Minter, Gregorio Rocha y Carlos Mendoza. El programa de la bienal explicitaba sus objetivos de la siguiente manera:

“Urgía un espacio que confirmara y diera a conocer la transformación experimentada por el video en nuestro país. Con tal propósito fue organizada la Primer Bienal De Video / México 90. Convocada por iniciativa del Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, y con el apoyo de la Universidad Nacional Autónoma de México, Socicultur y la Dirección General de Radio, Televisión y Cinematografía, la Bienal suscitó una respuesta que rebasó las expectativas más optimistas. Para competir en las tres categorías establecidas, se inscribieron 320 videos y se entregaron 284, de los cuales el jurado seleccionó 97 para integrar el programa oficial del que surgirán los videos premiados.”²¹³

213 Consejo Nacional para la Cultura y las Artes. (1990). *1a. Bienal de Video / México 90*. México: Consejo Nacional para la Cultura y las Artes.

Con los 97 videos seleccionados se realizó un esquema de proyección bastante extenso que cubrió los 7 días del evento. En la Videosala Tlacuilo se organizaron 19 programas que se llevaban a cabo en 3 funciones por día, a las 12, a las 16 y a las 19:30 hrs., que conformó lo que se llamó el *Programa Oficial*.

Mientras tanto, en la Videosala Edison, tuvo lugar el *Programa Paralelo* que cubrió solamente 5 de los 7 días de la bienal y se organizó en 4 módulos, a las 10, 16, 18, 20:30, un planteamiento bastante exhaustivo.

Las actividades paralelas estuvieron dirigidas a diversos públicos: conferencias para especialistas, mesas redondas, proyecciones especiales, mesas redondas, mesas de trabajo, el homenaje a Pola Weiss y estrenos.

Dentro de las conferencias para especialistas se realizaron cuatro conversatorios. El primero fue *Sonido digital*, impartido por Carlos Fuentes, gerente de audio del Centro de posproducción Qualli, el segundo se tituló *Nueva tecnología de video*, realizada por la Mtra. Carmen Gómez Mont y el Ing. Adrián Fernández, la tercera fue *Diseño por computadora*, a cargo de Luis Fernando Camino, Jaime Cruz y Andrea di Castro.

La última conferencia llevó un título curioso, que quizá se refería al siguiente formato de almacenamiento de video: el disco compacto. La conferencia se nombró: *El videodisco: presente y futuro*. Fue dictada por Daniel Varela, Director del Departamento de Recursos Audiovisuales de la Universidad de Guadalajara, quien, como veremos más adelante, se convertiría en el motor de todas las generaciones de videoartistas tapatíos.

Con relación a las mesas de trabajo, se realizaron 7 actividades. La primera fue *El cine, la televisión y el video* un título interesante si pensamos que hasta entonces el video se consideraba televisión. Esta es la primera distinción formal en la que los tres medios navegan por un camino distinto. Participan: Raúl Araiza, Rafael Corkidi, Alberto Cortés, Jorge Fons y Alfredo Joskowicz.

La segunda de estas mesas de reflexión se llamó *El video independiente*, participan: Cecilio Baltazar, Francis García, Carlos Mendoza, Sarah Minter y Gregorio Rocha. Una alineación interesante pues abarcaba, por un lado, el trabajo de artistas

interesados en la experimentación y por otro, incluía a los que se interesaron más por los temas sociales.

La tercera disertación se nombró *El marco jurídico del video* y se conformó por: Victor Carlos García Moreno, el periodista Miguel Ángel Granados Chapa, José María Morfín y Ramón Obón.

En esos momentos la legislación en torno al nuevo medio se encontraba en pañales. Estados Unidos ya contaba con una regulación bastante específica con relación a la distribución y derechos de autor, pero en México, fue hasta mayo de 1985 cuando se establece la comercialización legal de video en el país, sobre todo, a partir de la expansión de los centros de renta. Para la época, el tema implicaba una problemática compleja en torno, sobre todo a la producción cinematográfica, sobre derechos de autor, distribución y comercialización, en un panorama dominado por la piratería.

La cuarta mesa redonda llevó el título de *La producción y distribución del video* y estuvo integrada por: Justino Compeán, Samuel Kreimerman y Jorge Sanchez.

Este tema era de particular interés pues la piratería en el país estaba tratando de ser controlada por las autoridades. Para ello, en 1985 se constituye la Asociación Nacional de Productores y Reproductores de Videogramas (ANPROVAC), que conjuntó a 20 de las 35 compañías registradas en México, lo que significó el inicio de la comercialización masiva.

Dos años después, en 1987 se instituyó el Comité Nacional contra la Piratería, donde participó la ANPROVAC, las autoridades de RTC y sociedades autorales (FEMESAC). “Dicho Comité ha llevado a cabo acciones de decomiso, cierre de clubes y clausura de reproductoras fuera de la ley, de las cuales se estimaba en 1988 que las cinco más grandes controlaban entre 30 y 40% del mercado pirata”²¹⁴

Con relación al tema, además del pirataje, quedaban muchas otras cuestiones por atender, como la necesidad de una reglamentación clara y políticas definidas con relación a los derechos de autor, la calidad de los contenidos y el crecimiento de los monopolios.

214 García, E. (1991) P. 85.

La quinta mesa redonda se llamó *El video en las Escuelas de Cine y Comunicación* y participaron representantes de las instituciones educativas más importantes que en la época impartían estas carreras: el Centro Universitario de Estudios Cinematográficos de la UNAM (CUEC), Universidad Iberoamericana (UIA), Universidad Intercontinental (UIC), Universidad Americana (UA), Centro de Capacitación Cinematográfica (CCC) y ANECO²¹⁵.

La sexta, y última, mesa redonda fue nombrada *El porvenir del video* y participó: Rafael Corkidi, Rosa Martha Fernández, Francis García, Javier Esteinou y Eduardo Sepúlveda.

También se realizó una mesa de trabajo con el objetivo de debatir sobre las propuestas para la constitución de una videoteca nacional. Sin embargo, nunca se concretó esta iniciativa. En este sentido, las instituciones que se han interesado en la preservación del video y sus materiales originales, han tenido que hacerlo por su propia cuenta, pues actualmente, si bien existe una Filmoteca Nacional y un importante archivo a cargo de la Cineteca Nacional son más bien las instancias pequeñas quienes por iniciativa propia han emprendido esfuerzos de conservación y digitalización de estos materiales.

En el momento actual la consulta de materiales antiguos en video es complicada pues se requiere que los recintos cuenten con equipos de reproducción adecuados y especialistas en conservación y archivo, pues la cinta magnética tiene un tiempo de vida aproximado de vida de 10 años, después de lo cual el material metálico empieza a desprenderse de manera natural. Además de que son materiales muy sensibles a la humedad.

Por el momento no existe un archivo especializado que concentre los materiales producidos en esta época. El Laboratorio Arte Alameda (LAA), el Museo ExTeresa Arte Actual (ExTAA), el Museo de Arte Contemporáneo (MUAC) de la UNAM, así como TVUNAM y la biblioteca del Centro Nacional de las Artes son las instancias que se han ocupado de la preservación de estos documentos videográficos.

215 ANECO. No se han encontrado datos de esta institución académica. La referencia viene del programa paralelo publicado en el catálogo de la 1ª Bienal de Video / México 90.

Sin embargo, todas estas instituciones se han ocupado de los materiales producidos en la zona centro, pero queda pendiente todo el resto del país, pues, por ejemplo, lo relativo al video indígena es verdaderamente difícil de rastrear, así como las producciones de pequeños talleres que tuvieron lugar en otras partes de la República. Es claro que sin un programa federal avocado a la digitalización de los materiales producidos antes de la era digital, la historia del video está destinada a perderse.

Por otra parte, la muerte inesperada de Pola Weiss puso sobre la mesa el ambiente de incompreensión que vivía el video y que, entre otras cosas, había orillado a *La Teleasta*, a acabar con su existencia de manera temprana. Este hecho conmovió al mundo del video pues para todos era claro que Pola fue la impulsora incansable de este medio.

Con relación al trabajo de Weiss, Erandi Vergara comenta,

“La trayectoria de Pola Weiss tuvo gran proyección internacional y su trabajo fue más reconocido en el extranjero que en nuestro país, debido a la escasa información que se tenía respecto al videoarte. Así, Pola tuvo que luchar contra las altas esferas de la cultura mexicana que desconocían sus prácticas como artísticas (sic) y buscar espacios para promover su trabajo y el uso del video de forma experimental”.²¹⁶

Para 1990 Weiss se encontraba sumida en una profunda depresión que inició bastante tiempo antes, sus biógrafos asumen que la imposibilidad de tener hijos, la muerte de su padre y la incompreensión de su trabajo en el medio mexicano fueron el coctel que provocaría este estado mental. Por esa razón, no estuvo involucrada en la organización de la 1ª Bienal. Ante el trágico suceso se hizo indispensable la realización de un homenaje póstumo. La ceremonia fue presidida por las autoridades de

216 Vergara, E. (2002). *El arte electrónico en México*. Tesis (Licenciatura en Comunicación Social). Distrito Federal, México, Universidad Autónoma Metropolitana – Xochimilco, División de Ciencias Sociales y Humanidades. P. 57.



Figura 70.
Consejo Nacional
para la Cultura
y las Artes.
(1990). 1a.
Bienal de Video /
México 90.

la bienal y se presentó un video llamado *Homenaje a Pola Weiss* de Víctor Blanco. Esta proyección de 27 min. contenía testimonios de Andrea di Castro, Francis García, Sarah Minter, Gregorio Rocha y Francesca Spartano.

Se estrenó también el “videofilmé”, *Viernes trágico*, de Raúl Araiza, sobre los conflictos entre padres e hijos y también se proyectó una muestra con los videos de la conferencia de diseño por computadora. Una interesante proyección que ejemplificaba la producción en materia de animación en dos dimensiones, multimedia y software.

Finalmente, dentro del **programa paralelo** se realizó también un programa de proyecciones. Este incluyó una selección llamada *Videos Chicanos*²¹⁷ que se realizó en colaboración con la Dirección General del Programa para las Comunidades Mexicanas en el Extranjero, la Secretaría de Relaciones Exteriores y Chicanos 90, AC.

Se presentó el largometraje *Corridos: La carpa de los Rasquachis* de Luis Valdés y el grupo Teatro Campesino, una recreación realizada en 1976, de los mitos y símbolos culturales del corrido mexicano.

A propósito del video chicano y sus problemáticas, Raúl Moarquech dice en su artículo *Videoarte transnacional Latino en EEU-Canadá: 1960-2007*,

“Teatro Campesino y Luis Valdés crearon *El Corrido: La Carpa de los Rasquachis* (1976), programa de televisión que captura la música y los personajes de la identidad México-Americana y que fue incluido en *In*

217 Se llama chicano a los ciudadanos nacidos en Estados Unidos de padres mexicanos, es decir el término denomina a los mexicano-estadounidenses. El movimiento chicano es un fenómeno de apoderamiento étnico que inicia en 1960 y que reivindica el origen mexicano. El movimiento lucha contra la discriminación racial, los derechos civiles y agrarios y se opone a la guerra.

Aztlán: The films of the Chicano Movement, 1969-1979, organizada por Chong Noriega en el Whitney Museum of American Art en 1991 donde se presentó *Después del Terremoto* (1979) de Lourdes Portillo, memorable análisis del proceso migratorio de una mujer nicaragüense en San Francisco. Silvia Morales en *Esperanza* (1985) entretiene la vida familiar de una adolescente inmigrante ilegal y las actitudes de la policía hacia los inmigrantes; Luís Valdovino: *Work in Progress* (1990), los efectos en la Reforma Migratoria de 1986; Alex Rivera: *Animaquiladora* (1997) y *The Sixth Section* (2003), un mexicano en el norte de Nueva York; Juan Carlos Zaldivar: *90 Miles* (2003), adolescente cubano emigra a Estados Unidos; Joe Castel: *Recordar* (1989), va desde Davenport, Iowa -su ciudad natal- hasta León, Guanajuato, México, donde nacieron sus abuelos; Tania Cervantes: *The Unheard* (2005), inmigrantes latinos, sus luchas y razones; Dolías Medina: *Victoria Texas* (2006), indocumentados mueren asfixiados en el remolque de un camión. Andrés Tapia_Urza, de origen chileno, argumenta en *Spanglish* (1994) la esencia poética de una nueva cultura híbrida que entretiene una nueva concepción del lenguaje”.²¹⁸

Se presentaron también los medimetrajes *Uneasy neighbors*, de Pau Espinoza, sobre los contrastes entre los barrios residenciales y los barrios mexicanos de San Diego California, *When you think of Mexico: comercial images of Mexico*, de Yolanda López, un repaso histórico e iconográfico de los estereotipos del mexicano en los medios masivos de comunicación en Estados Unidos y *La redada*, de Andrés Bustamante. Una producción que resume los derechos legales y la autodefensa de los indocumentados en Estados Unidos.

218 Moarquech, R. & Ferrera-Balanquet. (2008). *Videoarte transnacional Latino en EEU-Canadá: 1960-2007*. Octubre 1 2015, de Videoarte. Video en Latinoamérica. Una historia crítica, Laura Baigorri (ed.) Brumaria n.10, AECID, Madrid. Sitio web: <http://videoarte.net/pdf/moarquech.pdf>

La historia del videoarte en Estados Unidos es larga de contar, ya se ha dado un esbozo del panorama internacional en el capítulo 1 de este trabajo. Sin embargo, el videoarte chicano merece una mención aparte, pues nace a la par de la lucha por los derechos civiles. Los inmigrantes latinos, sobre todo los puertorriqueños y mexicanos producen diversos videos, documentales y experimentales en torno a las problemáticas sociales. Desde la década de los setenta, los artistas tienen acceso a los medios de comunicación masiva a través de producciones televisivas como la de Jaime Davidovich *Reflexiones de 39. Artist's Television Project* donde realizaba entrevistas realizadas desde la producción a través de un punto de vista artístico. Los videoastas chicanos son muy activos y tienen una producción amplísima que abarca problemáticas en torno al cuerpo, la identidad racial y étnica, la reflexión en torno a los medios de comunicación, los derechos civiles, la experimentación artística, las nuevas formas tecnológicas, la migración, los nuevos discursos de las minorías, la diversidad lingüística y la pluralidad sexual.

Volviendo a la *1ª Bienal de Video / México 90* toca el turno de hablar sobre el programa oficial, constituido por 19 compilados, que se organizaron en 3 por día.

Llama la atención que la estructura de dichos programas no obedeció a los géneros que se recibieron, que fueron ficción, documental, animación, videoclip y experimental, sino que en cada sesión se agendó un poco de todo. Esto obedeció a una decisión curiosa del comité organizador que organizó el certamen por duración, donde se establecieron 3 categorías A, B y C.

También es notable que para la época no existían delimitaciones temporales por categoría, sino que encontramos por ejemplo, en el caso del documental, algunos producidos bajo el formato televisivo, reconocibles por la duración de 27 min., que seguramente serían resultado del trabajo en la UTEC o la UPA, como *Reyes, el mono y el tragabalas* (28 min.) de Teresa de Alba, *Cooperativa sin fronteras* (27 min.) de Juan Farré, *Fiesta en la meseta purépecha* (25 min.), *La muerte viva* (28 min.) de María Victoria Llamas, *La danza perenne* (24 min.) de Antonio Noyola y Rafael Rebollar o *La fama de los retratos* (27 min.) de Gregorio Rocha.

También otras piezas de corte documental de duración menor, como *Submetro-*

politano (19 min.), de Pablo Gaytán y Jesús A. *Bajo el cielo mágico de los Tuxtlas* (7 min.), *La ruta de la tortilla* (9 min.) de Edgar Sosa.

Y aparecen también algunos de tiempo mínimo, que tienen una estructura de cápsula televisiva, pero que dentro del programa de la bienal se catalogan dentro de la categoría de documental, como *Alfonso Lara Gallardo. Murales* (3 min.) de Rocío Canales y Jerónimo Uribe, *Corazón sin puerto* (3 min.) de Pablo Baksht, *Alexander Calder* (47 seg.) y *Martín Martínez* (48 seg.) ambos de Agustín Corona, *Radio Venceremos* (45 seg.) de Radio Venceremos, *María Izquierdo* (3 min.) de Ana María Ortega y Jerónimo Uribe y *Festival de danzas indígenas* (30 seg.) de Dominique Jonard.

Finalmente, encontramos los que tienen una duración mayor a los 60 minutos que es el mínimo de tiempo para que actualmente pueda ser considerado como largometraje. Así, está *Crónica de un fraude* (60 min.) de Carlos Mendoza, *Frente a frente* (52 min.) de Angela Mascarella, *Los contemporáneos* (60 min.) de Héctor Tajonar, *Sor Juana Inés de la Cruz o Las Trampas de la fe* (59 min.) de Nicolás Echevarría, 1989: *Modernidad bárbara* (40 min.) de Carlos Mendoza.

En la categoría de video experimental se catalogó de manera conjunta al videoclip y al videoarte. Es cierto que estas dos variantes de la videocreación se encontraban aún definiéndose y delimitándose y que para los creativos resultaba interesante la utilización de una base narrativa y rítmica para la construcción de una propuesta visual, que de paso, fuera comercializable.

En estos años se realizan los primeros ejercicios con relación al videoclip. Sin embargo, en los Estados Unidos, esta práctica se inicia en 1975 cuando el grupo Queen lanza un video de la canción *Bohemian rhapsody*, un sencillo del disco *A night at the opera*, a partir de este lanzamiento, las ventas se incrementan de manera impresionante.

En 1981 la historia del video musical cambiaría para siempre cuando aparece el canal MTV dedicado completamente a la transmisión de videoclips las 24 hrs. del día. Ese mismo año se premia por primera vez a un clip en los premios *Grammy*. Para 1987 MTV comienza a abrir filiales en todo el mundo, comenzando en Europa.

En México, la *1ª Bienal de Video* sería un espacio impulsor para este género pues en 1992 aparece el canal Telehit, que se abocó a dar espacio y voz a los músicos



Figura 71.
Guerrero,
G. (1990).
Primera
calle de la
soledad.

en español. Sin olvidar que unos años antes, en la década de los ochenta, existió un precedente que bajo el sello de Televisa se llamó *Video Éxitos*.

En la Biental se presentaron piezas que no necesariamente correspondían a la lógica del videoclip, pues no ilustraban el trabajo de un grupo musical, sino que utilizaban alguna canción como base narrativa para realizar una propuesta en imagen. Por esa razón se inscribieron como experimentales.

Es el caso de *El tiburón* (7 min.) del Sistema Radio Venceremos, un videoclip sobre la guerrilla salvadoreña con música de Rubén Blades. *La primera calle de la soledad* (4 min.) de Gabriel Guerrero, *It makes me wonder* (5 min.) de Francesca Spataro, un videoclip de una canción de Sam Brown, *Buenas noches Beirut* (3 min.) de Ricardo Rodríguez, *Si él pudiera volver, y es que Ángel murió* (5 min.) de Pamela Safari, *Ramona* (4 min.) de Francisco Outón. Es notorio que en ninguno de estos casos hay imágenes del grupo musical tocando, ni escenas de concierto, ni aparecen cantantes o músicos. Todos ellos son apropiaciones en las que el artista retoma alguna canción y la ilustra con intenciones narrativas.

También hay casos más extraños, como el de la pieza *Protesto* (4 min.) de Jerónimo Uribe, inscrita en la categoría de documental, pero que corresponde completamente a la lógica de las piezas anteriores, una hibridación entre el videoclip o una ficción con tintes experimentales, que definitivamente no corresponde al documental. Esta pieza, producida en 1989, originalmente como parte de los ejercicios de lenguaje visual del Centro de Investigación y Estudios Cinematográficos (CIEC), de la Universidad de Guadalajara (UdG), utiliza como base la canción *Protesto*, de Amparo Ochoa, para realizar un pequeño relato en el que una niña mira el televisor, entra en un sueño, y en él protesta desde la inocencia contra la guerra, la violencia y la mentira, a través de la música.

Otro caso para analizar es el de la pieza Miguel Mehl (6 min.) de Juan E. García, catalogado en el programa como video musical. Este es el único caso donde se puede apreciar al músico en acción. Aparece tocando la guitarra y de manera intermitente aparecen imágenes abstractas como inspiradas de las cuerdas de la guita-



Figura 72.
Navarro,
C. (1990).
Cerraduras.

rra. Esta pieza, más que un videoclip parece un registro de un concierto con ciertos efectos insertos en la edición.

Otra categoría híbrida que aparece en este primer certamen, es la animación. Aparece particularmente interesante la pieza *Cerraduras* (3 min.), de Cecilia Navarro, una pieza que contiene un lenguaje experimental más sólido y que destaca por su notable manejo de la animación cuadro por cuadro, con papel. *Evolución* (21 seg.) y *Festival de danzas indígenas* (30 seg.), *El conejo que quería visitar la luna* (4 min.) y *El escape del circo* (5 min.), todas estas piezas de Dominique Jonard.

En la categoría de ficción, encontramos piezas que también se deslizan entre un lenguaje y otro, destacan *Masiosare* (8 min.) de Miguel Andrade, *El mismísimo Fausto* (16 min.) de Sofía Sarquis, *Por los suelos* (7 min.) de Alejandro Munguía y Gabriel Sainz, *De vez en boca* (10 min.) de Jerónimo Uribe, *Geometría* (8 min.) de Guillermo del Toro, *Cama de sueños* (4 min.) de Ana María Ortega, *Lluvia ácida* (13 min.) de Agustín Tapia, *A pesar de tu ausencia* (4 min.), de Enrique Lecuona, entre otras.

Finalmente, en la categoría de video experimental, como ya hemos dicho, se integran muchas de las piezas que son concebidas como videoclip y animación. Sin embargo, hay otras que corresponden más con una visión artística y conceptual. En ese sentido sobresalen *Desfile* (4 min.) y *Reflexión* (6 min.) de Gustavo Domínguez,



Figura 73.
Uribe, J.
(1989). *Pro-*
testo.



Figura 74. Minter, S. & Di Castro, A. (1987 - 1988). *Mex-Metr*.

Protesto (4 min.) de Jerónimo Uribe, *Por los suelos* (7min.) de Alejandro Munguía y Gabriel Sainz, *Mex-Metr* (10 min.) de Sarah Minter y Andrea di Castro, *Cerraduras* (3 min.) de Cecilia Navarro, *Encarnación* (3 min.) de Ana María Ortega y Jerónimo Uribe, *Cama de sueños* (4 min.) de Ana María Ortega.

El resultado del certamen fue 1er. lugar de la categoría C, fue para Reflexión.

Dir. Gustavo Domínguez y María Morfin. En la categoría B, el 1er. lugar se otorgó (50 min.) al documental *1989: Modernidad Bárbara* (40 min.) de Carlos Mendoza. Un documental que analiza las principales acciones políticas del gobierno en el sexenio de Miguel de la Madrid, donde se gesta el gran fraude electoral a Cuahutémoc Cárdenas.

La selección de un ciclo de video chicano en la bienal del 1990 se debió también a que ese mismo año, se realiza la primera edición del *Encuentro de Mujeres Cineastas y Videastas de México - Estados Unidos*.

El antecedente de este encuentro es resultado de una serie de reuniones que iniciaron en el año 90 y que tuvieron el objetivo de concretar coproducciones entre una y otra parte de la frontera. Durante estas conferencias se pretendió abarcar problemáticas y posibilidades en cuanto a la realización, el financiamiento, la producción y hasta la distribución.

Estos encuentros tuvieron lugar en la Ciudad de México y llevaron por nombre *Chicanos Noventas*. En la primera conferencia se invitó solamente a realizadores chicanos, de sexo masculino. Cuando se cuestionó a los organizadores sobre este desequilibrio de género, se argumentó únicamente existían directores o productores varones que hubiesen realizado filmes destacados.

Ante esta exclusión las cineastas y videoastas mexicanas y chicanas se organizan para llevar a cabo su propio congreso. Así, a finales de 1990, nace el *Encuentro de Mu-*

jes Cineastas y Videastas Latinas: México - Estados Unidos. Cruzando Fronteras. Se realiza en el Colegio de la Frontera Norte en la ciudad de Tijuana. Al encuentro acudieron 35 mujeres provenientes de México y de diferentes partes de la unión americana para socializar su trabajo y compartir experiencias a través del diálogo.

A partir de este primer encuentro se publicó el libro *Miradas de mujer: encuentro de cineastas y videoastas mexicanas y chicanas*, editado por Norma Iglesias y Rosa Linda Fragoso en 1998, en él se realiza una revisión histórica de la producción audiovisual de México, desde la mirada femenina. La publicación reúne ensayos y testimonios que relatan las diversas problemáticas en torno a la frontera, la migración, la identidad, los estereotipos de género, la cultura popular y las dinámicas sociales que se establecen entre los dos países que comparten la frontera más grande del mundo. “Este documento ofrece material de trabajo que puede ser expandido en una lectura histórica de la producción audiovisual en México. Además, señala las políticas de género de la época y da cuenta del trabajo de más de ochenta realizadoras, entre ellas Ximena Cuevas, Matilde Landeta, Sarah Minter, Lourdes Portillo y Pola Weiss.”²¹⁹

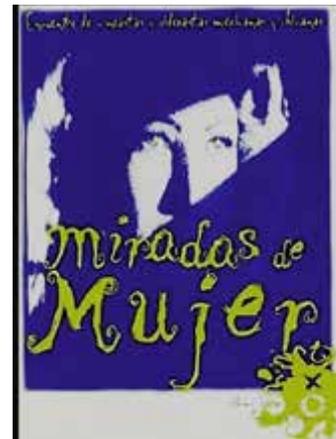


Figura 75. Iglesias, N. & Fragoso, R. (1998) *Miradas de mujer: encuentro de cineastas y videoastas mexicanas y chicanas*

219 Vergara, E. (2010). *Apuntes sobre una revisión histórica de curadurías de video*. Octubre 8, 2015. En (Ready)Media: Hacia una arqueología de los medios y la invención. Sitio web: http://heartelectronico.net/essays/Video_curaduria_EVergara.pdf. México: INBA/Laboratorio Arte Alameda.

En 1993 se realizó nuevamente este encuentro, sin embargo esta vez el cuórum estuvo constituido de un grupo mixto de los dos países y se generaron diversos proyectos binacionales. Fue a partir de este encuentro que, por ejemplo, Luis Valdez y Moctezuma Esparza realizaron diversos proyectos juntos, y recibieron apoyo de IMCINE para la filmación de la película *The Two Fridas*.²²⁰

Para entonces, 1990, la Casa del Lago ya había sido un espacio utilizado por los videoastas para la realización de diversos proyectos. Pola Weiss y Andrea Di Castro se habían ya presentado en diversas ocasiones. En este sentido, este centro cultural pertenecía ya al circuito que recintos abiertos e interesados en las nuevas tecnologías de la imagen. Es aquí donde Sarah Minter realiza su primer *Taller de Videoarte*, donde recibe a estudiantes, que se en los años subsecuentes se convertirían en importantes figuras del video como, Sergio Hernández o Doménico Capello²²¹.

4.2. Otras latitudes. La nueva ola de Chapala

Durante la *Bienal de Video / México 90* se dieron encuentros importantes, uno de los más relevantes y con mayores consecuencias positivas para con el panorama nacional, fue el que sucedió entre Daniel Varela Acosta, quién fuera director del Centro de Investigación y Estudios Cinematográficos de la Universidad de Guadalajara y Rafael Corkidi.

Para entonces Corkidi trabajaba para la Unidad de Producciones Audiovisuales (UPA), cuando el director era Eduardo Sepúlveda Amor, otro gran impulsor del video mexicano a nivel institucional. Corkidi se muda a Guadalajara donde es contratado por la UdG en condiciones muy favorables, pues Varela logró que se le diera un trato privilegiado. Ambos conciben y preparan el proyecto para la primera

VideoFilVideo, un festival que marcaría, como las bienales, la historia de la video-creación del país. Corkidi permanecería en Guadalajara durante 3 años para posteriormente mudarse al estado de Puebla.

Por su parte, Varela es comunicólogo, crítico de cine, escritor, artista, curador y un incansable impulsor de la producción audiovisual en Guadalajara hasta nuestros días. Fue él quién, para finales de la década de los ochenta, organizó la *Muestra de Cine de Guadalajara*. Para cuando se llevó a cabo la bienal ya tenía tiempo organizando el *Diplomado en cine y televisión*, en el que había formado a buena parte de los participantes de la bienal. Prácticamente, todos los alumnos de Varela participaron en el certamen con propuestas experimentales: Cecilia Navarro, Jerónimo Uribe, Guillermo del Toro, Gustavo Domínguez, Ana María Ortega.

Los talleres de video y cine en Guadalajara remontan su historia al año de 1982, cuando la Directora del Intercambio Académico de la División de Humanidades del Centro de Desarrollo para la Comunidad de la UdG, Margarita Sierra, invita a Daniel Varela a impartir estos cursos para nivel bachillerato. Para autorizar el proyecto de talleres de Varela la UdG puso como condición que estos debían funcionar con recursos autogenerados. Entonces, para poder impartir estos talleres de video, se debían reunir primero los fondos, para posteriormente hacer una compra de varias cámaras en Estados Unidos, ya que estos equipos aún no se vendían en el país. Así, alguien debía cruzar la frontera y pasarlas las cámaras de forma ilegal. Para entonces, lo más económico, pequeño y accesible eran las cámaras Sony *Betamovie*²²².

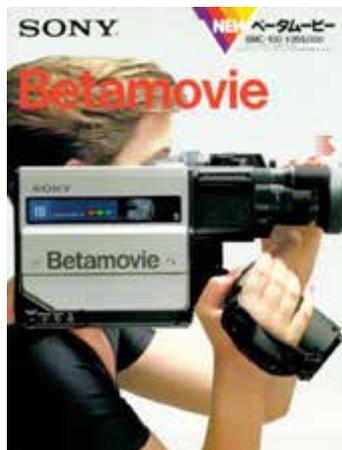
Para generar estos recursos se organizaban proyecciones de películas, en las instalaciones de la escuela, un día cada semestre. Las funciones se programaban durante todo el día y como una actividad obligatoria y con un bajo costo. De esta

220 Maciel, D., Ortiz, I., Herrera-Sobek, M. (Ed.). (2000). *Chicano Renaissance. Contemporary cultural trends*. Tucson: The University of Arizona Press Tucson.

221 Héctor Domenico Capello. México. Videoasta y artista electrónico. En 2005 se realizó una retrospectiva sobre su trabajo de 1990 a 2004 en La Sala del Deseo del Centro de la Imagen de su producción, en la cual se incluyeron sus 18 piezas de videoarte experimental.

222 La BMC-100 fue introducida por Sony Betamovie en 1983, como la primera camcorder, es decir, como un aparato que combinaba una videocámara y un casete en un mismo aparato. En The Guardian. (2008). *A history of home film-making*. Noviembre 18, 2015, de The Guardian. Sitio web: <http://www.theguardian.com/technology/gallery/2008/sep/03/gadgets.digitalvideo>

Figura 76.
The Guardian.
(2008). A
history of home
film-making.
Noviembre 18,
2015, de The
Guardian.



manera, Varela encontró la manera de fomentar el consumo cinematográfico y se allegó de algunos recursos. Con estos fondos se compraron 3 cámaras y se inició con el proyecto. Varela siempre tuvo la oportunidad de viajar y estuvo ligado con el cine, así, cuando se comercializaron las primeras cámaras, primero la *Betamovie* y luego la *VHS*, entendió inmediatamente la potencialidad del video.

En entrevista, Daniel Varela comenta,

“Al estar dentro de la industria, a mi me tocó el cine en Súper 8 y luego en 16, así que me tocó todo el drama del celuloide. De pronto, entonces, aparecen estas cámaras, que desde la óptica del presente con cámaras primitivas, pero en aquel entonces era impresionante que no necesitaras de película, ni revelar, ni islas de edición, ni laboratorios. Se editaba de videocasetera a videocasetera, solamente poniendo pausa y stop, así que era lo más sofisticado que podía hacerse. Al final era el gozo de que cualquier persona pudiera hacerlo porque bastaba con la compra de un casetes de 25 pesos y eras capaz de hacer lo que nadie había hecho. Me veían como el loco del video y no era raro que me gritaran “viva el cine, muera el video” como si yo hubiera inventado el video...”²²³

Para 1986 se funda el Centro de Investigaciones y Estudios Cinematográficos de la UdG. Un año después el documentalista español Emilio García Riera²²⁴

se convierte en Director este centro. En esta institución educativa se impartía una formación en cinematografía que duraba dos años. El curso era teórico pues la universidad no contaba con ninguna infraestructura para producción. En un intento por suplir esta carencia, Varela se integra al CIEC. Sin embargo, esta escuela de cine contaba con instalaciones mínimas, así que solamente contaban con un aula y una oficina administrativa. En estas condiciones, el taller de video se impartió por las tardes, en la oficina, que se transformaba en salón y el profesor debía aportar cada día su equipo personal: videocaseteras y televisión.

A este taller tuvo gran aceptación entre los jóvenes aprendices del séptimo arte, se abrió el curso solamente a 20 personas y muchos quedaron fuera. Se integra así la primera generación de videoartistas, que son, quienes más adelante, participarían con sus ejercicios de clase en la *1ª Bienal de Video / México 90*. Este grupo estuvo conformado por: Jerónimo Uribe, Cecilia Navarro, Rocío Canales, Gustavo Domínguez, Ana María Ortega, Gustavo Domínguez y María Morfín.

Sin embargo, esa no fue la primera presentación del grupo. En 1989 Varela logra el primer acercamiento con la Feria Internacional del Libro (FIL), un importante evento que se organiza cada año en la capital tapatía. La FIL es el encuentro editorial más relevante y con más tradición en el país, en donde se dan cita no solo casas editoras sino también se realizan eventos culturales, presentaciones de artistas y un gran número de actividades. Ese año la FIL le otorgó al grupo una sala para hacer presentaciones de videoarte dentro del programa de la feria. Este llamó la atención de periodistas de nivel nacional y se generó una gran curiosidad entre los artistas de otras latitudes, pues era la primera vez que se hablaba de este grupo en medios nacionales. Los artículos resaltaron de manera muy entusiasta la originalidad de la propuesta completa, y sobre todo con rela-

223 Varela, D. Comunicación personal con Isadora Escobedo, Octubre 9, 2010.

224 Emilio García Riera, España, 1931 – 2002. Crítico, actor, guionista e historiador de cine. Naturalizado mexicano. Es autor de los libros *El cine mexicano*, de 1962, *Breve*

historia del cine mexicano, de 1999, *Historia documental del cine mexicano 1929-1976*, la cual se empezó a publicar a partir de 1969, *La guía del cine mexicano. De la pantalla grande a la televisión*, de 1984, *Historia del cine mexicano*, de 1986, *México visto por el cine extranjero*, de 1987 y *Arturo Ripstein habla de su cine*, de 1988 entre otras.

ción a la exploración del lenguaje audiovisual.²²⁵

Esta importante cobertura mediática propició que la muestra fuera invitada a otros festivales y se organizaron exhibiciones en Francia y Canadá.

En 1989, a la entrada de Raúl Padilla como nuevo rector, Varela recibe la encomienda de reestructurar del Departamento de Recursos Audiovisuales, un área de material educativo que trabajaba con filmas y diapositivas. Varela convence al rector de avocar toda este Departamento hacia la producción de video, pues era lo que permitiría a la universidad situarse dentro de la vanguardia de producción a un costo mucho más bajo que una casa cinematográfica. Así nace el Departamento de Cine, Video y Televisión Universitaria (DCVyTU). Varela sabía que no se haría cine en esa área pues en Guadalajara no existía una industria para sostener el proyecto, no había ni recursos, ni personal capacitado. La intención entonces fue la realización de coproducciones a través de las cuales se apoyó a cineastas como Alberto Issac, Arturo Ripstein o María Novaro.

Al ser un proyecto apoyado por el Rector, el DCVyTU recibió todo el apoyo en cuanto a recursos, equipamiento, infraestructura y contratación de personal. Varela llama a los miembros de la primera generación del taller de video a integrarse al equipo.

Ya como Director del departamento de Recursos Audiovisuales, el tapatío asiste como ponente a la *1ª Bienal de Video / México 90* y convence a Rafael Corkidi de integrarse al proyecto que encabezaba. El cineasta se encontraba en medio del rodaje de *Murmullos*, una producción basada en la novela *La feria*, de Juan José Arreola, así que fue hasta 1991, cuando se muda a la capital del estado de Jalisco.

Otro logro importantísimo impulsado por Varela fue la apertura, en 1990, de la primera *videosala* en todo el país. Este fue un proyecto apoyado por la UdG, que restauró una casa antigua, de principios del siglo XX, que contaba dentro de su estructura con una pequeña sala de cine, pues el inmueble perteneció originalmente a una familia de distribuidores de cine, los Montes Pérez. La apertura de este espacio era fomentar el consumo de cine internacional y el desarrollo tecnológico. Este



Figura 77.
Godard, J.
(1984). *Yo te saludo María*.
En *El Confi-dencial*. (2015).
Cuando la religión supera la ficción.

videosala fue de gran relevancia pues a finales de la década de los ochenta, México vivía problemas de distribución de cintas cinematográficas, por lo que las películas llegaban al país 3 años después de haber sido lanzadas.

Por aquella época y ya con la idea de activar una sala de cine, Varela, que viajaba con frecuencia a los Estados Unidos, empezó a comprar películas comercializadas por la empresa *Video Lasser*, mismas que él mismo subtitulaba. De esa manera llegaron a Guadalajara las últimas producciones de Peter Greenaway, Derek Jarman y muchos más. La búsqueda se concentró especialmente en las nuevas vertientes del video, por ejemplo, el trabajo desarrollado en Francia sobre videodanza o videopoesía, sin duda, lo más vanguardista de la época.

La videosala abrió sus puertas en 1990 y cerró en octubre de 1993 cuando fue quemada a raíz de la exhibición de una película que ofendió la moral de la sociedad tapatía: *Yo te saludo María*, de Jean-Luc Godard. Después de este atentado con bomba, la UdG restauró la videosala y esta siguió con sus actividades, hasta 1995 cuando Varela sale de la UdG. Actualmente la universidad no cuenta con una videosala, sino con un cineforo.

Sin embargo, con la apertura del CAAV, se retoma el proyecto de las videosalas, con el objetivo de promover los materiales raros o que no llegan fácilmente a México.

De manera paralela a la organización de toda esta infraestructura en torno al video, se forma una segunda y última generación de estudiantes del Taller de Cine y Video, que constó de los siguientes artistas: Sergio Ulloa, Claudia Barceló, Paulina del Paso, Juan José Medina, Rita Basurto y Sharon Toribio.

225 Varela, D. (2010).

Estas generaciones de artistas se caracterizaron por ser muy productivas. Participaron y ganaron premios en prácticamente todas las diferentes ediciones de la *Bienal de Video* y de la *VideoFilVideo*. El grupo llamó la atención por su sobresaliente trabajo, como fue el caso de *Rulfo Aeternum* de Rafael Corkidi, pieza ganadora de la *2ª Bienal de Video / México 1993* que fue producida en el 91 por el equipo del DCVyTU. Se les conoció como la *Nueva Ola de Chapala*.

Este grupo de jóvenes videoartistas fue guiado, desde la teoría por Daniel Varela, y desde la práctica por **Rafael Corkidi** y funcionó de dos maneras, por un lado, como taller y por otro lado como equipo que apoyaba las producciones encomendadas a la DC-VyTV. Para las dos cabezas de este proyecto, era claro que no se trataba de “hacer cine chiquito” sino de explorar las verdaderas posibilidades del video, narrativas y visuales.



Figura 78. Corkidi, R. (1979). *Ángeles y Querubines*. [Video]. En *Anima Loca*. (2014). Rafael Corkidi.

Estas indagaciones se formalizan en ejercicios que se distancian cada vez más del medio cinematográfico, el objetivo era entonces, no presentar trabajos que tuvieran que ver con narrativas convencionales, sino alimentar un espíritu creativo que coadyuvara búsquedas oníricas y subjetivas, así como la exploración de otras posibilidades del medio como la videodanza, los videopoemas, el videoclip, el videoteatro.

Recordemos que Corkidi estaba fuertemente influenciado por el trabajo de Alejandro Jodorowsky, quien fue cofundador del *movimiento pánico*, junto con Fernando Arrabal. El estilo retomó las ideas de los surrealistas franceses y a partir del teatro evoluciona hacia el cine. El objetivo del movimiento era lograr la ubicuidad y la pluralidad, para alejarse de los parámetros de la industria cinematográfica nacional. Estas ideas formaron el estilo de Corkidi, y le otorgaron ese toque de vanguardia y experimentación a todas sus películas.

Respecto a su transición entre el cine y el video, Corkidi comenta en entrevista,

“Mi encuentro con el video fue la solución que buscaba ante todas las limitaciones que tuve en el cine. Definitivamente mi paso por el cine fue uno de los momentos más importantes de mi vida, pero este se vio truncado porque era difícil hacer las películas y, más aún, era exhibirlas... “El video es posible sin apoyo; el cine, en cambio, no existe sin él. Además, existe el problema de los muy mal formados sindicatos; la televisión ha matado al cine y al teatro porque se ha llevado a los actores y los ha convertido en malos actores, entre otras cosas que en algún momento tuvimos y que ahora se han perdido”.²²⁶

Otro aspecto que ayudaba a la originalidad del grupo es que ninguno de los miembros de la primera generación provenían del cine, así que no tenían la aspiración de convertirse en grandes directores, sino de otras parcelas del arte, Jerónimo Uribe era pintor, Domínguez y Andrino eran fotógrafos.

Claudia Barceló, por ejemplo, acababa de llegar de la ciudad de Tijuana y trabajaba como mesera en un restaurante cercano a la escuela de Varela, así que por curiosidad empezó a asistir a las clases y demostró una imaginación sorprendente y gran capacidad para la experimentación. El grupo estaba siempre intrigado por las propuestas de Barceló pues examinaba los equipos, indagaba las posibilidades de los lentes y aditamentos y demostró una gran capacidad creativa.

La estética y propuesta de Barceló se acerca más a lo que hoy catalogamos como videoarte, es decir, se aleja del videoclip y de otros géneros y se concentra en la exploración temporal sin intenciones narrativas. Los demás miembros del grupo eran más rústicos, ya que su asimilación de las posibilidades diegéticas o creativas era más lento que el de la artista tijuanaense.

²²⁶ Morningstar. (2013). *Entrevista con Rafael Corkidi*. Octubre 2, 2015, de Ojos bien abiertos. Sitio web: <http://ojosmasqueabiertos.blogspot.mx/2013/12/entrevista-con-rafael-corkidi.html>



Figura 79.
Festival de
Arte Digital
MOD. (2015).
Monitor Di-
gital Feria de
Arte Digital

A eso deben sumarse una serie de dificultades técnicas, propias de la época pues entonces la grabación con estas cámaras o la edición con videocaseteras era muy primitiva, lo que hacía el trabajo completamente arduo, pues las funciones de origen eran muy limitadas.

Las cámaras solo grababan sin ninguna otra función, sin calidad de audio y por ejemplo no se podía congelar la imagen ni hacer cortes limpios. Tampoco se tenía la posibilidad de insertar efectos o filtros. Para acabar, el manejo del audio era un reto particular pues se utilizaba el sistema *audiodub*, con el que era imposible producir pistas sonoras. Esa es la razón de que muchas piezas de la época no tienen sonido original sino fragmentos de música.

En 1993 Varela establece contacto con los organizadores del *Festival INPUT*. Un encuentro de televisión pública que se organiza desde 1978 en diferentes partes del mundo. Algunos de los organizadores de este festival internacional fueron invitados para participar como jurados en la edición de ese año de *VideoFilVideo* y se estableció una fuerte colaboración.

A raíz de esta vinculación Varela es invitado a realizar una residencia en Ebeltoft, Dinamarca y a formar parte de un entrenamiento de 3 semanas para directores europeos. El curso se impartía en la *European Film College*, que se había inaugurado ese mismo año.

Sobre la experiencia en esta residencia, Varela recuerda,

“En esa escuela era todo sofisticado, las salas de proyecciones, los salones, etc. Pero cuando entrabas te advertían que ahí no harías cine, sino que serías formado sobre el lenguaje del video, así que lo que se enseñaba y exhibía era todo en video. Entre las personalidades que formaban consejo académico de la escuela estaba Bertolucci, Milos Foman, Wim Wenders, Hanna Schygulla, entre otros... eso me hizo pensar que si ellos que tenían una infraestructura fastuosa se habían decidido impulsar un proyecto centrado en el video, mi apuesta no podía estar equivocada, ya que

eso era exactamente lo que estaba haciendo yo, me hizo reafirmar que iba en el camino correcto”²²⁷

En el contexto tapatío, hablar de video, entre los profesionales de la imagen, significaba referirse a algo de mala calidad, para aficionados que no tenía ninguna posibilidad. La Ciudad de México era el único lugar del país en el que se mostraba algo de interés por el medio, y donde a mediados de la década se vivió un *boom* de apoyos, concursos y nuevos talentos.

Durante el periodo de la administración del Rector Raúl Padilla, quién permaneció a la cabeza de la UDG de 1989 a 1995 se promovió la cultura en todos sus aspectos. Se fortaleció la vinculación con la FIL Guadalajara, se apoyó la Muestra de Cine Mexicano, se promovió al CIEC y a la DCVYTU.

Sin embargo, y como sucede frecuentemente en México al término del periodo de Padilla, entra el sucesor Víctor Manuel González Romero, a quien no le interesaba dar continuidad a lo que llamaba “los proyectos de Padilla” o “los juguetitos del Rector”, por lo tanto, se acabó el apoyo para el proyecto de la DCVYTU. Poco tiempo después se desmanteló el área y se restableció la idea de transformarla en un centro de material didáctico que haría videos de identidad institucional.

Ante esta postura, Varela deja la UDG en septiembre de 1995 y se lleva consigo el proyecto de una escuela de medios. En 1996 crea el Centro de Arte Audiovisual (CAVV) donde apertura la Licenciatura en Medios Audiovisuales. Actualmente el CAAV ha ganado muchísimo terreno a nivel educativo y ofrece programas de vanguardia con relación a medios digitales, animación, software, producción, multimedia y publicidad. También organizan cada año el *Festival de Arte Digital MOD*. En 2015 se celebró su sexta edición.

227 Varela, D. (2010).



Figura 80.
Input TV
(1996)
Festival INPUT
Guadalajara
[Catálogo] En
Input TV.

Poco después de la salida de Varela y de la desaparición de DCVYTU el grupo organiza la única edición del *Festival INPUT*, que se ha llevado a cabo en Latinoamérica. Sucedió en 1996, gracias al apoyo económico de la Fundación Rockefeller que destinó recursos para llevar a Guadalajara tanto las piezas, como los artistas contemporáneos de todo el mundo.

4.2.1. Las VideoFilVideo

A partir de la experiencia del 89 con la FIL, en la que se otorgó una sala exclusiva para la exhibición de video, la vinculación con entre la Universidad de Guadalajara y los organizadores se fortalece. La participación del video y se consolida y surge por primera vez la *VideoFilVideo*.



Figura 81.
VIDEOFILVIDEO.
(1993). Programa
de proyecciones
VideoFilVideo
1993.

Este festival funcionó como una bienal del audiovisual con ediciones paralelas a la que tenía lugar en la Ciudad de México. Así, mientras en la capital mexicana las bienales tuvieron lugar en el 90, 92, 94 y 96, en Guadalajara las ediciones tuvieron lugar en 91 y 93.

Los años del periodo del rector Padilla coinciden también con los del presidente Salinas de Gortari, un sexenio en el que parecía que la estabilidad había llegado a los mexicanos. La abundancia, la estabilidad y el apoyo a la cultura y a los artistas a través de becas era palpable. Este panorama económico favorable, benefició a los organizadores de la *VideoFilVideo* quienes contaron con todo el apoyo para el festival. Para las autoridades esta actividad era la oportunidad de resaltar en el plano cultural, a nivel nacional, sobre todo con relación a la capital del país.

La primera edición se llevó a cabo en 1991 y se definieron las categorías de participación en: documental, ficción y experimentación. El festival incluyó no solo proyecciones, sino también actividades académicas, encuentros y un concurso latinoamericano. Se conformó un jurado internacional estaría conformado por miembros de diferentes partes del territorio americano.



Figura 82.
VIDEOFILVIDEO.
(1993). Programa
de proyecciones
VideoFilVideo
1993.

En este contexto, es a partir de la segunda edición de la *VideoFilVideo*, en el 93, cuando se establece el premio del concurso que consistió en un apoyo de 10 mil dólares para cada una de las categorías. Para entonces era bastante raro que hubiera un concurso especializado en video y mucho más que los premios fueran tan generosos. Eso atrajo la atención de variados artistas y talleres experimentales que existían en todo el continente y que hasta ese momento no guardaban vinculación alguna con la producción mexicana. La UdG puso la mitad de los premios y CONACULTA la restante. En esta edición ya no participó Rafael Corkidi.

Esta edición fue mucho más grande, ambiciosa y estuvo mucho mejor estructurada que la del 91. En las bases se aclaraba que era un concurso exclusivo para producciones en video y que solamente podían participar aquellos trabajos realizados entre el 92 y el 93. En la organización participaron el CONACULTA, la UdG y la FIL Guadalajara

Independientemente de su formato de grabación, los videos participantes debían ser enviados en formato ¾ NTSC o PAL, y debían incluir una copia para la videoteca de VideoFilVideo, a manera de costo de participación.

Se continuó con las 3 categorías originales, ficción, documental y experimental. De esta manera, se convocó a la recepción de materiales y con estos se realizó una preselección que determinaría la participación dentro del concurso.

La composición del jurado llamó la atención, pues constaba de 4 videoastas o críticos internacionales, que en el caso de las categorías A y B, ficción y documental, respectivamente, fueron contactados a través del festival INPUT. La categoría C, video experimental, fue una comisión de 3 personas, 2 de los Estados Unidos, por un lado, el realizador Skip Battaglia y por otro, Pedro Zurita de la Videoteca del Sur, de Nueva York. El único mexicano en el comité fue Andrea Di Castro.

Los videos seleccionados fueron exhibidos en la videosala de la VII Feria Internacional del Libro de Guadalajara, en Expo Guadalajara, de acuerdo al programa oficial, del 27 de noviembre al 5 de diciembre de 1993. La premiación tuvo lugar el 4 de diciembre en Brazz-Expo Guadalajara y consistió en un único premio económico por categoría de 10 mil dólares, además de un premio objeto, una coproducción con el Departamento de Televisión y Video Universitario de la Universidad de Guadalajara y la participación en la selección latinoamericana para el *International Public Television INPUT'94*.

Participaron 4 piezas mexicanas:

- *Refrax*, de Francesca Spataro
- *Abril, el mes más cruel*, de Boris Goldenblanc
- *Chury Croquetas*, de César Córdova y Francesca Spataro
- *Sueño marca acme*, de Francesca Spataro



Figura 83.
Goldenblanc, B.
(1993). *Abril el mes más cruel*.

Dentro del programa del festival, el comité organizador da la bienvenida haciendo alusión a la colaboración con INPUT,

“De igual importancia cabe mencionar que se efectuará por segunda ocasión la preselección de programas para participar en la Conferencia Internacional de Televisión Pública INPUT'94 en Montreal, Canadá, evento que se ha constituido como un importante foro para la difusión del Cine, Video y TV en los países de Europa y Norteamérica, y se presentará en la edición 1993 de la videografía latinoamericana, un instrumento para la difusión de la producción videográfica en distintos ámbitos.”²²⁸

Ya con todos los materiales, se estructuró un intenso programa de proyección continua que duró 9 días. Las funciones eran todos los días de 9 a 14 hrs. y de 15 a 21 hrs. Participaron videoastas de Argentina, Bolivia, Brasil, Chile, Costa Rica, Colombia, Cuba, Estados Unidos, Panamá, Perú, Puerto Rico y Uruguay.

De México, llegaron videos desde los siguientes estados: Baja California Norte, Chihuahua, Distrito Federal, Estado de México, Morelos, Puebla, Quintana Roo, San Luis Potosí, Tabasco, Tamaulipas, Tlaxcala, y por supuesto Guadalajara.

La programación incluyó también al Encuentro de Productores y Realizadores de la Producción Audiovisual y se realizaron dos mesas de análisis y una de conclusiones. La primera mesa se tituló: *Derechos de autor y difusión*, la segunda, *Comercialización y distribución*. También se incluyó una función especial con trabajos

228 VideoFilVideo. (1993). *Programa de proyecciones VideoFilVideo 1993*. Guadalajara, México: FIL Guadalajara, UdG, CONACULTA.

Figura 84.
Jiménez, E.
(1991). *11
Piñata Girasol*.
México: Bienal
de video Cine-
teca Nacional.



en formato cinematográfico que incluyó 5 realizadores de los Estados Unidos y un video-homenaje al poeta cubano Eliseo Diego.

Después de la ceremonia de premiación se realizó una proyección especial de los videos ganadores y al finalizar el programa de proyecciones, el domingo 5 de diciembre de 1993, a las 21 hrs., la ceremonia de clausura.

Ese domingo por la tarde se realizó una proyección especial de los videos ganadores en sus tres categorías. Se exhibieron 6 piezas mexicanas:

- ... *A huevo*, de Claudia Barceló
- *La pasión de Tangamandapio*, de Javier Ibarra
- *Kiliwas*, volverán a nacer, de Juan Carlos López y Adolfo Soto
- *11 piñata girasol*, de Elías Jiménez
- *Encuentro*, de Paulina del Paso
- *Eón*, de Carlos R. Olivares

Sobre este evento es interesante el artículo de Víctor Ronquillo: *El video en México, imaginar otra vez*, en la revista Memoria de Papel. Una semblanza de esta primera bienal que incluye una entrevista con el fotógrafo Eduardo Sepúlveda Amor, director de la Unidad de Producciones Audiovisuales de CONACULTA y organizador de la bienal.

4.3. De lo institucional a lo autogestivo: FONCA y PIVAC

En 1988, con la entrada del presidente Salinas de Gortari, la cultura se reestructuró. Uno de los primeros actos de gobierno de este mandatario fue la creación del Consejo Nacional para la Cultura y las Artes (CONACULTA). Si bien ya existía una Subsecretaría de Cultura, que dependía de la Secretaría de Educación Pública (SEP), esta ejercía una labor menor.

El CONACULTA fue tomado como un ministerio de cultura, pues aunque fue estructurado como un órgano desconcentrado de la SEP, absorbió las funciones de la

subsecretaría, y además quedaron a su cargo el Instituto Nacional de Antropología e Historia (INAH), el Instituto Nacional de Bellas Artes (INBA), el Instituto Mexicano de Cinematografía (IMCINE), el Fondo de Cultura Económica (FCE), Radio Educación, Canal 22, el Fondo Nacional para las Artesanías (FONART), Educal, y el Festival Internacional Cervantino.

El único organismo que siguió a cargo de la Secretaría de Gobernación fue el Instituto de Radio y Televisión (IMRT).

Más adelante, en 1989, nace el Fondo Nacional para la Cultura y las Artes (FONCA), también dependiente de CONACULTA, con el objetivo de apoyar la creación y la producción artística y cultural de calidad, a través del otorgamiento de becas a escritores y artistas, promover y difundir la cultura; incrementar el acervo cultural, y preservar y conservar el patrimonio cultural de la nación. La creación de un fondo federal para becas dirigidas a artistas era una vieja solicitud que el ganador del Premio Nobel de Literatura, Octavio Paz, y otros intelectuales, habían pedido desde 1975. Entonces, el presidente Echeverría no lo consideró conveniente, pero Salinas de Gortari retomó la idea y concretó esta instancia. Las primeras becas fueron asignadas a mediados de 1989 y consistieron, como hasta la actualidad, en un apoyo anual, distribuido en doce ministraciones.

Entonces la situación de los artistas era bastante precaria, por lo que hubo muchas más solicitudes de las que esperaban. Ante los resultados, el programa fue ampliamente criticado porque se favoreció abiertamente a los intelectuales que respaldaron el fraude electoral de 1988, en el que le fue arrebatada la presidencia a Cuahutémoc Cárdenas, líder del Partido de la Revolución Democrática.

Se repartieron 35 becas, contra casi 1600 solicitudes. Ante esta demanda, en 1991 el FONCA amplía el programa y además de las 35 becas otorgadas a artistas consolidados se concretaron 50 más que se bautizaron como “jóvenes creadores”, también se ofrecieron 8 a grupos artísticos y 25 a interpretes, ejecutantes y realizadores de teatro, danza y música.

Ese año, en esta oleada de inclusión, el FONCA introduce por primera vez la categoría de video en el concurso de Jóvenes Creadores. El concurso es ganado por



Figura 85.
Gruner, S.
(1986). *Desnudo que desciende*. En *Xcèntric*.
(2015). *Cine a contracorriente*.

la artista **Silvia Gruner**²²⁹ quién ya tenía experiencia trabajando con la imagen en movimiento en formato Súper 8 y también con otros medios como la fotografía, la pintura, el performance y la instalación.

“En sus instalaciones, videoacciones y objetos, Silvia Gruner ha venido tratando de dar forma a una inquietud que podemos llamar sacrílega: aproximar la memoria mediante el contacto corporal, dislocar la apariencia intocada de la historia y las tradiciones mediante una erotización escatológica. De un modo análogo a cómo la mística católica perturba periódicamente la estructura del catolicismo oficial, Gruner invita al espectador a tener un acceso sin mediaciones con los signos de su cultura. De ahí que sus obras acentúen frecuentemente una especie de aura encerrada en los objetos: ya el alma alojada en los cabellos o en el lecho, la presencia histórica habitando fantasmáticamente en los conventos y casas, o la iconografía de la santidad incorporada en el traje. Y que sus imágenes, como el color oloroso del jabón de una de sus instalaciones, sean emanaciones físicas y no solamente objetos visuales.”²³⁰

229 Silvia Gruner, México, 1959. Estudia Artes Plásticas en Massachusetts College of Art, Boston USA en 1986 y en la Betzalel Academy of Art and Design de Jerusalem, Israel, en 1982. En sus instalaciones mezcla y alterna objetos, fotografía, vídeo y cine. Ha ganado premios como la beca Rockefeller Mac Arthur Film Video Multimedia EUA (1999-2000) y becaria por tres ocasiones del FONCA. Entre sus temáticas prevalecen la sexualidad, la temporalidad, la memoria, la ausencia y la identidad, con un carácter introspectivo y lúdico. Se inicia en el cine Super 8 en 1986 y en el video a partir de 1989, con la pieza *El vuelo*. Su trabajo es bien reconocido nacional e internacionalmente.
230 Medina, C. (2002). *La Ironía, La Barbarie, El Sacrilegio*. Octubre, 15, 2015, de

Entre la generación de artistas reconocidos con la beca destacan también, Maris Bustamante con un proyecto de arte urbano y Gabriel Orozco con instalación.

A la estructura original del FONCA se fueron sumando más categorías. Este auge provocó que para 1992 su presupuesto fuera del doble. Con ello se crearon las becas para proyectos y coinversiones culturales y para escritores en lenguas indígenas. Toda esta inversión vino del Estado, y aunque se invitó a los empresarios a participar con aportaciones para el fondo, a través de un mecanismo deducible de impuestos, prácticamente nadie apoyó el proyecto.

Esta tercera edición del FONCA favoreció a Felipe Ehrenberg con un proyecto de pintura titulado *Pretérito Imperfecto*, a Abraham Cruz Villegas con instalación escultórica y a Demián Ortega con una exploración en torno al juego, las máquinas y la enajenación. La Fundación Rockefeller-MacArthur sigue la tendencia del FONCA y otorga la primera beca para video a Sarah Minter.

Con relación al contexto del arte noventero, el crítico Olivier Debrouse concluye, en su artículo *Puertos de entrada: el arte mexicano se globaliza 1987-1992*, con relación a la entrada de México a los circuitos internacionales,

“En efecto, parafraseando a José Clemente Orozco con respecto al muralismo de principios de los años veinte, para 1992, la mesa estaba servida; las instituciones “independientes” (Salón des Aztecas, Curare) ya habían llegado a su altura de crucero, existían mecanismos de financiamiento del arte contemporáneo: publicidad de ciertas marcas, organismos privados como La Vaca Independiente, fundaciones extranjeras como la Rockefeller o la Ford, el Fideicomiso México-Estados Unidos, que a su vez le torció el brazo al muy joven FONCA, y selectos coleccionistas (Ricardo Ovalle, Claudia Madrazo, entre los más visibles). Los mismos mecanismos de difusión se diversificaban: la revista del poeta y crítico estadounidense Kurt Hollan-

der, *Poliéster*, circulaba en México desde 1991, pero también en los museos de Estados Unidos y Canadá; Claudia Madrazo y Carlos Hagerman habían filmado un documental precursor, *Manifestaciones del concepto* (1991) en el que intervenían Marcos Kurtycz, Silvia Gruner, Eugenia Vargas y Gabriel Orozco. La euforia del periodo germinal, fraternal y solidario llegaba a su fin al consolidarse la presencia de ciertos artistas en los mecanismos de difusión internacionales (bienales, ferias, galerías y museos de arte contemporáneo), que significaría un ingreso de las instituciones artísticas “independientes” de México al *network* del arte globalizado.”²³¹

Por su lado los artistas mexicanos seguían luchando por establecer espacios de visualización y distribución para el video experimental. La asociación *Productores Independientes de Video* (PIVAC) fue creada en 1992 por Gregorio Rocha y Sarah Minter. Esta sociedad intentó enrolar e incluir a todo aquel interesado en el video, fundamentalmente artistas. Se inscribieron muchos socios, pero fueron pocos los que realmente abanderaron el proyecto. Mónica Lombardo, fue la productora de PIVAC.

En esa época no había curadores de video, los únicos que figuraban como tal eran Gustavo Vázquez o Karen Ranucci, pero ambos residían en los Estados Unidos. Esta carencia, hizo que los artistas fuesen sus propios compiladores. Ante este panorama, y en un esfuerzo autogestivo, PIVAC concursa y gana una beca del FONCA con el objetivo exclusivo de seleccionar y exhibir video. Patricia Mendoza era entonces directora del Centro de la Imagen donde acoge el proyecto y asigna una oficina a esta productora. El apoyo del Centro de la Imagen fue fundamental ya que no se pagaba alquiler y se contaba con servicio telefónico a cargo del propio recinto. De esta manera, el dinero de la beca fue destinado para pagar los salarios del personal operativo, una secretaria y un mensajero.

231 Olivier, D. (2007). *Puertos de entrada: el arte mexicano se globaliza 1987-1992. En la era de la discrepancia. Arte y cultura visual en México 1968 - 1997*. México: Universidad Nacional Autónoma de México. P.p. 328-337.

Figura 86.
Nicolayevsky, R.
(1985).
Autorretrato.



El resto del trabajo se hizo de manera voluntaria y muchas actividades se concretaron gracias a que los miembros pagaban una cuota simbólica por pertenecer a la productora, participaron Ximena Cuevas, Ricardo Nicolalaievsky, entre otros.... La labor de consistía en hacer curadurías de video que serían exhibidas mensualmente. La secretaria y el mensajero se utilizaban para desahogar la logística de las actividades, sobre todo para el traslado de casetes y la impresión de invitaciones en el mimeógrafo. Los artistas/socios participaron como curadores para la realización de las diferentes muestras. En este sentido, el grupo optó por realizar solamente muestras colectivas, con el objetivo de que el mayor número de artistas tuvieran la oportunidad de mostrar su trabajo. Se estructuró una programación anual con su respectivo protocolo de inauguración, al que eran invitadas personalidades del mundo de la cultura y artistas interesados en los nuevos medios.

Además de las muestras temporales, se implementó el proyecto *Video a la carta* que se desarrollaba en islas de visualización formadas de 3 sillones con audífonos y un monitor. Al visitante se le ofrecía un catálogo de piezas de videoarte en forma de menú para escoger libremente lo que quisiera ver. Esta sala permanecía abierta durante el horario del museo.

Video a la carta fue una iniciativa realmente exitosa gracias a que en aquella época, el Centro de la Imagen era uno de los recintos más asistidos del INBA. Durante los eventos de inauguración era común ver a personalidades relacionadas con el mundo del arte contemporáneo: artistas, curadores, crítica especializada. Pero el resto del tiempo, la Sala del Deseo se llenaba de gente común que pasaba por la zona o que transitaba casualmente por ahí y encontraban en estos sillones un lugar para reposar su camino y de paso, echar un ojo a los nuevos videos propuestos.

Sarah Minter afirma en entrevista que, fue muy interesante atestiguar como la recepción de la obra de arte y la creación de nuevos públicos se determina por as-

pectos tan simples como la amabilidad con el espectador, o la calidez del espacio. Es decir, el hecho de que existieran tres sillones disponibles, provocaba que el visitante cansado se detuviera en busca de un momento de reposo. Los audífonos a la mano y los monitores al frente, dieron la ocasión ideal para escapar de la trayectoria y la rutina. Así, se propició una audiencia no especializada que acudió cada vez con más frecuencia a disfrutar de las diferentes curadurías de video propuestas por los socios. Un espacio especializado en videoarte disfrutado por un público neófito, pero que demostró ser receptivo y abierto a las propuestas de los jóvenes artistas.²³²

El equipo de PIVAC se percató de esta circunstancia e intentó transformar la frialdad del recinto museístico tradicional, en un ambiente acogedor en el que el visitante fuera bien recibido por el personal, y por un entorno cálido. Hubo múltiples propuestas por desarrollar, pero la mayoría se quedó en el papel. Sin embargo, se organizaron encuentros, a los que se les denominó *videoforos*, en los que se discutió sobre la situación y posibilidades del video y su perspectiva a futuro. PIVAC creó las condiciones para que los videoastas de la época tuvieran una sede para reunirse, discutir y hacer comunidad. El proyecto de la Sala del Deseo se extendió por un año, el tiempo que duró el apoyo del FONCA, pues sin este, resultó imposible soportar los sueldos y por ende, la programación completa. Aunque era un proyecto que dio buenos resultados, y el contexto demostraba que era un espacio necesario, mantener este espacio requería demasiado tiempo. Gregorio Rocha dedicó casi todo su tiempo, pero los artistas debían resolver problemas prácticos, ganar dinero y producir su propia obra.

A pesar de que la Sala del Deseo cerró, *Productores Independientes de Video* pervivió por algunos años más y fueron pioneros en difundir, programar y sobre todo curar el video, pues debemos recordar que para entonces la figura del curador audiovisual estaba muy poco desarrollada en el país y que, más allá de los concursos, la exhibición encontraba muy pocos foros. El proyecto evidenció que era indispensable conocer la producción de los colegas y discutir sobre las perspectivas de un medio que se presentaba tan amplio como la creatividad de cada productor. El re-



Figura 87.
Unidad de
Producciones
Audiovisuales,
CNCA. (1992).
2ª Bienal de
Video México
'92.

gistro de obra, el video indigenista, la videocreación, la video danza, el video performance, la video escultura y los usos académicos y para la investigación eran tan solo algunas de las vertientes.

A través de este proceso de convivencia cotidiana, de discusión y análisis continuo los productores y críticos de la imagen en movimiento se dieron cuenta de que lo videográfico implicaba no solo la producción, exhibición y distribución, que eran las actividades más obvias, sino también, el análisis teórico, desde la definición del propio medio, la escritura, la curaduría y la crítica. La asociación de PIVAC nunca se desarticuló, simplemente dejó de funcionar.²³³

Si bien, los concursos y las bienales ya era un espacio para exhibición para el videoarte, la Sala del Deseo fue un sitio cotidiano de convivencia para los críticos, artistas, curadores, consumidores y todo aquel interesado en la exploración de las implicaciones y posibilidades de este nuevo medio.

4.4. La Segunda Bienal de Video / México 92

En ese contexto surge la *Segunda Bienal de Video / México 1992* con sede en la Cineteca Nacional, realizada del 19 al 23 de octubre. Organiza el CONACULTA, la UNAM y la Dirección General de Radio Televisión y Cinematografía (RTC). Este año el festival consigue una notable multiplicación de las instituciones interesadas en acompañar el evento. Se concretan siete sedes en el DF con igual número de sub-sedes en el interior de la República: Acapulco, León, Monterrey, Oaxaca, Puebla, Morelia y Toluca. Aprovechando el impulso, la UNAM se decide a reinaugurar de videosala Pola

232 Minter, S. (2015).

233 Minter, S. (2015). Comunicación personal con Isadora Escobedo.

Weiss, misma que había sido aperturada en 1990, en las instalaciones de TV-UNAM como homenaje a esta pionera del video y cerrada al terminar la primera bienal debido a la ausencia de un proyecto para este espacio.

Los videos presentados en esta edición procedieron de 24 estados de la república, fueron producidos por 48 instituciones públicas, 102 organismos privados, 19 organizaciones civiles y 99 realizadores independientes.

La primera edición de este concurso, en 1990, dio a los organizadores las bases para plantear de una manera más amplia las categorías concursantes. Se inscribieron 545 piezas y se aceptaron 499: 109 en documental, 98 en experimental y videoarte, 77 en promocionales culturales, educativos y de orientación social, 73 en ficción, 58 en la categoría denominada Quinto Centenario, 44 en videoclip y 40 en ecología.

Como era de esperarse, era imposible mostrar a todas las piezas inscritas, así que se realizó una preselección de aquellas que participarían en el concurso. En el caso de la categoría de experimental y videoarte, se mostraron 32 videos.

Se presentó también una muestra paralela que fue una selección del IV Festival Americano de Cine de los Pueblos Indígenas, celebrado en Perú, ese mismo año. Y una sección de programas especiales venidos de Francia, Brasil, Canadá e Inglaterra.

En la introducción del catálogo se puede leer sobre la situación del video en el país y la diversidad de propuestas,

“En México, hubo manifestaciones aisladas de videoarte desde los años setenta, pero hasta la siguiente década comenzó el florecimiento del video como instrumento creativo. Los videoastas mexicanos, identificados con un equipo relativamente módico, sencillo y de gran movilidad, configuran sin embargo un conjunto heterogéneo: tráfugas del cine, jóvenes egresados de más de 90 escuelas de comunicación que hay en el país, productores y ex-productores de televisión, empresarios de medianas y pequeñas compañías de comunicación, videoartistas, militantes de muy variadas causas de la política de izquierda, la organización urbana y

rural, el ecologismo, la teología de la liberación, entusiastas difusores del rock, indígenas y un etcétera de no cesa de crecer.”²³⁴

Esta interesante introducción se hace referencia también al gran subsidio que reciben las producciones por parte de las universidades, los institutos de cultura y las instancias de gobierno. Reflexiona sobre la libertad que encarna el video con relación a la televisión, misma que obedece a “las reglas de los poderes, el sentido común y la moral”.

En una lógica opuesta, el video se rige por la subjetividad, da voz a los que no la tienen y expresa visiones del mundo inesperadas. Es también una herramienta central para la generación de contrainformación que encara la unilateralidad de los noticieros televisivos. Acerca del video experimental dice “Los videos más ambiciosos artísticamente son a la televisión lo que la poesía a los best-sellers, una actividad de minorías para minorías”, en este sentido, sería un intérprete de los sueños personales que rechaza las convenciones narrativas, psicológicas, ambientales y genéricas de la televisión. Alude también a los usos de este medio para el cuidado de la diversificación étnica y cultural, y sobre todo, dice, el video anuncia una permutación genérica en la que las fronteras se diluyen sin oponerse.

La proyección de los 499 videos se organizó a partir las 7 sedes participantes. Se asignó una muestra a cada una, quedando de la siguiente manera,

1. Quinto Centenario / muestra paralela. Museo de las Culturas Populares
2. Ficción. Cineteca Nacional
3. Experimental y videoarte. Museo Rufino Tamayo



Figura 88.
Unidad de
Producciones
Audiovisuales,
CNCA. (1992).
2ª Bienal de
Video México
'92.

234 Unidad de Producciones Audiovisuales, CNCA. (1992). 2ª Bienal de Video México '92. México: Unidad de Producciones Audiovisuales, CNCA.

4. Documental / Promocionales culturales, educativos y de orientación social. Sala José Martí
5. Panorámica de la segunda bienal. Sala Pola Weiss TV-UNAM
6. Ecología. Fundación El Manantial I.A.P.
7. Foro de televisión. Sala Fernando Benítez. Facultad de Ciencias Políticas y Sociales UNAM

Se llevaron a cabo también las siguientes mesas redondas:

1. Los productores de video. Productores privados e independientes. Escuelas de cine video y comunicación. Organismos estatales. Géneros y públicos.
2. Distribución, difusión y comercialización. Videosalas. Festivales y muestras. Videotecas y videoclubes. Difusión por televisión. Distribución alternativa.
3. Las nuevas tecnologías de la imagen y el sonido. Animación por computadora. Nuevas tecnologías de posproducción. Videodisco y sistemas interactivos. Nuevos formatos. Alta definición. Sonido digital. Telecomunicaciones. Conservación.
4. El marco jurídico. Legislación actual. Piratería. Derechos de autor. Libertad de expresión.

Los caminos de la TV. La TV privada (Cable y canales abiertos. Cable y sistemas codificados de recepción). La TV pública (La TV cultural y educativa. Sistemas regionales). Productoras públicas y privadas. Se presentó también una muestra paralela con programas especiales venidos de Francia, Brasil, Canadá e Inglaterra.

Los premios por cada categoría fueron: V Centenario, 10 mil dólares, 5 mil en Ficción, Documental y Ecología. 3 mil en Experimental y Videoarte, Promocionales y Videoclip. Una bolsa total de 34 mil dólares.

Para la categoría de Experimental y Videoarte hubo 2 ganadores: *La idea que habitamos*, de Pilar Rodríguez (1990, 19 min.) y *11 Piñata girasol* de Elías Jiménez (1992, 15 min.). En el resto de las categorías los ganadores fueron: *Sáname con tu poder*, *Rulfo Aeternum*, *Marcha de la vida y Diógenes*.

Resaltan por interesantes algunas otras como, *Festín en el Mictlán*, de Jaroslaw Lemka (1992, 13 min.), *En las nubes*, de Lizzy Montserrat (1992, 10 min.) y *Lokophia*, de Sergio Hernández (1991, 11 min.).



Figura 89. Rodríguez - Aranda, P. (2003). *The Idea We Live In / La idea que habitamos*.

4.5. La generación transparente

Con relación a los esfuerzos institucionales, hemos de mencionar que en 1992 se apertura el Departamento de Video del Museo Carrillo Gil, coordinado por Elías Levín²³⁵. Esta área se dedicó principalmente a la elaboración de documentales sobre arte, en muchos de los cuales Levín fungió como realizador, productor y director de fotografía.

Levín es un importante promotor del videoarte en México. Primero se acercó al medio a través del videoclip, pues realizó su tesis de licenciatura en torno a esta faceta del video, *Voces pintadas*. Como parte de este proyecto de titulación, Levín produjo un videoclip, con muchos toques de videoarte, para el grupo Santa Sabina, mismo que concursó en el certamen de *Videorock 92*, organizado por Pablo Gaytán a través de CONACULTA.

Videorock 92, funcionó a través de una convocatoria lanzada por el CONACULTA y el INBA para videoclip, videoficción, documental y videoarte, dirigida a jóvenes menores de 35 años. En este certamen la pieza de Levín obtuvo una mención honorífica.²³⁶

235 Elías Levín Rojo. México. Gestor, productor y curador de video y artes electrónicas. Doctor en Ciencias Sociales. Profesor Investigador de la UAM-Xochimilco. Fundador de La Pirinola AC, colectivo que trabaja con arte, medios y discapacidad. Miembro de Yoochel Kaaj A.C. y organizador del *Festival Geografías Suaves. Cine video y Sociedad* en Mérida Yucatán. Periodista, productor y director de videos así como de proyectos educativos. Coordinó el Departamento de Multimedia en el Museo Universitario de Ciencias y Artes de la UNAM, el programa de Residencias Creativas en el Museo de Historia Natural y el departamento de video en el Museo Carrillo Gil.

236 Levín, E. (2015). Comunicación personal con Isadora Escobedo.



Figura 90.
Editorial. (1992).
Imágenes rockeras.

El antecedente de este concurso fue *Quinceañeras*, que se realizó un año antes, en 1991 y que operó de manera idéntica pero con bajo la temática de la tradicional fiesta mexicana de los quince años.

A partir de *Videorock 92* Levín se involucra con diversos realizadores que trabajaban con videoarte y de esta vinculación surge una estrecha colaboración con Pablo Gaytan. Así, se inicia como gestor cultural especializado en video. Desde entonces, ha sido un incansable impulsor de este arte, no solo en la gestión, administración de proyectos e intercambios internacionales, sino también en la curaduría, la docencia y la promoción de la investigación.

En este sentido debemos recordar que el Museo de Arte Carrillo Gil, inaugurado en 1974, fue uno de los espacios culturales más abiertos desde la llegada del video a nuestro país. Fue aquí, donde desde 1984 Sergio García Michel coordina el *Taller de Cine y Video Experimental*, un curso sabatino de 4 trimestres, impartido durante 15 años, que se convertiría en una referencia importante en el ámbito de la producción audiovisual, sobre todo, durante la segunda mitad de la década de los ochenta, cuando en México, prácticamente no existían escuelas para aprender sobre estos temas.

Cuando el taller comenzó, el MACG era dirigido por Miriam Molina, y luego cuando sucedió el cambio administrativo que llevó a Silvia Pandolfi a la cabeza del museo, el taller se fortaleció, pues para la nueva directora, el arte contemporáneo era una línea fundamental a proseguir. Es en este recinto donde el performance se programa por primera vez y donde la producción de video fue más apoyada.

Egardo Ganado Kim, quien trabajó en el MACG, recuerda sobre el trabajo de aquellos años,

“Fue Pandolfi quien creó y estructuró un sentido claro sobre el arte contemporáneo en el Carrillo Gil. Ella fue quien formó no solamente la línea, sino también una parte importante de lo que hoy llamamos arte contemporáneo. En esos años en el MACG se reflexionó no sólo a partir de la colección, sino también de las necesidades que existían sobre el arte mexicano. Exposiciones como *De los grupos, los individuos y Ruptura*, han sido piezas fundamentales para la reflexión del arte contemporáneo y para dotarlo de elementos de crítica”²³⁷

En 1989, García Michel, organizó el *1er. Encuentro de Video Alternativo*, único en su época. A este taller asistieron 3200 jóvenes de 21 países y se trabajó en formatos Súper 8, Hi 8, V8 y ¾. Con el pasar del tiempo, el taller gana tal importancia que se establece como curso propedéutico para ingresar a las escuelas profesionales de cine del país.

Es a partir de este trabajo que se apertura el Departamento de Video, coordinado por Elías Levín, que entre otras cosas, se encargaba de registrar las exposiciones ofrecidas en el MACG.

Es relevante mencionar que en 1993 los gestores de esta área concretaron la donación de un equipo de alta tecnología para formatos ¾ y Hi8, lograda a través de la empresa Mitsubishi y que se completó con una beca del gobierno japonés. Con este equipo, el MACG contaba con el equipo profesional más sofisticado del país. El TVyCE permaneció en este recinto hasta 1999 y en 1994 se organizó un ciclo de mesas redondas con los exalumnos de García Michel sobre las perspectivas y alcances del taller y el video.

237 Museo de Arte Carrillo Gil (2014). *Trabajan para dar un enfoque multidisciplinario al Museo de Arte Carrillo Gil*. Octubre 11, 2015, de CONACULTA. Sitio web: <http://www.conaculta.gob.mx/noticias/museos-galerias-y-arquitectura/35723-trabajan-para-dar-un-enfoque-multidisciplinario-al-museo-de-arte-carrillo-gil.html>

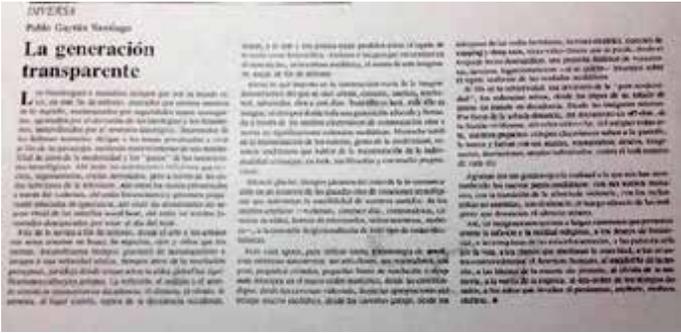


Figura 91. Gaytán, P. (1991). La generación transparente.

Con relación al trabajo de Levín, hay que decir, que además de ser el productor de videos institucionales, fue una pieza clave para la realización de múltiples exposiciones en torno al videoarte, proyecciones, ciclos de artistas, eventos académicos, etc. Sobre este trabajo, Levín señala,

“...en MACG primero creamos y llevamos a cabo el proyecto de *Video-catálogos*, después coordino la instalación del área de video y la producción interna de material para piezas a presentarse en el Carrillo: videos de apoyo a las exposiciones y eventos, así como apoyo a producciones independientes de artistas mexicanos. También gestionamos un programa de becas de producción del que salieron 5 o 6 videos... en el contexto me involucre en la curaduría”.²³⁸

Entre las primeras experiencias como curador y gestor vale la pena relatar una que devino en la caracterización de toda una generación de artistas: la generación transparente.

Nuevas Miradas de Fin de Siglo fue un ciclo de video que se presentó en la Casa de Cultura La Misión, en San Francisco, California, en noviembre de 1991. Fue organizada por Pablo Gaytán a través de *Videar*²³⁹ y con el apoyo del Programa Cultural para Jóvenes y el Programa Cultural de las Fronteras del CONACULTA.

Para la realización de esta curaduría Gaytán invitó a participar a los artistas con los que se había vinculado a través de los concursos que organizó para CONACULTA: *Quinceañeras*, en el 91 y *Videorock*, en el 92.

Esta muestra despertó gran interés entre críticos, investigadores, académicos y productores de la ciudad norteamericana, pues la interacción con la población de origen mexicano era constante, desde entonces las galerías, museos y universidades trabajaban en constante colaboración con los latinos.

A partir de esta muestra la *Artist Television Access* (ATA) invita a *Videar* a coorganizar 2 eventos. El primero tendría lugar en la Ciudad de México, y se titularía *Muestra de Video Norteamericano 500 años de resistencia: Una Visión Americana*, que tendría lugar en febrero de 1992. Posteriormente, en marzo se llevaría a cabo, en San Francisco, la muestra de video joven mexicano *La generación transparente*, curada por Elías Levín.

El título de la muestra nace de un artículo de prensa escrito algunos meses antes por el videoasta y teórico Pablo Gaytán quien define a la época en los siguientes términos,

“Pero cada época, para utilizar cierta terminología de **modé**, crea asimismo sus cuervos, sus anti-dioses, sus renovadores, sus ost; pequeños cristales, pequeñas líneas de resolución drop outs irrumpen en el nuevo orden mediático, desde las cavernas-depto, desde las cavernas-videosala, desde las apropiaciones del tiempo muerto mediático, desde las cavernas-garage, desde los márgenes de las ondas hertziana, in-trans-misibles, especies de zapping y drop outs, virus-video-(h)asta que se pueda, desde el lenguaje tecno-democrático, una pequeña multitud de voyeuristas, narciso, lugarcomunescos –si se quiere- irrumpen sobre el tapete uniforme de las verdades mediáticas.

Al filo de la subjetividad, esa inversión de la “post modernidad”, los videoastas miran, desde las tripas de su estado de ánimo un mundo en decadencia. Desde las imágenes misma. Por fuera de la sobada denuncia, del documento en off-side, de la ficción vivificante, del veloz video clip, del antiguo video arte, nuestros pequeños cíclopes electrónicos saltan a la pantalla, la toman y lucha con sus manías, voyeurismos, de-

238 Levín, E. (2015).
239 Según Levín, *Videar* no era exactamente un colectivo, ni un grupo, sino una figura de identidad que se generó como base para la organización de la muestra de San Francisco. Levín, E. (2015).

seos, imaginarios, desviaciones, utopías individuales, contra el look nuestro de cada día”²⁴⁰

Con este proyecto en sus manos Videar emitió una convocatoria para participar en esta muestra con la intención de fomentar el intercambio de experiencias y la creación de redes en materia de coproducción, distribución y acceso al mercado norteamericano, con relación al video cultural, alternativo, experimental, documental e informativo.²⁴¹

La ATA se comprometió a incluir la muestra en el catálogo *Moving Pictures*, así como en su programación oficial. También a cubrir el traslado de 10 artistas a la ciudad de San Francisco. La exposición constaría de una muestra de video monocal abierto a las categorías de documental (de hasta 30 min.), video experimental y videoclip (hasta 6 min.), además de la videoinstalación *Suave Patria*. Los requisitos para participar en esta muestra fueron: ser menor de 35 años y que la posproducción de las piezas hubiese sido gratuita. Además, no se permitía la participación de producciones de unidades de TV universitarias o de empresas, ni aquellos videos expuestos con anterioridad en el extranjero.

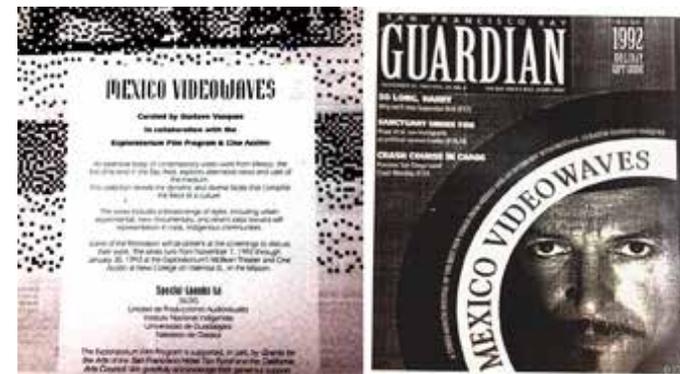
Entre otros esfuerzos en torno a la difusión y promoción del video, datados en 1992, se encuentran la *Primera Muestra de Video Independiente* de León, Guanajuato, organizada por Video Independiente A.C, el Consejo para la Cultura de León y la Universidad Iberoamericana. Esta muestra se organizó durante 3 años consecutivos y se abrió a entidades productoras, realizadores y centros de enseñanza e instituciones públicas. El tema y el género era libre y la única restricción era que las piezas debían durar menos de una hora.²⁴²

240 Gaytán, P. (1991). *La generación transparente*. Sin Referencia. Columna Diversa. Sin referencia. Archivo de Elías Levín.

241 Grupo Videar. (1992). *Convocatoria La generación transparente*. México: Archivo Elías Levín.

242 Video Independiente A.C. (1995). 3ª. *Muestra de Video Independiente. Convocatoria*. Archivo Elías Levín.

Figura 92.
San Francisco
Bay. (1992).
México
Videowaves:
Multiplicidad
creativa.



Asimismo, en el 91, el *Canal 6 de Julio* fue reconocido con el *Premio Manuel Buendía* a la Trayectoria Periodística y un año las universidades públicas que organizan el *Premio Manuel Buendía* le extendieron un reconocimiento especial.

Un año más tarde, en 1993, en la misma ciudad se realiza la muestra *México Videowaves: Multiplicidad creativa*, una curaduría del tijuaneño Gustavo Vázquez²⁴³ en colaboración con el Exploratorium Film Program y Cine Acción. La selección consistió en 62 videos de creadores de Guadalajara, DF y Oaxaca. Esta es la primera antología internacional que da visibilidad al trabajo de los grupos indígenas Mixes de Oaxaca. Compila también a autores como Guillermo del Toro, Carlos Carrera, Andrea di Castro, Sarah Minter, Eduardo Vélez y Teófila Palafox. Se presentó en el Exploratorium de Cine McBean de San Francisco, donde Vázquez realizaba una residencia.

Con el afán de contextualizar el medio mexicano el curador incluye también el documental *Videondas, Proves Buena Onda* un trabajo de Eréndira Ramírez que conjunta entrevistas a los creadores y fragmentos de las obras.

“Vázquez decidió hacer una investigación sobre producción audiovisual en México, desplazándose a las ciudades de Guadalajara, México y Oaxaca en las que se entrevistó con un importante número de creadores de imágenes en movimiento. Es importante recordar que a principios de los noventa el video seguía en un proceso de legitimación dentro del

243 Gustavo Vázquez, Tijuana. Cineasta y videoasta asentado en San Francisco, California. Estudia la licenciatura en el Instituto de Arte de San Francisco y la maestría en cine en la Universidad Estatal de San Francisco. Es fundador del grupo *Cine Acción* y Director del Festival de Cine Latino, en 1996. En 1997 gana dos becas, la *Rockefeller Media* y la *Eureka Visual* de la Fundación Fleishacker.

campo del arte y que si bien existían puntos de encuentro como la Primera Muestra de Videofilme (1986) o la Primera Bienal de Video (1990) –ambas organizadas por Rafael Corkidi en la ciudades de Guadalajara y México respectivamente– no existían instituciones o acervos, de tal forma que la investigación de Gustavo Vázquez se fue desarrollando a partir de las referencias y los propios contactos que existían entre los artistas. La producción audiovisual formaba ya una estructura rizomática y la lista de creadores era muy amplia, pero también los diferentes usos del medio y aspectos formales y estéticos. Gustavo Vázquez buscó recoger esta diversidad y no sólo se enfocó en lo que estaba claramente definido en Estados Unidos como video arte.”²⁴⁴

Con la intención de dar a conocer esta diversidad de propuestas, Vázquez realiza una producción documental en torno a esta muestra. La pieza se tituló *Videowaves / Videondas*. La narración es del propio artista, como una voz en off en inglés, desde su llegada en avión a la Ciudad de México y manifiesta su objetivo por encontrar colegas realizadores de video y entender “la onda” mexicana.

La estructura de la narración se organiza primero con una pequeña entrevista a los artistas que conforman la muestra donde que explican brevemente el concepto de la pieza y, a continuación, un fragmento del video.

En el apartado experimental aparecen Carlos Mora, con la pieza *REM*, Elías Levín, con *Desde la ventana*, Lizzy de Montserrat, con *En las Nubes*, donde también aparece en entrevista *Pilar Rodríguez*, quien sería la ganadora de la 2ª Bienal de Video México '92, Luis Lupone, con *La muñeca rota*, Andrea Di Castro habla sobre la relación del video con el cuerpo y en relación con su trabajo, sobre cómo se dio la interacción entre bailarines y grupos de teatro en torno a lo videográfico “en este sentido, el video ha sido una herramienta sensacional, no solo para que los bailarines se descubran, sino también para que uno, que está detrás de la cámara, se des-

cubra también”²⁴⁵. *Pasos* se construye con una cámara fija, con sobre posición de planos, donde unas piernas recorren la ciudad descalzas sobre un carrusel de foto fija con imágenes del suelo de la ciudad (coladeras, banquetas, registros de agua...). Doménico Capello rescata, de manera poética, las texturas de un jardín a media tarde.

Sandra Luna presenta el documental *Agitación interior*. Una serie de entrevistas a los chavos banda de la Ciudad de México. *La piel del signo* es un programa de televisión donde se muestra la vida de las etnias de México, un documental sin voz, sobre las ceremonias y ritos de la Semana Santa, del grupo indígena tarama. Sobre esta pieza Rafael Rebollar explica que la intención de un documental sin narrador, obedece a una intención no intervencionista y etnográfica, de manera que el punto de vista occidental de los realizadores no intervenga en la lectura aquel observa las imágenes. Otro trabajo de este tipo fue *La tercera raíz*, danzas de la Costa chica, sobre las fiestas en el estado de Guerrero.

Con la intención de dar un panorama más amplio sobre la producción mexicana Vázquez se traslada al estado de Oaxaca, para visitar la comunidad de Tamazulapan, donde se llevó a cabo uno de los proyectos del Instituto Nacional Indigenista (INI) comandados por Luis Lupone, en que el objetivo era dotar de herramientas a estos pueblos para que los indígenas grabaran desde su propia perspectiva y en su propia lengua, sin mediación de la mirada occidental. Esto serviría por un lado, para socializar los problemas de estos grupos, que en muchos casos permanecían cerrados a los visitantes, y por otro, para sensibilizar a los propios miembros de la etnia *mixe* sobre la importancia de conservar tradiciones, usos y costumbres. Genaro Rojas, habla sobre el proyecto,

“Los mixes hacemos videos sobre todos los temas que nos interesan: música, tradición oral, fiestas, ceremonias... todo lo que suceden la comunidad de Tamazulapan y sus alrededores. La gente que viene aquí no pue-

244 Vergara, E. (2010).

245 Vázquez, G. (1992) *Videowaves / Videondas* [Video]. Entrevista a Andrea Di Castro.



Figura 93. Domínguez, G. (1989). *Desfile*.

den filmar lo que ellos quieren. Nosotros podemos hacer entrevistas en mixe. Tenemos acceso porque pertenecemos a la misma comunidad, lo conocemos y lo vivimos... Es difícil para alguien que venga de otro lugar filmar a los mixes, pues no se ve tan real como nuestros videos. Cuando la gente viene, filma la fiesta, pero no sabe que hay detrás de ella. Ellos filman el pueblo y sus paisajes, pero nunca nuestros lugares sagrados o nuestras reuniones políticas o sociales. La comunidad es celosa de sus tradiciones, pero con la imagen podemos conservarlas para que los niños sepan lo que hacían sus abuelos, sin comercializar nuestra cultura.”²⁴⁶

Videowaves da también un espacio para la animación a través del trabajo de Luis Carlos Carrera, con la pieza *Mala yerba nunca muerde* un bello trabajo de dibujo cuadro por cuadro sobre la vida urbana de los habitantes de la ciudad.

En cuanto a la ficción, Sergio Muñoz habla sobre la pieza *La última luna*, una historia con una lógica cinematográfica y narrativa clásica, sobre el fantasma de la emperatriz Carlota en el Castillo de Chapultepec; por su lado Leonardo Bondani, construye una fantasía basada en las profecías aztecas relacionadas con el nacimiento del quinto sol.

Vázquez se traslada también a Guadalajara para entrevistarse con este grupo que formaba *La nueva ola de Chapala*. La pieza *Desfile* es incluida en la compilación y se entrevista con Gustavo Domínguez, ganador del primer lugar de la categoría experimental, en la Primera Bienal de Video / México 90, con la pieza *Reflexiones*. En esta pieza el artista utiliza las imágenes de un desfile militar, lo fragmenta y gracias a la música dramática y a la edición le otorga un toque trágico que propicia una reflexión acerca del uso del poder y la represión. Ana María Ortega habla sobre *Cama de sueños* como una herramienta para hacer tangibles sus sentimientos en torno a la sensualidad y experiencias de vida. Rafael Andrino graba utilizando el efecto de *negativo* como un soporte narrativo para realizar una crítica a la manera en la que se enseña la historia de México.

246 Vázquez, G. (1992). Entrevista a Genaro Rojas.



Figura 94. Museo de Arte Carrillo Gil. (1995). *Video Independiente Mexicano*.

Finalmente, se incluye un fragmento del primer número de la revista en video *Videofront*, editada por Ángel Cosmos y Eduardo Vélez.

Ese mismo año, 1991, se lleva a cabo otra exposición en la unión americana, *Mexican Video* en el Museo del Bronx de Nueva York, en la que participan piezas de la desaparecida Pola Weiss, Gabriel Orozco, Andrea Di Castro y otros.

Tres años después, en 1995, se lleva a cabo otra importante muestra internacional, la *Exposición de Video Independiente Mexicano XP VIM 95*, en la Galería Oboro²⁴⁷, en la ciudad de Montreal. Incluyó 44 videos y fue coordinada por Rocío Cerón y curada por Elías Levin y Juan José Díaz Infante²⁴⁸. La idea fue crear una muestra panorámica, como un espectro general de la situación de la videocreación en México.

Los curadores eligieron 12 temas a partir de los cuales seleccionarían a los artistas. Los ejes temáticos fueron: el medio y lo sagrado, animación y computado-

247 La Galería Oboro es producto del proyecto *Oboro Opera*, una organización artística surgida con la idea de crear una red internacional de realización e intercambio de arte. La meta fue generar diálogos entre culturas. Las actividades que organizaron eran exhibiciones, conferencias, presentaciones de video y cine, publicaciones, programas de entretenimiento y residencias en coordinación con otros organismos para estudiar y producir trabajos de arte. En Dion, D. & Cron, M. (1995). *Circunvalaciones. Videoarte canadiense* (folleto). México: Museo de Arte Carrillo Gil.

248 Juan José Díaz Infante. México. Videoasta, curador, performancero, instalacionista y poeta. Fotógrafo por el Brooks Institute of Photography, en 1982. En la década de 1980 funda con Arturo Márquez y Ángel Cosmos, el grupo interdisciplinario *Música de Cámara*. Ha editado revistas y libros objeto, productos multimedia y el sitio de Internet Altamiracave. Su obra electrónica *Puente abierto* es considerada como la primera en versión html en México. Con motivo de la muestra *The Box Video Independiente Mexicano* (oXP VIM) 95 realizó un registro de la situación del video para la galería Oboro de Montreal, Canadá. Entre sus videos figuran *Simplemente atrapados*, de 1990, *Dreams and blonging*, de 1993, *Música de cámara*, 1994 y *Tres historias*, de 1995.

ras, mujeres videoastas, el mundo, video revistas, el cuerpo y los sentidos, ciudad, multidisciplinario y experimental, documental, los *ismos*: realismo mágico y surrealismo, el metro y video chicano.

Es interesante como en el texto de sala, la Galería Oboro resalta la importancia de esta muestra,

“La exposición Video Independiente Mexicano, que reúne diversas obras recientes de videoastas da cuenta de los progresos recientes y de múltiples tendencias y estéticas que se expresan en el medio del video independiente mexicano.... Se trata de la primera exposición de video de arte mexicano de esta amplitud presentada en Montreal.”²⁴⁹

Para la exhibición se llevó a cabo el montaje de 12 monitores, cada uno de los cuales contenía las piezas de cada eje temático. Se editaron 2 catálogos, uno impreso y otro en video, en formato de VHS.

Sobre esta exposición, la investigadora y curadora Erandy Vergara dice,

“La *Exposición de Video Independiente Mexicano* es substancial, pero sobretodo característica de un momento importante en la producción de video. A nivel documento reúne dos generaciones de videoastas que en la década de los noventas convergieron y juntos reclamaron el terreno del video. Es decir, en una época de ajustes económicos y políticos, coincide un grupo de creadores que se acercan al video por los costos prohibitivos del cine o por un rechazo a los clientelismos de los sindicatos y escuelas del cine (Rafael Corkidi, Ximena Cuevas, Sarah Minter, Gregorio Rocha) y simultáneamente comienzan a surgir estudiantes de artes plásticas, comunicación y diseño que inician su producción audiovisual directamente con la



Figura 95.
Museo de Arte
Carrillo Gil.
(1994). *Música
de cámara.*

cinta magnética del video, por ejemplo Antonio Albanés, Antonio Arango, Doménico Cappello, Marina García, César Lizárraga y Alberto Robleat.”²⁵⁰

En el videocatálogo se incluyó tan solo una selección de piezas por cada sección. Muchos de los nombres compilados se repiten con relación a las exposiciones anteriores, como Pilar Rodríguez, en la parte de *Video Chicano*, Claudia Barceló, en *Ismos*, Lizzy Monserrat en *Mujeres y video*, Andrea Di Castro y Sarah Minter, con *Mex-metr*, en la sección del *Metro*.

Sin embargo, se incluyen también nombres nuevos con interesantes propuestas. Por ejemplo, dentro del apartado e *Videorevista*, se incluye una pieza de Antonio Noyola y Rafael Rebollar, donde Eduardo Sepúlveda participa en la producción ejecutiva. Esta pieza es un homenaje *In memoriam* al artista Ángel Cosmos que había muerto poco antes, a los 43 años, en 1993.

Tañido de imágenes, La Ollesta es un recorrido musical por un jardín con lago en el que un grupo de personas hacen música utilizando ollas de barro, como instrumentos, a la manera de una orquesta. Un concierto en donde los músicos crean sonido con batutas de marimba. Este proyecto fue organizado originalmente por Ángel Cosmos y por Ismael Guardado, pero desafortunadamente Cosmos murió antes de verlo terminado.

En el apartado de Multidisciplinario y Experimental, se incluye otro proyecto musical en el que Cosmos estuvo involucrado: *Música de cámara, de Juan José Díaz Infante*. Esta pieza se realizó en la primera edición del Programa de Artistas en Re-

249 Galería Oboro. (1995). *Video Independiente Mexicano*. Montreal: Galería Oboro. Archivo de Elías Levín.

250 Vergara, E. (2010).

sidencia del área de video del MACG como otro homenaje a Cosmos.

Esta pieza presenta de manera lúdica una memoria de los diferentes trabajos que este grupo interdisciplinario desarrolló. El proyecto surge en 1984, iniciativa de Ángel Cosmos, Díaz Infante y Arturo Márquez. Se hace difícil su clasificación pues no es precisamente un registro documental del trabajo de estos artistas, ni tampoco un videoarte, ni una pieza musical.

Respecto al trabajo de este grupo, Elías Levín, escribe en el programa de presentación del estreno de la pieza, que se realizó en el MACG en septiembre de 1994,

“El grupo “Música de Cámara” pone en jaque los límites genéricos para producir obras de mucho interés visual, auditivo y conceptual; mediante el uso de herramientas provenientes de diferentes disciplinas, crea obras integrales a las que es necesario contemplar desde cada una de ellas, se trata de obras que tienen como puerto final diferentes soportes: la música, la literatura, la plástica... Pero, que quede claro, que no son muchas disciplinas juntas sino un conjunto de disciplinas con las que se teje una red firme y elástica aprovechando a fondo lo que cada una de ellas ofrece. Para ejemplificar lo que se presenta en este video, se puede hablar de fragmentos: MASTERPEZ, es una partitura creada a partir de fotografías de una pecera en la que se ha puesto un pentagrama sobre vidrio, son los pescados los que señalan las notas para ser interpretas por un conjunto de instrumentos convencionales, sin embargo la partitura no es azarosa sin resultado de un cuidadoso sistema donde confluye el diseño, la música y la fotografía.”²⁵¹

La pieza conjunta también fragmentos de *Poesía de la voz* y *Concierto para fotógrafos*. Este último trabajo es quizá el más interesante pues muestra la lógica en la que el grupo trabajó en torno a la exploración de las relaciones entre música y la fotografía.

251 Levin, E. (1994). *Música de cámara* (folleto). México: Museo de Arte Carrillo Gil. Archivo Elías Levín.



Figura 96.
Russek, A. (2015).
Antonio Russek
en estudio.

En este caso, el proyecto nace como una iniciativa de **Antonio Russek** quien por curiosidad empezó a grabar los ruidos que hacían las cámaras de la colección de Ángel Cosmos (unas 60), eso incluía el sonido que hacían al montarlas y desmontarlas, disparar, recorrer la película, rebobinar, etc. Con este material Russek hizo una mezcla que se incluyó en el disco editado por el grupo y que se denominó también *Música de Cámara*.²⁵²

A la muerte de Cosmos, Díaz Infante tiene la idea de realizar el registro visual de esta pieza y convoca a 60 fotógrafos a *disparar* de manera simultánea para entre todos componer esta pieza. A la cabeza de esta orquesta, Russek hace las veces de Director y coordina a los participantes, al tiempo que graba y amplifica por medio de un *sampler* y un sintetizador.²⁵³

Es curioso como presenta el equipo de la Galería Oboro el videocatálogo de esta exposición, pues habla de la versatilidad del video mexicano y el momento viviente de plena expansión,

“El primer intento serio de arte en forma de video, se inició en México a principios de los años 70. En este período el trabajo de pioneros como Pola Weiss y Corkidi creó una plataforma sólida para un grupo de artistas que utilizaron el vídeo como fundamento y herramienta expresiva para construir un mensaje típico de su generación. El *boom* de jóvenes talentos surgió hace cinco años. Sus observaciones se notan seducidas por lo tecnológico y por el vértigo. Artistas educados en los *Looney Toons* originales,

252 Russek, A. (2015). Comunicación personal con Isadora Escobedo.

253 Levín, E. (1994).

utilizan esta visión para crear vistas fragmentarias, gramáticas incoherentes, efectos especiales, en definitiva, la caída de la narrativa tradicional. El resultado final es un grupo absolutamente heterogéneo de individuos para quienes el video es el único lenguaje común, la heterogeneidad se refleja claramente en los diferentes enfoques, técnicas y conceptuales. Hoy en día, el vídeo mexicano es floreciente. Debido a los pocos espacios abiertos a este arte y la falta de acceso a la tecnología, los videoartistas se han organizado de forma independiente y con iniciativa propia han alcanzado una presencia definida en el paisaje cultural de México. XP VIM 95 es una selección de los principales creadores de video en México.”²⁵⁴

Como resultado de la exposición *XP VIM 95*, realizada en mayo del 95, se organiza un evento en correspondencia: *Circunvalaciones. Videoarte canadiense*. Esta muestra se realizó en el MACG en junio del mismo año, curada por Daniel Dion y Marie Michéle Cron, de la Galería Oboro y consistió en una muestra panorámica del videoarte de ese país del 85 al 95.

Se incluyó a 32 títulos, divididos en 6 programas que fueron presentados dos por día. La exhibición fue acompañada de un encuentro entre los curadores canadienses y la comunidad de videoartistas mexicanos.

En el folleto de presentación de la muestra los curadores explican la naturaleza de la selección,

“Nacido al final de los sesenta en los grandes centros urbanos, el medio del video ha permitido a sus autores explorar varios géneros –documental, ficción, experimental- al grado de perturbar las fronteras entre disciplinas y los varios discursos que se debaten en la actualidad. Se tratan, entre otras cosas, temas que identifican los problemas de comunica-



Figura 97. Videofront. (1992). Videofront no. 1.

ción entre culturas, el cuerpo atormentado por la enfermedad, el placer gastronómico y el placer del otro, el diálogo entre naturaleza y cultura y la palabra nómada que corre entre los dobles de la imágenes”²⁵⁵

Esta muestra reunió el trabajo de reconocidos artistas de todo el territorio canadiense y de Québec que han sido pioneros en el desarrollo del videoarte a nivel mundial, y una interesante demostración sobre los intereses compartidos entre dos naciones que revelan preocupaciones generacionales en torno a las éticas y estéticas de la imagen en movimiento.

4.6. Las videorevistas: *Videofront*, *Visión Múltiple* y *Glicerina*

Al hablar del trabajo de Ángel Cosmos, se hace relevante detenerse en *Videofront* otro proyecto concebido por él, que resulta muy interesante. Esta videorevista de 50 min. editada por Eduardo Vélez y Ángel Cosmos²⁵⁶, fue concebida como una revista sobre

255 Dion, D & Cron, M. (1995).

256 Ángel Cosmos, Calahorra, España, 1949-1993. Graduado por la Universidad de Fribourg, Suiza. Fue fundador y director del Certamen de Cine Didáctico en Valencia, España. Creador y director de la colección interdisciplinaria *Nueva Escritura*, de la editorial vasca Euskal Vide; Tiene 12 libros y discos publicados en poesía, poesía visual, música, teatro, ensayo, etc. Llegó a México en 1981. Fue director de la revista *Fotozoom* de 1983 a 1989. Trabajó con importantes compositores de España y México. Funda junto con Antonii Russek la *Colección Hispano Mexicana de Música Contemporánea* y fue miembro del grupo interdisciplinario *Música de Cámara*. También fue artista residente en Banff Centre for the Arts (Banff, Canadá) en 1990, jurado del VI Festival Coreográfico-Iberoamericano de Barcelona, en 1991, profesor invitado de la Universidad de la Rábida en Sevilla en 1991 y 1992. Director para América de la revis-

254 Museo de Arte Carrillo Gil (1995) *Video Independiente Mexicano*. Canadá, Montreal: Galería Oboro.[Videocatálogo]. Traducción del original en inglés.

Figura 98.
Videofront.
(1992). Videofront no. 1.



video, hecha en video. Existen dos números y fue un producto híbrido e innovador que evidenció la potencialidad del video y la creatividad y versatilidad de Cosmos.

Es curiosa la lógica que sigue este proyecto, pues para cada edición, fueron invitados ciertos artistas que trabajarían juntos, como equipo, en la toda la revista, bajo la idea de un colectivo. Así, cada participante presenta su trabajo y los demás opinarán sobre él mediante ciertos ejes temáticos, mismos que guían las transiciones entre una pieza y otra.

En el primer número participan, Jorge Pablo de Aguinaco (fotografía, serie *Viaje a India*), Antonia Guerrero (videoperformance *El círculo sagrado*), Oscar Guzmán (instalación *El último sueño*), Arturo Márquez (musicalización de todas las piezas), Irene Martínez (grupo Mandinga, con la coreografía *Tierra*), Daniel Kientzy (música) Eduardo Vélez (música *Reflexiones*) y Ángel Cosmos y Samir Menaceri (videoarte *Popfonetic*).



Figura 99. Videofront. (1992). Videofront no. 1.

ta *La Fotografía* y miembro del consejo asesor. Desde 1991 fue consultor del Gobierno de los Northwest Territories para Europa y América Latina para la organización de exhibiciones de arte esquimal en Europa. Fue creador junto con Eduardo M. Vélez de la revista de video en video *Videofront*. Junto con Ismael Guardado organiza el proyecto interdisciplinario *La Ollesta*.

Los ejes temáticos son: música, danza, imagen sueños, muerte... Entonces, se presenta cada pieza acompañada por la aportación de algún otro, por ejemplo, la fotografía de Aguinaco por la música de Kientzy o la instalación escultórica de Guzmán por la cámara de Cosmos.

Ángel Cosmos hace la presentación de la revista sentado frente a la cámara. Detrás de él, un monitor de televisión repite su imagen en circuito cerrado. Declara ante el espectador el *statement* del proyecto:

“... el video es un medio muy distinto a la televisión, además se utiliza para ser una alternativa de la televisión. Nunca manejamos el tiempo para que sea corto y podamos meter muchas cosas. *Videofront* lo que quiere hacer, es no correr, el tiempo de televisión es un tiempo que siempre falta... *Videofront* tiene el tiempo al servicio de la obra... será un tiempo para la reflexión y no para la información... estamos en contra de la información y a favor del conocimiento... al servicio del autor”²⁵⁷

La primera pieza *Papeles en San Joaquín*, un registro, bastante poético, sobre una intervención urbana hecha con papel y su proceso de degradación. Inicia con vistas a un patio en el que pliegos de papel brillante en diversos tonos están pegados sobre las paredes formando composiciones de color. Los habitantes del pueblo transitan como habitualmente.

Gracias a un *time lapse*²⁵⁸, que obedece al ritmo de la música, es posible apreciar como los papeles se van arrancando. Es el viento que hace su labor, lenta pero constante. Pareciera como si los papeles bailaran al ritmo de la música. Mientras tanto, nada se altera para los habitantes del pueblo que pasan inmutables frente a la transformación de una composición perfecta ahora convertida en hilachos de color que bailan al ritmo del viento. Para los participantes de *Videofront* el movimiento del

257 Videofront (1992) *Videofront* no. 1 [Video].

258 Time lapse. Véase Glosario.

papel causado por el viento es danza, o incluso, coreografía.

La siguiente pieza es *Viaje a India*, una progresión de unas 30 fotografías fijas musicalizadas por el saxofón de Daniel Kientzy. Una música contemporánea que recuerda la tradición tibetana en la que se incluyen cantos a coro. A continuación se presenta la coreografía *Tierra*, donde una pareja de bailarinas parece surgir del barro, como un solo ente, la danza evoca su lucha por tratar de separarse una de la otra.

Como en el caso de la primera pieza, *Papeles en San Joaquín*, el camarógrafo no tiene presencia, pues son tomas fijas que obedecen más a la lógica de un registro, que a una verdadera interacción con los ejecutantes. Se hace notorio que no son piezas pensadas para ser mostradas como híbridos del video, sino que este es utilizado como documento.

A continuación se presenta el videoarte *Reflexiones* y la instalación escultórica *Último sueño* de Oscar Guzmán. Por el contrario a las piezas anteriores, este registro de la pieza se convierte casi en videoarte pues la cámara es mucho más propositiva y viaja dentro y fuera de la escultura de una manera vertiginosa y fragmentada.

Lo más interesante de la revista es el trabajo de Ángel Cosmos, *Popfonetic, poema fonético videografiado*. La poesía fonética tiene una amplia tradición en el arte del siglo XX, pues durante las vanguardias modernas, especialmente ligadas al futurismo ruso e italiano y por supuesto al dadaísmo, se hizo evidente que el lenguaje es una corriente sonora que además de pertenecer a la literatura, corresponde también a la declamación, y por ende al oído. La poesía sonora o el ruidismo serían también formas experimentales asociadas a este tipo de creación poética. Se trata de evitar usar las palabras como mero vehículo de significado y aprovechar de su sonido diferenciado, ruidos, suspiros, aullidos y onomatopeyas.

La pieza *Popfonetic* funciona a base de repeticiones de sílabas, que crean un interesante ritmo que se corresponde con las imágenes. El cuadro está integrado por 2 espacios simultáneos, el primero, sirve de fondo y es una imagen de unas escaleras. A esta base se integra un *wipe*, o ventana, que contiene una boca gigantesca que expulsa expresiones lingüísticas escritas, signos de puntuación y monosílabos, que son correspondidos por su respectivo sonido.

Vemos aquí una interesante interacción donde los elementos lingüísticos son el eje conceptual que integra sonido e imagen. Se trata de hacer visibles los sonidos a través de su representación tipográfica, para escuchar las palabras a través de la visualidad. Una pieza muy destacable para la época, con relación a la producción técnica y conceptual, que sin aspiraciones narrativas sigue la lógica del videoarte, logrando un verdadero y divertido poema visual.

El número 2 de *Videofront* se edita ese mismo año, 1992 y tuvo el objetivo de realizar un panorama amplio de la creación artística en la ciudad de San Francisco, en los Estados Unidos. Fue grabada durante los viajes que Cosmos y Vélez realizaron en marzo y mayo de ese año.

La estructura de la videorevista es completamente diferente a la de la primera edición, pues los realizadores no contaron con un staff ni un equipo de producción. Así, Cosmos hizo la dirección y Vélez la imagen, producción y realización.

Una vez más Ángel Cosmos funge de presentador y muestra la ciudad y a sus artistas a través de una especie de video-diario, en el que se ve al español recorriendo las calles de San Francisco en taxi o camión hablando sobre la dinámica de la metrópoli y entrevistando a los protagonistas. Declara que esta es una ciudad que se resiste a morir y a pactar con el nuevo orden. Conserva ideales, pero vive la contradicción de un tiempo de fronteras camufladas. Habla también de cómo la capital de California es una imagen importante para toda una generación, esta proviene de un sueño que obliga a la gente a despertar. Para él los californianos tienen una necesidad de ser artistas o actores, o sea, de pertenecer a la sociedad del espectáculo. Menciona las diferencias entre el norte y el sur (haciendo alusión a la unión americana y a México).²⁵⁹

En este número se realizan entrevistas a los artistas y después se presenta una muestra de su trabajo. Dave Witraker, habla sobre el rock y su relación con la ciudad. *Black Pole-Grupe* participa con un video sobre las pintas urbanas. El músico Paul Dresher y el letrista Rinde Eckert presentan las piezas *Slow fire* y *Food not bombs*

259 Videofront, (1992). *San Francisco Videofront*, no. 2 [Video].

Figura 100.
Visión Múltiple.
(Agosto, 1994). Visión
Múltiple, 1.



grabadas por *The Paul Drescher Ensemble*. Se incluye también a la banda de música *Mommyheads* musicalizando una serie de fotografías sobre graffitis y otras más tomadas durante el *Gay parade*.

En lo correspondiente al videoarte, participan Toni Lane con *Video Rip*, Phil Patris con *Why?*, Enrique Chagoya con *Holy order*, una pieza sobre las religiones y el poder, Yasushi Ishi con un videoperformance. También se compila la pieza de animación *Mutant Republican Ninja Elephants* de Kyle Kosup.

Por otro lado, el muralista chileno, René Castro exiliado en este país, presenta sus grabados realizados el taller de serigrafía y diseño, *Misión Gráfica*. Se incluye también una entrevista a Omar Gonzales, al músico Carlos Santana.

Esta edición de *Videofront* tiene características mucho más documentales que experimentales pero continúa con una idea compilatoria bastante ecléctica en torno al video como una herramienta expresiva a todos los niveles. Es un buen parámetro comparativo con relación a la escena mexicana que parecía despuntar a nivel internacional.

Un año más tarde, en 1993 surge otro esfuerzo editorial interesante, *Visión Múltiple*. Esta revista fue publicada por la *Asociación de Videastas Independientes de México*, y se enfocó hacia el trabajo de todos los creadores independientes de imagen en movimiento, en formato videográfico. Fue dirigida por Alberto Roblest, antiguo alumno de Pola Weiss. La revista, de doce páginas, nace en agosto de 1994 y detiene su edición en 1995 debido a falta de subsidios.

Esta pequeña publicación o boletín informativo fue organizado a través de *Videostas A.C.* una organización no gubernamental encargada de la producción, realización y posproducción de video, así como de la difusión y promoción y desarrollo

de este y otros medios electrónicos alternativos dentro y fuera del país. De esta asociación no se supo mucho más, editó esta revista pero luego desapareció.

La idea de la revista fue la de crear una comunidad interesada en el video y ser un foro de expresión, experiencia, discusión y análisis en torno a las distintas problemáticas que implica el medio: su utilización como herramienta de información, financiamiento, producción, distribución, teorización sobre los géneros y estéticas. Otro de sus objetivos fue promover exposiciones y muestras e intercambios independientes y prácticas autogestivas, a nivel nacional e internacional a través de la creación de redes para elaborar propuestas legales contra el pirataje, abusos de los consorcios y la homogeneización de la cultura y la información.

En el editorial de su primer número, *Visión Múltiple* anota como parte de sus intereses,

“Tecnovida, multimedia, efectos de la ciencia, realidad virtual, matematización del video, minitecnología electrónica, televisión celular, computadoras, celdillas termoópticas, minicámaras de video, cyber estratósfera, supercarretera electrónica, satélites extragalácticos, televisión de alta definición, juegos interactivos, videoteléfono, fax en color, entre otros, son conceptos a los que debemos acostumbrarnos y retomar en repetidas ocasiones. Tecnología + imaginación + efectos de la ciencia + computadora + cámara + semiótica + efectos especiales = video, incorporación híbrida de varios lenguajes.”²⁶⁰

El contenido de esta edición incluyó varias secciones interesantes: artículos cortos sobre video en los que se analizaban exposiciones, piezas, artistas o géneros, un siguiente apartado dedicado a las *videonoticias*, en los que se reseñaron de manera breve el resultado de los concursos, reuniones y muestras. Una sección interesante pues da testimonio de las actividades en torno al video que se realizaban a nivel na-

260 Visión Múltiple. (1994). Editorial. A manera de presentación. *Visión Múltiple*, 1, P. 4.

cional y que por pequeñas o variadas no están reseñadas en la mayoría de las cronologías en torno al video. En la secciones *Conectos* y *Clasificados* se publicó una guía de festivales y un tablón de anuncios.

En este primer número el apartado de *Videonoticias* habla de 3 sucesos. Por un lado, la presencia una instalación del artista catalán Francesc Torres en el Museo de Arte Moderno. Por otro, una exposición montada en la sala de Arte electrónico del ya desaparecido Centro Cultural Arte Contemporáneo, que durante junio del 94 presentó una muestra de arte conceptual norteamericano. Entre las piezas importantes se montó *Lo que es y lo que no es*, de Bill Viola. Por último, se hace una reseña sobre la evolución de la realización del *Primer Encuentro de Videoastas Independientes* al que convocó la *Red Metropolitana de Videoastas Independientes*. La reunión debía realizarse en el MACG, pero por problemas burocráticos tuvo que cambiar su sede a la Escuela Superior de Arte y Diseño. La crónica habla de un intento de boicot por parte del Carrillo Gil, que entonces se autodenominaba el “museo del video en México”.

Se publican 4 artículos. El primero, *Supercarretera informática ¿Highway to heaven?* De Christine MacDonald, subdirectora de la revista, escribe sobre las expectativas que creadas por la autopista informática (internet) y el acceso a la información.

“Lo que sí es claro es la necesidad de que los videoastas, cineastas, académicos, investigadores y los demás independientes se organicen para asegurar que no sean excluidos de la carretera. Debido al gran costo de equipo y capacitación que se necesitará para lograr acceso a la carretera y los enormes intereses comerciales que ya tienen un buen rato movilizándose, la acción conjunta y un nuevo énfasis en la difusión, publicidad y mercadotecnia (temas tradicionalmente ignorados por los videoastas independientes, debido a sus limitaciones económicas) muy pronto se va a saber quién queda incluido o excluido de esta nueva carretera que supuestamente conduce a la tierra prometida”²⁶¹

Esta certeza sobre el asalto de las nuevas tecnologías en el terreno del arte, especialmente, con relación al advenimiento de la red global, provocó lo que ahora conocemos como el *arte electrónico*, con sus múltiples variantes, en donde la práctica artística parte desde la fotocopidora y la electrografía, para llegar a la gráfica digital. Lo revolucionario de esta última es que su destino no sería solamente el museo, sino sobre todo, la internet.

Lo que es un hecho es que la posible exclusión de los artistas de esta “carretera de la información” era una fantasía, un tanto paranoide, originada en el hecho de que estas herramientas fueron desarrolladas por el ejercito con fines bélicos. Sin embargo, la internet rebasó este nivel y se convirtió en una red total que integró a absolutamente todos: medios de comunicación, ciudadanos e instituciones.

Volviendo a Visión Múltiple, en este primer número Alberto Roblest participa con un artículo denominado *Videoinstalación, más allá de la cinta*. En este escrito se intenta definir qué es la videoinstalación, sus objetivos y alcances. Es curioso también el uso de términos anacrónicos como la *video cinta* para referirse al monocal o *el video como apoyo* para hablar sobre el registro.

Según Roblest, el objetivo de la videoinstalación es

“... llevar a feliz término un concepto o una serie de significaciones abiertas, dadas a partir de la reflexión óptica, las referencias visuales, el mensaje dentro de los monitores y la capacidad de los espectadores para romper la barrera pragmática de los objetos... La videoinstalación es la combinación conceptual de monitores con otros objetos sin aparente relación entre sí, que logran una síntesis perceptiva donde cada elemento vale por su integración con los demás”²⁶²

Otro de los artículos incluidos fue escrito por Octavio Lasane y se tituló *Pola Weiss, primera dama del video independiente*. Esta crónica sobre la vida de La

261 MacDonald, C. (1994). Editorial. A manera de presentación. *Visión Múltiple*, 1, P. 5.

262 Roblest, A. (1994). Videoinstalación, más allá de la cinta. *Visión Múltiple*, 1, P. 7.

Venusina fue publicado en 2 partes (no. 1 y 2 de esta revista) y se publica en conmemoración del quinto aniversario luctuoso de esta artista pionera del videoarte. Lasane hace un recuento de la obra de Weiss y resalta su empeño para abrir y legitimizar el medio. Sobre la situación del videoarte en aquellos momentos comenta:

“En estos años, ante la proliferación de equipos de diferentes formatos y costos, el video pasa a convertirse en la opción más viable para expresar vivencia, conceptos o simplemente contar historias que, dado el costo del material fílmico, sería imposible contar. Se inicia la década del *videohome*, la piratería y las videocaseteras de importación vía Tepito, pero también la década del video para diferentes usos. Video alternativo, versos la televisión comercial. Nacimiento de alguna videosalas, creación de la primera Bienal De Video, apertura del Carrillo Gil, ausencia de crítica especializada y de investigación, olvido por las exposiciones, cero bibliografía y *carpetazo* a los apoyos y coproducciones. Panorama desolador: dos monitores hechos añicos aventando humo. Crestomatía, horizontales, fallas de origen. Video independiente versus la televisión comercial. La problemática del video apenas comienza; titubeos, avances y, a lo lejos, una débil luz para este medio de expresión que tiene muchísimas posibilidades más allá de las bodas o los quince años, tantas, como formas de creatividad existen. Video alternativo versus televisión comercial”²⁶³

No se sabe exactamente a lo que se refería Lasane con los *carpetazos*, los *monitores hechos añicos* y las *fallas de origen*, lo que es verdad es que la popularización de los equipos de grabación y edición hacían evidente la incorporación de nuevos tipos de video, como lo que él llama el *videohome*, a lo que ahora nos referimos como, videos caseros.

263 Lasane, O. (1994). Pola Weiss: Primera Dama del Videoarte Independiente. *Visión Múltiple*, 1. P. 11.



Figura 101.
Visión Múltiple.
(Septiembre,
1994). Visión
Múltiple, 2.
México.

Es curiosa también la sutil premonición que lanza Lasane sobre la decadencia del videoarte como tal, pues en estos momentos la videocreación mexicana vivía su máximo periodo de expansión, pero, y como veremos más adelante, es más o menos a partir de 1996, después de la última edición de la bienal de video, cuando los cambios en las esferas políticas originan una crisis en el medio, de la que el videoarte nunca se recuperaría. Poco a poco los concursos, becas y apoyos, y sobre todo, el interés abrumante que había despertado este arte en todos los ámbitos, disminuyó notablemente, diluyéndose por la entrada de la internet y la multimedia.

En este sentido es de resaltar un artículo escrito por Andrea Di Castro y publicado en el número 4 de esta misma revista en donde habla sobre la vocación del Centro Multimedia y el público que al que está abocado,

“Nosotros no consideramos el video; éste es un programa global, lo que nos interesa es promover la interdisciplinariedad entre danza, teatro, cine. No es un centro de servicio a la comunidad de video; no es abrir las puertas a todos los que hacen video y que aquí puedan venir a editar. Si vemos el equipo que se ha adquirido, es básicamente de cómputo, eso es porque no vemos el video como un medio autónomo per se. Con lo que viene de televisión interactiva y otras cosas, vemos que el video, con su estructura lineal, prácticamente está muerto o a punto de morir...”²⁶⁴

264 Di Castro, A. (1994). *El Video superado por el multimedia*. *Visión Múltiple*, 4. P. 5.



Figura 102.
Di Castro, A.
(1994). *El Video superado por el multi-media*.
Visión Múltiple,
4. P. 5

De esta manera el CMM se concentró en dar cabida a propuestas inter, multi y transdisciplinarias y a apoyar artistas con interés en la mezcla de medios, dando preferencia a aquellos provenientes de la escuela de artes plásticas *La Esmeralda*, que se alberga, hasta nuestros días, en el CENART y para quienes el CMM creó talleres optativos. Desde 1995 esta escuela incorporó la materia de video y multimedia como alternativa para el Taller de Apoyo en el plan de estudios de su licenciatura. De esta mancuerna surgen artistas como Tania Aedo, Minerva Cuevas, Humberto Jardón, Fernando Llanos y Hugo Luis Barroso.

En este número de *Visión Múltiple* se publica una reseña sobre la presentación del *CD ROOM* en México. Esta se realizó en el Hotel Sheraton de la Ciudad de México a final de octubre del 94 en 3 días de conferencias, mesas redondas y talleres que se dedicaron a explorar temas multimediáticos como: realidad virtual, sistemas *on line*, *imaging*, internet y lo referente a la presentación de la tecnología del *CD ROOM* y la pc recientemente lanzada *Ambra Media PRO 90*.

Video Premieres 95 fue una muestra de video experimental organizada por *Visión Múltiple* presentada en la Cineteca Nacional en abril de ese año. En la sección editorial del número 7 se enumeran propuestas para seguir impulsando el video mexicano.

Entre ellas se encuentra la participación directa del grupo en la *Videoteca Cultural* del CONACULTA, un proyecto que, sin embargo, nunca se llevó a cabo a nivel nacional, pero que devino en la videoteca del CENART que se ubica dentro de la biblioteca. La elaboración de propuestas que agruparan series de piezas para proponer su exhibición en televisión, bajo los formatos exigidos por este medio (programas de 27 min.). Impulsar una propuesta de ley para obligar a las televisoras a emitir un porcentaje de

producciones nacionales y culturales. Crear la *Red Nacional de Videoastas Independientes*. Fomento de videosalas y proyecciones en bibliotecas públicas y la participación de los artistas en la elaboración de las políticas culturales del país.

Visión Múltiple fue un espacio de difusión inédito y una promoción importantísima para el video, misma que brindó una buena idea de la gran variedad de creadores y de una diversidad temática en crecimiento. Además se pudieron conjuntar esfuerzos de diferentes latitudes de todo el país, incluyendo también algunos lazos internacionales con los países vecinos, recientemente unidos a través del acuerdo económico del Tratado de Libre Comercio con América del Norte.

También fue el primer espacio para la crítica especializada. Se compilaron reseñas, opiniones y análisis de lo que sucedía en torno a este arte. Conocimos así, por ejemplo, la pluma de Roblest, Arango, MacDonald y Lasane, que definieron y cuestionaron las problemáticas del video. Además se publicaron interesantes entrevistas a los protagonistas del momento como Di Castro y Varela.

Estos artistas fungieron como analistas del contexto de producción y difusión e iniciaron en México el camino al estudio y la teorización de la imagen en movimiento, es decir, animaron la experiencia colectiva a través del aprendizaje, la experimentación y la crítica mediante productos derivados del video que no necesariamente eran piezas de arte, como las videorevistas, publicaciones, foros académicos, talleres. Esto es, el surgimiento de la curaduría.

El crítico Cuahutémoc Medina habla sobre 3 circuitos de complicidad que diferencian esta época con cualquier otra, la curaduría, los espacios independientes y la globalización.

“El primero es la función emergente de la curaduría independiente. El nuevo operador artístico, el curador, validó su existencia al aparecer como aliado del artista al facilitar (al menos) una tenue relación con instituciones, medios y público. Al no pertenecer de lleno a la institución o al mercado, pero tampoco ser tan solo un colega, el curador contribuyó a brindar un simulacro de caja de resonancia, asesoría personal,, y validación provisional, a forma de prácticas que en realidad carecían de cada de



Figura 103.
Visión Múltiple.
(Septiembre, 1994).
Visión Múltiple, 5 y
7, México.

resonancia. En los discurso contra la curaduría frecuentemente se olvida que puede cumplir la función de crear un contexto sucedáneo a prácticas que, de otro modo hubieran caído en el olvido.”²⁶⁵

130

Así, *Visión Múltiple* fue un espacio de reflexión abierta para la discusión de las posibilidades del medio con relación a las nuevas y viejas tecnologías, concursos, premios e iniciativas y se promovió la participación de los mexicanos en concursos internacionales. Se dio espacio al video indígena y a los grupos marginales, como punks, obreros, feministas, discapacitados, y otros, que veían en esta revista la posibilidad de dar visibilidad a sus problemáticas. Desafortunadamente, y como sucedió frecuentemente, *Visión Múltiple* tuvo una vida breve, ya que solo pudo mantener este esfuerzo durante 1994 y 1995, pues la organización y difusión no tuvo un sostén económico y este proyecto termino agotándose.

Este gran momento que vivía el video de creación llegó también a las televisoras culturales que comprenden también la necesidad de dar espacio a los artistas que trabajaban con la imagen en movimiento. Por esa razón, en 1993 se lanza la serie *Videoastas* transmitida y producida por el por Canal 22. Se realizan entrevistas con las primeras 2 generaciones de becarios del FONCA como: Antonio Albanés, Doménico Cappello, Marina García, Alberto Domínguez Domingo, Guillermo Fadanelli,

265 Medina, C. (2010). *De la intemperie al estilo crítico*. En *La era de la discrepancia: Arte y cultura visual en México 1968-1997* (378-380). México: Universidad Nacional Autónoma de México.



Figura 104. Glicerina. (1999). *Glicerina Magazine en Video 1*.



Figura 105. Mora, U. (2000). *Accent Mark. En Glicerina Magazine en Video 2*.

Luis Carlos Gómez, Santiago Huerta, César Martínez, Federico Sarakve, Rafael Tonatiuh y Andrea di Castro.²⁶⁶

En 1999 otra videorevista vio la luz. Esta vez, se tituló *Glicerina* y fue un proyecto de Antonio Arango. Se editaron 3 números, uno anualmente, y consistía en hacer recopilaciones de los videos de finales de los 90 y principios del 2000. La revista inicia con una pequeña animación que da el nombre al proyecto y presenta las diferentes piezas una tras otra. Agrupa, sin presentación alguna, videos musicales, animaciones, video de ficción, videoarte.

Esta publicación es producto de un apoyo del CONACULTA a través del FONCA. Aquí podemos apreciar la compilación de una generación totalmente diferente a la de los pioneros o los transparentes... *Glicerina. no. 1* compila el trabajo de Antonio Arango, Yoshua Okón, Guadamur, Roberto López, Miguel Calderón, Héctor Pacheco, Eduardo Salgado, Francisco Tapia, Rafael Tonatiuh, Salvador Vázquez. De estos artistas destacan Okón y Calderón quienes destacarían en el panorama internacional como artistas, especialmente a través del videoarte, quienes más adelante, incorporarían a su trabajo otro tipo de soportes.

También es interesante la presencia de artistas de otras latitudes, como la video-productora tijuanaense Bola 8, a propósito del cual la investigadora Norma Iglesias señala,

“... son una generación que ha crecido con la electrónica y con los tratamientos digitales de la realidad: videojuegos, videocámaras, computadoras, música electrónica, samplers, etc. Las características de su entorno en

266 Vergara, E. (2010).



Figura 106. Del Paso, P. (2000). *En un abrir y cerrar de ojos*. En *Glicerina Magazine* en Video 2.

una ciudad como Tijuana, el acceso a las tecnologías de punta, así como su destreza en el manejo y apropiación de las nuevas tecnologías les ha abierto muchas puertas a la creatividad y a la expresión. Casi todos ellos han aprendido lo esencial del video en la escuela pero han afinado su técnica con la práctica misma, en cursos o talleres de este y del “otro lado”.²⁶⁷

En este sentido debemos decir que la dinámica fronteriza se configura de una manera muy distinta a la del centro del país y se aleja totalmente la naturaleza de iniciativas del sureste mexicano, pues el intercambio con los Estados Unidos, en un entorno de migración constante, da a Tijuana un ambiente internacional en el que el flujo de productos culturales y artísticos, así como de tecnología y pirataje provoca un agudo intercambio con artistas provenientes de otras latitudes, que o bien residen en el país vecino o bien, se encuentran de paso.

“Los videoastas han recuperado críticamente las imágenes, historias, situaciones y eventos de la frontera que resultan cotidianos para ellos, pero terriblemente novedosos para la historia audiovisual de esta región...A partir del ejercicio y de la presentación cinematográfica estos artistas visuales están participando activamente en la deconstrucción de los consolidados estereotipos de la frontera, en la construcción de un nuevo imaginario social además de haber desarrollado otras formas de agencia social y cultural. La inclusión de múltiples tramas, puntos de vista

267 Iglesias-Prieto, N. (2010). *Trascendiendo límites: La frontera México-Estados Unidos en el cine*. Septiembre 12, 2010, de FIAR. Forum for inter-american research. Sitio web: <http://interamericaonline.org/volume-3-2/iglesias-prieto>



Figura 107. Roblest, A. (1996). *Mexican Portrait*. En *Glicerina Magazine* en Video 2.

y narrativas que muestran experiencias, sentidos y conexiones distintos a los convencionales han evidenciado la diversidad, pero también los conflictos, tensiones y retos que la frontera genera.”²⁶⁸

Glicerina, segunda edición, se publica en el año 2000, esta vez con el trabajo de selección de Antonio Arango, Mauricio Bares, Elías Levín, Ulises Mora y Héctor Pacheco, con piezas de: Rafal Tonatiuh, Santiago Sierra, Miguel Calderón, Alejandra Echeverría, **Alberto Roblest**, Alfredo Salomón, **Paulina del Paso**, Antonio Arango, Ulises Mora, y José Luis Martín. Vemos aquí diversos artistas que al paso del tiempo han demostrado una producción interesante y consolidada. Salomón y del Paso, ambos pupilos de Rafael Corkidi, son actualmente video creadores activos y con un arduo trabajo que los respalda.

Finalmente, el no. 3, del 2001, propone la colección de video creaciones de Martin Sastre, Lourdes Villagómez, Pedro Zuluá González y Héctor Gava Dávila, La Congelada de Uva, Magdalena Martínez, Jonathan Farr, **Arcangel Constantini**, Silikon Klan, Verena Grimm y Eduardo Lizalde Frías. Además, esta edición incluye una sección dedicada a los vjs. Aparecen, Nortec Visual 5, Vj Sal, Vj Mashaca, Vj Ch Brown, Vj + Cr y Vj Dipiniaman.

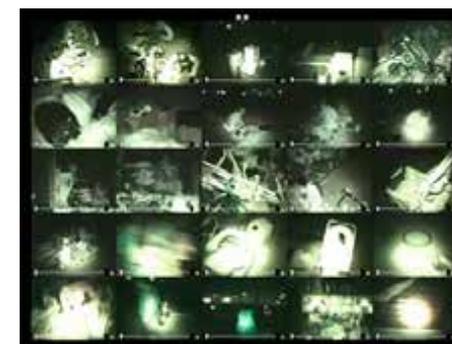


Figura 108. Constantini, A. (2002). *3:00 am*. En *Video Dumbo*. (2002).

268 Iglesias-Prieto, N. (2010).

5. EL FINAL DEL VIDEO Y PRINCIPIO DE LA ERA DIGITAL

Durante la segunda mitad de la década de los noventa el mundo vive la última de las revoluciones tecnológicas de la imagen, que cambia significativamente la manera de concebir, trabajar y recibir la imagen: la era electrónica. Con la consolidación de la tecnología digital y la popularización de la computadora personal, asistimos al final de la era analógica y se operan cambios sobre todos los ámbitos de la producción de imágenes visuales y sonoras.

“Las nuevas tecnologías, como por ejemplo los ordenadores o los entornos de red, cambian el comportamiento de las construcciones creadas por anteriores tecnologías como la televisión, la radio o la imprenta. La función principal del arte en este contexto no es meramente entender o decorar, sino revisar la interpretación psicológica estándar de la realidad de modo que pueda encontrar un lugar para las consecuencias de las innovaciones tecnológicas”²⁶⁹

La digitalización de la imagen ha provocado que, poco a poco, las distinciones entre cine, video y televisión se diluyan. Es decir, aún si cada medio mantiene sus especificidades expresivas, la producción digital lo abarca todo. En nuestros días, la producción digital, el dominio de la internet y la globalización lo son todo. El arte ha dejado de preocuparse por los formatos y las fronteras. Ya no existe ni el video, ni el cine en sus acepciones de realidad tecnológica... Hoy todo es digital: la pre y post producción, la captura y emisión de la imagen. Así, la búsqueda se centra hacia un ámbito verdaderamente posmoderno en el que la hibridación es el eje conductor de muchas de las propuestas de hoy en día.

La fotografía sin embargo, siguió un camino diferente. En este caso, la construcción de la imagen, con relación al objeto a retratar, simplemente se separó de

la posproducción, ya que el tratamiento digital, posibilitó tanto la manipulación de los elementos formales de la imagen (encuadre, luz, profundidad de campo, color), como la inclusión de elementos nuevos, que no existieron en la captura original, al más puro estilo del fotomontaje. El tratamiento electrónico de la imagen también multiplicó las variantes hacia la impresión, que se ubicaría en medio de la captura y el objeto final.

Con la digitalización de la sociedad en su conjunto, otras formas de arte crecen de forma exponencial. El *foundfootage* encuentra terreno fértil para desarrollarse, pues las imágenes de la internet llegan de forma vertiginosa y gratuita hasta el usuario final. La manipulación y tratamiento de las imágenes se vuelve accesible a, en principio, cualquier ciudadano que tenga una computadora entre sus manos y actualmente, para todo aquel que posea un dispositivo móvil inteligente.

Por otro lado, el advenimiento software ha cobrado un protagonismo tal, que es posible distinguir a las generaciones de artistas, que no a los programadores, por el tratamiento aplicado a la imagen. *Photoshop*, *After Effects*, *Maya* y otros softwares determinaron el efectismo del arte digital. Para el artista electrónico se hace indispensable el dominio de otras herramientas y lenguajes, y la construcción de la imagen se convierte en algo más complejo que se aproxima a la informática, volviéndose prácticamente su origen y en muchos casos su destino.

Hasta entonces el video había estado sometido a un proceso de edición bastante burdo, en el que los artistas debían arreglárselas como podían, esto es, pocos de ellos tenían acceso a equipo profesional, por lo que la edición se realizaba con una isla conformada por dos videocaseteras y un monitor de televisión, donde un canal era para la imagen y otra para el sonido. Las cámaras de mediados de los noventa poseían sistemas mixtos que procesaban la imagen en digital pero la almacenaban en analógico. Para superar este cambio de formato, se hacían indispensables las computadoras. Algo a lo que no muchos tuvieron acceso y por lo que espacios como el Centro Multimedia del CENART cobraron gran importancia.

“La creación de la interfaz fue determinante en el desarrollo de estos



Figura 109. Di Castro, A. (2013). *El video en todas partes. La ubicuidad de la memoria digital.*

medios ya que se facilitó a los usuarios no especializados la comunicación con las máquinas; el software representó un elemento crucial en la revolución tecnológica, al expandir las posibilidades del hardware permitiendo su aplicación en todos los sectores, además hizo posible la interconexión entre computadoras. De esta manera, en una dinámica de innovación incesante, surgieron dos industrias interdependientes que se desarrollaron impresionantemente en los años siguientes²⁷⁰

La cinta magnética y el celuloide fueron sustituidos por los **sistemas de almacenamiento digital** hasta bien entrada la primera década del siglo XXI. Asimismo, a llegada de *software* como *Final Cut*, acabaron con la rudimentaria edición lineal y otorgaron al video la posibilidad de realizaciones más refinadas que contaran con un acabado limpio, más competitivo con relación a la producción cinematográfica. Una sola persona podía realizar en su casa lo que antes hubiese requerido todo un *crew* de postproducción en *Hollywood*.

El *computer art*, dio paso al *net art* donde, a través de la plataforma *web*, el hipertexto y los hipervínculos rompen con la narración lineal a favor de una producción rizomática donde el espectador es quién enlaza imágenes, textos y sonidos. Los gráficos 2D y 3D, han llevado a nuevas prácticas como la escultura digital, donde el cincel y el martillo son sustituidos por el software de modelado y la impresora 3D, de esta manera, las piezas de arte que se diseñan bajo esta lógica pueden existir tanto en las pantallas de las computadoras como fuera de ellas.

Por otro lado, el nacimiento de la imagen de síntesis, entendida como aquella producida desde la imaginación de los artistas, y sin ninguna referencia con la realidad sino proveniente de algoritmos matemáticos, propicia un radical vuelco en la ani-

mación, que es trastocada en todos sus sentidos y adquiere una fuerza inusitada. Lo mismo sucede con las instalaciones, donde la manipulación de los aspectos espaciales y temporales acercan el arte a la producción escénica y la interactividad reclama la participación del espectador. Se apuntala la operación duchampiana y lo que Umberto Eco definiría como la obra abierta, donde es el espectador quién completa la obra.

En 1994 la aparición de la consola *Playstation* transformó el mundo del videojuego dando lugar a la utilización del CD-ROM y la popularización de lenguajes no lineales, entornos 3D y en una versión siguiente, en 1997, la reproducción del formato de video VCD que masificaría más adelante la piratería de cine en formato digital. El auge del videojuego gana terreno y se incorpora a los museos como un medio que otorga posibilidades lúdicas a los artistas. El cruce entre el arte y las prácticas científicas transforman todas las parcelas del arte contemporáneo.

“Con el arte digital postmoderno la imagen pasa a ser una manifestación secundaria -un epifenómeno material, por así decirlo- del código abstracto que, de este modo, se convierte en el vehículo principal de la creatividad. Hasta hace poco, el objetivo primordial de las artes plásticas era la producción de imágenes materiales, y el código inmaterial que guiaba el proceso creativo desempeñaba un papel secundario y a menudo inconsciente”.²⁷¹



Figura 110. *Playstation, arduino, animación 3D*

270 Vergara, E. (2002). *El arte electrónico en México*. Tesis. (Licenciatura en Comunicación Social). México. Universidad Autónoma Metropolitana-Xochimilco. División de Ciencias Sociales y Humanidades. P. 22.

271 Kuspit, D. (2006). *Arte digital y videoarte: Transgrediendo los límites de la representación*. Madrid: Círculo de Bellas Artes. P.p. 11 y 12.

Con relación al video mexicano, la digitalización dejó claro a las instituciones y los artistas que el videoarte resultaba tan solo una manifestación más dentro de este gran universo que se acercaba con fuerza. Así, el arte multimedia tomó rápidamente los espacios ganados por el videoarte, con la intención de atender la diversificación de las propuestas surgidas por los artistas. Este salto tecnológico multiplicó el panorama y evidenció ante las instituciones y ante los propios artistas la necesidad de otro tipo de plataformas expositivas, apoyos artísticos e inclusión de categorías.

Durante el último lustro del siglo XX, se llevaron a cabo 2 ediciones más de la Bienal de Video y luego el festival se cambió de nombre a *Vidarte*. Esta iniciativa tuvo dos ediciones, la primera en 1999 y la segunda en 2002. Para los organizadores de estos certámenes ya era claro el hecho de que el videoarte se había convertido en una variante más del arte electrónico y, por consecuencia, el festival se enfocó claramente hacia la inclusión de los llamados *nuevos medios*.

Sin embargo, *Vidarte* no tuvo más ediciones. En su lugar, y a partir de 2005 surge el festival *Transitio Mx*, una propuesta enfocada al análisis de las problemáticas de la práctica artística relacionadas con la tecnología y los cruces entre el arte, la ciencia y las humanidades. El festival se lleva a cabo cada año en el CENART y es notorio como, cada edición, el videoarte es prácticamente el menos protagonista de los medios abarcados.

En este contexto, y desde lo institucional, se hace relevante también mencionar el trabajo realizado por el Laboratorio Arte Alameda, un espacio abierto por el INBA a través del CONACULTA dedicado al arte multimedial. Este recinto fue, durante toda la primera década del nuevo siglo el lugar que aglutinó un importante acervo de videoarte internacional, exhibió a artistas de todo el planeta, convirtiéndose en sede de grandes proyectos relacionados con el arte y la tecnología.

“El perfil del LAA se definió en relación a las necesidades existentes entre los espacios que se dedicaban al arte contemporáneo. Así fue como el LAA se perfiló como un espacio dedicado a la investigación, producción y promoción del arte electrónico. El programa anual del LAA incluye

exposiciones, ciclos de cine experimental y video, conciertos, concursos, cursos, conferencias, visitas guiadas y una publicación electrónica trimestral. El LAA se distingue por fomentar la producción artística, a través de la realización de obras creadas ex profeso para este espacio”²⁷²

Para comprender bien a bien este proceso en el que el videoarte se diluye como categoría artística para dar paso al arte digital, hace falta una revisión atenta de los acontecimientos de la época. Este capítulo revisará los últimos cinco años del siglo XX, para permitir entender la transición del video hacia los entornos de la imagen en la era de la *Web 2.0*²⁷³.

5.1. El fin de las bienales. Tercera y cuarta edición

La 3ª Bienal de video / México '94 seleccionó 116 videos de los cuales se organizaron en 9 categorías: 44 en documental, 29 en ficción, 6 en experimental y videoarte, 12 en videoclip y 10 en ecología. Por primera vez se incluyen las categorías de video infantil, con 3 piezas, publicidad, con 3 más, empresarial e institucional, con 3 y 6 videos en la *Semana de la Crítica y del Jurado*. Además se realizó un seminario y muestra internacional, un Foro nacional, cursos-talleres, mesas redondas e investigación. (Ver Anexo 1).

Como las ediciones anteriores, la 3ª Bienal estuvo co-organizada por la Unidad de Producciones Audiovisuales, dependiente del CONACULTA, que en esos momentos era ya dirigida por Gerardo Ojeda-Castañeda y por TV-UNAM.

Con los materiales que no fueron seleccionados se conformaron 5 muestras más por categoría. Esta vez se contó con 13 sedes en el Distrito Federal que se distribuyeron la **programación** por tema quedando así: (Ver Anexo 2)

- Documental – Sala Pola Weiss de TV-UNAM
- Ficción – UAM-Xochimilco

272 CONACULTA (2001). *Laboratorio Arte Alameda* (Catálogo). México. CONACULTA.

273 Web 2.0. Véase Glosario.



Figura 111. Cuevas, X. (1993). *Corazón Sangrante*.

- Experimental y videoarte – MACG
- Videoclip – Centro de la imagen
- Ecológico – Secretaría de Desarrollo Social
- Infantil - Centro Cultural Helénico
- Publicitario – Museo Rufino Tamayo
- Semana de la crítica y del jurado – Instituto de Investigaciones Dr. José María Luis Mora
- Institucional y empresarial – Universidad de Claustro de Sor Juana
- Muestra General – Biblioteca Benjamín Franklin, Palacio de Bellas Artes
- Muestra y seminario internacional – Museo Nacional de Antropología
- Muestra de Cine – video – Estudios Churubusco

Además, esta bienal se replicó con una muestra paralela en 26 estados de la República Mexicana, en algunos casos, como en Chiapas con 6 sedes.

El jurado de la categoría de video experimental y videoarte fueron: Luis Fernando Camino, Olivier Debroise y Pilar Rodríguez. Llama la atención que la selección y participación en esta categoría fuera tan baja.

Las piezas seleccionadas en esta categoría fueron:

- *A huevo*, de Claudia Barceló
- *Bientos Huracanados*, de Carmen Write
- *C++*, de Antonio Arango.
- *Catarsis*, de Sergio Velasco y José Alberto Valladares Meraz
- *In icto oculi*, de Andrea Martínez
- *Refrax*, de Francesca Spataro

Ximena Cuevas participó en la categoría de videoclip con la pieza *Corazón Sangrante* un trabajo que usa como base la canción del mismo nombre de Astrid Hadad. Asimismo, en la Semana de la crítica y el jurado, participan Sarah Minter y Gregorio Rocha con un mediometraje producido para la Yale University Art Gallery, de nombre *South of the Border* sobre la influencia de la cultura mexicana en artistas plásticos norteamericanos que residieron en México entre 1920 y 1950.

En la Muestra internacional se presentó una selección proveniente de Francia, Canadá, Estados Unidos y España. Se organizaron también 9 mesas redondas que correspondieron a cada una de las categorías. Los cursos que se ofrecieron giraron en torno al guionismo, producción, realización y difusión audiovisual. El *Foro Nacional de Análisis* se llevó a cabo en la Unidad de Televisión Educativa. Los temas giraron en torno a lo audiovisual: concepción y guionismo, producción financiera y ejecutiva audiovisual, realización técnica, programación, audiencia y crítica.

Finalmente, tuvo lugar una **presentación académica** sobre los estudios e investigaciones sobre video y televisión cultural. Fue coordinado por Myrna Díaz-Infante y abarcó 5 temáticas alrededor de la televisión cultural y el video: investigaciones realizadas hasta el momento, perfil socioeconómico de la producción, perfil de difusión, audiencia y estudios de caso sobre televisión cultural y video. (Ver Anexo 3).

Llama la atención que en esta bienal las productoras de televisión se ven mucho más involucradas, tanto a nivel de patrocinio, como también con la participación en el concurso pues está presente también el Canal 22, TeleMadrid, y la Unidad de Televisión Educativa (UTE-SEP). En esta edición vemos también mucha más presencia de escuelas de comunicación privadas como el Claustro de Sor Juana y de instancias gubernamentales como el INI.²⁷⁴

El perfil de la 3ª bienal, estaba obviamente mucho más enfocado a la televisión que a las propuestas experimentales o culturales, esta tendencia fue captada por los artistas como un ataque al video cultural en pro de la comercialización del evento. Esta orientación originó que la participación menguara considerablemente. A manera de reacción Alberto Roblest, quién manejaba un amplio directorio de videoastas convoca a la realización de una contrabienal. Para entonces un considerable número de artistas ya manejaba el video como una herramienta expresiva.

Dos años después, en 1996, del 29 de agosto al 3 de septiembre se lleva a cabo

274 Consejo Nacional para la Cultura y las Artes. (1994). *3a. Bienal de Video / México '94*. México: CONACULTA.



Figura 112. Domínguez, G. (s/f). [Video]. En *Danza y tecnología*.

la 4ª Bienal de Video / México '96. La única sede fue el CENART, en 3 escenarios: el Teatro de las Artes, el Aula Magna y el Foro Experimental de la Escuela Nacional de Danza. Fueron seleccionados 395 videos a través de las siguientes categorías: videoclip, con 44 piezas, ficción, con 166, experimental o videoarte, con 75 y documental con 110. (Ver Anexo 4).

En esta edición aparecen algunos artistas que ya participaban en otros concursos, como Antonio Arango²⁷⁵, Alberto Roblest y César Lizárraga, Claudia Barceló, Gustavo Domínguez. Y emergen nuevos nombres que con el tiempo se consolidarían como artistas del video: Alfredo Salomón, quien fuera alumno de Corkidi hace sus primeras producciones en esta época, también Sharon Toribio, formada por Daniel Varela en la UdG, quién se consolidaría como editora y realizadora de videoarte de terror, Víctor Uribe Clarín, Rodrigo Plá, Claudette Maille, con un interesante videodiario realizado gracias a un apoyo del FONCA, Artemio, Edgar Pulido y Sergio Jalife con 2 complejas propuestas de videodanza.



Figura 113. Toribio, S. (2009). *Juego de niñas*.

275 Antonio Arango Vázquez. México. Diseñador de Comunicación Gráfica, con estudios en teoría del arte, fotografía, cine, teatro, comic y medios electrónicos. 3er. lugar en la 3ª Bienal de Video / México '94 en la categoría de Experimental y videoarte (C++ 1994). 2do. lugar en el Segundo Mes del Performance (C++ 1993) y mención Honorífica en el 3er Mes del Performance en Ex-Teresa Arte Alternativo (Panopticon 1994). 2 veces becario en el Programa Jóvenes Creadores del FONCA en el área de Multimedia (Confesionario, kiosco interactivo 1995-1996) y en el área de Video (Streamline 00, video instalación 1998-1999) y ganador del FONCA en el Programa de Apoyo a Coinversiones Culturales por la videorevista Glycerina (2000). Simultáneamente fue codirector de la Editorial Nitro Press (1999-2004). Recibió el Apoyo a la Producción e Investigación en Arte y Medios 2010 del Centro Nacional de las Artes con la pieza de Danza Multimedia *Coalescencia*.

5.2. Andrea Di Castro y los inicios del arte multimedial.

El Encuentro Otras Gráficas y el Centro Multimedia

La presencia del video en México vivía una expansión en todos los niveles, los artistas tradicionalistas habían tenido que aceptar la llegada de la tecnología y con ella la entrada de nuevas formas de concebir y hacer artes. Los museos y galerías empezaron a comprar equipo tanto para exhibición como para la documentación de sus propios contenidos. Las escuelas e instituciones se habían convencido de que el video debía formar parte de su formación académica ya que la tendencia nacional lo exigía. Las nuevas propuestas surgían de todos los rincones del país y el video era ya una herramienta fundamental para los centros de investigación científica y antropológica.

Sin embargo, el uso de herramientas tecnológicas, aplicadas a la creación artística, no se restringieron al video. Esto era claro para artistas con formación en ingeniería o electrónica como Andrea Di Castro, quién por un lado, trabajaba en la conformación de lo que sería el Centro Multimedia, y por otro lado, concretaba un proyecto surgido en 1989, el *Encuentro Otras Gráficas*.

Este se realizó con apoyo del CONACULTA y del INBA en agosto de 1993. Abarcó distintos recintos de la Ciudad de México, entre ellos, como una sede importante el MACG. El objetivo del encuentro fue "... reunir a productores visuales involucrados en la búsqueda de nuevas formas de expresión, diferentes soportes y alternativas de reproducción, mediante el uso de recursos tecnológicos como el video, el fax, la fotocopidora y la computadora"²⁷⁶.

Para Di Castro el objetivo era explorar la superficie de la pantalla como un sistema de representación gráfica, además de las oportunidades que brindaba la computadora para la expresión. La recopilación de trabajos y de reflexiones que abarcaran tanto el video, con sus diversos tratamientos, a través de computadoras amigables, así como las posibilidades de salida en papel, mediante impresoras en color.²⁷⁷

276 Mantecón, A. (1993). *Encuentro Otras Gráficas*. Museo de Arte Carrillo Gil. [Video].

277 Di Castro, A. (2010). Comunicación personal con Isadora Escobedo.



Figura 114. Di Castro. Pasos por la Ciudad

“En el caso del arte por computadora, uno de los primeros artistas en utilizar este medio en México fue el pintor Manuel Felguérez, que durante su estancia como profesor en la Academia de San Carlos elaboró un proyecto de investigación acerca de las posibilidades de la computadora como instrumento en la creación artística. Este proyecto lo iniciaría en las primeras computadoras en llegar a México perteneciente a la UNAM, pero la tecnología pronto fue avanzando y en México era imposible acceder a las innovaciones, así que Manuel Felguerez solicitó la beca Guggenheim y continuó su proyecto en la Universidad de Harvard donde desarrolló La máquina estética, que consistió en proporcionar a una computadora los elementos compositivos más característicos de su obra y la computadora realizaba una síntesis de los componentes generando dibujos que el artista usaba como base para desarrollar una pintura o escultura al estilo tradicional”²⁷⁸.

Entonces Di Castro disfrutaba de una beca del FONCA para la producción de un proyecto experimental de video que se llamó *Los cuentos del conejo*, que eran animaciones con guiones de Jaime Reyes. Con estos fondos el artista, de origen italiano, pudo adquirir cierta infraestructura que le permitió iniciar con otros proyectos.

El *Encuentro Otras Gráficas* proyecto surge como iniciativa de la colaboración de 3 artistas: Cecilio Balthazar, Andrea Di Castro y el músico Ramón Vera.

Balthazar y Di Castro tenían ya una larga lista de colaboraciones que comenzó al final de la década de los setenta cuando Balthazar realizaba producciones en cine de 35 y más adelante en Súper 8. Di Castro por su lado, tuvo una cámara de Súper 8, adquirida por su padre, cuando era niño, con la que durante los sesenta realizó pequeñas producciones caseras cuadro por cuadro. Más adelante realizó algunas piezas de cine experimental en Súper 8 y en 1976 compra su primera cámara con la que produce las primeras piezas: *Encuentros del Cuerpo en el Espacio del Video*, de 1987 e *Intervalo Ritual*, de 1978.



Figura 115. Guerrero, M. El árbol de la vida. Artefax III

Esta inquietud por la imagen aunada a su formación académica como ingeniero, le aportaron la visión para entender, desde muy joven, la importancia de los nuevos medios y le dieron el perfil ideal para impulsar el arte electrónico en México.

Ramón Vera y Di Castro también habían colaborado previamente con diversos proyectos colaborativos con grupos de danza y teatro, donde Di Castro dirigía y Vera musicalizaba. Por ejemplo, en la anteriormente mencionada *Encuentros del Cuerpo en el Espacio del Video* y diversas piezas de videodanza.

Al proyecto se sumó Eduardo Chávez, antiguo Director de la Escuela de Artes Plásticas de la UNAM, que en aquel momento era Director de Estudios de Posgrado de la Academia de San Carlos de la UNAM quién fungió como coordinador del proyecto y quién a través de esa universidad consiguió fondos, a través del FONCA, para la publicación del catálogo de la exposición. También se realizó un video sobre la exposición que produjo el Museo Carrillo Gil a través del Departamento de Video, coordinado por Elías Levín.

Este encuentro surge a partir de un encuentro organizado por la Escuela Nacional de Artes Plásticas, donde se evidenció la necesidad de mostrar todos estos trabajos, pues la generación de imagen con medios electrónicos se hacía cada vez más presente en la producción visual. Esto propició a su vez, nuevas dinámicas entre los artistas y el público, pues se originaron nuevas maneras de relacionarse con la obra de arte. La interactividad encontró una importante fuente que donde el espectador debía involucrarse activamente en la pieza para entender o incluso accionar su funcionamiento. En este sentido, el arte electrónico rompe con la unidireccionalidad planteada por los medios de comunicación y propone una relación más lúdica y participativa y menos enajenante.

El Museo Tamayo albergó la pieza *El árbol de la vida, Artefax III*, de Mauricio Guerrero una estructura de madera que fue adquiriendo follaje gracias a los faxes llegados de todo el mundo. Se convocó a participar por correo postal y la respuesta fue vía fax. Se recibieron casi 200 faxes de 27 países.

Figura 116.
Exposición
Aquerotipo
(1993) Escuela
de San Carlos.



El Museo de la Academia de San Carlos, de la UNAM, acogió la exposición *Aquerotipo*, una muestra colectiva en torno a la electrografía por medio de fotocopias. Sobre esta exposición, Andrea Di Castro recuerda,

“se incluyeron trabajos que utilizaban tecnología fotomecánica o reproducción laser, hechos principalmente con aparatos CANON, pues esta empresa ha dedicado parte de sus recursos a la investigación en torno a la tecnología del fotocopiado, a través del *multisource*, porque es una máquina que permite imprimir, no solo como una fotocopidora normal, sino a través del video o la computadora. Ampliaciones, montajes, todo se hace en la misma máquina, es un trabajo de tipo experimental”²⁷⁹

En este espacio se llevaron a cabo también conferencias y mesas redondas con expertos de todo el mundo. Participaron por ejemplo, José Alcalá, del Museo de Electrografía, de Cuenca, España, los críticos Josú Iturbe, Alberto Híjar, Juan Acha, Armando Torres Michúa, entre otros.

El MACG expuso lo correspondiente a video y aquellas piezas que utilizaban la computadora. Participaron los artistas, Javier Covarrubias, Andrea Di Castro, Cecilio Baltazar, Silvia Gruner, Eduardo Vélez, **Lilián Haugen**, Carlos Salom, Elías Jiménez, Alberto Rodríguez, *Video 2* (Alberto Roblest y César Lizárraga).



Figura 117.
Haugen, L. *Mis
otros rostros.*

279 Mantecón, A. (1993). Entrevista con Andrea Di Castro.



Figura 118.
Video2.
(1993). En
Mantecón, A.
(1993) *Encuentro Otras
Gráficas.*

En esta exposición se presentó el primer video interactivo en México. La pieza *Pasos por la ciudad* se componía por un *lasser disc* y un monitor de computadora donde el espectador podía navegar por el video. Más adelante esta pieza viajó a Toronto a la exposición *Los colores de la Libertad*.

Con relación a la importancia de esta exposición, el artista Cecilio Balthazar dice,

“La gráfica electrónica todavía no existe tan claramente en su inserción artística-cultural, contrariamente al grabado tradicional, entonces esto es la incursión en un medio que ni tiene público, ni tiene todavía los centros adecuados para su exposición. Apenas se están creando, abriendo puertas, analizando y discutiendo cómo se pueden valorizar, ¿si como medios de comunicación o como medios artísticos? ¿qué son exactamente estas otras gráficas?... Esta inclusión de la gráfica electrónica, las otras gráficas, para mi se me presentó como la parte más acertada que este siglo tiene sobre las artes visuales, porque este es un siglo donde la pintura y las artes tradicionales están totalmente cuestionadas, incluso en su ser de existencia, sabemos que toda la modernidad está marcada por una idea que es más fuerte que el arte, que es la muerte de la pintura, la muerte del arte”²⁸⁰

Esta exposición sería la pionera de innumerables más, pues el uso de la computadora se generalizó rápidamente y empezaron a surgir múltiples propuestas en torno al arte digital. En este contexto, Andrea Di Castro, consolida en 1993, la creación del Centro Multimedia (CMM). Un espacio educativo del CONACULTA que desde su apertura ha servido para apoyar la experimentación, formación e investigación aquellos

280 Mantecón, A. (1993). Entrevista con Cecilio Balthazar.



Figura 119. Paisaje en monocromo. Salomón, A.

proyectos artísticos y culturales que tienen como base el uso de nuevas la tecnología.

A 20 años de su formación, las actividades del CMM se enmarcan en cinco programas: Programa de Formación en arte y tecnología, Programa de Divulgación, Programa de Apoyo a la producción e investigación en arte y medios, Programa de Residencias artísticas, Programa de Investigación y experimentación *Medialab*. Y está integrado por siete laboratorios especializados: audio, gráfica digital, imágenes en movimiento, interfaces electrónicas y robótica, investigación en arte y tecnología, realidad virtual y videojuegos, y publicaciones digitales.

En sus inicios el CMM estuvo ubicado en una pequeña oficina dentro del centro de producción cinematográfica *Estudios Churubusco*, la antigua cafetería, pero un año más tarde, se apertura el Centro Nacional de las Artes (CENART)²⁸¹, del CONACULTA y el CMM recibe sus propias instalaciones.

El CENART alberga 5 escuelas de educación artística, y 4 centros nacionales de investigación. Con relación a la producción visual, en este centro se encuentra la Escuela Nacional de Pintura, Escultura y Grabado (ENPEG) y el CMM. De ambas instituciones han surgido importantes artistas como: Alejandro Valle, Alfredo Salomón, Amaranta Sánchez, Eusebio Bañuelos, Andrés Villalobos.

281 El Centro Nacional de las Artes (CENART) fue creado por el Consejo Nacional para la Cultura y las Artes (CONACULTA) en noviembre de 1994. Su misión es generar y explorar nuevos modelos y enfoques en torno a la educación, investigación y difusión artística; fomentar la interdisciplina en el arte; impulsar las nuevas tecnologías en las artes, así como crear espacios de cooperación académica y artística entre instituciones de diferentes sistemas y niveles en México y en el extranjero. Cuenta con cinco escuelas de educación artística profesional en las disciplinas de cine (CCC) dependiente del Instituto Mexicano de Cinematografía (IMCINE), teatro (ENAT), danza (ENDCC), música (ESM) y artes plásticas (ENPEG), además de cuatro centros nacionales de investigación, documentación e información de música (CENIDIM), teatro (CITRU), danza (CENIDI-DANZA) y artes plásticas (CENIDIAP), todos ellos pertenecientes al Instituto Nacional de Bellas Artes (INBA). En CONACULTA. (s/f). *Centro Nacional de las Artes (Cenart)*. Octubre 12, 2015, de México es cultura. Sitio web: [http://www.mexicoescultura.com/recinto/52982/centro-nacional-de-las-artes-\(cenart\).html](http://www.mexicoescultura.com/recinto/52982/centro-nacional-de-las-artes-(cenart).html)

Sobre los inicios del CMM, Alfredo Salomón, quién fuera colaborador de Andrea Di Castro en aquella época, recuerda,

“Yo llegué al Centro Multimedia cuando era un cuarto muy pequeño en los estudios Churubusco, con cuatro o cinco máquinas. En una pequeña oficinita estaba Andrea di Castro; Rafael Corkidi me llevó y al llegar le dije: “Rafael, ¡este es el lugar con el que siempre he soñado!”. Estuve presente cuando entregaron el edificio del Centro Nacional de las Artes, me tocó toda esta primera parte. Andrea di Castro y el doctor Covarrubias ya habían hecho una exposición que se llamaba “Otras Gráficas”, una gran exposición en torno al uso del fax.”²⁸²

En esta pequeña oficina donde se ubicó en sus inicios el CMM es donde también funcionó *Videoproducciones Imagia*²⁸³, nacida en 1989 con la idea de dar servicio como una empresa de creación, investigación y producción audiovisual, enfocada al entretenimiento, la información, la educación informal, la cultura, la política y la tecnología.

A través de esta productora Andrea Di Castro realizó muchos proyectos sociales para el gobierno federal, pero también para instancias científicas y culturales como el Instituto Latinoamericano de la Comunicación Educativa (ILCE), el Instituto de Ciencia y Tecnología del DF y para las televisoras culturales, UNICEF y el CONACULTA.

282 Rosseti, L. (2011). *Videoarte. Del cine experimental al arte total*. México: UB-UAM-X.

283 *Imagia* surge como un esfuerzo de comercializar el video. Se consolida a la entrada del presidente Salinas de Gortari en 1988 y sobre todo al arranque del programa Solidaridad, que tenía por objetivo la rehabilitación y construcción de escuelas, vías de agua potable, servicio eléctrico, hospitales, pavimentación, caminos rurales, carreteras, así como la instalación de tiendas rurales y entrega de escrituras. Aunque fue un programa muy ambicioso, la corrupción de los políticos disparó la desigualdad. *Imagia* fue contratada por Verónica Rascón para realizar los servicios de levantamiento de imagen y registro de estos trabajos. Di Castro reconoce a Rascón, más que como su jefa, como su mecenas. En Di Castro, A. (2010). Comunicación personal con Isadora Escobedo.

También fue gracias al apoyo de *Imagia* que el CMM inició sus actividades, pues aunque la idea fue abrazada por los funcionarios, los esfuerzos iniciales se concentraron en la dotación del espacio arquitectónico y no en el equipamiento.

La casa productora, ubicada en la casa de Di Castro, fue entonces el centro de operaciones y la fuente de las primeras computadoras, editoras, grabadoras y cámaras con las que contaron los artistas, a través de una instancia pública. También fue donde Di Castro produjo todas sus piezas de video creación.

Más adelante, se gestionó la pequeña oficina de los Estudios Churubusco que sirvió para tres fines fundamentales. Por un lado, resguardar el equipo que poco a poco se iba comprando a través de los apoyos del FONCA y CONACULTA, por otro, para brindar un espacio para que los artistas pudieran trabajar utilizando estas máquinas, especialmente las computadoras, y finalmente, para dar empleo a aquellos productores, editores y realizadores que se interesaban en los proyectos que gestionaba Di Castro.

Así, a este espacio se acercaron los videoastas que no necesariamente contaban con equipos de edición o que buscaban asesoría en cuanto a producción y posproducción, como Ximena Cuevas. A través de este trabajo, Di Castro fue seleccionando también al equipo que conformarían tanto el Centro Multimedia, como *Imagia*.

La negociación por las nuevas instalaciones del CMM fue larga, pero por fortuna, el entonces presidente del CONACULTA, Víctor Reyes Olea estaba convencido del proyecto, por lo que se cumplió con las solicitudes de Di Castro, quién fue contratado en 1991 como asesor en materia de tecnología y educación. Es Reyes Olea quién concibe el CENART como el gran proyecto que serviría para conjuntar a la educación, la investigación y la difusión de las artes.

En 1992, Reyes Olea deja la presidencia del CONACULTA y entra Rafael Tovar y de Teresa, quién da continuidad a los proyectos de su predecesor e impulsa la consolidación del CENART.

Desde su contratación Di Castro demostró ser un estupendo gestor pues los contactos con el gobierno federal, originados a través de *Imagia*, le permitieron conseguir importantes recursos, de concurso público, que se destinaron al equipamiento del centro.

Para 1993, antes de la inauguración del CMM el artista, de origen italiano, había ejercido más de 6 millones de dólares, y una vez inaugurado, en el 94, pudo gestionar dos más.²⁸⁴ Los recursos fluyeron con abundancia durante todo el sexenio salinista, y para 1996, ya con el presidente Ernesto Zedillo a la cabeza del país, el CMM ejercía de manera regular 1 millón de dólares al año. Con esos fondos se pagaba la renovación del equipamiento, enlaces satelitales, profesores, talleristas, teleconferencias, invitados especiales, participaciones internacionales, etc.

Así, el CMM se constituyó como un centro de investigación de primer nivel ubicado dentro de las instalaciones del CENART, con 800 metros de terreno y 10 millones de dólares como inversión inicial. Estos requerimientos planteados por Di Castro obligaron, entre otras cosas, a la modificación del proyecto arquitectónico inicial y a la estructuración de un proyecto muy ambicioso de impacto nacional e internacional.

Una vez que las instalaciones fueron entregadas, el funcionamiento del centro evidenció los altos costos de la investigación. Por esa razón, Tovar y de Teresa autorizó la contratación de personal y asignó un monto mensual a través de una beca especial del FONCA para desarrollo de proyectos. Este apoyo sirvió para pagar boletos de avión, libros, publicaciones, etc.

En este contexto, Sarah Minter funda en 1996, el *Taller de Video* en la escuela de Artes Plásticas *La Esmeralda*, y hace mancuerna con Di Castro para apoyar las producciones de los artistas que se formaban en este curso. Si bien el video no era una preponderante para el CMM, sí se consideró como parte de las prioridades del proyecto el soporte a los artistas del CENART. De esta alianza surgen nombres como: **Alex Dorfsman**, Carolina Esparragoza, Alejandra Echeverría, entre otros.



Figura 120. Dorfsman, A. (2011). *Génesis*.



Figura 121. Pérez, A. (1990) *La Quiñonera*.

Ese año Gregorio Rocha produce la pieza *Guerra de imágenes* una revisión de la historia de las imágenes de los conflictos bélicos entre México y EU.

Di Castro dejó la dirección del CMM en 2001, cuando sucede el cambio de gobierno y Vicente Fox entra a la presidencia. Fue el año de la alternancia cuando, después de 70 años de gobiernos priístas, entra a Los Pinos otro partido. Desde entonces, se descuidó la gestión de recursos y el impacto internacional del centro. También el ánimo de impacto internacional se aminoró y el centro entró en una franca decadencia de la cual, no se ha recuperado en dos décadas.

Al respecto, el videoasta Fernando Llanos dice,

“Doce años después, tanto el Centro Nacional de las Artes como el Centro Multimedia se ve cada vez mas abandonado, tanto por la ausencia de políticas culturales que lo empujen como en un principio, como por el aislamiento en el que ha caído su producción, quizá porque en gran mayoría solo conecta con su publico interno: los empleados de base. En estos momentos lo único que se perfila como una promesa fuerte y seria en términos de producción y muestra de arte y tecnología es el Festival de Artes Electrónicas y Video, Transitio, que desde ahí se organiza.”²⁸⁵

5.3. El segundo lustro de la década

Los últimos cinco años de esta década conjuntan una gran cantidad de actividad en materia de trabajo independiente. Las bienales se habían institucionalizado y los artistas preferían mantenerse con distancia, pues cada nueva edición de este concurso incrementaba el halo de desconfianza respecto a la relación de compromiso entre los organizadores de la bienal y las televisoras, la publicidad y las empresas, en oposición a la responsabilidad con la cultura y sus creadores.



Figura 122. Debroise, O. (ed.) *Salón des Aztecas*.



Figura 123. Debroise, O. (ed.) *Temístocles 44*.

Los artistas habían descubierto la globalidad, por lo que cada día se hacía más certera la posibilidad de vivir de sus producciones sin el respaldo estatal. El intercambio con otras latitudes y el posicionamiento del arte mexicano a nivel internacional propició que los artistas gestionaran sus propios espacios sin apoyos gubernamentales.

La Panadería, *Temístocles 44*, *La Agencia*, la *Galería Pinto mi Raya*, *La Quiñonera*, *Zona*, *el Salón des Aztecas*, la revista *Curare* y los propios espacios habitacionales de los artistas y críticos, como *La X en la frente*, de Guillermo Santamarina, o *El departamento*, que era la casa de Carlos Jaurena, se constituyeron como importantes espacios de exhibición, teoría, crítica e intercambio donde los artistas se movían con mucha más libertad discursiva que en los sitios tradicionales. (Ver Anexo 5).

285 Llanos, Fernando. (2010). *Video mexicano actual: un hoy sin ayer y un ayer con un mañana*. Octubre 12, 2015, de Videoarde. Sitio web: <http://videoarde.net/pdf/llanos>

benéfica, sino que se esforzó también por hacer viable la carrera de los artistas que reconocieron que tomarse en serio las vías de promoción oficiales era contraproducente”²⁸⁶

Así, se conformó un grupo entero que no participaba de los concursos organizados por las instituciones sino que generó su propio circuito de distribución y exhibición a través de las redes internacionales que entre ellos se creaban. Hablamos entonces de Melanie Smith, Francis Alÿs, Miguel Calderón, Yoshua Okón, Eduardo Abaroa, Daniel Guzmán, Thomas Glassford, Artemio, Eusebio Bañuelos, Iván Edeza, Héctor Falcón, Minerva Cuevas, Santiago Sierra, Grace Quintanilla, Gerardo Suter, Alfredo Salomón, Verena Grimm, Gerardo Suter, Ximena Cuevas, Enrique Jezik, Fernando Llanos, Héctor Pacheco, Teresa Serrano, Raymundo Sesma, Claudia Fernández, José Luis García Nava, entre otros.



Figura 124. Grimm, V. (2009). *La más roja*.

Por otro lado, durante estos años se comenzó a reconocer la batalla de los primeros videoastas para emprender el camino hacia la legitimización de este tipo de arte. Desde la academia, el trabajo de Edna Torres resultó fundamental para recopilar y revalorar el trabajo de Pola Weiss. Después de la muerte de *La bruja cósmica*, Torres resguardó todo el material de su maestra y se dedicó a clasificar y catalogar. Así, en 1996 presenta una tesis profesional sobre la obra de Weiss para obtener el grado de licenciatura en Ciencias de la Comunicación en la FCPS de la UNAM.

286 Medina, C. (2010). P. 379.

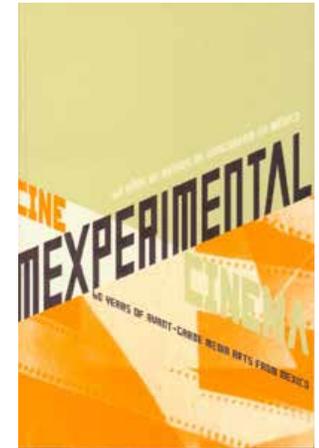


Figura 125. Lerner, J. & González, R. (1998) *Cine Mexperimental*.

Un año más tarde Torres publica el *Catálogo Videográfico de Pola Weiss* y entrega los materiales a la hermana de la artista, Kitzia Weiss. Comprende 38 videoartes, piezas documentales, videodanza, registros de acciones y series de televisión educativa. En 2012 este archivo documental, fotográfico y videográfico fue donado al Museo Universitario de Arte Contemporáneo (MUAC) de la UNAM. Desde entonces, esta institución ha asumido el resguardo y digitalización de estos materiales, con lo que realizó en 2014 la exposición/homenaje *Pola Weiss: la TV te ve*.

En este sentido, vale la pena mencionar la exposición *Intimidación*, una colectiva que tuvo lugar en 1995, y que recopila el trabajo de videoartistas como Pilar Rodríguez, Silvia Gruner y Heriberto Sánchez. Se exhibe también *Mi corazón* de Pola Weiss. Las curadoras de la muestra son Mónica Lombardo y Mátgara Millán.²⁸⁷

Desde la academia, se hace interesante también la publicación del proyecto-libro de Rita González y Jesse Lerner. *Cine Mexperimental. 60 años de medios de vanguardia en México* editado por el Fideicomiso para la cultura México-EEUU, en 1998. Esta compilación de cine y video se organizó en cuatro programas: *Estudio de terreno* (Antonio Reynoso, Silvia Gruner, Rubén Gámez...), *La Ciudad* (Juan José Gurrola, Gregorio Rocha, Miguel Calderón, Pola Weiss...), *Política radical y contracultura* (Sergio García, Alfredo Gurrola) y *Mexicanidad* (Ximena Cuevas, Rubén Gómez, Luis Buñuel).

¡*Mexcelente! Hybridity and Travel in Art from Mexico City and Beyond* fue una exposición curada por René Guzmán, en 1998, para el Yerba Buena Center for the

287 Hernández, D. (2010).

Arts de San Francisco. Esta selección conjuntó piezas que abordan los desplazamientos, el intercambio y la hibridación cultural que resulta de los flujos migratorios en el contexto global. Incluyó obras de Francis Alÿs, Miguel Calderón, Minerva Cuevas, Yosua Okón, Rubén Ortiz-Torres y Daniela Rosell.

Por su lado los artistas que ya estaban instalados en el video continúan con su producción. Rafael Corkidi produce, en 1997, la pieza *Rulfiadas*. Y Andrea Di Castro se lanza con una ambiciosa pieza digital llamada *Gráfica monumental con tecnologías globales*. Se trató de la grabación de sus viajes mediante la utilización del GPS. Alberto Roblest y César Lizárraga participan, en 1998, en el *2º Festival Internacional de Videarte en Lima Perú*: con las piezas *Autorretrato* y *Nací en 1900* respectivamente. (Ver Anexo 6).

“Fue crucial para muchas regiones que, a finales del siglo XX, era perfectamente factible ser viable globalmente y ser un marginado en el espacio local. De hecho la regla es que, al menos en los años noventa, el *mainstream* global surgiera del mosaico de una variedad de escenas locales alternas, interactuando muchas veces bajo el cobijo de las instituciones artísticas metropolitanas.”²⁸⁸

La Caja Negra fue un espacio dentro del Museo Universitario de Ciencias y Artes (MUCA), fundado en 1998, y que tuvo por objetivo la difusión del arte electrónico. Elías Levín estuvo a cargo de este proyecto que se apertura con una pieza de Alfredo Salomón, *Morbo*, de 1999.

Otro espacio similar fue *La Sala del Cielo*, del Centro de la Imagen, un proyecto que originalmente estuvo enfocado en la exhibición de fotografía digital, pero que poco a poco fue ampliando su universo hasta convertirse en un laboratorio multimedia artístico dedicado a la investigación, producción, crítica y exhibición de arte.²⁸⁹

Con relación a los festivales, terminaremos esta relatoría con 3 importantes esfuerzos que cierran esta década no solo temporalmente sino también con relación a una concepción del video como esencialmente monocanal y dan paso a la explosión del arte multimedia.

Por un lado, en 1999, se inician las ediciones del *Festival Regional Cine, Video y Sociedad* que más adelante se transformaría en el *Festival Geografías Suaves*, que perduraría toda la década. Sus primeras emisiones se basaron en la ciudad de Mérida, y fueron coordinadas por Byrt Wammack y Ana Rosa Duarte. Otro importante festival surgido en el mismo 1999, es *Vidarte. Festival Internacional de video y artes electrónicas*, que devendría en el actual *Festival de Artes Electrónicas y Video Transitio_Mx*. (Ver Anexo 7).

Con relación a los antecedentes del *Festival Geografías Suaves*, se hace indispensable referenciar el trabajo que Luis Lupone hizo para el INI durante la década anterior. El programa de *Transferencia de Medios Audiovisuales a Comunidades y Organizaciones Indígenas* (TMA) volvió tangible para los gobernantes y ciudadanos el gran potencial que el video contenía para diversos fines relacionados con los grupos indígenas mexicanos. (Ver Anexo 8).

“El Encuentro de videoastas indígenas... es el reclamo por los derechos fundamentales que tienen grupos e individuos a expresarse y ser oídos y a mantener su identidad frente a lo otro; se traduce en la búsqueda por un sistema más justo, más democrático de emitir información. Es la conjunción de voluntades distintas para conformar varios sistemas de comunicación que sean parte y consecuencia de las propuestas y reivindicaciones, de la historia viva de los pueblos indígenas de América”²⁹⁰

de Centro Nacional de las Artes. Sitio web: <http://www.cenart.gob.mx/2012/04/centro-de-la-imagen/>

²⁹⁰ Archivo Etnográfico Audiovisual (1995). *Muestra Interamericana de Videoastas Indígenas*. Instituto Nacional de Antropología e Historia. Archivo Elías Levín. P. 3.

²⁸⁸ Medina, C. (2010). P. 379.

²⁸⁹ Centro Nacional de las Artes. (s/f). *Centro de la imagen*. Noviembre 17, 2015,

A través del programa educativo y de dotación de infraestructura, en 1989, se constituyó el *Archivo Etnográfico Audiovisual* del INI. El año siguiente, esta instancia creó el proyecto de TMA, a través del cual muchos grupos étnicos, sobre todo del estado de Oaxaca fueron integrándose al panorama videográfico nacional. Estas producciones se alejaron de la mirada antropológica del observador y el observado y se constituyeron, más bien, como un registro etnográfico donde los indígenas producían sin mediación de entes externos sus propias piezas, con base en las problemáticas e intereses locales y en su lengua original.

Para 1995 el programa de TMA había repartido 37 unidades de video a más de 19 grupos indígenas en diferentes puntos del territorio mexicano. Con estos equipos se produjeron 120 programas y más de 1500 horas de registros. El proyecto costó de un curso de capacitación de 8 semanas, dirigido no a individuos, sino a organizaciones que debían presentar un plan de trabajo y comprometerse al sostenimiento económico de una oficina. Al finalizar el curso se entregaba a las organizaciones, bajo un convenio, una unidad de video compuesta de una isla de edición, dos monitores, una cámara de video y un trípode para la apertura de un *Centro de Video Indígena*.

Una vez terminado el curso se realizaban visitas de seguimiento tres veces al año para garantizar la continuidad de los procesos de capacitación y uso del equipamiento. Además, el proyecto implicaba la socialización de los trabajos con la comunidad con la intención de generar mayor participación en el proceso.

Finalmente, el *Centro Nacional de Video Indígena* fue puesto en marcha en enero del 94 en la ciudad de Oaxaca, pues es en esa ciudad donde se arrancó el proyecto y por ende donde se concentraron la mayoría de los equipos. En este centro se instalaron equipos de posproducción, talleres de capacitación y un servicio de asesorías tanto para los participantes del proyecto como para videoastas independientes, una videoteca.

El trabajo de Álvaro Vázquez y Martha Colmenares, ambos indígenas Mixes con formación universitaria, también fue fundamental para abrir camino a la participación de estas producciones en concursos, recopilaciones y exposiciones en México y en el extranjero.

Para mediados de la década el video indígena se había ganado su lugar y era con-

siderado una vertiente fructífera y bien caracterizada. Esta perseguía no solo fines patrimoniales, a través del formato del documental, como la conservación de valores inmateriales en forma de rituales, usos y costumbres, paisaje, gastronomía, recorridos, etc., sino también la exploración del lenguaje experimental a través de la videopoesía, la producción de piezas basadas en la experiencia con sustancias alucinógenas, que se apartaba del mero registro etnográfico para optar por lo onírico y subjetivo en indagaciones visuales que tuvieron que ver más con el arte que con el registro.

En este sentido es interesante mencionar la *Muestra Interamericana de Videoastas Indígenas*, organizada por el INI, que se presentó en la Cineteca Nacional y en el Museo Nacional de Antropología e Historia, en agosto de 1995. El catálogo del evento compila 3 apartados: la presentación del proyecto, entrevistas a videoastas indígenas y la reseña de las piezas en video seleccionadas en el programa. (Ver Anexo 9).

Las entrevistas son tres interesantes textos en que los realizadores indígenas plantean sus motivaciones para producir. Todos los protagonistas coinciden en su interés por conservar las tradiciones en peligro de desaparecer, y en mostrar las problemáticas a las que están sujetas las comunidades, como la migración, el racismo y la marginalidad. Por otro lado, se habla de la no correspondencia de la oferta televisiva con la realidad de las comunidades con relación, por ejemplo, al uso de medicamentos, contra la utilización tradicional de plantas medicinales, la imposición del español como lengua dominante, la vestimenta y el consumismo.

Se seleccionaron cinco producciones: *Logros y desafíos* (1991, 30 min.), sobre la batalla de nueve comunidades organizadas de la Sierra Juárez, *Una experiencia viva* (1991, 80 min.), sobre un grupo de indígenas trabajadores del café en la montaña del estado de Guerrero, *Marcha XI' nich* (1992, 45 min.) crónica de una marcha donde pueblos indígenas de diferentes partes del país caminan desde el estado de Chiapas hasta la Ciudad de México en un recorrido de 1200 km en demanda de servicios públicos y derechos humanos, *Parikutini, el volcán purépecha* (1994, 15 min.), una crónica de las memorias de los ancianos en torno al nacimiento a través de una erupción, en 1943, del volcán Paricutín, en el estado de Michoacán, que con-

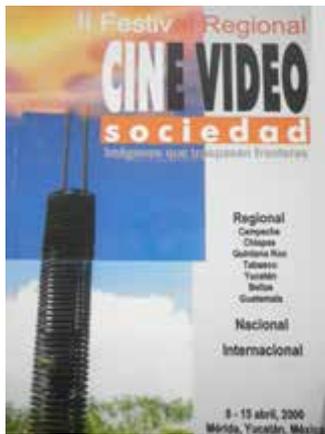


Figura 126. Consejo Nacional para la Cultura y las Artes (2000). *II Festival Regional Cine, Video, Sociedad. Imágenes que traspasan fronteras.*

llevó la destrucción de múltiples comunidades indígenas²⁹¹. Finalmente, se incluye también el documental *Don Chendo*.

Con esta infraestructura en marcha, se organiza, en 1999, el *I Festival Regional, Cine Video y Sociedad* con el objetivo de promover la producción de obras en cine y video enfocadas en la sociedad la cultura y medio ambiente en cinco estados del sureste mexicano. La intención fue seguir impulsando la producción de esta zona, que se encontraba rezagada con relación a otras latitudes del país donde el video estaba ya bien presente en diversos ámbitos de la sociedad. Así, el evento se enfocó en explorar las nuevas expresiones que iban en camino al siglo XXI, con un fuerte énfasis en lo experimental y en el uso de las tecnologías de bajo costo. Se incluyeron las categorías: ficción, documental, experimental-arte y bajo presupuesto. Hubo proyecciones, muestras mexicano y un ciclo de conferencias enfocadas en producción y análisis de medios audiovisuales.²⁹² (Ver Anexo 10).

La segunda edición de este festival se realizó en el año 2000 y se tituló *Imágenes que traspasan fronteras*, con la idea de no solamente hablar del cambio de siglo, sino

también de la inclusión de producciones de otras geografías. Se incluyó, por primera vez en la historia del video latinoamericano a producciones de los países fronterizos del sur, Guatemala y Belice. El subtítulo que adquiere el festival, de *Geografías Suaves*, viene de esta intención de diluir fronteras y en pro de un pensamiento territorial, y más latinoamericano. Sobre la justificación que llevó a los organizadores de este evento a ampliar el concurso a estas latitudes, Ana Rosa Duarte y Byrt Wammack dicen en la presentación el catálogo,

“A fin de cuentas, las fronteras son imaginarias, construidas a través de procesos sociales, culturales, políticos y económicos, pero las realidades no se limitan necesariamente a estas fronteras. Al contrario, las prácticas cotidianas-comunicativas, ya sean culturales, sociales, lingüísticas, artísticas, intelectuales o simplemente de pasión y de amor, traspasan estas fronteras y de esta manera engendran nuevas mezclas. Uno de los indicadores más fuertes de esta realizadas son los pueblos unidos por lenguas en común a pesar de las fronteras que eles dividen jurídicamente, sean los idiomas prehispánicos como el Maya yucateco y al Maya Quiché, o el Garífona que nació como una nueva mezcla de lenguas africanas, europeas e indígenas caribeñas y une un pueblo distribuido en Belice, Guatemala y otros países.”²⁹³ (Ver Anexo 11 y 12).

Durante la segunda edición del festival se incluye la categoría de *Lengua indígena*, una extensión bastante natural si se piensa en que solamente en la región que abarca este festival existen más de 100 lenguas y dialectos de uso cotidiano, mayoritariamente derivados del maya. El jurado estuvo integrado por Carlos Carrera, Ximena Cuevas, Rosa Martha Fernández, Jesse Lerner, Carlos Martínez Suárez y las guatemaltecas Rosa Carmela Sosa y Emiliana Aguilar. Se otorgó un único premio por categoría, un premio del jurado y uno del público.

291 En febrero de 1943 nació este volcán en una zona que no tenía ninguna actividad de este tipo registrada. El 20 de febrero se escuchó un fuerte temblor y durante las siguientes 24 horas el volcán se levantó 7 metros del suelo arrojando vapor, piedras y material volcánico. Al cabo de una semana la montaña alcanzó los 50 metros y continuó creciendo hasta los 600. La lava arrasó con todas los pueblos de alrededor y solo sobrevivió el campanario de la iglesia de San Juan, pues el resto quedó, junto con el pueblo, sepultado bajo las rocas.

292 Consejo Nacional para la Cultura y las Artes (2000). *II Festival Regional Cine, Video, Sociedad. Imágenes que traspasan fronteras* (catálogo) México: Consejo Nacional para la Cultura y las Artes y Fondo Nacional para la Cultura y las Artes. P. 2.

293 CONACULTA, (2000). P.p. 2 y 3.



Figura 127. Consejo Nacional para la Cultura y las Artes. (1999). Vidarte. Festival de video y artes electrónicas.

Dentro de los programas experimentales se presentó *Cine Mexperimental*, una selección de cortometrajes del Centro de Capacitación Cinematográfica (CCC), una muestra de video indígena de Bolivia, y otra de Brasil, una retrospectiva del *Festival Americano de Cine y Video de los Pueblos Indígenas* (CLACPI), una muestra del taller de video de la escuela La Esmeralda, el trabajo de *TV Serrana*, de Cuba, una programación propuesta por la UPA de la UdG y una del Centro de Video Indígena-Oaxaca, del INI. También se realizó un taller de video comunitario y un simposium.

146

En 1997 surge el colectivo *Yoochel Kaaj*, un grupo independiente que trabajó para fomentar la expresión, comunicación e investigación en la región sur, sureste de México, con un enfoque especial en las áreas de videoarte, cine y video experimental, documental y ficción independiente, instalación y cinema en vivo. En el año 2000, se constituyó la organización *Yoochel Kaaj: Cine Video Cultura, A.C.* para apoyar proyectos independientes y coordinar el festival regional y el proyecto *TURIX*, el cual fomenta la realización audiovisual en las comunidades rurales con énfasis especial en las lenguas indígenas de la región. El trabajo de este colectivo sigue vigente hasta nuestros días. Desde 2003, trabaja también en las áreas de música experimental, electrónica experimental, arte sonoro y software libre. (Ver Anexo 13).

Vidarte. Festival de video y artes electrónicas fue el último de los festivales dedicados al video en el Distrito Federal, por lo menos, con relación a la magnitud e importancia que correspondió a las bienales. Más adelante, y hasta la actualidad, se realizan pequeños y espontáneos concursos de videoarte, pero la mayoría de ellos sin continuidad, sin premios y sin una idea curatorial clara. Este festival realizó 2 ediciones, la primera en 1999 y la segunda en 2002. La primera se llevó a cabo del 22 al 27 de septiembre, con 3 sedes, todas ellas dentro del CENART: CCC, CMM y Auditorio Blas Galindo.

Además del concurso nacional tuvieron lugar dos tipos de muestras, las nacionales y las internacionales. Las nacionales fueron una especie de homenaje a pro-

ductores más importantes: Corkidi, Di Castro, Varela, con una muestra del video experimental de Guadalajara y *El espejo en llamas*, una selección retrospectiva de cine experimental mexicano, curada por Gregorio Rocha. Esta muestra resulta interesante pues incluye cineastas que no son los tradicionalmente compilados, por ejemplo, incluyen 2 piezas del mexicano **Teo Hernández**, exiliado en Francia y muy poco conocido y reconocido en su país de origen. La más importante colección de este cineasta le pertenece al Centro Georges Pompidou. En la exhibición paralela internacional se presentan obras de Chris Marker, Eder Santos, Johan Grimont, una selección de festivales como, Transmediale, Vida 2.0, Videobrasil, etc. Participan países como Alemania, Holanda, EU, Suecia y Reino Unido. Para el concurso se establecieron cinco categorías: 226 productores independientes, 66 empresas privadas de comunicación, 22 universidades y centros de enseñanza, 22 instituciones públicas y 5 canales de televisión. Participaron 286 productores.



Figura 128. Hernández, M. (2011). *Pas de ciel*, un film de Téó Hernández.

Sobre la situación del video en ese momento, Antonio Noyola escribe en la introducción del catálogo,

“A diferencia de Estados Unidos y Europa, y de países latinoamericanos como Brasil, Chile y Argentina, en México el videoasta de tiempo completo ha sido una figura infrecuente. Híbrido y plural, el video mexicano de los años noventa es producto de una nómina variopinta que incluye tráfugas del cine industrial, documental y Super-8; videoartistas y videoinstaladores que defienden tercamente su vocación; pro-

ductores y ex-productores de televisión comercial y cultural; pequeños empresarios de la comunicación; realizadores de video-clip industrial e independiente; estudiantes o egresados de las escuelas de comunicación; militantes de muy variadas causas –la política de izquierda, el ecologismo, el feminismo, el homosexualismo–, realizadores indios capacitados por el INI Oaxaca y otros estados, y un etcétera que no cesa de crecer.”²⁹⁴

Los jurados en la categoría experimental, fueron: Solange Oliveira Farkas, de Videobrasil, Enrique Ortega, cineasta mexicano y Daniel Varela. Se presentaron 22 piezas, entre las que destaca, *Yo no elegí este cuerpo*, de Alejandra Echeverría, *Muerte y Transmutación II*, de Doménico Capello y *Filofobia*, de Cecilia Navarro.



Figura 129. Echeverría, A. (1998). *Yo no elegí este cuerpo* [Video]. En *Glicerina Magazine* (2000)

La segunda edición de *Vidarte* se llevó a cabo 2 años después y sería la última. Para entonces ya era presidente de la República Vicente Fox, del partido conservador, quién había nombrado a Sari Bermúdez como presidenta del CONACULTA. Por su parte, la Unidad de Producción Audiovisual se transformó en de Proyectos Especiales (UPX) y quedó a la cabeza Dolores Creel, cineastas y hermana del Secretario de Gobernación en turno.

“En el 2001 se crea la Unidad de Proyectos Especiales (UPX) con el objetivo de “trabajar como un ‘laboratorio de video’ en el que se reco-

294 Consejo Nacional para la Cultura y las Artes (1999). *Vidarte. Festival de video y artes electrónicas*. México. CONACULTA. P. 8.



Figura 130. Consejo Nacional para la Cultura y las Artes. (2002). *Vidarte. Festival de video y artes electrónicas*.

nozca a este medio como una herramienta artística indispensable en este inicio de siglo.” Entre los proyectos de la UPX destacan la producción de programas semanales para Canal 22, con temas relacionados con la producción artística y medios electrónicos, la organización de retrospectivas de video, que incluyen muestras de videos y conferencias en torno a la obra de algunas figuras del video en México.”²⁹⁵

Creel fungió como coordinadora de la UPX del 2001 al 2004. Fue conocida como *la hermana incómoda* pues no tenía experiencia en la función pública y había sido nombrada por su hermano en un claro acto de nepotismo.

Este cargo hacía a Creel responsable de la nueva edición del *Festival Vidarte 2002*, misma que dirigiría Rafael Corkidi. Una de las primeras acciones que realizó, aconsejada por Corkidi, fue la apertura de dos salas de video, una fue bautizada como *Sala Sarah Minter* y otra como *Sala Bill Viola*. Corkidi, conocido por su fuerte temperamento, se dio cuenta rápidamente que la relación con Creel no iba a funcionar y renunció al cargo.



Figura 131. Minter, S. (1987). *Nadie es inocente*.

Creel aprovechando el reciente homenaje a *Minter*, la invita a dirigir la nueva edición, que acababa de quedarse huérfana de padre. Minter desconfiaba del go-

295 Vergara, E. (2002). P. 65.

bierno en turno, pues el ala ultraderechista del Partido Acción Nacional (PAN) nunca había dado muestras de tener un interés auténtico por la cultura, más bien, su orientación se inclinaba hacia un favorecimiento total por la globalización. Aunado a esto, con la salida de Corkidi, *la hermana incómoda* ya dio muestras de autoritarismo y se hacía evidente falta experiencia con relación a la gestión de eventos culturales. A sabiendas de esto, y después de una profunda reflexión, la poblana aceptó la dirección del festival en pro de cubrir ciertos huecos que existían en la historia del video, que para Minter eran urgentes de cubrir.

Una de las preocupaciones de la nueva directora era la conservación de la historia del video mexicano, y en ese sentido la total ausencia de teorización, análisis y crítica con relación a este medio. La amistad con Olivier Debroise y su trabajo como docente en *La Esmeralda* le habían hecho comprender la importancia del papel de la investigación, desde un punto de vista académico. Sin embargo, parecía como si los críticos formales, de artes visuales, de la época, no supieran como ubicar al videoarte dentro de un esquema analítico o simplemente no creían que esto les competía puesto que no contaban con herramientas metodológicas y conceptuales para realizar estos estudios.²⁹⁶

Minter estaba bastante inmiscuida en el tema pues en 1999 coordinó una revista para el INBA que se dedicaría a la relación entre el arte y los medios digitales. Con este proyecto, la artista emprendió la búsqueda de los investigadores interesados en la imagen en movimiento y encontró eco sobre todo en el Centro Nacional de Investigación, Documentación e Información de Artes Plásticas (CENIDIAP) del INBA, un espacio especializado en el estudio de las artes visuales del siglo XX a la actualidad²⁹⁷.

296 Minter, S. (2010). Comunicación personal con Isadora Escobedo.

297 El CENIDIAP surge en 1985 y conjuntó el trabajo de cinco centros de investigación: el Centro de Información y Documentación de Artes Plásticas (CIDAP), fundado en 1974 y orientado a los estudios museísticos, el Centro de Investigación y Experimentación Plástica (CIEP), creado en 1977, ligado a la producción artística experimental, el Centro de Investigación para la Educación y la Difusión Artísticas (CIEDA), de 1980, de perfil multidisciplinario y educativo sobre políticas culturales y educativas



Figura 132.
Zappet, A. &
Aguilar, R. (2014).
Videoarte en México.
Artistas nacionales y
residentes.

Ahí conoció a Adriana Zappet, quién editaría, junto con Rubí Aguilar Cancino, en 2014, el libro *Videoarte en México. Artistas nacionales y residentes*, un modesto libro que divide la historia del videoarte en 4 capítulos organizados por década: pioneros, 80, 90 y 2000. Una compilación de semblanzas de artistas que incluye una brevísima reseña histórica de los acontecimientos más relevantes de la época.²⁹⁸

En este sentido, el objetivo de Minter era fomentar un espacio de discusión sobre los diferentes factores de la época, que incluyera una revisión amplia de la producción videográfica y la invitación a artistas y críticos para escribir textos analíticos sobre la obra de arte y la época. El objetivo primario era la revisión de la década de los setenta y ochenta, para que, previo al festival existiera una historia reflexiva sobre el medio.

Para Minter, este proyecto era más relevante que el propio concurso que daba pretexto al festival, pues la intención era cubrir un vacío histórico, teórico y metodológico con relación a un arte que ya cumplía 30 años de existencia. Entonces, la idea fue crear un archivo compilatorio de la producción de artistas específicos, y

y la formación de públicos de arte. También el Centro de Conservación de Archivos de Arte Mexicano (CCAAM), de 1984, orientado a la conservación de documentación, el desarrollo institucional y la formulación de políticas culturales y el Centro Nacional de Investigación y documentación Textil (CENITEX), de 1984. Después de la inauguración del CENART los cinco centros se ubicaron en el mismo lugar, la torre de investigación del CENART. En Consejo Nacional para la Cultura y las Artes. (s/f). *Centro Nacional de Investigación, Documentación e Información de Artes Plásticas*. Quiénes somos. Noviembre 9, 2015, de CONACULTA, INBA, CENIDIAP Sitio web: <http://www.cenidiap.net/index.php/es/cenidiapmenuprincipal/quienes-somos>

298 Zappet, A. (2014).

proporcionarla a un crítico para su análisis. El siguiente paso sería realizar encuentros de discusión con otros actores que participarían bajo la misma lógica. Todos los actores reunidos trabajarían para crear un espacio de comprensión del fenómeno, que de forma más integral, permitiera compartir archivos, impresiones y acercamientos teóricos. Este trabajo tendría por objetivo la preparación de un grupo de expertos que discutiría de manera más profunda y con argumentos, la realidad del video durante las mesas de análisis del festival.

Pese a que el proyecto iba avanzando exitosamente, la relación entre Minter y Creel se hacía cada día más difícil. La directora de la UPX daba muestras de estar utilizando los fondos de esta dependencia para fines propios y hacía gala de **prácticas corruptas como viajes, comidas y contrataciones** que no obedecían al proyecto. Además, la ignorancia total de la funcionaria con relación al tema, volvió intolerable el trabajo pues Creel quería controlar todos los aspectos del festival sin argumentos, ni conocimiento²⁹⁹. Unos meses antes de inaugurar el festival, Minter es convocada a una reunión en CONACULTA con Sari Bermúdez y Dolores Creel. En esta junta se informa a Minter sobre los nuevos nombramientos y asignaciones de cargos para trabajar en el festival, mismos que se habían decidido en su ausencia, para pagar favores personales a Creel. Minter encontró la situación irremediable y renunció al puesto. (Ver Anexo 14).

El festival se acercaba y hubo que nombrar a un equipo que se comprometiera a sacar adelante el proyecto. Se contrató como director artístico a Ricardo Nicolayevsky, y a Priamo Lozada, como curador de muestras especiales. 20 días antes de la apertura del *Festival Vidarte 2002* el nuevo equipo renuncia por las mismas razones que habían motivado a Minter. Nicolayevsky, encargado de la dirección artística; Andrea Stavenhagen, de prensa; Rodrigo Fernández, de la parte editorial; Jessica Mena y Luis Sierra, de producción, y Priamo Lozada de curaduría abdican de su cargo y emprenden una campaña de prensa en contra de Creel. (Ver Anexo 15).

En una nota del periódico Reforma, Lozada argumenta,

“Ambos lo hicieron por considerar que su trabajo “carece de autonomía” ante las “imposiciones” de la directora general, Dolores Creel Miranda, hermana del Secretario de Gobernación, Santiago Creel. Lozada asegura que Vidarte, que se realizará del 27 de agosto al 7 de septiembre en el Palacio Postal (Tacuba y Eje Central) se ha convertido en un festival “personal” de la también directora de la Unidad de Proyectos Especiales (UPE) del Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, ya que Creel “siempre hace lo que quiere”.³⁰⁰

Creel fue separada de su cargo en 2004 cuando los diputados federales del partido de izquierda (PRD) impusieron una demanda contra ella por su trabajo en CONACULTA por irregularidades financieras relacionadas con un viaje a la India que realizó para grabar un documental sobre la obra del recién fallecido premio novel de literatura, Octavio Paz. A partir de la salida de esta funcionaria la UPX, este escándalo de corrupción deviene en la desaparición de la UPX. Como consecuencia, todos los archivos generados por esta oficina quedan resguardados hasta la resolución del juicio. Más allá de la anécdota, el asunto resulta grave porque afecta la investigación y la conservación de los archivos pues la UPX, oficina heredera de todo el acervo videográfico de la UPA, donde se produjeron muchísimas de las piezas de video de la década. Hasta ahora, el asunto no se ha resuelto y por esa razón los archivos no pueden consultarse pues se encuentran sujetos a escrutinio público desde el año 2003. (Ver Anexo 16).

“El 31 de marzo de 2005, la Auditoría Superior de la Federación (ASF) entregó a los diputados de la 59 legislatura los resultados de una

299 Minter, S. (2010).

300 Hernández, E. (2002). *Denuncian imposiciones de Dolores Creel*. Periódico Reforma. Noviembre 10, 2015. Sitio web: <http://www.fllanos.com/reforma1.html>

auditoría realizada a la gestión de Dolores Creel como directora de la desaparecida Unidad de Proyectos Especiales, en la cual se identificaron irregularidades que hacían presumir un daño al patrimonio de la Hacienda Pública Federal por un monto de 633 mil 361 pesos, correspondiente a los recursos que se destinaron para realizar una película en homenaje a Octavio Paz, dirigida por la propia Dolores Creel. El asunto permaneció sin noticias por dos años, hasta que el 12 de febrero la SFP determinó una inhabilitación por 10 años y la sanción de poco más de 1.6 millones de pesos por la violación de las leyes y la normatividad presupuestal.”³⁰¹

Este **escándalo político**, con la consecuencia recién mencionada, terminaron de imbuir el aura de desconfianza en torno a la relación entre el video y las instituciones. El descrédito de los festivales se inicia en 1996 cuando en la 4ª Bienal de video, los artistas se revelan contra la organización, por la marcada tendencia hacia la comercialización, la publicidad y el favorecimiento a las televisoras y el video empresarial, ponen en guardia a los artistas al grado que, en sesión de clausura y premiación de este festival, Ximena Cuevas interrumpe la ceremonia para declarar la muerte del videoarte. (Ver Anexo 17).

Volviendo a *Vidarte 2002*, esta vez el concurso se abre a dos categorías: video y multimedia y pueden participar artistas de todo el continente americano. Se recibieron 804 trabajos, afluencia jamás alcanzada por otros concursos y de ellos fueron seleccionados 685 en video y 119 en arte digital.

En la categoría de video el comité seleccionador estuvo conformado por: Carlos Gutiérrez, cineasta mexicano, Kathy High, artista y curadora de Estados Unidos y el teórico argentino, Jorge La Ferla. En multimedia, Natalia Britos, curadora

301 Ceballos, M. (2007). *Piden acción penal contra Dolores Creel*. Noviembre 10, 2015, de El Universal.Mx. Sitio web: <http://archivo.eluniversal.com.mx/cultura/51679.html>

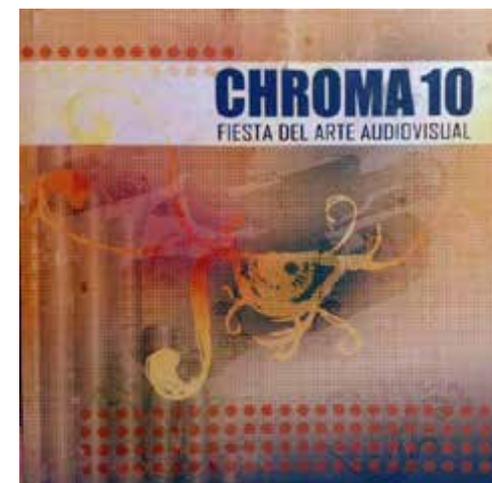


Figura 133.
Chroma Festival de
Arte Audiovisual.

argentina asentada en México, José Luis García Nava, teórico y artista y Tania Aedo, artista y curadora.

Como jurado participaron, en video, Solange Farkas, de Videobrasil, Andrea Di Castro y Shannon Kelly, Director de Programación de *Outfest: The Los Angeles Gay and Lesbian Film Festival*. Para multimedia fueron, Diana Dominguez, artista brasileña, Benjamin Weil, curador de nuevos medios del Museo de Arte Moderno de San Francisco y Gerardo Suter, artista argentino, en México.

También se incluyó un importante homenaje a Bill Viola, 2 conferencias magistrales con los teóricos Sally Berger y John Hanhardt.

La muestra internacional fue muy amplia e incluyó selecciones de Europa oriental, occidental, India, África y Australia y se realizaron 4 programas especiales y una videoinstalación de Peter Sarkisian presentada en la Bienal de Whitney 2002.

El escándalo de corrupción de Dolores Creel fue suficiente para extinguir este festival. Sin embargo, tres años más tarde, la propuesta se transformaría en *Transitio_Mx. Festival de artes electrónicas*, donde año tras año, el videoarte fue perdiendo terreno, a favor del arte multimedial.

Finalmente y para cerrar con el apartado de festivales de la década se hace importante mencionar el *Festival Chroma. Fiesta de Arte Audiovisual* que fue organizado en Guadalajara durante una década. Inició en 1998, con una modesta edición organizada por la última generación de artistas formados en la UdG por Daniel Varela y se mantuvo hasta el 2008. La dirección del festival estuvo a cargo de Ana de la Rosa Zamboni y Lorena Rossete.



Figura 134. Dolfpauw. (2012). Videobrasil.



Figura 136. La caída del Muro de Berlín.

Cada año, el festival tuvo más o menos la misma estructura. Un concurso y una serie de muestras compuesta por diversas selecciones, en donde siempre figuraban las producciones de la **Unidad de Producción Audiovisual de la UdG**, que a la salida de Daniel Varela quedó a cargo de su pupilo Gustavo Domínguez. También se incluyen los trabajos del Centro de Arte Audiovisual, a las escuelas como el ITESO y dos exhibiciones internacionales (frecuentemente una dedicada a la producción europea o norteamericana, como, la *Transmediale* o *Input* y otra para el latinoamericano, como *Videobrasil* o el *Festival Lationamericano de Video en Rosario*, Argentina). Se da cabida también al video nacional proveniente de los festivales generados en la Ciudad de México u otras latitudes y una muestra retrospectiva de los mejores trabajos de ediciones anteriores de *Chroma*. Finalmente siempre hubo un apartado dedicado a la videoinstalación. (Ver Anexo 18).

razón obedece a criterios más amplios que, desde su concepción no se limitaron al videoarte, sino que incluyeron también a la videoinstalación, al arte sonoro, arte público e incluso a intervenciones arquitectónicas, que fueron el antecedente de lo que en la actualidad conocemos como *videomapeo*.

5.4. Otros importantes escenarios noventeros

A manera de contextualización debemos recordar que la década de los noventa en México fue un periodo de transformaciones radicales del entorno artístico y cultural, tanto a nivel institucional como a nivel de posicionamiento en el *main stream* del arte contemporáneo mundial. La mezcla de factores internos y externos, hicieron posible que México volviera a ser un polo de atracción en el mapa del arte global.

De forma interna, la formación de CONACULTA, el FONCA, el CENART y la especialización los museos mexicanos ayudo a la formación de nuevas generaciones de artistas mucho más implicados en las dinámicas globales del arte. De forma externa, **la caída del muro de Berlín** y el consecuente derrumbamiento del bloque soviético, permitieron el derrumbamiento de fronteras físicas y culturales, lo cual acelero de manera cuantitativa y cualitativa la llamada era de la globalización. México fue también parte de esos procesos al abrir económicamente sus fronteras con los países del norte de América (TLC) y al comenzar un intercambio mas intenso con diversas latitudes del globo. Esto influyó de manera fundamental para que los artistas mexicanos comenzaran a salir del país con mayor frecuencia y así tener una exposición permanente fuera de México y a su vez la atracción de artistas extranjeros que llegaron a México y que establecieron su residencia aquí.

En este sentido, existió una generación de artistas que no estuvieron vinculados

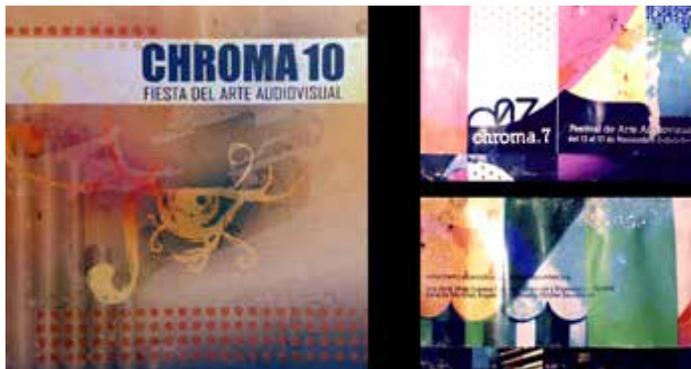


Figura 135. Chroma 10 y 7. Fiesta del Arte Audiovisual.

La influencia de Daniel Varela en la ciudad era ya muy marcada. Gracias a su impulso existen ya múltiples videosalas donde los festivales y artistas tienen espacio para exhibir sus propuestas. De la misma manera, este evento fue organizado de forma independiente, con una participación tangencial de las instituciones. Por esta

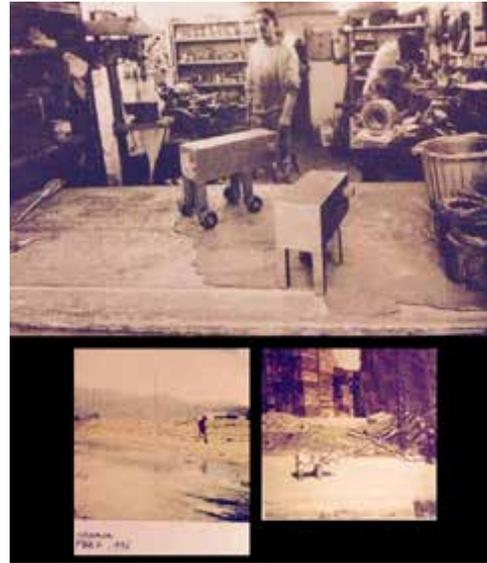


Figura 137. Debroise,
O. (ed.) Francis Alÿs.

a los festivales de video ni a las publicaciones o exposiciones especializadas en video, sino que hicieron una producción multidisciplinar en la que el video funcionó como una herramienta más de trabajo, quizá más como imagen en movimiento que como exploración propia del lenguaje. En ese sentido, podríamos aseverar que muchísimos de los artistas más importantes de México usaron en uno u otro momento el video, ya fuese como herramienta de documentación o como estrategia de visualidad.

Es el caso de **Francis Alÿs** un artista belga que llegó a México en 1987 y a partir de su encuentro con la ciudad aún derruida por el terremoto de 1985 es que comienza un proceso de trabajo que lo llevará más adelante a convertirse en otro de los grandes representantes del arte mexicano a escala global. Desde sus primeras acciones, el trabajo de Alÿs ha tenido una relación intensa con el video. **Sus caminatas** alrededor del estudio fueron documentadas con fotografías, videos, textos, dibujos y pinturas.

Una de sus primeras piezas, *The Collector*, de 1991, es una escultura-artefacto que pasea junto con Alÿs como un perro por las calles de la ciudad mientras pequeños trozos de metal se van pegando a su cuerpo magnético. El video es una selección de fragmentos de la caminata nocturna, a penas iluminado por la pequeña lámpara integrada a la *handy-cam*, en blanco y negro que nos guía a través de diversos barrios del Centro Histórico, pasando por calles desoladas hasta el festivo Garibaldi, revelando la manera en que la ciudad se va pegando al cuerpo, marcándolo y haciendo su caminata-vida algo cada vez más pesado.

Otro ejemplo del trabajo de este artista es la videoacción de 1997, *Sometimes making something leads to nothing*, donde camina empujando un hielo durante el día hasta que el hielo desaparece derretido bajo el sol. Esta pieza se ha convertido en un ícono de la cultura contemporánea mexicana. El video funciona como documento, pero a la vez, el video mismo es una caminata que sigue a Alÿs.



Figura 138. Alÿs, F. (1997). *Sometimes making something leads to nothing*.

Otra de sus piezas tempranas que deja de ser un documento para convertirse en lenguaje de video puro es *Semáforos* (1995-presente), una colección de imágenes de semáforos peatonales que muestran distintas iconografías de caminantes globales, donde un subtítulo austero muestra el nombre de la ciudad en que el fragmento de video fue realizado, y por lo tanto, nos revela al artista como un caminante que se desplaza a escala humana, pero que también se ha convertido en un nómada global que pasea por todo el planeta, París, Buenos Aires, La Habana, Hong Kong, Ramallah...

Otra de las piezas de Alÿs que fue una realización para video: *Cuentos Patrióticos* del 1997, un comentario sobre las narrativas nacionales en torno a la plaza central del zócalo y al asta bandera, donde el artista camina en círculos con un rebaño de ovejas alrededor del mástil nacional, un lugar de significación fundacional, pero también el lugar donde se llevan a cabo la mayor parte de los mítines políticos. Los *walkscapes* de Alÿs son obras que continúan hasta ahora, haciendo mapas personales de las urbes, generando derivas y procesos relacionales. Recientemente, en 2015, el Museo Rufino Tamayo le dedicó una muestra individual sin precedentes que conjuntaba la producción de muchos años. En ella se aprecia un uso del video que es difícil de catalogar, es a la vez registro, videoarte, performance... una clara muestra de cómo el video se convierte más en una herramienta discursiva móvil y dinámica, que en una vertiente acotada por categorizaciones académicas.

Figura 139. Lavat, P. (2015). Gustavo Pérez Monzón con su instalación



Figura 140. Debroise, O. (ed.) Jimmie Durham.



Figura 142. Debroise, O. (ed.) Gerardo Suter.

Durante ese tiempo, llegaron a México de distintas partes del mundo artistas que permitieron tener un intercambio cultural que fueron decisivos para la producción de un arte crítico en nuestro país. Artistas cubanos como Juan Francisco Elso, Gustavo Pérez Monzón y José Bedia, el *cherokee* Jimmie Durham, la brasileña María Thereza Alves, el argentino Gerardo Suter, o la inglesa Melanie Smith. Todos ellos se relacionaron con artistas jóvenes mexicanos generando escenas multiculturales y transculturales y una producción de arte no tradicional, que no se limitaba a disciplinas fijas sino que se transformaba de forma líquida y fluida entre la transdisciplina.

Cabe destacar, las primeras videoinstalaciones de Silvia Gruner de esa época como *Vuelo*, de 1989, un videoperformance sobre la experiencia que se sufre al cambiar de país. Gerardo Suter también realizó en ese momento piezas de videoinstalación nacidas a partir de la experiencia fotográfica y de las relaciones entre la imagen fija y la imagen en movimiento. Su trabajo se ha mantenido desde entonces en ese territorio, donde el video parte de la imagen fotográfica.

Con respecto a los espacios autogestivos de los noventa se hace indispensable mencionar a *La Panadería*, un espacio alternativo semillero de muchísimas experimentaciones con arte irreverente, que se desarrolló siendo un sitio donde igual se realizaban fiestas, que eventos de moda, pansexualidad, djs y drogas. Yoshua Okón y Miguel Calderón fueron sus fundadores y desde ahí se impulsó a toda una generación de artistas arriesgados, que se negaron a participar de una cierta solemnidad que el arte de museo parecía seguir teniendo.

Además de la coordinación de este espacio, que más adelante compartieron con Artemio Narro, los artistas realizaron en colaboración la videoinstalación *A propósito*, de 1997, donde se registra en video el momento en que ellos mismos roban el autoestéreo, a la manera callejera tan usual en México. De esta manera testifican



Figura 143. Debroise, O. (ed.) La Panadería.



Figura 141. Debroise, O. (ed.) Silvia Gruner.



Figura 144. Calderón, M & Okón, Y. (s/f). *A propósito* (1997)

como abren el auto, extraen ilegalmente el equipo de sonido, y no pasa nada. La pieza final es una proyección que se dispara frente a una torre de 120 autoestéreos robados y adquiridos en el mercado negro.

Yoshua Okón ha continuado una producción de videos que presentan acciones descolonizadoras, agresivas y sarcásticas que hacen mapeos antropológicos de sociedades paralelas y alternativas, como el retrato sobre la intimidad de un grupo policial de la Ciudad de México, en su videoinstalación *Orílese a la orilla* (1999-2000) donde son proyectados seis videos en habitaciones individuales de policías que, frente a la cámara, realizan bailes eróticos, o bien teniendo entre ellos conversaciones inapropiadas, siendo robados por civiles o participando en actos de corrupción. Los videos se convierten en situaciones semi ficcionadas pero son reveladoras de una realidad social latinoamericana donde la autoridad no tiene ninguna legitimidad ante la sociedad pues los puestos de poder se reparten no por capacidad sino por amiguismos y por ende, su desempeño resulta falso y carente de moralidad.

Otro de sus primeros videos es *Chocorrol* (1997), un video impactante sobre el racismo en los países poscoloniales, “Para Chocorrol, un perro *Xoloitzcuintle* copula con una perra *French Poodle*. Este video porno-canino documenta el acto sexual entre la hembra, rentada para la ocasión, y el macho perteneciente al artista.”³⁰² A pesar de que el video es una simple copulación entre perros, la condición racial de los mismos lleva inevitablemente al espectador a pensar en procesos raciales de dominación, como en el mito de *La Malinche* y las implicaciones de la relaciones hembra-macho con relación a la raza en un intercambio sexual.



Figura 145. Okón, Y. (s/f). *Chocorrol* (1997).

302 Okón, Yoshua (2000) *Chocorrol*, 1997, Octubre 12, 2015. Yoshua Okón. Sitio web: <http://www.yoshuaokon.com/esp/obra/chocorrol/texto.html>



Figura 146. Calderón, M. (1999). *Poseídos*.

Kitty Fight (1997) es una pieza de Miguel Calderón donde un grupo de estudiantes de secundaria pública tienen una pelea callejera. Ese video debe verse con una distancia particular, pues mientras en ese momento fue un video conmovedor, hoy se lee de manera distinta con la cantidad de videos autogenerados y publicados en *Youtube* de acciones callejeras. *Poseídos* (2002) es un video que el artista realizó haciendo una convocatoria en periódicos locales para personas poseídas que invitaba a participar en su video a cambio de una remuneración económica. El video esta compuesto por escenas de estos poseídos convulsionándose, gritando y haciendo todo aquello que consideren parte de su posesión. La pieza resulta muy reveladora de procesos de ficción performática en la cultura popular.

La Panadería contó también con la colaboración constante de Artemio, artista alternativo que más tarde realizaría piezas de apropiación a partir de cine como su *Rambo* (2001) donde extrae toda la violencia física o verbal de la película original para terminar con un video de 15 minutos donde el personaje se transforma y humaniza al ser desprovisto de su agresividad.



Figura 147. Sierra, S (1998). *Documentación de la obstrucción de una vía por un contenedor de carga*.

El artista español Santiago Sierra llegó a México en 1996 y comenzó a producir obras escultóricas con materiales industriales. En 1997 realizó sus primeras acciones con personas remuneradas para revelar las dinámicas de explotación del capitalismo global. Su pieza *Obstrucción de una vía con un contenedor de carga* (1998) fue una acción en la que se solicitó a una empresa transportadora con acuerdo del chofer, utilizar un tráiler para obstruir una de las principales vías de la Ciudad de México. La cámara se colocó de forma fija en un puente peatonal para permitir ver



Figura 148. Cuevas, M. (s/f) *Drunker* (1995).



Figura 149. Cuevas, X. (2001). *Tómbola*

como el paisaje urbano deviene caótico con una simple acción. La pieza resultó una suerte de premonición de lo que se llamaría “Narcobloqueos” en Monterrey en 2007, donde el crimen organizado montaría operativos de bloqueo de la ciudad con trailers en las avenidas principales para evadir la acción policiaca.

Otra de las piezas para video de Sierra y realizada en el Museo Tamayo y video-grabada con una cámara de seguridad, es *465 personas remuneradas* (1999) donde se solicitó a una agencia de empleo proporcionar durante tres horas a 465 empleados varones que permanecerían de pie durante la inauguración de la exposición.

Una de las primeras piezas de **Minerva Cuevas** fue *Drunker* (1995) video donde aparece la artista sentada frente a una mesa y una botella de tequila, que irá consumiendo sola hasta quedar completamente ebria. Después centraría su trabajo en una investigación política cercana al activismo que opera sobre las dinámicas de la economía global y transnacional a través de los flujos de dinero de las bolsas, la explotación en las maquiladoras y la destrucción ecológica masiva. Su pieza *Doland Mcronald* (2006) es un video de una acción que realizó caracterizada como el payaso – mascota del restaurante de hamburguesas sobre las dinámicas de control impulsadas desde ese tipo de empresas globales.

Por su parte, el grupo SEMEFO con Teresa Margolles a la cabeza, realizó performances y esculturas durante toda la década de los noventa, siendo mucha de esa obra documentada o presentada en video. *Viento Negro* (1990) uno de sus primeras acciones realizadas sin público, únicamente para video.

“Aparecen a cuadro un hombre –desnudo, envuelto en plástico y untado con una sustancia descrita como “mierda de pollo”- con un pulpo

atado al pene. Otro hombre charla con él en un diálogo desarticulado sobre la vida, la muerte y la sexualidad. La cámara se centra sobre el primero, quien juega con el pulpo y con una aspiradora, como si se masturbara, volteando al molusco para simular un pene o una vagina alternadamente. Termina cortando el molusco con una navaja.”³⁰³

Después seguiría una serie de videos performáticos como *Feliz cumpleaños* (1990) donde un hombre desnudo y tirado tiene una vela insertada en el ano espera a que esta se consuma. Otros de sus videos fueron *Muerte* (1995), y *Círculo Malicioso* (1991) en donde además de la acción performática, aparece una cierta narrativa cinematográfica.

Ximena Cuevas realizó un amplio número de videos desde principios de los noventa, su pieza *Cama* (1998) es una apropiación de cine que hace comentarios sobre el poder metafórico de ese mueble. En *El diablo en la piel* (1998) la artista realiza una acción sobre su ojo en la que aplica pomada de mentol y que recuerda a los actos de automutilación generados a partir de la depresión. Piezas como *Natural Instincts* (1999) y *Hawai* (1999) utilizan técnicas de apropiación mayoritariamente, mientras que otras como *Destino* (1999), *Contemporary Artist* (1999) o *La Tómbola* (2001) son piezas en las que su cuerpo es utilizado para la realización de acciones, este último es una intervención sobre un *talk show* de comentarios sobre la vida personal de la farándula nacional, donde ella se levanta, pide una cámara frontal y comienza a cuestionar a los espectadores, preguntándoles acerca de su propia vida y su intimidad.

Carlos Amoraes comenzó a trabajar en los noventa alrededor de su propia persona y su alter ego. Con una máscara de luchador que representaba su propio rostro, realizó diversas acciones con la idea de representar una lucha acerca de la in-

303 David, M. (2011). *SEMEFO 1990-1999. De la morgue al museo*. México. FONCA-CONACULTA. P. 94.

dividualidad. Su video *Alter interim* (1997) presenta dos cabezas con la misma máscara de Amorales que compiten frente a frente por derrumbarse en cámara lenta.



Figura 150. Amorales, C. (1997).
Alter interim

Por otro lado, el *Festival In-Site* de Tijuana - San Diego mantuvo una tensión fuera de la Ciudad de México. La mayor parte de la producción de esos festivales nacidos en 1992 y realizados hasta 2005, tuvieron como centro la realización de obra de intervención, instalación, arte público, acciones y arte relacional.

No puede dejar de mencionarse el trabajo de video intervención en el Centro Cultural Tijuana, realizado por el artista *Krzysztof Wodiczko*, *Proyección en Tijuana* (2000)

“El objetivo del proyecto fue dar visibilidad y voz a las mujeres que trabajaban en la industria maquiladora en Tijuana a través de tecnología de punta. Para la proyección el artista diseñó una especie de casco con una cámara y micrófono integrados dirigidos al rostro de la testimonian-te. Este casco les permitía el movimiento y a la vez era capaz de mantener fija la imagen del rostro durante la entrevista. La cámara estaba conectada a dos proyectores de gran potencia, así como a bocinas que transmitían los testimonios en vivo.”³⁰⁴



Figura 151. Wodiczko, K.
(2000). *Proyección en Tijuana*

304 InSite_CasaGallina. (s/f). *Historia InSite*. Noviembre 10, 2015, de InSite_Casa-Gallina. Sitio web: <http://insite.org.mx/wp/insite/>

6. HACIA EL ANÁLISIS DEL VIDEO DE CREACIÓN

Con relación al estudio de la videocreación aparecen diversas problemáticas que han dificultado el análisis desde la perspectiva formal de la imagen. Sin embargo, es evidente que el video ha logrado crear su propia lógica y una gramática que obedezca a la naturaleza tecnológica y expresiva de este medio.

En este apartado se propone la identificación de ciertas estrategias narrativas dentro del video monocanal que podrían servir al lector, al crítico o al teórico como una base para entender la videocreación. En este sentido, el punto de partida surge desde dos líneas, que servirán de base para establecer esta propuesta: el cine y la televisión.

La herencia de estos dos medios y su transformación para la conformación de una gramática videográfica propia, se explica primeramente, entendiendo que el video de creación no busca estructurar narrativas clásicas, entendidas estas desde la teoría posmoderna, como historias con un principio, un desarrollo y un final, sino que exploran estructuras rizomáticas más orientadas hacia la lógica dadaísta o surrealista en las que el punto de vista del autor resulta lo más relevante.

Por otro lado, es importante comprender que la nueva tecnología dio pie para la incorporación de nuevas posibilidades de construcción del discurso de la imagen, que se resume en un mayor control de la manipulación del tiempo y el espacio de todo aquello que sucede dentro del cuadro. En primer lugar estaría la organización del encuadre, que pasa de una lógica sintagmática a una paradigmática, a través de la convivencia de diversas realidades en un mismo espacio, a través de la inserción de ventanas o wipes; la construcción diegética, a través del feedback o el circuito cerrado; o bien la manipulación topológica del tiempo mediante la ralentización o aceleración de la imagen.

Como se argumentará a lo largo de este capítulo, no es posible hablar de un lenguaje audiovisual, pero sí sobre la lógica que el uso de imágenes implica para la construcción de sentido, misma que posee ciertos rasgos lingüísticos gracias a los cuales es posible hablar de una estructuración gramatical tanto en el caso del cine, la televisión y el video.

Cada cual está compuesto a partir de las propias particularidades, que se definen por sus cualidades y posibilidades tecnológicas, sin olvidar que, en conjunto

son un sistema general de representación del pensamiento: lo audiovisual.

Los cambios ontológicos que implica el uso de un nuevo medio tienen efectos dialécticos, en los que, la influencia de un medio sobre otro es recíproca y fluye de manera compartida y alternada.

6.1. La herencia cinematográfica. La organización del encuadre y la diégesis

Desde la perspectiva de la historia de lo visual el video ha heredado el uso del lenguaje cinematográfico como si fuese producto de la evolución natural de la imagen e incluso, como si se adhiriera a lo filmico desde una esfera secundaria. Sin embargo, el funcionamiento del cine, basado en la estructuración lineal, plano a plano, se distancia per se de la organización que el video utiliza para la elaboración de la diégesis, de la historia.

La posibilidad de que la cámara de video fuera, al mismo tiempo, grabadora y reproductora, abrió la posibilidad de la inmediatez. Los realizadores eran capaces de decidir si volvían a repetir la escena o si continuaban con la grabación.

La edición lineal también aportó la posibilidad de control temporal de las imágenes a través de efectos. El aprovechamiento de las herramientas tecnológicas brindadas por la nueva tecnología ofrecían nuevas posibilidades narrativas.

Según Philippe Dubois, esto se debe a que es un medio que se encuentra ubicado entre el cine y la imagen infográfica

“(—como si el video no fuera más que un paréntesis, frágil y transitorio, marginal, entre dos universos de imágenes desde todo punto de vista fuertes y decisivos), en cuanto en el (sic) plano técnico (el video procede de la imaginería electrónica pero es aún analógico) o estético (se da entre la ficción y lo real, entre el film y la televisión, entre el arte y la comunicación, etc.)”³⁰⁵.

305 Dubois, P. (2003).

Es relevante señalar que, lo videográfico posee una estética particular que procede de una concepción diferente a la del cine y revela propuestas que operan bajo una lógica desemejante. En este sentido, cabe apuntar, que aunque el video es capaz de adecuarse a las formas exploradas por lo cinematográfico, su objetivo dominante no es lo narrativo y ficcional, sino el arte o el documental desde lo experimental, la investigación y la innovación.

La tensión dialéctica entre el cine y el video se funda en el concepto aristotélico de mimesis³⁰⁶ a partir del cual entendemos que los dispositivos tecnológicos trasladen sus conceptos de uno a otro. Esto no quiere decir que estas configuraciones permanezcan inmutables, muy al contrario, estos cambios ocasionan modificaciones ontológicas en la forma de concepción, emisión, recepción y transmisión de la imagen.

De esta forma, la fotografía resta subjetivismo a la pintura, agregándole realismo en cuanto a su relación con lo tangible; el cine suma temporalidad a través de la reproducción del movimiento; la televisión, con el efecto en directo, sincroniza el tiempo real con el electrónico, es decir, dota a la imagen de un carácter ubicuo; el video, con el circuito cerrado, es capaz de duplicar la realidad en su totalidad, y finalmente, la imagen de síntesis no reproduce la existencia física sino que genera su propio real, rompe su relación referencial con el mundo.

En oposición al cine narrativo y ficcional surge el cine experimental. Un género ocupado en la investigación de las posibilidades de la imagen, más cercano en intención a los trabajos videográficos iniciales de Nam June Paik, pero concentrado en los alcances y manipulaciones técnicas; así, los cineastas interesados en la experimentación orientaron sus pesquisas hacia la persecución de las potencialidades na-

rrativas no convencionales.

Es en estas circunstancias cuando el cine y el videoarte viven su momento de máxima aproximación pues la búsqueda conceptual de ambos se perfila hacia la construcción metafórica y la trasgresión de los códigos tradicionales.

Según Baigorri, el videoarte y el cine experimental tuvieron tres puntos en común respecto a la forma de trazar la diégesis:

1. La elaboración de la imagen.
2. La combinación no narrativa de imágenes cotidianas.
3. La manipulación del tiempo.

En este sentido, la construcción de la imagen se realiza en franca oposición al cine comercial, mezclando extractos de representaciones visuales preexistentes, a modo de collage, en una suerte de mecanismo *duchampiano*³⁰⁷ en el que se supedita la fuente original para favorecer el discurso: esta es la esencia del *ready-made*.

En palabras de Octavio Paz,

“Los *ready-mades* son objetos anónimos que el gesto gratuito del artista, por el solo hecho de escogerlos, convierte en obras de arte. Al mismo tiempo, ese gesto disuelve la noción de “objeto de arte”. La contradicción es la esencia del acto; es el equivalente plástico del juego de palabras: éste destruye el significado, aquél la idea de valor... Sería estúpido discutir acerca de su belleza o su fealdad, tanto porque están más allá de belleza y fealdad como porque no son obras sino signos de interrogación o de negación frente a las obras... El artista no es un hacedor; sus obras no son hechuras sino actos...Duchamp no pretende disociar forma y contenido. En arte lo único que cuenta es la forma. O más exactamente:

306 Concepto contenido en la Poética de Aristóteles. Este libro se dedica a la esencia de la poesía —entendida como cualquier creación artística— a sus orígenes y a las diferentes artes poéticas. Todas estas tendrán como principal característica la “imitación” o *mimesis* de la realidad sensible. Aristóteles distinguía el medio, el objeto y la “forma” de imitar. Defendió el hecho de imitar como algo natural al individuo y que todos los hombres sienten placer en la imitación. Por esta razón, contemplaba dos causas de la mimesis, la existencia del artista y la del público. En *Enciclopedia Microsoft Encarta 2001*.

307 Marcel Duchamp utilizó sus *ready makes* para evolucionar el concepto de arte estético y manufacturado hacia algo superior en el que el artista tiene todo el poder para encontrar artisticidad en los objetos. Este acto se realiza a través de lo que se ha llamado el *apuntamiento*.

las formas son las emisoras de significados. La forma proyecta sentido, es un aparato de significar”³⁰⁸.

En esta búsqueda, la composición de discursos inicia un recorrido que explora múltiples maneras de narrar.

En este sentido, aparece por ejemplo, el reciclaje visual, mecanismo que se iniciado en el cine experimental, que se convertiría una de las fuentes primarias del videoarte. Este procedimiento, es una forma de someter a la materia visual a un mismo tratamiento, en repetidas ocasiones, proceso que resultará en un discurso re-significado con características metalingüísticas que en muchos casos funcionará a través de mecanismos como la ironía.

Otro aporte narrativo del video, explorado por los cineastas, y verdaderamente apropiado por la televisión es la correspondencia entre dos conceptos: realidad y representación. En el videoarte esto ha sido explorado mediante el uso del circuito cerrado como un desdoblamiento paralelo del mundo, a modo de reproducción instantánea³⁰⁹.

La exploración de estas nuevas narrativas también planteó una ruptura en la idea de objetividad pretendida por la televisión. Esto se logró a través de la elaboración de piezas que exploran el tiempo de la imagen mediante la grabación y muestra del tiempo real, en contra de los tiempos comprimidos utilizados en este medio de comunicación masiva.

308 Paz, O. (1998). *Apariencia desnuda*. La obra de Marcel Duchamp.. México: Era.

309 El problema de la correspondencia entre la realidad tangible y la imagen ha sido ampliamente estudiado por las teorías semióticas de lo visual. En ellas se habla acerca de la dinámica cambiante del signo y del hecho de que entre mayor sea el grado de iconicidad de las imágenes, mayor será también la idea de que estás son más cercanas al referente físico.

Para ampliar el tema véase: Eco, Humberto, *La estructura ausente*. Introducción a la semiótica, Lumen, Barcelona, 1999; Eco, Umberto, *Tratado de semiótica general*, Lumen, Barcelona, 2000; Foucault, Michel, *Esto no es una pipa*. Ensayo sobre Magritte, Anagrama, Barcelona, 2001 y Kosuth, Joseph, *Art after philosophy and after*. *Collected writings, 1966-1990*, Massachusetts Institute of Technology, 1993.

Cuando el videoarte desenmascara los mecanismos estructurales del video, sobre todo con relación a la manipulación temporal, se evidencia el hecho de que la imagen presentada como “objetiva” ha pasado por un filtro temporal, espacial y contextual, por lo cual, podemos entender que lo que vemos no es *el hecho en sí mismo* sino una reproducción parcial y concreta de ese momento, acción u obra.

Esta deformación del tiempo se logró utilizando dos herramientas tecnológicas nacidas la tecnología videográfica: la ralentización y la aceleración. El uso de estos mecanismos tuvo por objeto, en primera instancia, contrastar con los tiempos televisivos impacientando al espectador con una imagen que molesta porque o bien, no acaba de llegar, o bien, por su fugacidad.

6.2. La herencia televisiva. El tiempo y el espacio

Como ya se ha dicho, el surgimiento del cine provocó cambios sustanciales en la manera de percibir la imagen, se hizo necesaria la creación de mecanismos de recepción y se analizaron las formas utilizadas por lo filmico para construir el sentido del relato. El fotograma adquirió movimiento y el cine se constituyó como el medio con mayor grado de iconismo hasta entonces conocido.

Sin embargo, el surgimiento de la televisión y su rápida popularización entre los hogares medios, trajo consigo que los teóricos de la imagen y los propios productores se plantearan interrogantes relativas a la naturaleza de la imagen televisiva y a los cambios que esta tecnología implicaría a nivel ontológico.

Lo mismo sucedió con respecto a la creación videográfica pues, tecnológicamente se ubica entre dos grandes medios que hacen que parezca una extensión de uno u otro, según el caso. El video comparte la misma tecnología que la televisión y al mismo tiempo, retoma y se apropia algunos de los elementos gramaticales propios de la cinematografía.

No obstante, desde su nacimiento, hasta nuestros días el video se ha empeñado

en mantener una actitud de *teleclastia*³¹⁰ que se ha ido moderando con el paso del tiempo, pero que sostiene y fomenta la idea de luchar contra del lenguaje televisivo y sus códigos. Este enfrentamiento propició que los artistas del video intentaran experimentar con él a través de la mezcla de soportes y formatos en busca de sus propios rasgos de identidad.

En este caso, se puede hablar de que la televisión, es heredera de algunos mecanismos retóricos propios de lo fílmico y el cine es influido por el medio televisivo en dos líneas claras: por un lado, la estrategia enunciativa y por otro, la puesta en escena a partir de la aplicación de una nueva gramática visual.

En el primer caso, abarca todos aquellos trabajos que se centran en la propia imagen, como: su construcción, tratamiento y forma de actuar con respecto a los objetivos que se pretende conseguir. En el segundo, se refiere concretamente a los casos de expresión verbal de las ideas. En este sentido, parece curioso apuntar que desde el descubrimiento de la televisión, los mecanismos retóricos fueron desarrollados casi en su totalidad. Es decir, la expresividad televisiva sigue siendo casi la misma que la de hace 50 años, pero lo que se ha modificado sustancialmente, es el tratamiento de la imagen.

En cuanto a la imagen en video, con relación a la televisión y el cine, Phillippe Dubois³¹¹ propone algunos aspectos útiles para estudiar el tratamiento de la imagen:

En primer lugar, argumenta que los movimientos de cámara “aéreos” han modificado la relación mantenida entre los personajes, el espectador y el autor con respecto al espacio. Esto es así, debido a que el desarrollo y manejo de la imagen electrónica han planteado la oposición entre la visión cinematográfica —en la que la ejecución de los movimientos de la cámara funciona de forma análoga a la mirada

humana—, y la utilización en televisión y video de dispositivos que provocan una hiper-movilidad visual.

La forma de accionar este mecanismo de celeridad se realiza por medio de artificios tecnológicos, por ejemplo, el uso del *zoom*, herramienta que efectúa un falso movimiento de la mirada acercando o alejando los objetos de manera antinatural para la visión del hombre. Este mecanismo acaba con el proceso enunciativo del cine clásico en el que el espectador se encuentra situado como el *sujeto* que mira la acción; por consecuencia, este espacio queda vacío.

Lo mismo sucede con los aparatos que transmiten imágenes a distancia. Los robots enviados a otros planetas, los satélites artificiales, colocados en órbita con la finalidad de recoger información y retransmitirla, o bien, con las minicámaras utilizadas en procedimientos médicos. El espectador deja de existir. Para la televisión nadie mira. Con esta base, se puede afirmar que al acabar con las distancias de forma mecánica, asistimos a un fenómeno de simulación de la mirada.

Una segunda figura se puede plantear a partir de la relación de autonomía entre cuerpos y decorados. En cine, el mecanismo de la *incrustación*³¹² se exploró en un principio sobre todo en el cine burlesco de los años 20, que utilizó este tipo de trucos técnicos para crear puestas en escena en las que el cuerpo del personaje encuadrado adquiriría independencia con respecto al decorado, lo que posibilitó el desarrollo de una verdadera estética a través de la construcción de paisajes inéditos, hasta entonces.

Más adelante, se explotó también el recurso de la doble exposición o bien, el de la superposición de dos elementos de la imagen con la finalidad de provocar visiones quiméricas como los sueños, ambientes espectrales o fantásticas. Sin embargo, es fundamental recordar que la puesta en escena fílmica opera bajo el principio de la imagen global, que por su complejidad implica una mayor reflexión pues puede reflejar ciertas realidades a través del mensaje, generando identidad y valores, en oposición a la imagen primaria (una fotografía o un cartel).

310 Durante la década de los 60 y 70 el video se utilizó como arma para luchar contra la supuesta manipulación ejercida por los medios de comunicación masiva, con la televisión al mando. Los trabajos de muchos artistas se centraron en destruir aparatos televisores como objetos simbólicos, manifestar su rechazo hacia la institución, denunciar el dispositivo, manipular los programas, etc... A esta actitud se denominó *Teleclastia*. Dubois, P. (2003).

311 Dubois, P. (2003).

Para entender esta directriz, hace falta recordar que la base constitutiva del cine, son el empleo y aplicación de los conceptos de: plano, montaje y encuadre.

Entenderemos la naturaleza del plano como una unidad que:

“se constituye a partir de un cierre (el cuadro) y una exterioridad (el fuera de campo), que posee una profundidad (el campo) homogénea y estructurada (por la muy (*sic.*) antropomórfica escala de planos), y que instituye un punto de vista (ligado a la perspectiva a partir del cual el Todo se define tanto en términos de óptica, cuanto en términos de conciencia (el Sujeto del enunciado visual)”³¹³.

Desde esta lógica, el plano es un bloque que no tiene la capacidad de ser desmontable. Por el contrario, en el caso de la televisión y el video, el cuadro es construible a través, por ejemplo de la *incrustación* que se realiza por medio de un procedimiento técnico llamado *chroma key*. La ejecución de este recurso se realiza electrónicamente y sirve para combinar dos imágenes, generalmente, un personaje y un fondo. Aquí, el sujeto es aislado mediante la confrontación de su figura —delimitada en sus contornos gracias a una labor minuciosa de iluminación— con un ciclorama cromático homogéneo, por lo común de color rojo o azul (*bluescreen* o *redscreen*).

Con esto se consigue la unión y convivencia armónica de dos imágenes procedentes de sitios distintos en un mismo cuadro, y además, queda abierta la posibilidad de sucesivos cambios de fondo —una imagen quedará siempre fija y la otra podrá modificarse— en el momento en el que el realizador lo deseé. A partir de este procedimiento queda claro la ejecución de la organización paradigmática de la imagen ya que el encadenamiento de las secuencias no se da ya únicamente en sentido horizontal, sino que se suceden cambios al interior mismo del cuadro. Esto modifica también la relación de correspondencia con la realidad y quedan anquilosados

los conceptos cinematográficos de profundidad y fuera de campo. Para el video y la televisión, la mezcla de imágenes es la materia de construcción de su arquitectura visual.

Por otro lado, el uso de *wipes* y sobreimpresiones conlleva a los mismos problemas ontológicos que el uso del *chroma key*, pero se diferencian, en que las ventanas —*wipes*— tienen la capacidad de entrar y salir del cuadro, pueden participar individualmente o presentarse varias a la vez, y además, tienen una delimitación espacial específica que las separa claramente de las otras imágenes en convivencia. Mientras el *chroma key* pretende que la imagen sea percibida por el espectador como una unidad integrada, disimulando sus componentes, los *wipes* funcionan de forma evidente participando en el cuadro como una imagen externa que se relaciona con el resto de alguna manera.

La toma en multicámara evidencia que la distancia existente entre lo filmico, por un lado y la televisión y el video, por otro, es absoluta. La esencia y propiedad electrónica de estos últimos provoca que el momento del rodaje y el montaje no estén separados en el tiempo, como lo es forzosamente en cine, sino que actúen como procesos simultáneos. Esta operación se realiza *en directo* y es controlada a partir de la centralización de tres o más puntos de vista (para la grabación en estudio de televisión normalmente se utilizan 3 cámaras, a fin de tener diferentes ángulos de un mismo momento) que dirigirá y discriminará el realizador o el *switcher*.

La combinación se ejecuta en tiempo real y consiste en la selección de tomas y encuadres que serán suturados a la imagen anterior con absoluta inmediatez. Es un procedimiento que se realiza *a ojo* y *a mano* y que construye la narratividad a través de la hilación coherente de estas imágenes. Además, se utiliza también para encaminar el sentido del mensaje, es decir, se adiciona un efecto de dirección.

Es curioso mencionar la manera en la que ha ido evolucionando la intención panóptica de la televisión. Si bien, por lo común el trabajo de edición televisiva se realiza a partir de la selección de 3 fuentes, la ambición por conseguir una *imagen total* que esté dotada de una supuesta objetividad y que posea características cercanas a la naturalidad de la vida cotidiana, ha llevado a la realización de programas

313 Dubois, P. (2003).

como *Big Brother*. Esta producción televisiva de gran éxito, pertenece al rango de los reality shows, una variante del *talk show*, ambos géneros ampliamente difundidos en Latino América y en el mundo.

La idea original del programa *Big Brother* es tomada de la novela *1984* de George Orwell, escrita en 1939, en la que el autor hace una crítica al terror fascista impuesto por Stalin en la Unión Soviética, mismo que se contagiaba a toda Europa bajo los diferentes regímenes, especialmente en Inglaterra y en la España franquista. Aunque cada país cuenta con su propia versión del producto, en términos generales el programa *Big Brother* cuenta con alrededor de 40 cámaras, 60 micrófonos y 27 ventanas (espejos falsos) y, por ejemplo, en México, es transmitido por 6 canales de televisión —2 en cadena nacional y 4 en televisión de paga que funcionan las 24 horas del día.

Es el *Gran Hermano* el que observa a los habitantes de la casa, ante él se hacen confesiones secretas y denuncias sobre los otros miembros e incluso se vota por la eliminación de alguno de los integrantes, con lo que, quien resulte electo por la mayoría deberá salir definitivamente de la casa. Tanto en *1984* como en la casa de Big Brother los personajes se encuentran aislados del exterior, y sólo en ocasiones reciben alguna visita inesperada, con lo que en ambos casos el grupo se convierte en una especie de *ghetto*, el uno trostkista, el otro televisivo.

Desde los comienzos del desarrollo del video, los artistas exploraron también con la idea de *la imagen total* a través del uso de la instrumentación de la cámara como herramienta de reflexión sobre lo público y lo privado. Fueron comunes las grabaciones de escenas íntimas y también la presentación estos actos al público a través de circuitos cerrados. En el trabajo de Vito Aconcci, podemos encontrar múltiples ejemplos en los que se masturbaba ante la cámara, en repetidas ocasiones, hasta quedar exhausto o lastimarse físicamente.

El dispositivo del circuito cerrado se exploró en principio con la idea de propiciar una relación activa entre el espectador y la obra, ya que hasta entonces la interacción con las videopiezas se encontraba limitada por la incapacidad de este medio para provocar una respuesta activa. No obstante, en las obras basadas en el uso del

circuito cerrado, la actuación y participación del fruidor con respecto a la puesta en escena propuesta por el artista, es lo que sustenta la existencia de la pieza.

Por último, hemos de hablar de cómo la manipulación temporal de las imágenes, resulta una herramienta básica para el análisis de la construcción visual del video y la televisión. La ralentización es la figura más socorrida. Explorada inicialmente en el cine, Vertov, Pudovkin y Epstein, son algunos de los directores preocupados por inquirir sobre el tiempo, la naturaleza de la imagen y su funcionamiento en la elaboración del sentido. Sus investigaciones sobre la duración de las acciones, sumando o restando fotogramas sirvieron para agregar efectos dramáticos a las mismas.

En televisión y video, especialmente en el formato documental, el efecto de ralentización —*slow motion*, *ralenti* o *slomo*— es un recurso que, igual que en el cine, sirve frecuencia para resaltar lo cotidiano, es decir, para sumar realismo a las cosas.

Existen ciertos formatos televisivos en los que el uso de esta figura se ha convertido en exacerbado, por ejemplo, en las transmisiones deportivas para las que, asociado a la repetición instantánea —*instant replay*—, el *ralenti* es ya, una herramienta indispensable. La ralentización da pie a los comentaristas y especialistas para analizar la calidad y eficiencia del ejercicio, e incluso, como en el caso del fútbol americano, es ya un artilugio que utilizan los jueces de línea para validar, o no, una jugada, para establecer castigos por actitudes antideportivas o revisar errores tácticos y para cerciorarse de que la jugada siguiente empezará justo en el punto en el que terminó la anterior. Esta tecnología de la imagen se encuentra tan integrada al deporte en cuestión que es utilizada por los árbitros durante el desarrollo mismo del partido, es decir, en directo, haciéndose necesario, por tanto, que estos momentos de revisión de las cintas grabadas, a penas unos segundos antes, sean tomados en cuenta como parte del tiempo de la competencia.

Para el video, la ralentización es un mecanismo utilizado para provocar reflexiones en torno a la percepción temporal de los acontecimientos y sobre las formas dominantes de emisión y recepción de la imagen audiovisual.

Al alterar la velocidad de las acciones y fragmentar el movimiento los artistas

pretenden la aceleración del pensamiento en el espectador: impacientar con acciones que se opongan a los códigos televisivos acostumbrados, como una manera de plantear interrogaciones sobre la manera en la que convivimos con la imagen.

En el video *Tontito*, de 1999, del artista José Luis Martín podemos ver una forma de ralentización en la que se presenta una cámara subjetiva, de lo que parece ser una fiesta familiar en la clase media prototípica mexicana. Los invitados de la fiesta señalan y se ríen del espectador-camarógrafo mientras en el audio una niña repite frases como *Tontito, estás bien tonto, tontito*. La ralentización se presenta en todo el video, permitiéndonos observar las muecas grotescas de las risotadas, los señalamientos y una cierta violencia de acoso y burla. El espectador es llevado a la experiencia de la humillación pública a través de la alteración de la temporalidad, pues le recuerda la forma en que la percepción del tiempo se aumenta en situaciones de incomodidad, dolor o humillación.



Figura 152. Martín, J. (1999) *Tontito*. [Video]. En *Glicerina Magazine* (2002).

El videoarte pretende ser, sobre todo, una alternativa a los códigos que la dinámica televisiva como medio de mayor influencia, ha impuesto y que guardan una íntima relación con tópicos como: publicidad, moda, consumismo, violencia, etc... La exploración artística ha creado entonces, su propia lógica. Las investigaciones sobre cuarta dimensión a través de la imagen provocan una desapropiación rítmica de la mirada, que se puede deber tanto a la manipulación de la velocidad, tanto como a la del sonido. La abundancia de estos productos visuales ha sido llamada por el teórico francés Paul Virilio la *industrialización de la visión*³¹⁴.

6.3. La estructuración gramatical

Para definir la manera en la que el video ha articulado una manera de narrar, hemos abordado ya algunos conceptos y mecanismos narrativos de los cuales se sirve la imagen, equiparando su funcionamiento a un lenguaje, ya sea el cinematográfico, el televisivo o el videográfico.

Sin embargo, no resulta tan sencillo, pues para la constitución en estricta norma de un lenguaje es necesario que se cumplan ciertas condicionantes estructurales. Desde la lingüística, las relaciones sintagmáticas son aquellas que presentan un signo con relación a otro, en un determinado contexto. La capacidad del signo lingüístico para dividirse en unidades más pequeñas, es lo que se conoce como la doble articulación del lenguaje humano. La primera articulación de la lengua se compone de las unidades significantes más pequeñas en que puede dividirse un signo, es decir, los monemas³¹⁵.

Las unidades de la segunda articulación, son las partes más reducidas del signo, no obstante, estas no contienen significación lingüística, pero en cambio, sí cuentan con información fonética. En el idioma español actual, se cuenta con veinticuatro fonemas: diecinueve consonánticos y cinco vocálicos. Entonces, es gracias a la combinación de un número reducido de unidades, que la comunicación humana funciona y es capaz transmitir cualquier tipo de mensaje.

En el caso de la televisión, video y el cine, no es posible hablar de ningún lenguaje visual ya que tendríamos que contar con un número específico de imágenes, que conformarían el alfabeto —en lingüística, fonemas—. La combinación de estas unidades —monemas— tendría que resultar en la totalidad de la producción visual. Sin embargo, es cierto que aunque lo visual no cuente con una doble articulación, las diferentes formas utilizadas para la combinación de imágenes han sido amplia-

315 Estos se clasifican en lexemas y morfemas. Los lexemas son los monemas que aportan el significado conceptual: niñ— (o), marc— (a). Los morfemas son los monemas que aportan el significado gramatical (niñ) —o, (marc) —a. Concepto de signo lingüístico, en *Enciclopedia Microsoft Encarta 2001*.

314 Virilio, P. (1995). *La velocidad de la liberación*. Buenos Aires: Manantial.

mente estudiadas. Es por esta razón, que la idea de una *gramática* de lo visual parece mucho más acertada. Si bien esta parte de la lingüística ejercita el entendimiento sobre la forma y composición de las palabras —morfofonología—, así como la interrelación dentro de la oración o de la frase —sintaxis—, el estudio principal de la gramática se encarga de dilucidar el funcionamiento de las palabras en una lengua.

En el caso del cine, se pueden reconocer como componentes gramaticales a todos aquellos términos utilizados para referirse, por un lado, a la organización espacial o narrativa de la imagen, y por otro, a los tecnicismos usados para los movimientos la cámara. En el primer caso, podemos enumerar los diferentes planos —primerísimo primero, americano, holandés, primero...—, la profundidad y el fuera de campo, etc., y en el segundo, el *travelling*, *zoom*, *fade out/in*, entre otros.

A partir de la evolución y sofisticación de las cámaras cinematográficas, se han implementado novedades técnicas y efectos, que el séptimo arte ha ido sumando a la jerga cinematográfica y que poco a poco le han ido aportando particularidad, hasta el punto de constituir auténticamente una gramática propia.

En el caso del video, los componentes gramaticales tienen dos orígenes, aquellos que se han desprendido de lo cinematográfico y los que provienen de lo televisivo, y que han sufrido una especie de transformación identitaria que los ubica actualmente en lo videográfico.

La sobreimpresión o multicapas, los juegos de ventanas o *wipes* y la incrustación o *chroma key*, el *feedback*, el circuito cerrado, las modificaciones temporales, son algunos de estos usos técnicos que definen en nuestros tiempos al video.

Es necesario aclarar el concepto de *diégesis* utilizado en este trabajo. Con ello me refiero a la noción actual más común del término, acuñada por Étienne Souriaten, que retoma este concepto platónico, para hablar concretamente de la *historia referida* de un filme³¹⁶. Es de resaltar que aunque este concepto inicialmente se utilizó para hablar del relato cinematográfico, su uso y se extendió rápidamente a la teoría literaria³¹⁷.

316 Genette, G. (1980). *Narrative Discourse: An Essay in Method*. Ithaca: Cornell University Press.

317 En la teoría literaria se recurrió al uso del concepto de diégesis debido a que

En este sentido, las teorías diegéticas son las que consideran a la narración como un conjunto de operaciones verbales o literales que se pueden llevar a cabo a través de la escritura o el habla. La perspectiva constituye un concepto importante dentro de las teorías miméticas, ya que se toma el modelo de reproducción pictórica para elaborar textos que correspondan con la realidad física conocida por el espectador, mediante la ejecución de un discurso de semejanza. Es de resaltar que con el descubrimiento y uso de la perspectiva en las artes plásticas se inaugura también la ubicación de la visión del artista como *punto de vista*. Con esto, no sólo se sitúa la mirada del realizador, sino que también se concibe la obra tomando en cuenta un testigo imaginario fijo. Esta identificación del sitio que ocupa tanto el creador como el espectador es la base sobre la que se construye la narración mimética, de modo que se crea un enfrentamiento que definirá el punto de vista y el encuadre de la acción. Asimismo, distanciará al testigo de la obra para ubicarlo en un plano contemplativo.

La concepción de un cine perspectivístico, sumado al hallazgo del observador invisible, resultaron en la idea de un filme que a través de su función mimética, intenta simular la visión del espectador mediante los movimientos de cámara. La combinación redundó en una corriente cinematográfica, de corte clásico, en la que el *punto de vista* del narrador se identifica psicológicamente con el observador, de manera que el estilo cinematográfico imitara la experiencia de una visión ordinaria.

El testigo se convirtió en una suerte de ente omnipresente, y el trabajo de cámara, en una imitación de las capacidades perceptivas reales de la mirada humana.

Sin embargo, este modelo basado en la analogía entre el ojo y la cámara ha sido ampliamente superado ya que el papel narrativo que juegan otros factores integrales del *qué hacer* filmico como el vestuario, la iluminación, el montaje, el sonido, etc... era minimizado en pro de la exaltación de la figura del narrador-observador.

Sin embargo, y a partir de Eisenstein y su concepto del montaje, referido a la or-

resultó útil al tratar a la creación literaria como un arte que creador de imágenes, incluso llegando a utilizar paralelismos de la sintaxis cinematográfica en la construcción literaria: localización de foco, encuadre...

ganización de las *atracciones*³¹⁸, se produce la fragmentación de la organización narrativa teatral en una fragmentación de la historia en planos que serán susceptibles de modificar en función del efecto expresivo deseado. A partir de ahora, el uso de la cámara como objeto antropoforzado, símil del *punto de vista humano*, cederá parte del terreno ocupado por la idea de la verosimilitud en favor del impacto producido en el fruidor.

Las teorías diegéticas de la narración, opuestas a las miméticas, encuentran su más antiguo defensor en Platón, quién en su libro tercero de la *República* defendió que la narración es fundamentalmente una actividad lingüística. A partir de este punto, empiezan a surgir estudios que van desde la teoría literaria hasta el análisis de las imágenes, pero es sobre todo, desde los estudios desarrollados en el siglo XX, cuando se equipara con más fuerza a los mecanismos del lenguaje con los del cine.

Roland Barthes, influido por la teoría semiológica de Ferdinand de Saussure, intenta desplazar los códigos de la lengua hacia sistemas no lingüísticos que funcionaran a través de imágenes, argumentando que estas eran susceptibles de ser estudiadas como códigos análogos a lo verbal. En su libro, *Análisis estructural del relato*³¹⁹, afirma que todas las narraciones, con independencia de su materia organizativa, son dependientes de códigos lingüísticos. Asimismo, Barthes considera —influido inevitablemente por las teorías en boga promulgadas por Marshall McLuhan—, que la narración es un mensaje que viaja desde un enunciador hasta un espectador. La idea coincide con los estudios de los mass media en los que se trata a los procesos comunicacionales como códigos que formaran la estructura emisor-mensaje-receptor. Este cambio conceptual de orientación propicia que los teóricos diluyan su interés hacia los estudios de la narración, concentrados estos, en

la mera emisión de mensajes y en su influencia en el receptor, para concentrarse en el análisis en los procesos enunciativos llevados a cabo por el sujeto hablante.

Este análisis semiótico de la enunciación dedicó sus esfuerzos al estudio de la sintaxis filmica realizada por medio de analogías lingüísticas aplicables al medio cinematográfico. Se utilizaron recursos provenientes de la semántica, la prosodia, la propia sintaxis y algunos elementos poéticos... Los problemas enunciativos se orientaron hacia la jerarquización de los discursos actuantes de forma que se identificara el papel jugado por los personajes, el narrador y el autor. Esta ordenación por grados propició una discusión sobre del carácter metalingüístico adoptado por la cámara, como el elemento que dota de objetividad el discurso, ya que, al situarse fuera de la acción, dota a la mirada del espectador de un carácter ubicuo. Sucede lo mismo con el rol desempeñado por el narrador, quién parece que dice la verdad al espectador debido a que promueve un supuesto compromiso con la verdad o la originalidad de la trama.

Es también necesario hablar sobre el discurso como concepto, entendido el modo natural del lenguaje y funciona a través de elementos deícticos³²⁰ donde las marcas de enunciación son claras y abiertas. Gerard Genette y Cristian Metz han ahondado en el funcionamiento del discurso en las teorías filmicas. Este concepto estaría definido, en primer lugar, por las intenciones del cineasta; a su vez, la cámara haría las veces de mecanismo encauzador del discurso, al definirse como un vehículo a través del cual el fruidor se ubica como el sujeto a quién es contado el relato.

De esta forma, el testigo es implicado en el proceso de enunciación y su papel consistirá en descubrir al hablante. El trabajo del artista entonces, estribará en ocultar los mecanismos discursivos del enunciado, es decir, se trata de un intento por incrementar la credibilidad de la narración mediante el encubrimiento del *discours* por la *histoire*.

318 La *atracción* es la unidad de impacto espectral, medida por su habilidad a la hora de administrar descargas preceptuales y emocionales. S.M. Eisenstein, *Montage of Attractions*, en *The Drama Review* 18, 1, marzo de 1974, p.p. 78, en Bordwell, D. (1996). *La narración en el cine de ficción*. Barcelona: Paidós.

319 Barthes, R. en Barthes, R., Eco Umberto. & Todorov, T. *Análisis estructural del relato*. Barcelona, Paidós, 1974.

320 Son los elementos gramaticales que realizan una *deixis*, es decir, son señalamientos que se realizan mediante ciertos componentes lingüísticos que se emplean para mostrar, como: este, esa; que indican una persona: yo, vosotros; o un lugar: allí, arriba; o un tiempo: ayer, ahora. DRAE, 2004.

Sin embargo, trasladar la teoría lingüística a la cinematográfica, como ya se ha dicho, no ha causado pocos problemas; si bien existen paralelismos y conceptos lingüísticos que se adaptan bien a lo audiovisual, una alineación rígida en esta vía conduciría a una visión demasiado restrictiva. En el caso de la creación videográfica sucede lo mismo. Es común trasladar los recursos de análisis de lo cinematográfico al video como si fuese una cuestión natural. Sin embargo, existen términos susceptibles de ser utilizados en ambas disciplinas —por ejemplo, aquí se ha hablado ya de la organización dietética, sintagmática y paradigmática, y de algunos principios de la enunciación...— pero, la naturaleza tecnológica del video ha logrado ya construir sus propias estrategias narrativas que si bien son herederas de lo fílmico y se entrecruzan de vez en cuando, han trazado una línea más bien equidistante que se define cada vez en función del propio medio.

6.4. La organización paradigmática

Si entendemos entonces a la organización sintagmática de la imagen cinematográfica como la base sobre la que se construye la diégesis, resulta interesante analizar como el video ha roto con la relación de escritura lineal para construir su discurso de forma estructuralmente opuesta a la tradición fílmica. Esto viene dado, una vez más, gracias a las características tecnológicas del medio y a las exploraciones narrativas que los artistas han llevado a cabo, las cuales permiten percibir de forma simultánea datos e imágenes en una sola ventana, de forma que estos queden dispuestos de forma más bien vertical, es decir, sobre la imagen en sí misma.

En la lingüística moderna se designa como relación paradigmática al conjunto de unidades que pueden aparecer e intercambiarse en un contexto determinado. Toda unidad lingüística mantiene dos tipos de relaciones en la lengua: paradigmáticas y sintagmáticas.

Una oración como *El caballo...* en el campo, pueden ser completada con palabras compatibles como *anda, come, descansa, vive, corre, trabaja...*, todas ellas mantienen entre sí una relación paradigmática, ya que son intercambiables porque

tienen algo en común, son verbos; al mismo tiempo, la elección de alguno de estos excluirá a los demás. Esto se debe a que la inclusión de cualquier forma verbal en el contexto del enunciado, entabla con el resto de las palabras que lo forman, una relación sintagmática. Las relaciones paradigmáticas son *in absentia*, es decir, potenciales, mientras que las sintagmáticas lo son *in praesentia*.

Jakobson ha estudiado todas estas relaciones sobre dos ejes: la sintaxis se ocupa del eje de la concatenación, la semántica del eje de la sustitución; el eje de la sustitución es el eje paradigmático. Éste está constituido por las relaciones virtuales entre las unidades lingüísticas que pertenecen a una misma clase morfosintáctica o semántica, mientras que el sintagmático es el eje de las combinaciones.

En cuanto a la imagen, Roland Barthes ha propuesto también el uso de estos ejes para el estudio de los códigos visuales a partir de la identificación de tres tipos de signos: denotados, connotados y lingüísticos³²¹. Los signos denotados se encuentran en el eje horizontal y son aquellos que se leen independientes unos de otros y de manera literal: colores, figuras, proporciones... y son los que nos dan la información en el sentido exacto y propio de lo que representan las imágenes.

Los signos connotados, ubicados en el eje vertical, son los que se leerán a partir de las relaciones, evidentes o no, que establezcan los componentes entre sí mismos o bien, con elementos externos a la imagen. Se insertan entonces factores culturales necesarios tanto para el establecimiento de lazos intertextuales, como para la mera decodificación de los mensajes. En este sentido, este tipo de códigos requiere de la competencia enciclopédica del espectador.

Los signos lingüísticos son aquellos que ejercen una función de anclaje de la imagen y que se constituyen como la guía que orientará contextualmente la lectura³²².

En cuanto a la estructuración paradigmática del video, no está de más recordar que la organización sintagmática de un relato, plano a plano como en el cine, no re-

321 Barthes, R. (1986). *Lo obvio y lo obtuso. Imágenes, gestos y voces*. España: Paidós.

322 Esta relación es clara en el caso de la fotografía periodística en el que el pie de foto sirve para ubicar en tiempo y espacio la imagen presentada.

presenta el modo discursivo dominante en la creación videográfica, sino que esta se basa en la capacidad del medio para crear cuadros complejos, compuestos a base de imágenes provenientes de sitios diversos y que conviven en un mismo espacio y tiempo de reproducción.

En cine, la relación de correspondencia entre lo tangible y lo que se muestra en la imagen cinematográfica, es decir, la conformación de lo que será el cuadro es una cuestión que implica conceptos como profundidad y fuera de foco, planos, sonido, iluminación, organización espacial, etc..., sin olvidar que todo aquello que ha sido filmado, es una construcción ficcional realizada siempre con materia física.

Sin embargo, la imagen videográfica rompe con la organización espacial del cuadro a través del uso de ventanas electrónicas, sobreimpresiones, incrustaciones y de más artilugios tecnológicos, constituyendo el espesor de la imagen, es decir, creando un espacio que no mantiene relación alguna con la realidad susceptible de ser filmada.

En resumen, la apropiación de las estrategias narrativas de otros medios implica la estructuración de una nueva gramática visual que rebasa los argumentos de la *teclastia*, para construir un verdadero discurso audiovisual. Algunas de las cuestiones indispensables para la construcción de esta sintaxis son, por un lado, que los mecanismos de enunciación provenientes del cine y la televisión han sido redefinidos por el video, y por otro, la absoluta diferencia en cuanto a la finalidad para la que son utilizados estos soportes.

En términos generales, la función de la televisión se puede definir como *mimética*, ya que su objetivo es el de mostrar y difundir la información. En el cine en cambio, la función diegética se define en dos vías narrativas lineales bien definidas: una, la construcción de una ficción, y dos, el documental.

La atención del videoarte no se dirige hacia ninguna de estas vías. La construcción narrativa no se basa en un desarrollo lineal, sino que se parece más al proceso creativo que sigue la poesía, en la que el fin último es transmitir una idea, sensación o un concepto a través de del uso de metáforas.

6.5. Estrategias narrativas apropiadas por el video provenientes de la televisión y el cine

Con la intención de enumerar la maneras en las que el video de creación realiza la operación de creación de sentido, basándose en las características tecnológicas del medio y las distinciones conceptuales y ontológicas que este implica con relación a la televisión y el cine, en este apartado se enumeran brevemente las estrategias narrativas que pertenecen al video y que pueden ser útiles para el análisis del mismo.

- La organización del encuadre: el wipe y la incrustación
- La temporalidad: ralentización, aceleración, continuidad temporal y circularidad, circuito cerrado y *time delay*
- Los palimpsestos: *found footage*, *remakes*, *replacement*, collage, pastiche y *feedback*
- Híbridos. El videoclip y la videoinstalación

El *wipe* se define como la transición de dos imágenes fijas o en movimiento que permiten la división de la imagen y facilita yuxtaposiciones de fragmentos de planos distintos en el seno del mismo cuadro. En este sentido, y siguiendo los conceptos objetivos, subjetivos y materiales de Rudolf Carnap uso de *wipes* en el video ocasionaría la combinación 3 espacios: el formal, el percibido y el físico.

El *espacio formal*, puede definirse como “una formación única de relaciones entre partes indeterminadas de una forma en la que una asociación sigue a otra en un mismo terreno”³²³. Desde esta perspectiva, el espacio formal incluye objetos relacionados de manera significativa cuyas relaciones están sometidas a condiciones formales, representadas por diversas entidades como números, colores, o interpretaciones, es decir, signos organizados bajo una estructura paradigmática que abarca órdenes sintácticos, semánticos y pragmáticos. Este espacio se desarrollará siempre dentro de la pantalla.

323 Steve, Y. (2002). *Poéticas del espacio. antología crítica sobre fotografía*. Barcelona: Gustavo Gilli.

El *espacio percibido* sería aquel que el espectador experimenta a la hora de interactuar con la pieza. El proceso psicológico es de nivel primario, gracias al cual el sujeto será capaz de entender los estímulos codificados por el artista. El desentrañamiento de estos mecanismos resultará en la organización narrativa de su pensamiento, el anclaje del discurso y consecuentemente en la capacidad de interpretación de la obra.

Finalmente, el *espacio físico* se referirá a la relación establecida entre el espectador y la pieza. En el caso de la videoocreación esta relación está definida por las especificaciones de visualización marcadas por el artista, es decir, de él dependerán los dispositivos museológicos puestos en funcionamiento para la exposición de la pieza. Estos pueden ir desde la simple transmisión del video en una pantalla de magnetoscopio, la proyección de la imagen en una pared o bien, la demarcación de un espacio cerrado y oscuro— propio de la recepción cinematográfica— con un sitio delimitado para ser ocupado por el espectador, como butacas, sillones, etc... Esta relación física con el espacio se modifica en el caso de la videoinstalación, ya que en estas propuestas tridimensionales el artista puede plantear recorridos y relaciones con los objetos. Asimismo, el espectador es libre de seguir o no las rutas propuestas abriendo su propia senda de exploración.

Los *wipes* operan por cortes y fragmentos (siempre porciones de imágenes) y por confrontaciones o ensamblajes “geométricos” de estos segmentos. Ya no el uno sobre el otro, como en la sobreimpresión cinematográfica, a modo de palimpsesto, sino uno al lado del otro. Con el uso del *wipe*, el concepto de montaje se transforma, ya que no sólo se refiere ya a la organización lineal de los planos y secuencias, sino que está englobado en la organización del propio cuadro mediante la gestión de una línea de demarcación alrededor de la cual se articula la figura. Es una suerte de *insert* que se puede abrir o cerrar en pleno corazón de una imagen diferente.

Este *insert* provoca efectos en relación con el fuera de campo, generando un fuera de campo interior al cuadro, que a su vez es “ocupado” por las partes laterales venidas de otra imagen. Esto ocasiona que con el *wipe* existan por lo menos 2

fueras de campo diferentes. Este tipo de montaje en el cuadro, ocasionado por el uso de estas ventanas, funciona siempre por un frente a frente, por confrontación, en una relación cara a cara.

Con el surgimiento del uso videográfico del *wipe*, el cine ha tomado prestadas estas estrategias de manejo de la imagen, lo que se puede apreciar sobre todo en la tradición oriental y la estética del cómic (Véase Hell Boy, Kill Bill, el cine de Greenaway...) “El *wipe*, a la vez encuadra y desencuadra, quita y agrega, subdivide y reúne, aísla y combina, destaca y confronta. Es una figura de la multiplicidad, como la sobreimpresión pero por yuxtaposición, no por superposición”³²⁴.



Figura 153. Echevarría, A. (1999). *Yo no escogí este cuerpo*.

En el caso del videoarte, podemos encontrar múltiples ejemplos de estos mecanismos, la pieza, de 1998, *Yo no escogí este cuerpo*, de Alejandra Echevarría es un video donde el cuadro general se ilumina y oscurece de manera alternada. Emula, indudablemente, un escáner en funcionamiento que con su lámpara ilumina mientras explora una imagen, en este caso un cuerpo. A la derecha de la luz se inserta un *wipe* que contiene una transición vertiginosa de imágenes de radiografías de diferentes partes del cuerpo. Estas radiografías aparecen en positivo o en negativo según la lámpara del escáner alumbre o no. Un audio con el sonido del aparato acompaña las imágenes. Para anclar el sentido de esta pieza, cada cierto tiempo aparecen títulos que describen un cuerpo desde términos médicos o policiales que homogeneizan lo físico y eximen todo aquello que corresponda a lo emocional: es-

324 Dubois, P. (2003).



Figura 154. Gad, J. (2008). Pola Weiss - *Autovideato* (1979).

tatura, rasgos faciales, señas particulares, peso, medidas, estado de salud, color de piel y cabello, etc. De esta manera el cuadro está construido por dos elementos, el escáner y la ventana con radiografías. El escáner se presenta sobre dimensionado de manera que nuestra televisión parezca la pantalla del escáner, como si el espectador estuviera observando aquello que ocurre dentro de la maquina. Al mismo tiempo, la transición de imágenes de huesos provoca la ilusión de estar viendo, a través del escáner, el momento en el que se realizan estas tomas.

La incrustación por su lado es la figura más específica del funcionamiento electrónico de la imagen. Es la parte de la señal que es separada del resto de la imagen por medio de las máquinas, pero que corresponde en la realidad visual a tal tipo de color, luz o brillo. Consiste en combinar dos fragmentos de imagen de origen distinto. Se diferencia del *wipe* en que no existe una línea de demarcación geométrica generada y controlada arbitrariamente sólo por las máquinas sino que la incrustación reconoce como líneas de corte entre las dos partes, una frontera fluctuante móvil según las variaciones de color, contraste o de luz de lo real: se trata de la línea que aísla todo lo que es de una misma gama cromática, lo que posee un gradiente lumínico similar, etc...

Existen mecanismos analógicos y digitales para conseguir estos efectos, por ejemplo el *chroma key* se logra por medio de una iluminación saturada del elemento real contra un fondo monocromático curvo (blue screen, red screen...); mediante este procedimiento es posible recortar una imagen del cuerpo electrónico de la imagen-original, lo que permitirá una segunda inserción de otra señal de imagen.

Lo propio de la incrustación es, en definitiva, ser comandado electrónicamente a partir de las fluctuaciones formales de luminosidad o color de lo real grabado. La incrustación es entonces la figura de mezcla de imágenes del lenguaje videográfico que logra con mayor astucia estar en equilibrio entre lo real y lo tecnológico.

Así, con la incrustación las relaciones espaciales son tratadas como modos discursivos más abstractos o simbólicos que perceptivos, ya que escapan a toda determinación óptica concebida a partir de un punto de vista único estructurador de la totalidad del espacio de la imagen. Es el final de la lógica del Sujeto-como-mirada

inaugurada en el Renacimiento, regidora de toda la concepción clásica y moderna de la representación.

Para hablar de incrustación, lo mejor es ejemplificar con la obra de Pola Weiss, pues aunque esta técnica se ha depurado muchísimo fue ella quien exploró por primera vez en México con este mecanismo narrativo. Esta herramienta fue utilizada por la artista a lo largo de toda su carrera, pero existen casos donde su uso no solo era estético sino también conceptual. Es el caso de la pieza *Autovideato*, de 1979, donde la artista realiza una serie de tomas de cuerpo entero en posturas de danza. Utiliza el *chroma key* para perforar la imagen, estableciendo estas figuras corporales cambiantes como un marco para encuadrar una segunda imagen. La toma incrustada es ella misma hablando de frente al espectador como si diera un discurso. Habla sobre el concepto de la pieza y sobre su intención y objetivo al realizarla. Se convierte así en una obra autorreferencial y metalingüística que reflexiona sobre la naturaleza propia del video y del arte.

Entonces, la organización del encuadre cambia radicalmente en el video a partir de la primicia de entender que se trata de una imagen constituida por elementos provenientes de diferentes fuentes, y por lo tanto, no existe una contigüidad efectiva, que emane de lo real. Por esta razón tampoco puede haber un concepto global que permita caracterizar el espacio de la imagen. Así, el concepto tradicional de organización del encuadre se transforma, dada la imposibilidad para hablar de planos en términos cinematográficos, y por lo tanto, tampoco de unidad ni homogeneidad del espacio de la imagen a partir de un punto de vista único.

En video se hace más común la convivencia de varios espacios, cuerpos o imágenes imbricados simultáneamente proponiéndose así, una imagen ficcional a partir de una composición irreal creada mediante la descomposición y recomposición de la imagen en un espacio demultiplicable y heterogéneo. La organización de la imagen en la pantalla exige al receptor una capacidad para decodificar diversas imágenes en un mismo cuadro y el análisis de dicha composición.

El juego de imágenes procedentes de distintas fuentes propicia también el juego entre la calidad de una y otra imagen, el color, la perspectiva, la jerarquización,

tanto en el plano sintagmático como en el paradigmático, las relaciones planteadas entre las propias imágenes, e incluso por medio de la manipulación de la velocidad de transmisión.

En este sentido, para el video no puede haber profundidad de campo como no puede haber ya una lectura global del cuadro. La mezcla de imágenes en un mismo espacio propicia que existan varios espacios al mismo tiempo, uno sobre otro, debajo del otro o uno en otro. Por esta razón en el video tampoco es posible la cabida del concepto de profundidad de campo, ya que no hay una sola imagen sino varias.

En pocas palabras, la mezcla o superposición de imágenes constituye el “espesor de la imagen”³²⁵, que opera bajo su propia lógica gracias impuesta por las capas —*layers*— que compone el cuadro y aquello que sucede en la propia imagen: lo que esta delante o detrás, arriba o abajo, es un espacio creado en la pantalla y no existe fuera de ella, es decir, en la realidad física. El modelo del encadenamiento horizontal por bloques utilizado por el cine, es reemplazado en el video por un encadenamiento vertical que hace simultáneos los datos visuales en una sola identidad heterogénea potencialmente totalizadora. Los encadenamientos del video exploran modos de asociación más variados y más libres, a menudo polivalentes, siempre regidos por las propias imágenes.



Figura 155. Del Paso, P. (2000). *En un abrir y cerrar de ojos*.

En *un abrir y cerrar de ojos*, pieza de Paulina del Paso, de 1998, se reconstruye la un asesinato sucedido en una óptica. La base de este relato se construye gracias a la superposición de tomas en diferentes canales de imagen. Con una estética inspirada



Figura 156. Arango, A. (1999) *Streamline 00*.

en el cómic y el cine negro los personajes construyen aparecen como en un laberinto, me mezclan tiempos, planos. Se incrustan elementos que transitan el cuadro mediante tomas muy cerradas que sustituyen el efecto del *zoom*. El ritmo y la agilidad de las secuencias y su estructura rizomática, hacen que poco a poco, el espectador comprenda como se ejecuta este crimen. Este es un interesantísimo ejemplo de cómo funciona la organización paradigmática de la narrativa en el video, pues con una base clásica, en donde una historia se plantea de principio a fin, las secuencias se deconstruyen y se establece un rompecabezas donde las piezas se muestran todas al mismo tiempo y surgen al azar y de manera simultánea. El tiempo es simultáneo y el caos es el principio del orden. Esta arriesgada propuesta se logra a partir de la incrustación de elementos diversos que parten del comic y experimentan con la imagen en movimiento.

Por otro lado, y retomando las investigaciones llevadas a cabo por el cine experimental, el videoarte retoma aquellas que tuvieron que ver con el reconocimiento, registro, captación y formas de transcurrir del tiempo.

Los principales mecanismos para la modificación de la percepción temporal en los productos audiovisuales artísticos son: la aceleración, la ralentización, la continuidad temporal, los discursos circulares organizados en bucle y la instantaneidad de retransmisión lograda gracias al circuito cerrado.

La aceleración de la imagen ha sido utilizada para poder ver patrones de movimiento que, o bien, obedece a procesos lentos, como una flor que se abre o un atardecer, o para captar cosas que no son fáciles de apreciar para un ojo humano, como el vuelo de un colibrí. Para ello, se utilizan técnicas como el *time-lapse*, donde las imágenes no son capturadas en video, sino en fotografía con espacios de tiempo intermitentes para después suturar una secuencia y conseguir la apreciación del movimiento. La aceleración también es usada para describir la velocidad de la vida urbana contemporánea, tanto en su producción de imágenes, consumo y medios de transporte. En el video *Streamline 00*, de 1999, realizado por Antonio Arango vemos una estrategia de multipantalla, donde en un solo cuadro conviven tres

325 Dubois, P. (2003).

ventanas (*wipes*) con un audio de música electrónica. La imagen que ocupa toda la pantalla es un recorrido nocturno por la ciudad de forma acelerada. La cámara se encuentra en un auto en movimiento y la toma es en cámara subjetiva en dirección frontal, como si el espectador fuese el chofer o más exactamente, el auto mismo. El recorrido nos lleva por una autopista nocturna, entre puentes y desniveles junto a otros automóviles que recorren la ciudad en un juego caótico y veloz, que recuerda el propio sentido de la modernidad. Mientras tanto, las otras dos ventanas ocupan un fragmento de la cara de un hombre a la izquierda y una mujer a la derecha. Parecen los gestos que los individuos hacen al conducir su auto, en una especie de introspección hacia sus pensamientos.

La continuidad temporal fue intento por captar a través del video el transcurso del tiempo real en oposición a los tiempos comprimidos de lo televisivo y lo cinematográfico. La principal influencia, en este sentido, fueron los trabajos de Andy Warhol en que filmó acciones cotidianas durante numerosas horas³²⁶. Con estas piezas el artista pretendía reflexionar sobre el correr del tiempo real, sin ediciones ni montajes, pretendiendo que la acción representacional quedara relegada a un fluir continuo e interminable.

El video resultó el medio ideal para proyectos de este tipo, ya que, desde un punto de vista conceptual, su dimensión electrónica permitía, por un lado, la transmisión de estas acciones en tiempo real, en oposición a los tiempos paradójicos creados por Warhol y por otro, el hecho innegable de que la realización de piezas con una duración extrema, en formato cinematográfico, es sumamente costoso.

La percepción de la imagen ha sido modelada por el cine y la televisión de forma que el espectador medio se encuentra habituado a la forma en la que se desarrollará temporalmente un suceso audiovisual. En este sentido, los *Fluxifilms* lentos o rápidos, como otra forma de interacción entre el cine y el video, rompen con la homogeneización del tiempo creada por los medios de comunicación. En ellos,

la actividad lúdica como elemento fundamental de la filosofía *Fluxus*, permite un basto juego con los elementos que componen la dinámica cinematográfica como: la interacción de imágenes con silencios y sonidos o la presentación pública de una película velada o transparente.

Los *fluxifilms* lentos se concentraron en la prolongación temporal de acciones en encuadres muy cerrados. Los rápidos en cambio, se caracterizaron por la utilización de pocos fotogramas y consecuentemente por su breve duración. Es interesante que, en la realización de algunos *fluxifilms* rápidos se utilice por primera vez el material televisivo a modo de materia para *collage*, extrayendo planos de corta duración, procedentes de producciones informativas, para ser combinadas de manera aleatoria.

La experimentación con el video hizo que los artistas no tardaran en percatarse de que este medio se perfilaba mucho mejor que el cine para las investigaciones topológicas del tiempo. Los saltos temporales, la combinación imágenes mediáticas con fragmentos tardos o pausados, y un montaje vertiginoso y fractalizado³²⁷, los artistas intentaron construir una nueva lógica audiovisual basada en la trasgresión de la percepción visual estandarizada del espectador. La exploración continuada de la estética del aburrimiento es una de las líneas en la que los artistas han seguido desarrollando propuestas.

Uno de los recursos más abundado fue la amplificación del tiempo, a través de estructuras cíclicas: la circularidad y el circuito cerrado. El fundamento de estos trabajos estriba en el planteamiento narrativo sin principio ni fin, montadas en bucle (o *loop*), es decir, que “vuelven eternamente sobre sí mismas produciendo una desasegante sensación claustrofóbica en el espectador”³²⁸.

La eternización de estas piezas que se prolongan en su acción hasta el infinito tiene relación con los trabajos de Warhol en los que la obra sigue desarrollándose con independencia del espectador. Su unidireccional funciona de la misma manera que una pieza plástica bidimensional. Al lector le bastará invertir solamente el tiempo de contemplación requerido para completar una secuencia, para captar la idea

326 La pieza, *Sleep*, de 1963, consiste en la filmación de una persona durmiendo durante 8 horas. En *Eat*, otra persona come un champiñón durante media hora. En Baigorri, L. (2006).

327 Véase glosario: fractalidad.

328 Baigorri, L. (2006).

Figura 157. Alys, F.
(1998). *Song for Lupita*



general de la obra y para enterarse de que esta le atraparé en una acción que será perpetuada en una suerte de esquema de *Moebius*.

La circularidad de estas piezas tiene la finalidad de conseguir efectos enunciativos y narrativos de continuidad en el tiempo. Esta nueva forma de narrar es producto de una lectura posmoderna de la imagen en la que los paradigmas clásico y moderno han evolucionado hacia la autonomía referencial del signo poético, una estructuración diegética lúdica y fragmentaria, que funciona a través de la elaboración de palimpsestos³²⁹ y simulacros.

Song for Lupita, de 1998, es un video de animación de Francis Alys que se presentará acompañado por un disco de acetato grabado y producido por el artista. Esta animación consiste una situación sin principio ni fin, en donde una mujer vierte el contenido líquido de un vaso a otro y viceversa, haciendo un loop interminable, en el que el líquido nunca desaparece. La animación se presenta como una metáfora del que hacer humano como forma de trabajo paradójico, en el que el esfuerzo no necesariamente debe volverse productivo, tal como ocurre en el juego de ajedrez o en acciones rituales meditativas. La pieza es un vaivén que recuerda la acción eterna del mar sobre las rocas, el oleaje o el proceso cíclico de las estaciones del año. Un tiempo no progresivo, no moderno, sin un destino utópico; sino un tiempo cíclico y eterno, circular, reflexivo.

Por otra parte, la capacidad del video para ser retransmitido inmediatamente llevó a los artistas a explorar esta cualidad en favor de una comunicación más activa con el espectador. Hasta entonces, el videoarte, como el cine y la televisión, tuvo una estructura unidireccional en la que el artista estaba situado en una posición de privilegio frente al fruidor. Finalmente, era él quien estaba dentro de la pantalla o bien, el que organizaba la imagen. El visitante se limitaba a mirar.

El uso del circuito cerrado condujo a una participación mucho más activa

por parte del receptor. La obra era activada gracias a su presencia; sin el espectador la pieza no existía.

Este carácter procesual del videoarte y su capacidad para involucrar al público encuentra sus antecedentes en la realización de happenings donde los artistas encontraron formas para interactuar con los espectadores. Es importante señalar que el planteamiento de una situación espacial con respecto a la obra de arte nos lleva a hablar, ya no concretamente de los fenómenos relacionados con la producción audiovisual, sino también de las implicaciones que conlleva una propuesta dotada de un carácter más escultórico.

Las piezas que utilizan circuito cerrado deben ser catalogadas dentro del apartado dedicado a la videoinstalación ya que, para su estudio, han de ser tomados en cuenta aspectos como el planteamiento del recorrido, la actuación del espectador, y las necesidades para la correcta ubicación y visión de la pieza. No obstante, resulta útil tener presente que el objetivo de las videoocreaciones que echan mano de este dispositivo es el de enfrentar al visitante con su propia imagen desdoblada en una suerte de realidad paralela.

Esta metaficción explícita³³⁰ se pone en funcionamiento bajo múltiples variantes relativas a la distorsión espacial, visual y temporal. En este sentido, es interesante pensar que el uso del circuito cerrado permite la superposición de tiempos simultáneos, es decir, si se trata de una obra en monocal, por lo menos tendrán que mantenerse en convivencia el tiempo real, desarrollado cuando el espectador visita la obra y el tiempo de retransmisión de lo grabado —cuestión susceptible de ser multiplicada en función de las intenciones del artista.

El elemento que servirá a los creadores para distinguir su obra de un simple mecanismo de video vigilancia —como el de los bancos o los edificios públicos— será el uso del *time delay*³³¹, una estrategia para manipular la acción comunicativa retardando por unos segundos, minutos o días la recepción de la imagen proyectada. La

329 Véase glosario.

330 Véase glosario.

331 Retardación temporal.

intención será provocar sorpresa y reflexión en el espectador, quien al confrontar el tiempo real con las manipulaciones preceptuales propuestas tendrá que realizar un esfuerzo de decodificación y de *sutura* conceptual. Al mismo tiempo, la experiencia de encontrarse ante su propia imagen ocasionará alteraciones en su comportamiento ya que la autoconciencia de su participación en la obra, se verá incrementada. El visitante interactúa con la pieza a sabiendas de que momentáneamente se encuentra atrapado en otro espacio y tiempo; adquiriendo el protagonismo que da el conocimiento de saberse parte esencial y reconocida de la obra.



Figura 158.
Lozano-Hemer, R.
(1992) *Surface Tension*

Otra pieza, de 1992, que utiliza el principio del circuito cerrado, pero esta vez de una manera menos evidente, es *Surface Tension* de Rafael Lozano-Hemer, donde las cámaras son colocadas de manera oculta al espectador y son utilizadas como sensores de movimiento. Está es una de las primeras piezas que utilizan la programación digital para presentar una pieza que, en principio, solo parece de video. Cuando el espectador se aproxima a la pieza, puede ver una pantalla con una proyección de un ojo cerrado, el visitante se acerca y el ojo se abre; comienza a seguir con la mirada al espectador, como si de un ojo vivo se tratara. El video funciona con un código de programación que transforma la mirada del gran ojo de acuerdo con los movimientos del espectador. El espectador es ageno al truco tecnológico pues toda el artilugio de la pieza es imperceptible al espectador que sólo es testigo esta gran mirada sobre su cuerpo. Es inevitable asociar esta obra a la novela de George Orwell, 1984 y a la condición de panoptismo que la videovigilancia ha introducido en la vida urbana desde el propio nacimiento del video.

Por otro lado, con el surgimiento de la imagen electrónica y los fenómenos que esta conlleva surgen problemas relativos a la concepción del espacio ocupado por la imagen por lo que se hace necesario abordar los usos de recursos tecnológicos como el *feed-back*, la intercontextualidad narrativa, el *remake*, lo documental, el efecto de directo, el comentario *in*, el doblaje interiorizado y el uso de géneros periodísticos como la entrevista real o ficticia.

Sin importar el medio, es conocido que la oposición de discursos es una estrategia muy utilizada para elaborar sentido. Esta se lleva a cabo mediante la confrontación de elementos que, cargados de significado simbólico, son emisores de discurso.

En términos de Zavala, la intercontextualidad hace referencia a la “naturaleza contextual de la intertextualidad (como una...) superposición de contextos de interpretación provocada por la presencia de fragmentos textuales pertenecientes a distintos textos o discursos”.

En este sentido, una de los atributos que el video posee es su capacidad para re usar imágenes sin que su fuente original tenga importancia, es decir, existe una patente posibilidad de trabajar con materiales propios y ajenos: grabaciones televisivas producciones cinematográficas antiguas o digitales, o bien, imágenes tomadas desde fuentes documentales analógicas, como la fotografía. Así, se construyen productos visuales con elementos que originalmente no fueron pensados para el medio audiovisual y que son reutilizados por los artistas con diversos fines. Un *palimpsesto* consiste en un texto³³² que contiene otros textos, es decir, subtextos³³³.

La construcción de *palimpsestos* ha sido muy socorrida en el video de creación desde sus inicios, y se ha conseguido gracias, por ejemplo, al uso del *found footage* un término que se utiliza para los trabajos que hacen uso de materiales encontrados. Este término suele ir asociado con el de *remake*, que es un mecanismo narrati-

332 Se debe entender a la palabra texto desde la teoría intertextual, en la que las manifestaciones culturales son entendidas como textos sin importancia de su soporte. Véase glosario.

333 Martínez, J. (2001) *La intertextualidad literaria. Base teórica y práctica textual*. España: Cátedra.



Figura 159. Nelson, R. (2011). *Waiting for meaning in wonder*

vo de re organización de un discurso anterior. El *found footage* se refiere entonces, al mero hecho del reciclaje visual y en la mayoría de los casos, se obtiene desde fuentes cinematográficas o televisivas.

A este respecto es curiosa la pieza que realiza Ulises Mora, titulada *Accent Mark*, donde se apropia de una fotografía de la instalación *Zero & Not*, de 1986, del artista conceptual Joseph Kosuth, y a partir de esta toma fija, de las salas vacías de la galería donde un texto impreso invade todas la superficie las paredes, oculto parcialmente con cinta negra. Con una sencilla animación que representa una tilde que se mueve a lo largo del texto, sin encontrar su lugar, Mora realiza un comentario sobre el trabajo de Kosuth, quién a lo largo de toda su carrera artística se ha interesado en el análisis entre la lingüística y el arte.

El audio que acompaña la animación es una voz en *off* que describe el texto desde la perspectiva formal de la lingüística, es decir, en lugar de leer las palabras y ayudar al espectador a comprender la pieza, el narrador *lee* con los nombres de los signos, de la siguiente manera: letra, letra, letra, tilde, espacio, letra, letra, tilde, letra.

Así, el espectador permanece inmerso dentro del universo del lenguaje, que permanece oculto en un párrafo proveniente del libro de *La psicopatología de la vida cotidiana* de Freud, repetido de manera sistemática y cancelado de manera uniforme, con una línea negra.

La tilde entra a escena desplazándose por el texto, con movimientos de gusano medidor, siguiendo las órdenes del narrador y buscando su sitio sin encontrarlo. El lenguaje comenta sobre su propia naturaleza como signo arbitrario.

El *remake* se refiere al acto de reformulación narrativa, a una nueva edición o a un re montaje del filme. Con ello, las imágenes serán las mismas que en la narrativa original, pero el sentido de la obra se verá tan modificado como las intenciones del artista lo requieran.

El mecanismo narrativo del *replacement*³³⁴ funciona como el *found footage*, pero recontextualiza el mensaje, es decir, al utilizar material visual extraído de otras fuentes para insertarlo en otro contexto. Así, el discurso se cargará de nuevos significados provenientes de la elaboración de nuevas asociaciones y connotaciones y se convierte en un modo enunciativo metalingüístico particular donde el mensaje regresa y establece reflexiones sobre las problemáticas del propio código.



Figura 160. Domínguez, G. (1989) *Desfile*.

La pieza *Desfile*, ganadora el primer lugar en la 1ª Biental de Video / México '90, de Gustavo Domínguez, se construye a partir de fragmentos de video de un desfile militar, en donde la intención inicial de las tomas es hacer una demostración de la fuerza castrense, sin embargo, Domínguez reorganiza las secuencias de manera que se construya una narrativa que lleva al espectador hasta escenas violentas, con grandes acercamientos a las caras que dan o escuchan órdenes y a las manos de los militares, que portan armas. Poco a poco esta narrativa, un tanto abstracta, conduce a imágenes en toma fija, relacionadas con la represión hacia la sociedad civil, muerte y dolor. El video va acompañado de un audio más bien dramático que junto con las imágenes producen una sensación de persecución.

334 Desde el diccionario se traduciría como devolución, reemplazo, sustitución. Desde el video como reubicación



Figura 161. Ramos-Araizaga Michael. (2009). *Rosita, El Espejo*.

Otro ejemplo es *Rosita (El espejo)*, una pieza de 2009 de Michael Ramos-Araizaga, que toma escenas de *El espejo de la bruja*, película mexicana de 1963 dirigida por Chano Ureta, para ejecutar un *remake* donde mezcla estas escenas con la canción *Magazo*, de Gustavo Pimentel, y crea así una nueva propuesta, con imágenes y música de otros artistas, donde a base de la repetición de escenas que narran un accidente de una mujer en un incendio, contrapuestas a la alegre música, se transforma el sentido trágico del percance con el fuego por un acto de magia donde es la protagonista la que provoca su transformación al mirarse al espejo.

En otro orden de ideas, y con respecto a la relación que se establece entre el videoarte y el documental, hemos de decir que estos lazos surgen a partir de aquellas manifestaciones en las que el video sirvió para documentar acciones de artistas propuestas desde el *Body art*, el videoactivismo o *performance* donde este medio se perfila como una herramienta capaz de transmitir problemáticas relacionadas con la identidad.

El uso del documental en video para narrar historias desde la perspectiva del periodismo, ha estado cargado con un afán de sistematización y exposición de la información y de una neutralización del punto de vista. Se suma además, la intención objetiva del realizador de contar historias desapasionadas bajo una estética supuestamente liberada de intereses particulares.

Según Álvarez Reyes³³⁵, el documentalismo es la tendencia con mayor expansión en el videoarte contemporáneo, pero redefiniéndose esta corriente periodística en favor de una nueva forma de narrar que avance desde lo meramente informativo hasta lo artístico. Esta nueva vía funciona gracias al *pastiche*³³⁶, es decir, haciendo las cosas “a la manera de” un documental.

335 Álvarez, J. (2003) *No todo es documental*. Madrid: MNCARS, Monocanal.

336 Véase glosario.

“Ciertos sectores del arte de este momento se apropian de la tradición documental, pero introduciendo en la mayoría de las ocasiones estructuras narrativas que cuestionan la validez universal, que interrogan sobre la veracidad de lo contado, que fragmentan los discursos dominantes... una nueva forma de documentalismo que funciona, en bastantes ejemplos, en un doble sentido: el que va del campo artístico al documental y de éste al artístico”³³⁷.

La forma en que se estructuran estos trabajos funciona gracias a la confrontación dos factores que, en un principio parecen contraponerse, pero que finalmente se complementan. La apropiación enunciativa y el uso de las herramientas narrativas propias del documental —como los desplazamientos de cámara, el uso de voz en *off*, comentario *in*, entrevistas, estadísticas, etc.— conforman una estética que es susceptible de ser utilizada para elaborar discursos que no necesariamente tengan que ver con la realidad sino que obedezcan a lógicas ficcionales.

La apropiación de la lógica del documental por el video de creación a servido a los artistas también para explorar la interpretación de su propia obra, a través de las bitácoras o los videodiaros.



Figura 162. Maillé, C. (1996). *Sabor a mí*.

Una pieza que ilustra bien este mecanismo es *Sabor a mí*, de 1996, donde la artista Claudette Maillé realiza un videodiario en el que narra día a día, durante un año, la manera en que vive el día a día, fracasos, logros, aventuras, convirtiendo a la

337 Álvarez, J. (2003).

cámara en su confidente. Se convierte así en una especie de documental ficcionado sobre la vida de la artista, pero que sin narrativa, simplemente cuenta sus impresiones al levantarse y acostarse, al más puro estilo de la bitácora de los navegantes. Invita así al espectador a adentrarse en su psicología y circunstancias y rompe la barrera entre lo público y lo privado.

El artista Francys Alÿs ha explorado ampliamente el recurso del documental transformándolo en videoarte. Así, para Alÿs las categorías no importan. Sus piezas son performances, intervenciones públicas, *land art* y documento. En la pieza, del 2002, *Cuando la fe mueve montañas*, Alÿs registra el proceso para mover una duna de arena de lugar, 10 centímetros más adelante. Para ello consigue la participación de 500 voluntarios, que fueron colocados en línea y que movieron poco a poco varias toneladas de arena. El artista documenta el proceso y se vale de la entrevista para explorar como comprenden los participantes esta propuesta absurda, pues cambiar un montón de arena de un sitio a otro, en un desierto, parece no tener sentido para nadie. Sin embargo, a través de este movimiento Alÿs habla sobre la realidad política de Perú, que entonces se encontraba bajo la dictadura de Fujimori. Con esta pieza el artista hace un comentario político con el que se propone inocular a la gente con la idea de que, aunque el problema sea enorme, si cada persona pone de su parte para ir en otra dirección, finalmente el objetivo se logrará.

Otra estrategia narrativa que redefine el espacio de la imagen es la aplicación del *feedback*³³⁸, una herramienta metaficcional que se activa con la transmisión en directo, a su vez, retransmitida en una superficie o dispositivo. Esto significa que la imagen proyectada en la pantalla corresponde a lo que está siendo grabado en ese momento; y lo que está siendo registrado en ese momento, es la misma imagen de la pantalla. Se produce así un efecto de espejo en el que la imagen se multiplica. Este artificio se cataloga para la semiótica de lo visual como una *metaimagen*³³⁹.

338 Se suele utilizar el anglicismo, pero en castellano el término más cercano sería el de *Retroacción* de la imagen o retorno de la información.

339 Véase glosario.

“El término *feed-back* hace referencia a la salida de un sistema o de un aparato que es llevada de nuevo a su entrada. En determinadas ocasiones, este particular tipo de conexión da vida a una especie de comportamiento autónomo del medio que, en cierto sentido revela la arquitectura interna del instrumento”³⁴⁰.

En la historia de la pintura existe una larga tradición de la imagen dentro de la imagen, del cuadro que vive al interior del propio cuadro. En nuestros días, la aplicación de este recurso narrativo, es de lo más común. El uso del *feedback* posee implicaciones espaciales y temporales. Así, la *metaimagen* de la imagen siempre será anterior a la primera fuente; la simultaneidad temporal está implícita en la *meta-metaimagen* predecesora de la *metaimagen*.

“En el circuito cerrado el *feed-back* juega con una percepción del tiempo, provocando una cierta confusión en el espectador que puede percibir, simultáneamente varios tiempos de las acciones que está ejecutando en es mismo instante dentro del espacio de la videoinstalación”³⁴¹.

Esta capacidad del medio videográfico para ser retransmitido sin necesidad de montaje demuestra cómo los artistas realizaron investigaciones narrativas partiendo de las especificidades tecnológicas de la imagen. Al respecto, Gary Hill afirma que “En este caso, ya no se trata de un tiempo lineal, sino de un movimiento contenido en el pensamiento, una forma accesible de una topología temporal”³⁴².

El *feedback* provoca que el espacio sufra alteraciones ya partir de la grabación de la primera imagen, el resto de los cuadros del efecto espejo serán sólo espacio electrónico y no físico. Por otro lado, la inmediatez en la transmisión de la ima-

340 Vasulka, Woody, en *Steina y Woody Vasulka Vidéastes*, 1984, en Baigorri, L. (2006)

341 Baigorri, L. (2006).

342 Hill, Gary, en V.V.A.A., *Gary Hill*, Catálogo, Editions du Centre Pompidou, París, 2002, en Baigorri, Laura. (2006).

gen posibilita nuevas propuestas de escritura donde la imagen se vuelve sobre sí misma para cuestionarnos acerca de su naturaleza, su fuente original y su relación con la realidad. Este recurso narrativo fue ampliamente utilizado por los pioneros del videoarte durante la década de los 70, pero sobre todo, fue muy socorrido por el coreano Nam June Paik.

Desde la semiótica de la imagen el recurso del *feedback* —la *metaimagen*— se explica gracias a su condición tautológica³⁴³. La tautología fue estudiada por Ludwig Wittgenstein, principalmente en su libro de aforismos titulado *Tractatus lógico-philosophicus*. En esta obra filosófica, el alemán aclara que,

“La tautología no posee condiciones de verdad, es incondicionalmente verdadera...En la tautología se eliminan las condiciones de concordancia con el mundo, las relaciones representativas, de tal modo que no se halla en relación representativa alguna con la realidad”³⁴⁴.

En el ámbito de la producción artística estos conceptos fueron explorados a fondo en el arte conceptual, concretamente por los adeptos a la corriente lingüística de este movimiento. Joseph Kosuth explora los límites del lenguaje con piezas como *Water, Meaning o Art*, del proyecto *Art as idea as idea*; estas obras se sitúan como una proposición de tipo elemental y tautológica que tiene por objeto plantear cuestionamientos acerca de la propia naturaleza del lenguaje, su imaginario y su representación³⁴⁵.

343 Entiéndase como tautología aquella proposición que redundante sobre sí misma y es necesariamente verdadera.

344 Wittgenstein, L. (2000). *Tractatus Lógico-Philosophicus*. Madrid: Alianza.

345 Una tautología es algo que se refiere a sí mismo, es decir, un signo que rompe la relación semiótica entre el significado, el significante y el referente para concentrarse sobre sí misma, es una variante del funcionamiento del significado. Se dice que es incondicionalmente verdadera ya que no existen criterios para cuestionarla, esto es, una tautología lingüística, siguiendo a Kosuth, sería; Agua es agua. Esta frase —proposición elemental, ya que no implica a otros componentes— es verdadera ya que el agua no puede ser otra cosa más que agua. Se refiere a sí misma.

Kosuth agrega a los estudios de Wittgenstein que,

“Una obra de arte es una tautología en cuanto es una presentación de la intención del artista, es decir, está diciendo que aquella obra particular del arte es arte, que significa que es una definición de arte...Lo que el arte tiene en común con la lógica y las matemáticas es que una tautología, es decir, que la idea de arte (u obra) y el arte son una misma cosa”³⁴⁶.

Entendemos entonces que el *feed-back*, es un recurso que funciona a través de un mecanismo tautológico que convierte a la proposición visual en verdadera porque su existencia no se debe a otra cosa que a sí misma.

Otra variante es el *live feedback*³⁴⁷ y se produce cuando la retransmisión de la imagen se realiza simultáneamente a su grabación. En vivo. Con esto se produce el mismo efecto televisivo que se consigue con el directo. Las imágenes se cargan de objetividad y el carácter ubicuo de lo visual se hace presente.

Un ejemplo del *live feedback* es el trabajo del artista mexicano Gabriel Orozco, quién en su video titulado *Zócalo*³⁴⁸, de 1999, reproduce en tiempo real, escenas y sonido de la vida cotidiana que se desarrolla en ese momento fuera del museo, en la plaza principal de la ciudad de México.

Al mirar esta pieza los visitantes se hacen conscientes de que se encuentran aislados en un espacio ritual pensado para la contemplación, pero que fuera, la vida cotidiana sigue su transcurso.

El museo les protege e incluso les da la posibilidad de hacer de *voyeur* de la ciudad, abre un ojo mediático que les permite observar sin ser observados, una ventana a través de la cual es posible apreciar un tiempo paralelo que corre en el mismo instante que el de aquel que observaba. La imagen como señal se baña de omnipresencia.

346 Kosuth, J. (1993). *Art after philosophy and after*. Collected writings. EUA: Massachusetts Institute of Technology.

347 Se utiliza cuando la retransmisión del *feedback* se realiza en directo.

348 Orozco, Gabriel, *Zócalo*, Video, 18', 1999. Colección Musac.



Figura 163.
Weiss, P. (2012). Pola
Weiss, pionera del
videoarte en México.

Es pertinente mencionar aquí todas las piezas performáticas de **Pola Weiss** donde el feedback era parte constitutiva de la pieza, pues si bien para la artista todavía no era clara la salida que tendría el videoarte, la exploración de las posibilidades expresivas de este medio era fundamental. Por otro lado, para Weiss la *teleclastía* era parte esencial de su discurso, pues creía que la televisión debía tener una misión pedagógica y servir como medio de transmisión de para la creación de imagen en movimiento. Así, cuando Pola desarrollaba sus performances en lugares públicos, iba siempre acompañada por su *switcher*, quién recibía la imagen que ella grababa mientras danzaba, agregaba filtros y la emitía nuevamente hacia un televisor donde el público podía ver la imagen en *live feedback*, al tiempo que apreciaba la acción real.

Para Pola, este mecanismo servía lanzar una crítica a la televisión evidenciando que los medios alteran con una facilidad extrema la realidad social. También para cuestionar la posición del espectador, como un ente pasivo, pues en este caso, era el que miraba el que era observado por la cámara de la artista.

Para finalizar debemos hablar sobre una hibridación más que se relaciona con la forma de narrar y que ha tenido múltiples exploraciones en el video de creación y que debido a una creciente demanda originada por la televisión el *videoclip* se ha transformado en un producto de consumo masivo.

Este es, según García Canclini, el género audiovisual más intrínsecamente posmoderno ya que hibrida música, texto e imagen³⁴⁹. Asimismo, utiliza mecanismos enunciativos como la intertextualidad a través de la cual reúne melodías e imágenes fuera de su contexto original. Leguizamón³⁵⁰ cree que dada la naturaleza del videoclip, se hace más correcto hablar de no de un género televisivo, sino de un *intergénero*³⁵¹ musicovisual.

349 Canclini, N. (1992). *Culturas Híbridas*. México: Universidad Autónoma Metropolitana.

350 Leguizamón, J. (1999). *Videoclips. Una exploración en torno a su estructuración formal y funcionamiento socio-cultural*. España. P. 12

351 Véase glosario.

La televisión musical fue explorada por artistas como Nam June Paik a principios de los ochenta. La obra por excelencia es *Global Groove*, de 1983, pieza que trata sobre las ideas de *mcluhianas* acerca de convertir la tierra en una aldea global.

“Paik utiliza la cinta como un *collage* de música, danza, actuaciones folklóricas, performances, publicidad e incluso manipulaciones de imágenes que proceden de espacios informativos de televisión, en bloque nunca terminados y siempre interrumpidos, como si se tratara de editar la operación de *zapping*, el acto de cambiar constantemente de canales de televisión de diversos países de oriente y occidente. Paik pasa de una danza con música rock de los sesenta a Allen Ginsberg que salmodia una oración budista acompañándose con dos platillos tibetanos, del rostro distorsionado de Richard Nixon a la actuación del Living Theatre”³⁵².

Es esta la obra, la que es considerada como más significativa de toda la producción de Paik; el protagonismo de la música y la consecución vertiginosa de las imágenes, el uso del *feedback* y un montaje fragmentario al estilo de una lógica dadaísta dieron las bases para la construcción del nuevo intergénero cargado de características posmodernas.

Esta exploración de los artistas en las producciones musicovisuales inició un acercamiento paulatino y creciente entre la videocreación experimental interesada en la música, con industria televisiva y la potente producción de consumo musical. Al mismo tiempo —1981— comenzó a trabajarse en el concepto del primer canal de televisión dedicado exclusivamente al video musical: MTV.

Leguizamón argumenta que en el videoclip el uso del *found footage* y su respectivo mecanismo expresivo, el *remake*, se nutren de fuentes varias, entre las que se pueden mencionar: las técnicas de montaje cinematográfico de las van-

352 Pérez, J. (1991) *El arte del vídeo. Introducción a la historia del video experimental*. Barcelona: RTVE y Ediciones Serbal.



Figura 164. Videos de Astrid Hadad. (2007). *Corazón Sangrante*.



Figura 165. (1989) *Ramona*. [Video]. Archivo: Isadora Escobedo

guardias; las simbologías, efectos visuales y combinaciones de imágenes del surrealismo y el dadaísmo.

Ejemplo de esto son los filmes cortos que contaron con la incorporación de piezas musicales presentadas por sus intérpretes, las secuencias de comedias musicales de teatro y cine, los programas televisivos dedicados al rock de los años sesenta, las películas de Los Beatles como *A hard day's night* y *Help*³⁵³; *Head* con The Monkees y *200 Motels* de Frank Zappa, etc..

Es de provecho anotar que, actualmente, la manufactura del videoclip es tan importante para el artista como la propia composición musical. Esto es así ya que se trata de un producto conjunto que conformará el sentido integral del discurso.

Desde la teoría de la imagen de Barthes, las letras de las canciones harían las veces del elemento lingüístico, es decir, así como el pie de página sirve para guiar la lectura de la fotografía periodística, los elementos sonoros, la circunscripción a géneros musicales y las letras, serían los mecanismos a través de los cuales funcionaría el signo lingüístico o verbal.

El video musical fue ampliamente explorado por los artistas mexicanos en la década de los ochenta, al grado que durante la *3ª Bienal de Video / México '94* se incluye al videoclip como una categoría aparte. En un principio la realización de videoclips se da en un intento por subsanar una carencia tecnológica, pues los artistas, que tuvieron la intención de explorar las posibilidades experimentales de la imagen, lidiaban con las limitaciones de los equipos, pues para principios de la década, las cámaras de video otorgaban una calidad sonora muy baja, por lo que era difícil controlar y asegurar un audio grabado por la propia cámara. La solución fue integrar a las imágenes canciones producidas por otros artistas e ilustrar estas imágenes. Fue el caso de *Corazón Sangrante*, de Ximena Cuevas, como una propuesta más original y experimental o *Buenas Noches Beirut*, del grupo GIT o *Ramona*,

de Amparo Ochoa, como piezas más de estilo más clásico, donde el hilo conductor eran las aventuras del vocalista de la banda. Todas estas piezas fueron presentadas en la *1ª Bienal de Video / México '94*.

Hasta ahora, este apartado metodológico ha centrado su interés en las estrategias narrativas utilizadas por el video de creación, sin embargo, parece prudente dar un esbozo del funcionamiento la videoinstalación como un soporte para la expresión artística contemporánea, como resultado de la imagen videográfica expandida hacia otros terrenos y materiales.

Por su importancia, actualmente ocupa un espacio específico, con su propia lógica, que propone recorridos y formas de enunciación que conllevan cambios conceptuales en cuanto a la organización y lectura de la pieza. En este caso la imagen videográfica desborda el marco de la pantalla —ya sea en el televisor o como imagen proyectada— para relacionarse directamente con otros componentes espaciales. Asimismo, a nivel sígnico, no está condicionada a establecer una relación tecnológica con la televisión como medio de comunicación masiva, es decir, la videoinstalación cambia radicalmente las relaciones entre espectador e imagen electrónica y entre la narrativa lineal y espacial. No se trata, por lo tanto, de contemplar imágenes ante una pantalla, sino de recorrer un lugar específico proyectado por el artista, en un intento por integrar las imágenes y otros elementos al espacio como una experiencia artística global.

Dado que la videoinstalación es —como su nombre lo indica— un medio artístico que fusiona dos formas de creación distintas —el video y la instalación, la imagen electrónica bidimensional en movimiento y la escultura especializada— es importante recalcar nuevamente su condición inestable, la dificultad de delimitar su territorio y su gramática. La videoinstalación, entonces, se definiría como un medio híbrido que nace de dos intergéneros someramente definidos por los estudios audiovisuales, pero ampliamente explorados en los últimos treinta años por artistas de todo el orbe planetario.

353 1964 y 1965, respectivamente, dirigidas por Richard Lester.

Desentrañando sus componentes, habrá que entender la videoinstalación como la fusión de la lógica del video, con la de la instalación. A este respecto, esta última se entendería como el desdoblamiento espacial de la escultura en aras de la libertad imaginativa, siendo ejercido mediante la validación de todos los temas y materiales como susceptibles para ser utilizados en investigaciones artísticas. Aquí, la relación con el espectador se centra en una idea inmersiva e interactiva mediante recorridos no pasivos.

Desde esta visión el video se comprende como una secuencia de sonidos e imágenes electrónicos bidimensionales cuya narrativa y temporalidad esta sometida al ojo mediático por lo que requiere de modificaciones de compresión temporal. Es entonces la videoinstalación una investigación en donde lo tridimensional y lo bidimensional dialogan hacia el interior de dos espacios conjuntados –el espacio real en el que el espectador se mueve y el espacio virtual que está detrás de la pantalla — una relación parecida al funcionamiento del *feedback*— y donde el fruidor tendría que mantener una relación no pasiva con la obra.

Esta relación *no pasiva* se da en las propuestas en las que el espectador es necesario para completar el sentido de la obra, aquí el espacio esta adecuado para otorgarle una *experiencia* corporal, intelectual y/o emocional. El planteamiento de esta vivencia artística se da en aquellas videoinstalaciones que contemplan un recorrido específico no lineal, es decir, que implican un esfuerzo o actividad física para ser apreciadas —acostase, meterse, estirarse, asomarse, encogerse— o bien, todas las que utilizan el mecanismo del circuito cerrado con transmisión de la imagen en tiempo real, piezas en las que el espectador es parte integral de la pieza.

La teatralidad en la video instalación no es una característica en ningún momento peyorativa, sino que implica otras formas de construir relaciones espaciales entre lo bidimensional-virtual y lo tridimensional-real, en este caso, más arquitectónica que escultórica.

Así como en la videoinstalación existen dos espacios, también existen dos tiempos: el de la reproducción del video proyectado —estará dado por la dura-

ción de la secuencia de imagen y audio y su repetición— y el tiempo de recorrido espacial y físico que el espectador tardará en visitar la pieza. Con respecto a la superposición temporal existen no pocas instalaciones de video en las que un tiempo es dependiente del otro, complicando aún más las cosas.

Por ser un medio híbrido, compuesto por dos elementos básicos aparentemente opuestos —tridimensionalidad / realidad contra bidimensionalidad / virtualidad / audio- la videoinstalación puede construirse:

- por *oposición* de los medios, buscando el contraste de los mismos;
- por *subordinación*, donde un medio auxilia al otro para ser mejor comprendido;
- o por *fusión* en donde ambos medios construyen una experiencia sensorial-intelectual única y total.

Finalmente, las palabras de Weibel son un buen resumen:

“videoinstalaciones con circuito cerrado de televisión, ciberespacio, videoinstalaciones interactivas, mundos virtuales y otros tipos de Media Art participativos, interactivos y dependientes del observador son formas prototípicas de una imagen de mundo activada técnicamente, en la cual siempre somos parte del sistema que observamos y con el que interactuamos”³⁵⁴.

354 Weibel, P. (2002). *Realidad virtual: el endoacceso a la electrónica*. España: Media Culture.

CONCLUSIONES

1.

La realización de este trabajo de tesis, implicó enfrentarse a la historia reciente. Esto significó un trabajo de investigación con muy pocas fuentes bibliográficas pues la historia está a penas por escribirse. Por esa razón las metodologías usadas se basaron en la revisión de archivos videográficos institucionales y personales de los artistas. En particular, sobre estos últimos se encontraron archivos en condiciones lamentables que fueron analizados gracias a la utilización de máquinas reproductoras de diversos formatos, desde los digitales hasta los extintos videocasetes Betamax ³/₄.

Aunque existen múltiples textos sobre la historia del videoarte mexicano, estos son en su mayoría tesis de licenciatura de estudiantes de comunicación o historia que raramente han llegado a publicarse; y que generalmente limitan la investigación a otros materiales publicados con anterioridad por lo que los puntos de vista se repiten, al igual que los datos. Los pocos textos con fuentes primarias con los que se cuenta son breves y no ahondan en el análisis del fenómeno; estos se limitan a la enumeración de datos o con la conjunción de biografías y semblanzas sin conjugar los datos y a los actores con el contexto institucional, privado, político, social y económico, factores determinantes para la comprensión integral de cualquier fenómeno cultural; existen también casos que se dedican a estudios específicos o relatorías de experiencias personales.

En este sentido, la ausencia de crítica especializada fue un hecho determinante para que los artistas vivieran la producción de manera tan desolada, pues existieron muy pocos estudios teóricos que guiaran o retroalimentaran su trabajo, todo parecía venir de Norteamérica y había que esperar por su llegada. Una mentalidad colonizada por occidente aunada a una pasividad teórica propició un lentísimo desarrollo de análisis y teoría en torno a las artes electrónicas. Hasta finales del siglo XX, no hay críticos, no hay teóricos, no hay historia y no hay una preocupación gubernamental por fomentar el conocimiento en esta área.

Este hecho contrasta con el gran aparato cultural que existe en este país, donde

desde la Secretaría de Educación Pública, se fomentan las artes a través de una gran infraestructura cultural que funciona gracias al INAH, el INBA y al CONACULTA. Una red con la que, paradójicamente, no cuentan países latinoamericanos tan importantes como Argentina o Brasil. Territorios que, sin embargo, son conscientes y actuantes sobre la importancia de la historia, la conservación del patrimonio y la producción teórica contemporánea.

México se reconoce como una nación rica en historia prehispánica, con una revolución solamente precedida en importancia por la Rusa y con un patrimonio inmaterial y material, que incluye una reserva natural de flora, fauna y petrolera de gran relevancia mundial. Sin embargo, es también la nación que no logra capitalizar su historia, y que tiene a un muy alto porcentaje de su población sumida en la miseria y en la explotación, con abismos sociales infranqueables, particularmente en los pueblos originarios. Un país donde sus artistas, historiadores y teóricos viven con unas contadas becas y subvenciones, pero que en la generalidad, carecen de servicios de seguridad social, jubilaciones o estímulos permanentes para la producción, además de participar de un medio con un mercado insipiente, que no ha permitido la consolidación del coleccionismo y la filantropía cultural privada.

En ese sentido se hace fundamental que la universidad y el museo refuercen las áreas de historia, teoría y pensamiento crítico; considerando que no es suficiente con la mera producción artística, sino que es necesaria su contextualización y su adaptación a los desafíos de una era cada vez más competitiva en el concierto global. Centros de estudio, bibliotecas, filmotecas y centros de documentación del arte en México poseen colecciones amplias sobre arte occidental, pero relativamente poco material resguardado, archivado y catalogado de los procesos artísticos recientes. Se hace urgente, entonces, la revisión de una historia cultural propia que fomente la práctica de la teoría y la reflexión en torno al patrimonio a través un aparato académico de análisis y producción de historia mexicana contemporánea. Traduciéndose esto en la generación de publicaciones académicas descolonizadas, críticas y estimulantes.

Por lo anterior, se hace evidente que es necesario actualizar los textos críticos, pero también procurar la digitalización y archivo de material especializado en videoarte. Si

bien, algunos centros como la biblioteca del CENART, Centro Multimedia, el Laboratorio Arte Alameda, Ex Teresa Arte Actual, el Centro de Cultura Digital o la biblioteca del Museo de Arte Carrillo Gil han realizado esfuerzos loables para la realización de dichos archivos, es notoria la ausencia de un espacio que agrupe las formas de producción de video que no se acotan en lo cinematográfico, tal como lo han hecho instituciones como Filmoteca de la UNAM o Cineteca Nacional.

2.

Durante la década de los noventa el videoarte mexicano vivió paradójicamente su periodo de máxima expansión y el inicio de su decadencia. Durante esta etapa las instituciones del gobierno federal jugaron un papel fundamental pues fueron un motor determinante para el desarrollo del videoarte en México. El establecimiento de las becas para artistas del Fondo Nacional para la Cultura y las Artes, el Sistema Nacional de Creadores de Arte, TV UNAM, la UTEC, las diferentes ediciones de festivales y bienales de video, el impulso al video indígena y el papel de las universidades constituyeron el rompecabezas que impulsó, primero, al videoarte mexicano hacia la esfera internacional y luego al multimedia.

Fueron también las instituciones, las que marcaron un distanciamiento del lenguaje del videoarte, primero a través la cancelación definitiva de las bienales de video, y luego colocando al videoarte en competencia directa con otras formas del arte digital, en particular con la realización del *Transitio_Mx* Festival Internacional de Artes Electrónicas y Video, donde todas las formas de arte digital compitieron en la misma categoría, colocando el discurso contemplativo del monocal, en serias desventajas frente a las experimentaciones interactivas de la instalación multimedia o ciertas investigaciones en robótica o vida artificial.

Sin embargo, la primera década del siglo XXI también fue una década de muchísima producción de videoarte en México. A pesar de que institucionalmente se cancelaron los apoyos, los artistas formados en los noventa se convirtieron en profesores y mentores de una nueva generación de artistas que utilizarían las ventajas de la cámara digital, la edición no lineal y la computadora personal. Así mismo, un

boom de renovación de las escuelas de arte en las universidades estatales, permitió una cadena de descentralización de la producción artística nacional.

En este trabajo de investigación, resultó evidente que en los archivos videográficos especializados, aún hoy, se mantiene una constante centralización de la cultura. Para esta historiografía, las aportaciones de la Ola de Chapala, educados por la Universidad de Guadalajara –gracias a Corkidi y Varela- son fundamentales para el desarrollo del videoarte nacional, y sin embargo, sus materiales en la Ciudad de México están reducidos a las compilaciones hechas por las bienales. Sucede lo mismo con el escenario tijuanaense, donde la producción ha sido muy prolífica pero que solamente se tienen registradas las participaciones de los artistas en los festivales de video realizados en el centro del país o bien, las muestras exportadas por el Festival InSite en sus diferentes ediciones.

Los movimientos sociales acaecidos a partir de las masacres estudiantiles del 68 y 71, aunados al terremoto del 85, concientizaron a los artistas sobre la importancia de la autogestión y participación en la esfera privada. El surgimiento de espacios independientes como La Panadería, La Quiñonera, Temístocles 44, etc. o de publicaciones de los propios artistas, como Videofront o Gliserina, fueron el escenario ideal para que otro tipo de creadores, con perspectivas más globales, se desarrollaran y crearan una escena alejada de las instituciones, que si bien convivían en algunos espacios expositivos o festivales, tenía una lógica propia mucho más libre y con mayor proyección e intercambio internacional.

Asimismo, durante la primera década del nuevo milenio, las velocidades de comunicación e intercambio cultural propias de la globalización, permitieron a los artistas de toda la República un acercamiento a nuevas prácticas del arte: instalación, performance, multimedia y en particular el videoarte. Así mismo, con la aparición del formato DVD los artistas se convirtieron en curadores y compiladores de video en sus entornos locales, sin necesidad de instituciones, patrocinios ni distribuidores, haciendo ellos mismos puentes de relaciones, hasta ese momento nunca imaginadas, que provocaron que estos discos se exhibieran en todo tipo de espacios –museos, galerías, bares, cineclubes, escuelas, espacios alternativos e inclusive

cines- de manera intermitente, dentro y fuera del país.

Llama la atención el caso particular de la colección de discos DVDs de La Cooperativa de Arte en Video, proyecto liderado por Fernando Llanos en 2003 como un evento paralelo a la clausura de la exposición de Douglas Gordon en el Museo Tamayo. El evento consistió en la programación de catorce muestras de videoarte compiladas en igual número de discos DVD, con una totalidad de programación de siete horas.

Este proyecto fue realizado en coordinación con el colectivo de videoarte TechMex, formado en el año 2000 por los artistas Roberto López y Alfredo Salomón, acompañados por Claudia Prado, Bruno Varela y Elías Levín, quienes decidieron formular un espacio virtual para la difusión del videoarte y compilar diferentes grupos de artistas en DVDs, con el objetivo de tener productos específicos para enviar a festivales, exposiciones, conferencias.

Se realizaron compilaciones de género como MachoMen, GuonderGuman, o Juego de niñas, curadurías temáticas como Un Cadáver Exquisito, VTP, o Áreas Verdes, o recopilaciones geográficas como la serie Videos de Interior que incluyó Versión Maya (Yucatán), 7regiones7 video transgénico oaxaqueño (Oaxaca), o Clepsidra, propuestas para ver pasar el tiempo (Morelos). Estas compilaciones fueron expuestas en todo el país, pero también en festivales de video internacionales como OffLoop (Barcelona, 2004), Experimenta Colombia (Bogotá, 2005) o VidiValencia (Valencia, 2006), entre otros.

Sin embargo, esta lógica de distribución tuvo una decadencia casi inmediata con la aparición de plataformas de video como Youtube o Vimeo, donde los artistas ya no necesitaron agruparse, sino simplemente crear sus propios canales de emisión y distribución.

Así, aunque hablamos sobre el declive del videoarte en México, hemos de decir que es también una época de gran producción, consecuente del trabajo de los años noventa, pero que a pesar de los esfuerzos de los artistas, poco a poco iría dando pie a una disolución del medio para convertirse en videoinstalación, videoperformance, videodanza, mapping, instalación multimedia y otro, que funcionarían gracias al uso de imagen videográfica, etc.

De este modo, esta investigación se cierra en 1999, con un breve esbozo de los sucesos más importantes acaecidos en la primera década del siglo XXI donde la multimedia lo abarcó todo y multiplicó las propuestas y posibilidades. La intención de este trabajo queda cumplida con relación a la sistematización de los acontecimientos más importantes que marcaron la historia del videoarte mexicano y que determinaron su desarrollo. Se incorporan también textos académicos, artículos compilados en libros sobre videoarte mundial, hemerografía y videografía. Asimismo, queda pendiente también la revisión de otras latitudes como Tijuana que obedecen a otra lógica y deben atenderse con especial atención al contexto político y social propio de la frontera.

3.

A la distancia podemos apreciar como el videoarte ha transformado la manera en que vemos y nos hacemos ver. Así, se generaron puentes entre el mundo del cine y el mundo de las artes visuales que han impactado a ambos medios de manera irreversible, incorporando en ambos, nociones narrativas que parecían opuestas. Para el arte, la videocreación configuró la estructura del relato desde lenguajes no lineales, es decir, definió su expresividad a través de exploraciones rizomáticas poéticas y caóticas, propias de la posmodernidad. En otras palabras, el videoarte ofreció al mundo de la visualidad artística un camino hacia la estructuración de discursos que no se acotaron en la organización clásica del guión teatral o cinematográfico, sino que, siguiendo las exploraciones del cine experimental, proponen una aproximación más cercana al comentario del hecho anecdótico desde la subjetividad del ojo del artista contra una representación narrativa en términos literales.

Por otra parte, el videoarte reconfiguró las discusiones acerca de los procesos documentales en el arte y en la imagen en movimiento. El génesis del uso del video aplicado a los medios artísticos conllevó a una separación entre las investigaciones de lenguajes tradicionales como la pintura, la escultura o el grabado y la utilización del video como forma de documentación de formas de arte inmaterial. Sin embargo, poco a poco, esa división fue generando intersticios y liminalidades en los que

esta frontera comenzó a desdibujarse para dar paso a formas de video que son a un mismo tiempo obra y documento.

En este sentido, también el videoarte dio pauta para relaciones nuevas entre el cine documental y el arte, generando acciones e intervenciones sociales cada vez más lejanas de los paradigmas de objetividad o distancia planteados por el documental periodístico. No se trata ya simplemente de mostrar una temática de forma divulgativa, sino de intervenir en dicha temática desde la experiencia y la percepción personal del artista. Por otra parte, su forma de exhibición también fue transformada, pues ya no se trata únicamente de un documento proyectado o presentado en una pantalla, sino que los artistas incorporan otros elementos a manera de instalación como pueden ser textos, audios, objetos, imágenes e incluso recorridos, que presentan al espectador una nueva relación con la idea misma del documento, del registro de la historia y la materialidad de la misma.

El videoarte también problematizó de manera enfática y sustancial la naturaleza panóptica de su propio medio. Las imágenes de la video vigilancia y sus estrategias de control, a partir de la masificación de cámaras de seguridad, monitoreos simultáneos, vigilancia satelital, mapeo territorial y control de comportamiento en los reality shows, han modificado la relaciones sociales con el poder y con la noción foucaultiana de vigilancia y castigo. En ese sentido el videoarte se ha posicionado como una forma crítica hacia su propio medio tecnológico utilizando las mismas estrategias de seguridad para contraponerse a ellas, haciendo un contra poder y revelando al espectador las capacidades distópicas del mismo medio.

El videoarte también ha aportado al desarrollo artístico una cercanía intensa hacia las relaciones entre el arte y los desarrollos tecnológicos del siglo XXI. Fue el videoarte el que permitió a los artistas comprender las posibilidades de la multi-pantalla y la interactividad espacial que concibe a la cámara como un sensor de imagen para la producción de otras tareas dadas a través de una programación. El arte multimedia inmersivo propicia, a su vez, las exploraciones, en ese mismo sentido, desde la videoinstalación, donde los artistas comienzan a preocuparse no sólo por la producción de la obra videográfica, sino por su relación con el espacio a tra-

vés de la manera en que se presenta, ya sea en proyección o en pantalla.

Por último, las estrategias del videoarte condicionaron y determinaron prácticamente todas las estrategias de producción de video en internet. Las barreras entre televisión, periodismo, reportaje, documental, videoclip y publicidad se han ido desdibujando para dar paso a formas de video que utilizan lenguajes mucho más cercanos al arte, o por lo menos, mucho más creativos, como lo son los videoblogs o ciertas aplicaciones para video dadas por Instagram o Vine. De alguna manera, el videoarte se ha diluido como lenguaje puro, pero a su vez se ha multiplicado exponencialmente, haciendo de cada persona un videoasta potencial capaz de grabar, editar, postproducir y difundir video desde su dispositivo de comunicación móvil.

BIBLIOGRAFÍA CITADA

Libros

- A.A.V.V. AEDO, Tania & QUINTERO, Liliana. (2004). *tekhné 1.0. Arte pensamiento y tecnología. Teoría y Práctica del Arte*. México: CONACULTA.
- A.A.V.V. MACIEL, David., ORTIZ, Isidro. & HERRERA-SOBEK, María. (Ed). (2000). *Chicano Reinassance. Contemporary cultural trends*. Tucson: The University of Arizona Press Tucson.
- ACHA, Juan. (1978). *Pola Weiss, Teleasta*. México: UNAM.
- AGUSTÍN, José. (1998). *Tragicomedia mexicana 2: la vida en México de 1970 a 1982*. México: Editorial Planeta.
- AGUSTÍN, José. (1998). *Tragicomedia mexicana 3. La vida en México de 1982 a 1994*. México: Planeta.
- ALONSO, Rodrigo. (2005). *Hazañas y peripecias del video arte en Argentina. Cuadernos de Cine Argentino. , Cuaderno 3: Innovaciones Estéticas y Narrativas en los Textos Audiovisuales*. Buenos Aires: Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales.
- ÁLVAREZ REYES, Juan Antonio, “No todo es documental” en MNCARS, *Monocanal*, Madrid: MNCARS, 2003, p.p. 31-37.
- BARBOSA, Araceli. (2008) *Arte feminista en los ochenta en México. Una perspectiva de género*. México: UAEM.
- BARTHES, Roland, *Lo obvio y lo obtuso. Imágenes, gestos, voces*, Paidós Comunicación, España, 1986.
- BARTHES, Roland, ECO Umberto & TODOROV, Tzvetan, *Análisis estructural del relato*. Barcelona, Paidós, 1974.
- BERISTAIN, H., *Diccionario de poética y retórica*, México, Porrúa. 1992.
- BINKLEY, Timothy. “The wizard of Ethereal Pictures and Virtual Places”, en *Leonardo (Monográfico dedicado al Computer Art) (1989)*. P. 19. En: Guasch, A. (2002). P. 464.
- BLANCO AYALA, Jorge. (2006). *La Herética del cine mexicano*. México: Océano.
- BREA, José Luis. “Nuevos soportes tecnológicos, nuevas formas artísticas (cuando las cosas devienen en formas)” A.A.V.V. AEDO, Tania & QUINTERO, Liliana. (2004). *tekhné 1.0. Arte pensamiento y tecnología. Teoría y Práctica del Arte*. México: CONACULTA.
- BORDWELL, David. (1996). *La narración en el cine de ficción*. Barcelona: Paidós.
- BUTLER, Judith. (2008). *El género en disputa*. Barcelona: Paidós.
- CANCLINI GARCÍA, Nestor. (1992). *Culturas Híbridas*. México: Universidad Autónoma Metropolitana.
- CALLE, Sophie. (2003) *Sophie Calle*. Madrid: Prestel.
- COLINA DE LA, José. (2014). *Sobre el Concurso de Cine Experimental*. México: Antítesis/Alias
- COLLINS, Zazil. (2012). *Videopoesía, poesis fronteriza: hacia una reinterpretación del signo poético*. Oaxaca: Celteca.
- CONSEJO NACIONAL PARA LA CULTURA Y LAS ARTES. (1990). *1a. Bienal de Video / México '90*. México: CONACULTA.
- CONSEJO NACIONAL PARA LA CULTURA Y LAS ARTES. (1994). *3a. Bienal de Video / México '94*. México: CONACULTA.

- CONSEJO NACIONAL PARA LA CULTURA Y LAS ARTES. (1999). *Vidarte. Festival de video y artes electrónicas*. México: CONACULTA.
- CONSEJO NACIONAL PARA LA CULTURA Y LAS ARTES (2000). *II Festival Regional Cine, Video, Sociedad. Imágenes que traspasan fronteras* (catálogo). México: Consejo Nacional para la Cultura y las Artes y Fondo Nacional para la Cultura y las Artes.
- CONSEJO NACIONAL PARA LA CULTURA Y LAS ARTES. (2001). *Laboratorio Arte Alameda* (catálogo). México: CONACULTA.
- CORDERO, Karmen. (2001). *Crítica feminista en la teoría e historia del arte*. México: CONACULTA. P. 418.
- DANTO, Arthur. (1999). *Después del fin del arte*. España: Paidós.
- DAVID, Mariana. (2011). *SEMEFO 1990-1999. De la morgue al museo*. México: FONCA-CONACULTA. P. 94.
- DEBRAY, Régis. (1994). *Vida y muerte de la imagen. Historia de la mirada en occidente*. Barcelona: Paidós.
- DEBROISE, Olivier (2010). *La Era de la Discrepancia: Arte y cultura visual en México 1968-1997*. México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- DEBROISE, Olivier. (2007). *Puertos de entrada: el arte mexicano se globaliza 1987-1992*, En A.A.V.V. (2010). *La Era de la Discrepancia: Arte y cultura visual en México 1968-1997*. México: Universidad Nacional Autónoma de México. P.p. 328 -337.
- DE KERCKHOVE, Derrick. (1999). *Inteligencias en Conexión*. Barcelona: Gedisa.
- DELEUZE, Gilles. (1983). *La imagen-movimiento. Estudios sobre el cine I*. Barcelona: Paidós.
- DION, Daniel & CRON, Marie Michéle. (1995). *Circunvalaciones. Videoarte canadiense (folleto)*. México: Museo de Arte Carrillo Gil.
- DUBOIS, Philippe. (2003). *Video, Cine, Godard*. Madrid, Taurus. 2003.
- EDER, Rita. (2010). *El arte contemporáneo en el Museo de Arte Moderno de México durante la gestión de Helen Escobedo (1982-1984)*. México: Universidad Autónoma Metropolitana.
- FOSTER, Hal. (2001). *El retorno de lo real. La vanguardia a finales de siglo*. Madrid: Akal / Arte contemporáneo.
- GENETTE, Gérard, *Narrative Discourse: An Essay in Method*, Ithaca, Cornell University Press, 1980.
- GILMAN, Claudia. (2003). *Entre la Pluma y el fusil*. Argentina: Siglo XXI editores.
- GUASCH, Ana María. (2002). *El arte último del siglo XX*. España: Alianza. P.p. 199-210-464-465.
- HELLION, Martha. (2002). *Ulises Carrión ¿Mundos personales o estrategias culturales?*. Madrid: Turner.
- HERNÁNDEZ MIRANDA, Dante, *Pola Weiss. Pionera del Videoarte en México*, México, Museo de Arte Contemporáneo Carrillo Gil, 2000.
- KOSUTH, Joseph. (1993). *Art after philosophy and after*. Collected writings. EUA: Massachusetts Institute of Technology.
- KUSPIT, Donald. (2006). *Arte digital y videoarte: Transgrediendo los límites de la representación*. Madrid: Círculo de Bellas Artes.
- LARA, Magali. (2001). *La memoria es como una piedra pulida*. En CORDERO, Karmen. (2001). *Crítica feminista en la teoría e historia del arte*. México: FONCA/CONACULTA. P. 418.

- LARRAÑAGA, Josu. (2001) *Instalaciones*. España: Nerea.
- LEGUIZAMÓN, Juan Anselmo. (1999). *Videoclips. Una exploración en torno a su estructuración formal y funcionamiento socio-cultural*.
- MARTÍN, Sylvia. (2006). *Videoarte*. Madrid: Taschen.
- MARTÍNEZ, de la Escalera, Ana María. "Arte y técnica" en V.V.A.A., A.A.V.V. AEDO, Tania & QUINTERO, Liliana. (2004). *tekhné 1.0. Arte pensamiento y tecnología. Teoría y Práctica del Arte*. México: CONACULTA.
- MARTÍNEZ FERNÁNDEZ, José Enrique, *La intertextualidad literaria. Base teórica y práctica textual*, Cátedra, España, 2001.
- MEDINA, Cuahutémoc (2010). *De la intemperie al estilo crítico. En La era de la discrepancia: Arte y cultura visual en México 1968-1997*. México: Universidad Nacional Autónoma de México. P.p. 378-380.
- MEDINA, Cuahutémoc. (2014). *Pánico recuperado. En A.A.V.V. (2010). La Era de la Discrepancia: Arte y cultura visual en México 1968-1997*. México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- MENDOZA, Carlos. (1999). *El ojo con memoria. Apuntes para un método de cine documental*. México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- MERCADER, Antoni. (2003). "Cómo algunas consideraciones sobre la génesis y renovación de la producción y la realización audiovisual pueden hacernos cambiar planteamientos en la articulación del videoarte (1956-1994). En: MNCARS. (2003). *Monocanal*. Madrid: MNCARS. P.p. 45-47-55.
- MNCARS. (2003). *Monocanal*. Madrid: MNCARS.
- MONS, Alain, *La metáfora social. Imagen, territorio, comunicación. Argentina:Nueva Visión* p.p. 4.
- MOURE, Gloria. (1996). *Ana Mendieta*. Barcelona: Polígrafa.
- MULVEY, Laura. (1988). *Placer visual y cine narrativo*. Valencia: Episteme. P.p. 9-21. En RUIDO, María. (2002). *Ana Mendieta*. Guipúzcoa: Colección Arte Hoy Nerea. No. 13. P. p. 17-18.
- MUSEO DE ARTE CARRILLO GIL. (2007). *Inventario*. México: Museo de Arte Carrillo Gil. P. 81.
- PANDOLFI, Sylvia. (1985). Presentación. En *De los Grupos los Individuos. Artistas Plásticos de los Grupos Metropolitanos (V)*. México: INBA, Museo de Arte Contemporáneo Carrillo Gil.
- PÉREZ ORNIA, José Ramón. (1991) El arte del vídeo. Introducción a la historia del video experiemntal. Barcelona: RTVE y Ediciones Serbal.
- PAZ, Octavio, *Apariencia desnuda. La obra de Marcel Duchamp*, México, Era, 1998.
- RUIDO, María. (2002). *Ana Mendieta*. Guipúzcoa: Colección Arte Hoy Nerea. No. 13. P.p. 17-18.
- ROSSETI, Laura. (2011). *Videoarte. Del cine experimental al arte total*. México: UB-UAM-X.
- SABBATINO, Mary. *Ana Mendieta: la identidad y la serie Siluetas*. En MOURE, Gloria. (1996). *Ana Mendieta*. Barcelona: Polígrafa.
- SÁNCHEZ CRESPO, Osvaldo. (coord.). (2000). *Arte Contemporáneo de México en el Museo Carrillo Gil*. México: INBA, Landucci Editores.
- UNIDAD DE PRODUCCIONES AUDIOVISUALES, CNCA. (1992). *2ª Bienal de Video México '92*. México: Unidad de Producciones Audiovisuales, CNCA.

- VÁZQUEZ MANTECÓN, Alvaro. (2010). *Cine y contracultura. El súper 8 en México (1970-1989)*. (Tesis doctoral inédita). México: Facultad de Artes. Universidad Autónoma del Estado de Morelos.
- VERGARA VARGAS, Erandi. (2002). *El arte electrónico en México*. Tesis (Licenciatura en Comunicación Social). México: Universidad Autónoma Metropolitana – Xochimilco, División de Ciencias Sociales y Humanidades.
- VIDEOFILVIDEO. (1993). *Programa de proyecciones VideoFilVideo 1993*. Guadalajara, México: FIL Guadalajara, UdG, CONACULTA.
- VIRILIO, Paul. (1995) *La velocidad de liberación*. Buenos Aires: Manantial.
- VOLKOW, Verónica. (1982). *Folleto: video-performance: Toma el video abuelita... (y enséñame tu ropero)*. México: Museo Universitario del Chopo.
- WEIBEL, Peter. (2002). *Realidad virtual: el endoacceso a la electrónica*. España: Media Culture.
- WITTENSTEIN, Ludwig. (2000). *Tractatus Lógico-Philosophicus*. Madrid: Alianza.
- YATES, S. (2002). *Poéticas del espacio: antología crítica sobre fotografía*. Barcelona: Gustavo Gilli.
- ZAPETT TAPIA, Adriana & AGUILAR CANCINO, Rubí. (2014). *Videoarte en México. Artistas nacionales y residentes*. México: Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura.
- ZAVALA, Lauro. (1999). *La precisión de la incertidumbre: posmodernidad, vida cotidiana y escritura*. México: Universidad Autónoma del Estado de México.
- ZAVALA, Lauro. (2008) *Análisis del punto de vista en 5 secuencias en Danzón*. En *Elementos del discurso cinematográfico*. México: Universidad Autónoma Metropolitana.
- Revistas**
- BAIGORRI, Laura. (2006). Video: Primera etapa. El video en el contexto social y artístico de los años 60 / 70. *Revista Brumaria*, 4, p.p. 16-20-43-57-69.
- MUNTADAS, Antoni. (1984). “Pro/Anti TV: a crossover”, en *From TV to video e Dal video alla TV. Nuove tendenze del video nord-americano*. Bolonia: Caterina Borelli (ed.) L’immagine elettronica. En Baigorri, L. (2006). P. 43.
- PAVLICIC, Pavao. (1993). La intertextualidad moderna y la posmoderna. *Revista Criterios*, Julio, p. 168-179.
- ACEVES-SEPÚLVEDA, Gabriela. (2015). Imagining the cyborg in Náhuatl: Reading the videos of Pola Weiss through Haraway’s Manifesto for Cyborgs. *Journal of Media and Communication*, 6. 2, p.p. 46-51- 60.
- GARCÍA JASSO, Elena. (1991, mayo-agosto). Itinerarios del video en México, algunas señales. *Comunicación y Sociedad*, 12, p. 75-89.
- LASANE, Octavio. (1994). Pola Weiss: primera dama del videoarte. *Visión Múltiple*, 2, p. 14-15.
- TIBOL, Raquel. (1983, mayo 29). Noche de experimentos en el Museo Carrillo Gil. *Semanario Proceso*, 342, p. 54.
- VARELA, Bruno. (2013, febrero). Region 0. *El jolgorio cultural*, 50, p. 45-46.
- DI CASTRO, Andrea. (1994). El Video superado por el multimedia. *Visión Múltiple*, 4. P. 5.
- LASANE, Octavio. (1994). Pola Weiss: Primera Dama del Videoarte

Independiente. *Visión Múltiple*, 1. P. 11.

ROBLEST, Alberto. (1994). Videoinstalación, más allá de la cinta. *Visión Múltiple*, 1, P. 7.

MACDONALD, Christine. (1994). Editorial. A manera de presentación. *Visión Múltiple*, 1, P. 5.

VISIÓN MÚLTIPLE. (1994). Editorial. A manera de presentación. *Visión Múltiple*, 1, P. 4.

WEB

Artículos

ACOSTA, C. (2012). *Con De la Madrid... el inicio del caos*. Noviembre 20, 2015, de Revista Proceso. Sitio web: <http://www.proceso.com.mx/?p=304063>

ALETEIA TEAM. (2013). *¿Cuál es la verdadera historia de la Guerra de los Cristeros de México, o "Cristiada"?*. Septiembre 15, 2015, de Aleteia. Sitio web: <http://es.aleteia.org/2013/03/29/cual-es-la-verdadera-historia-de-la-guerra-de-los-cristeros-de-mexico-o-cristiada/>

BÁRCENA CURTIS, César. (2011). "Características del sistema de distribución cinematográfica ante la convergencia digital", *XXIII Encuentro Nacional AMIC 2011, Pachuca, Hidalgo*. México. Septiembre 1, 2015, de Asociación Mexicana de Investigadores de la Comunicación. Sitio web: http://amicmexico.org/encuentro2011/pdf/economia_politica_dela_comunicacion.pdf

CARLA STELLWEG PAPERS, 1960-2009. (2010). *Collection Guide*. Septiembre 18, 2015, de Online Archive of California. Sitio web: <http://www.oac.cdlib.org/findaid/ark:/13030/kt658039m0/>

CARRASCO, Jorge. (2000). *Pola Weiss: La videoasta olvidada*. Septiembre 15, 2015, de Etcétera. Política y cultura en línea. Sitio web: <http://www.etcetera.com.mx/2000/399/jcv399.html>

CARRIÓN, Ulises. (1978). A book. 15 de septiembre de 2015, de LIMA preserves, distributes and researches media art. Sitio web: <http://www.li-ma.nl/site/catalogue/art/ulises-carrion/a-book/6836>

CASTILLO GARCÍA, Gustavo. (2008). *El halconazo, historia de represión, cinismo y mentiras se mantiene impune*. Septiembre 15, 2015, de Periódico La Jornada. Sitio web: <http://www.jornada.unam.mx/2008/06/09/index.php?article=018n1pol§ion=politica>

CAPITAL 21. (2015). *10 de junio de 1971, día de 'El Halconazo'*. Agosto 15, 2015, de Capital 21. Sitio web: <http://www.capital21.df.gob.mx/10-de-junio-de-1971-dia-de-el-halconazo/>

CEBALLOS, Miguel. (2007). *Piden acción penal contra Dolores Creel*. Noviembre 10, 2015, de El Universal.Mx. Sitio web: <http://archivo.eluniversal.com.mx/cultura/51679.html>

CENTRO NACIONAL DE LAS ARTES. (s/f). *Centro de la imagen*. Noviembre 17, 2015, de Centro Nacional de las Artes. Sitio web: <http://www.cenart.gob.mx/2012/04/centro-de-la-imagen/>

COLECCIÓN CISNEROS. (Sin fecha). Rubén Ortiz Torres. Octubre 10, 2105, de Colección Cisneros. Sitio web: <http://www.coleccioncisneros.org/es/authors/rub%C3%A9n-ortiz-torres>

CONSEJO NACIONAL PARA LA CULTURA Y LAS ARTES. (s/f). *Centro Nacional de las Artes (Cenart)*. Octubre 12, 2015, de México es cultura. Sitio web: [http://www.mexicoescultura.com/recinto/52982/centro-nacional-de-las-artes-\(cenart\).html](http://www.mexicoescultura.com/recinto/52982/centro-nacional-de-las-artes-(cenart).html)

CONSEJO NACIONAL PARA LA CULTURA Y LAS ARTES. (s/f). *Centro Nacional de Investigación, Documentación e Información de Artes Plásticas*. Quiénes somos. Noviembre 9, 2015, de CONACULTA, INBA,

- CENIDIAP. Sitio web: <http://www.cenidiap.net/index.php/es/cenidiapmenuprincipal/quienes-somos>
- COTE BOTERO, Andrea. (2013). *La poesía visual en sus formas*. Septiembre 9, 2015, de About. Sitio web: <http://poesia.about.com/od/Ojodepoeta/a/La-Poes-Ia-Visual-En-Sus-Formas.htm>
- DI CASTRO, ANDREA. (2001). *Currículum*. Septiembre 20, 2015, de Di Castro, Andrea. Sitio web: <http://www.andreadicastro.com/loader.htm>
- DOCUMENTA. (2012). *documenta 6 24 de junio al 2 de octubre 1977*. Septiembre 11, 2015, de Documenta y Museum Fridericianum. Sitio web: http://www.documenta.de/es/retrospective/documenta_6
- DUIOPS. (2009). *Música Electrónica*. Septiembre 15, 2015, de Duiops. Sitio web: <http://www.duiops.net/newage/newmusel.html>
- ESCRITORES.ORG. (2013). *Alejandro Jodorowsky, biografía*. Octubre 1, 2015, de Escritores.org. Sitio web: <https://www.esritores.org/biografias/9782-jodorowsky-alejandro>
- FRESQUET, José. (2004). *Christian Johann Doppler (1803-1853)*. Septiembre 15, 2015, de Instituto de Historia de la Ciencia y Documentación (Universidad de Valencia - CSIC). Sitio web: <http://www.historiadelamedicina.org/doppler.html>
- GARCÍA JASSO, Elena. (1991). *Itinerarios del video en México, algunas señas*. Octubre 1, 2015, de Comunicación y Sociedad, núm. 12, mayo-agosto 1991. P.p. 78-84-85. Sitio web: http://www.comunicacionysociedad.cucsh.udg.mx/sites/default/files/a5_32.pdf
- GONZÁLEZ, Rita & LERNER, Jesse. (1998). *El cine experimental*. Septiembre 15, 2015, de Geocities. Sitio web: <http://www.geocities.ws/mexperimental/scatalog1.html>
- HERNÁNDEZ, Edgar. (2002). *Denuncian imposiciones de Dolores Creel*. Periódico Reforma. Noviembre 10, 2015. Sitio web: <http://www.flanos.com/reforma1.html>
- IGLESIAS-PRIETO, Norma. (2010). *Trascendiendo límites: La frontera México-Estados Unidos en el cine*. Septiembre 12, 2010, de FIAR. Forum for inter-american research. Sitio web: <http://interamericaonline.org/volume-3-2/iglesias-prieto>
- INSITE_CASAGALLINA. (s/f). *Historia InSite*. Noviembre 10, 2015, de InSite_CasaGallina. Sitio web: <http://insite.org.mx/wp/insite/>
- INSTITUTO LATINOAMERICANO DE COMUNICACIÓN EDUCATIVA. (2014). *1956-2014 Instituto Latinoamericano de Comunicación Educativa*. Septiembre 22, 2015, de Instituto Latinoamericano de Comunicación Educativa. Sitio web: <http://www.ilce.edu.mx/quienes-somos/sobre-el-ilce/historia>
- IRIS MÉXICO. (2004). *El conmovedor desfile del silencio*. Entrevistas a Carlos-Blas Galindo. Septiembre 20, 2015, de Google Books. Sitio web: https://books.google.com.mx/books?id=8zzYv37HhkkC&pg=PA81&lpg=PA81&dq=humberto+jardón&source=bl&ots=UzPwioB5Ux&sig=wW9M-JjyQ2sI7wFq_5Z2zXxZQC4&hl=es-419&sa=X&ei=eEo7VJr-PPOmV8gHc7oCwAw&ved=0CDoQ6AEwCDgK#v=onepage&q&f=false
- LEONARDO, Isaura. (Febrero 24, 2015). *Juan Carlos Uviedo, provocaciones y experimentos de un paria*. Octubre 10, 2015, de Registro mx. Literatura, arte, pensamiento. Sitio web: <http://registromx.net/ws/?p=5836>
- LOAEZA, Soledad. (2008). *De 1968 a 1988: el paso de un sistema a otro*. Septiembre 15, 2015, de Periódico La Jornada. Sitio web: <http://www.jornada.unam.mx/2008/06/02/index.php?section=politica&article=010a1pol>
- LÓPEZ CUENCA, Alberto. (2005). *El desarraigo como virtud: México y*

- la deslocalización del arte en los años 90. Octubre 1, 2015, de Revistas Culturales. Revista de Occidente n° 285, febrero, 2005. Sitio web: <http://www.revistasculturales.com/articulos/97/revista-de-occidente/260/1/el-desarraigo-como-virtud-mexico-y-la-deslocalizacion-del-arte-en-los-a-os-90.html>
- LLANOS, Fernando. (2010). *Vídeo mexicano actual: un hoy sin ayer y un ayer con un mañana*. Octubre 12, 2015, de Videoarde. Sitio web: <http://videoarde.net/pdf/llanos>
- MARTÍN, Marta. (2013). *Imagen infográfica. Imagen digital*. Septiembre 15, 2015, de Universitat Jaume I. Sitio web: <http://www.uji.es/bin/publ/edicions/jfi13/42.pdf>
- MARTÍNEZ, Paris. (2012). *Desde el 10 de junio de 1971 la pregunta sin respuesta es ¿Por qué?*. Septiembre 16, 2015, de Animal Político. Sitio web: <http://www.animalpolitico.com/2012/06/desde-el-10-de-junio-de-1971-la-pregunta-sin-respuesta-es-por-que/>
- MAYER, Mónica. (2004). Rosa chillante. Mujeres y performance en México. 15 de septiembre de 2015, de Nodo 50. Sitio web: http://www.nodo50.org/herstory/textos/Rosa_chillón.pdf
- MEDINA, Cuahutémoc. (2002). *La Ironía, La Barbarie, El Sacrilegio*. Octubre, 15, 2015, de ZoneZero. Sitio web: <http://v1.zonezero.com/magazine/essays/distant/zironia.html>
- MEJÍA, Iván. (2011). *Arte en México en los 90*. Octubre 1, 2015, de Escritos sobre arte. Sitio web: <https://sites.google.com/site/contemporaryartcriticism/home/escritos-sobre-arte/arte-en-mxico-en-los-90>
- MENÉNDEZ, Oscar. (2013). *Historia de un documento*. Julio 3, 2015, de Naranjas de Hiroshima. Ver, leer, hacer cine documental. Sitio web: <http://www.naranjasdehiroshima.com/2013/10/historia-de-un-documento.html>
- MINTER, Sarah. (2008). A vuelo de pájaro, el vídeo en México: sus inicios y su contexto. 15 de septiembre de 2015, de Videoarde Sitio web: <http://videoarde.net/pdf/minter.pdf>
- MOARQUECH FERRERA-BALANQUET, Raúl. (2008). *Videoarte transnacional Latino en EEU-Canadá: 1960-2007*. Octubre 1 2015, de Videoarde. Video en Latinoamérica. Una historia crítica, Laura Baigorri (ed.) Madrid: Brumaria n.10, AECID. Sitio web: <http://videoarde.net/pdf/moarquech.pdf>
- MORNINGSTAR. (2013). *Entrevista con Rafael Corkidi*. Octubre 2, 2015, de Ojos bien abiertos. Sitio web: <http://ojosmasqueabiertos.blogspot.mx/2013/12/entrevista-con-rafael-corkidi.html>
- MUSEO DE ARTE CARRILLO GIL. (2014). *Trabajan para dar un enfoque multidisciplinario al Museo de Arte Carrillo Gil*. Octubre 11, 2015, de CONACULTA. Sitio web: <http://www.conaculta.gob.mx/noticias/museos-galerias-y-arquitectura/35723-trabajan-para-dar-un-enfoque-multidisciplinario-al-museo-de-arte-carrillo-gil.html>
- ORTÍZ G. Alejandro. (2007). La propuesta indecorosa de Humberto Jardón. 15 de septiembre de 2015, de Ortíz G. Alejandro. Sitio web: <http://ba-caanda.blogspot.mx/2007/09/la-propuesta-indecorosa-de-humberto.html>
- OKÓN, Yoshua (2000) *Chocorrol, 1997*, Octubre 12, 2015. Yoshua Okón. Sitio web: <http://www.yoshuaokon.com/esp/obra/chocorrol/texto.html>
- RANUCCI, Karen. (2014). *NYC Mallard Rescue Yields a Box of Quakers*. Septiembre 10, 2015, de The Huffington Post. Sitio web: <http://www.huffingtonpost.com/karen-ranucci/>
- REDACCIÓN EXCÉLSIOR. (2015). *Tópicos: MTV*. Septiembre 15, 2015, de Periódico Excélsior. Sitio web: <http://www.excelsior.com.mx/topico/mtv>

- REDACCIÓN QUO. (2012). *12 puntos para entender el Halconazo*. Septiembre 17, 2015, de Revista Quo. Sitio web: <http://quo.mx/10-co-sas-que/2012/06/10/12-puntos-para-entender-el-halconazo>
- RIVERA, Héctor. (Septiembre 22, 2013). *Figura de la pasión. Sentido contrario*. Septiembre 15, 2015 Milenio Diario. Sitio web: http://www.milenio.com/firmas/hector_rivera/Figura-Pasion_18_158564162.html
- SANABRIA, Carolina. (2009). *El desnudo y el voyeur en la plástica: la movilización del deseo*. Septiembre 10, 2015, de Portal de Revistas Académicas. Universidad de Costa Rica. Sitio web: <http://revistas.ucr.ac.cr/index.php/escena/article/viewFile/8317/7871>
- SARTI, Graciela. (2013). *Jorge Glusberg*. Septiembre 2, 2015, de Centro virtual de arte argentino. Sitio web: http://cvaa.com.ar/03biografias/glusberg_jorge.php
- SEPÚLVEDA, Luz María. (1999). *Las Artes Visuales en los Años 90*. Octubre 1, 2015, de Revista Réplica 21. Sitio web: http://www.replica21.com/archivo/articulos/s_t/045_sepulveda_artes90.html
- VELVA ROOM. (s/f). *Open up*. Abril 2, 2015, de Velva Room. Sitio web: <http://velvaroom.bandcamp.com/album/open-up>
- VERGARA VARGAS, Erandy. (2010). *Apuntes sobre una revisión histórica de curadurías de video*. Octubre 8, 2015. En (Ready)Media: Hacia una arqueología de los medios y la invención. Sitio web: http://heartelectronico.net/essays/Video_curaduria_EVergara.pdf
- WENGEN, Rodolfo. (2011). *La estética filosófica de Juan Acha*. Julio 8, 2015, de Perspectivas Estéticas. Reflexiones y referencias acerca de temáticas estéticas, filosóficas y artísticas... Sitio web: <http://perspectivasesteticas.blogspot.mx/2011/01/la-estetica-filosofica-de-juan-acha.html>

Videos

- DIGITALMANOFACTION. (2009). *Tom Farrell & Wim Wenders in 'Lightning Over Water' (1980) I*. Septiembre 15, 2015, de Youtube. Sitio web: <https://www.youtube.com/watch?v=8OYT5IWUook>
- ELCOLEGIONACIONALMX (2015). *José Emilio Pacheco, (1939 – 2014)*. Septiembre 15, 2015, de Youtube Sitio web: <https://www.youtube.com/watch?v=hp5AcC25CmY>
- MUSEO DE ARTE CARRILLO GIL. (1995) *Video Independiente Mexicano*. Canadá, Montreal: Galería Oboro. [Videocatálogo].
- MANTECÓN VÁZQUEZ, Álvaro (1993) *Encuentro Otras Gráficas*. México: Museo de Arte Carrillo Gil [Video].
- RICHTER, Hans. (1921). *Rythmus 21*. Septiembre 15, 2015, de Youtube. Sitio web: <https://www.youtube.com/watch?v=b972EQOOEoY>.
- RICHTER, Hans. (1923). *Rythmus 23*. Septiembre 15, 2015, de Youtube. Sitio web: <https://www.youtube.com/watch?v=q9o11SbivVk>.
- RICHTER, Hans. (1927). *Ghosts before breakfast*. Septiembre 15, 2015, de Youtube. Sitio web: https://www.youtube.com/watch?v=wX_Pk-d5R0JM.
- RUTTMAN, Walter. (1921-1925). *Linchtpiel Opus I, II, III y IV*. Septiembre 15, 2015, de UbuWeb. Sitio web: <http://www.ubu.com/film/ruttmann.html>.
- VARISSA, Boris. (2015). *Numéro deux - Jean Luc Godard*. Septiembre 15, 2015, de Youtube. Sitio web: <https://www.youtube.com/watch?v=al78QZpsk2g>
- VÁZQUEZ, Gustavo. (1992) *Videowaves / Videondas* [Video].
- VIDEOFRONT. (1992) *Videofront* no. 1 [Video].

VIDEOFRONT. (1992). *San Francisco Videofront*, no. 2 [Video].

Entrevistas

DI CASTRO, Andrea. Comunicación personal con Isadora Escobedo. Abril 14, 2010.

VARELA, Daniel. Comunicación personal con Isadora Escobedo. Octubre 9, 2010.

MINTER, Sarah. Comunicación personal con Isadora Escobedo. Octubre 2, 2010.

MINTER, Sarah. Comunicación personal con Isadora Escobedo. Julio 13, 2015.

LEVÍN, Rojo, Elías. Comunicación personal con Isadora Escobedo. Octubre 17, 2015.

RUSSEK, Antonio. Comunicación personal con Isadora Escobedo. Octubre 20 2015.

Hemerografía

CASTILLO GARCÍA, Gustavo. (2010). Los halcones no fueron la única fuerza de choque que actuó en la matanza de 1971. *La Jornada*, 31.

GAYTÁN SANTIAGO, Pablo. (1991). *La generación transparente*. Sin Referencia. Columna Diversa. Sin referencia. Archivo de Elías Levín. Archivos personales

ARCHIVO ETNOGRÁFICO AUDIOVISUAL (1995). *Muestra Interamericana de Videoastas Indígenas*. Instituto Nacional de Antropología e Historia. Archivo: Elías Levín.

GALERÍA OBORO. (1995). *Video Independiente Mexicano*. Montreal: Galería Oboro. México: Archivo Elías Levín.

GRUPO VIDEAR. (1992). *Convocatoria La generación transparente*. México: Archivo Elías Levín.

LEVIN ROJO, Elías. (1994). *Música de cámara* (folleto). México: Museo de Arte Carrillo Gil. Archivo Elías Levín.

VIDEO INDEPENDIENTE A.C. (1995). 3ª. *Muestra de Video Independiente*. Convocatoria. México: Archivo Elías Levín

BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA

Libros

A.A.V.V. (1989) *Videoculturas de fin de siglo*. Madrid, Cátedra.

ALESSANDRIA, Jorge. (1996) *Imagen y metaimagen*. *Enciclopedia semiológica*. Buenos Aires: Universidad de Buenos Aires.

BREA, José Luis. (2005) *Estudios Visuales, La epistemología de la visualidad en la era de la globalización*. Madrid: Akal.

CHRISSIE, Iles. (2001). *In to the Light: The Projected Image in American Art, 1964-1977*. New York: Whitney Museum in American Art.

CHROMA 1 (2000). *Chroma. El universo de la Audiovisual*. México: Chroma.

CHROMA 9 (2007). *Chroma. Gestación del Audiovisual*. México: Chroma.

CHROMA 10 (2008). *Chroma. Fiesta del Audiovisual*. México: Chroma.

CONSEJO NACIONAL PARA LA CULTURA Y LAS ARTES. (2002). *Vidarte*. Festival de video y artes electrónicas. México: CONACULTA.

DARLEY, Andrew. (2002). *Cultura visual digital. Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación*. Barcelona, Paidós Comunicación.

HANHARDT, John. (1984). "Expanded forms, notes towards a history", en

Het Lumineuze Beeld / The Luminous Image. Amsterdam: Stedelijk Museum.

JAKOBSON, Roman. (1976). *Ensayos de lingüística general*. Barcelona: Seix Barral.

K. T., Fann. (1992). *El concepto de filosofía en Wittgenstein*. Tecnos.

SINGH KHALSA, Dharma. & STAUTH, Cameron. (2003). *La meditación como medicina*. Barcelona: Diagonal.

WHITTOCK, Trevor. (1990). *Film and Metaphor*. EUA: Cambridge University Press.

Revistas

ANDREELLA, Fabricio. (1999) “Corrientes y tendencias. Genealogía del ojo posmoderno” en *La Jornada Semanal*, Periódico La Jornada, México, 1999.

CARTER, Douglas, “El intelectual en videolandia”, en *La ventana electrónica*, Eufesa.

DORFLES, Gillo, “Televisión y videoarte”, en *La ventana electrónica*. Eufesa.

GIANNETTI, Claudia. (2001). “Reflexiones acerca de la crisis de la imagen técnica, la interfaz y el juego” en *Revista Análisis No. 27*, p.p. 151-158.

INGELSTAM, Margareta. “Futuro del videograma: ¿mercancía o bien común?” en *La ventana electrónica*. Eufesa.

LOZADA, Priamo (2002) “Producción, escritura y disolución”, en *Revista Curare, Junio*, p.p. 116-131.

Web

DIRECCIÓN DE TELEVISIÓN UNIVERSITARIA. (2014). *Curso de Producción Videográfica de Televisión Universitaria*. De la Universidad Autónoma de Tamaulipas. Sitio web: http://tvuat.uat.edu.mx/curso_generos/generos.htm

ESPACIO VISUAL EUROPA. (2014). ¿Qué es el mapping?. Septiembre 15, 2015, de EVE Museografía. Diseño de museos y exposiciones. Sitio web: <http://evemuseografia.com/2014/08/05/que-es-el-mapping/>

IGLESIAS, N. & FRAGOSO, R. (1998) *Miradas de mujer: encuentro de cineastas y videoastas mexicanas y chicanas* [Portada del libro]. Noviembre 18, 2015. Sitio web: http://heartelectronico.net/essays/Video_curaduria_EVergara.pdf

ANEXOS

1. Consejo Nacional para la Cultura y las Artes. (1994). *3a. Bienal de Video / México '94*. [Programa]. México: CONACULTA.



2. Consejo Nacional para la Cultura y las Artes. (1994). *3a. Bienal de Video / México '94*. [Programa]. México: CONACULTA.



3. Consejo Nacional para la Cultura y las Artes. (1994). *3a. Bienal de Video / México '94*. México: CONACULTA.

4. Consejo Nacional para la Cultura y las Artes. (1996). *4a. Bienal de Video / México '96 [Programa]*. México: CONACULTA.

| SALA POLA WEISS | |
|---|---|
| Circuito Museo de la Cuarta FIM Ciudad Insurgentes Del lunes 30 de mayo al jueves 2 de junio Horario vespertino de 16:00 a 19:00 hrs. | |
| LUNES 30 DE MAYO | MIERCOLES 1 DE JUNIO |
| Muchachos Rufes / 22:30" | En la infancia / 22:30" |
| Rock / 17" | El orden social, Betty Guffin / 19:37" |
| Teñidumbre, Ciudad de las Ideas / 19:41" | La paz en el tiempo / 27:54" |
| Comercio y bienestar siempre adyacentes relacionados / 19:12" | San Felipe / 30:49" |
| Historias del tiempo / 29:32" | 22 de abril, un día como cualquier otro de la vida / 12" |
| El Asa y Aída Guffin / 27:50" | Natal Ota, una vida / 2:37" |
| Los años del más / 17:19" | San Checho / 34:32" |
| Autopsia / 32:19" | Una conjunción feliz de la vida / 12:34" |
| Unos años, la memoria del futuro / 22:39" | Menos de palabras / 14:41" |
| MARTES 31 DE MAYO | JUEVES 2 DE JUNIO |
| Resistencia en movimiento / 37:34" | Un año con la vida / 29:14" |
| Un año de tiempo / 27:32" | El jardín del tiempo / 17:29" |
| Impresión, una abstracción / 10:52" | México / 34:32" |
| Chomsky del Valle del Mezquital / 12:22" | Reflexión Española / 27:58" |
| Memorabilia de un grabado / 7" | México / 3:34" |
| El caso Malvar / 39:37" | Testimonios urbanos / 14:32" |
| Mesa Redonda: 14:00 horas Coordinadora: Ester Herrera Parodiada | Cuán, una experiencia que no debe morir / 24:32" |
| | Yuki Matsui / 7" |
| | Una vida / 32:34" |

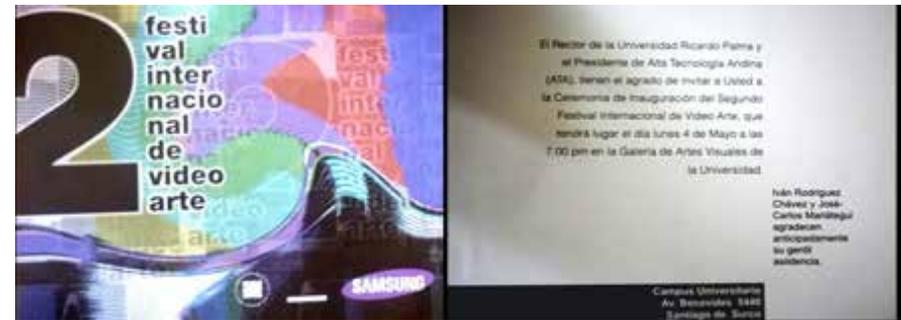
| MUSEO CARRILLO GIL | |
|--|---|
| Av. Revolución No. 1928 Col. San Ángel Del lunes 30 de mayo al viernes 3 de junio Horario matutino de 11:00 a 13:00 hrs. | |
| LUNES 30 DE MAYO | MIERCOLES 1 DE JUNIO |
| La Olaya / 12:22" | Large power house in night / 30" |
| Mujer / 27:50" | C + A / 19:41" |
| Plata / 2:37" | Cuadernos de apuntes / 10:27" |
| Series fotográficas / 4:34" | Video / 7" |
| Cine / 12:30" | Barricadas / 7:34" |
| MARTES 31 DE MAYO | VIERNES 3 DE JUNIO |
| Mucho y mucho / 8:34" | Amor y paz / 7:30" |
| Retrato de un hombre fuerte / 8:10" | Buena / 10:20" |
| El caso 200 / 11:31" | Computer file / 7:39" |
| Auto retrato / 12:37" | Caridad / 9:27" |
| | La vida Ota / 7:35" |
| MERCOLES 1 DE JUNIO | |
| Alomada / 8:54" | |
| A. Torres / 37:42" | |
| Dinos / 8:12" | |
| | 10:00 a 12:00 hrs. RESERVA EN TELÉFONO 52 55 56 63 32 400 |
| Del lunes 30 de mayo al jueves 2 de junio Horario vespertino de 17:00 a 19:00 hrs. | |
| LUNES 30 DE MAYO | MIERCOLES 1 DE JUNIO |
| Mesa Redonda / 14:00 horas Coordinadora: Ester Herrera Parodiada | C + A / 19:41" |
| | Cuadernos de apuntes / 10:27" |
| | Video / 7" |
| | Barricadas / 7:34" |
| | Mesa Redonda / 14:00 horas Coordinadora: Ester Herrera Parodiada |
| | JUEVES 2 DE JUNIO |
| | Amor y paz / 7:30" |
| | Buena / 10:20" |
| | Computer file / 7:39" |
| | Caridad / 9:27" |
| | La vida Ota / 7:35" |
| | |
| | 10:00 a 12:00 hrs. RESERVA EN TELÉFONO 52 55 56 63 32 400 |

La creación del video mexicano continúa a la historia de una ruta marcada por la búsqueda constante de autonomía, de un lenguaje específico, de un público definido. Forja propios y propios de difusión para lograr una distribución masiva y un verdadero impacto social. Es la historia del uso creativo de un nuevo instrumento para el registro de expresiones artísticas, científicas, didácticas, ecológicas, sociales e ideológicas. El video es un fenómeno impactante que día a día se imbrica en nuestras vidas, lo vemos ya como algo inherente a nuestra cotidianidad. El video tiene un largo proceso de depuración estética y es clasificado como la alternativa de comunicación, soporte artístico que ha roto con el género tradicional de espectador receptor. Como medio de expresión, el video se ha ido superando paulatinamente, no solo a nivel creativo, sino también a nivel técnico, hasta adquirir una alta capacidad de fidelidad comparable con la del cine, aspecto que no se creyó nunca pudiera conseguirse. Esta nueva forma de la comunicación nos ha permitido entrar en el mundo de la libre expresión audiovisual. Su desarrollo en México ha sido constante y progresivo, se ha convertido en una industria que ha permitido el desarrollo de una gran variedad de expresiones artísticas y culturales. El video es un género contemporáneo que ha tenido que crear sus propios instrumentos de trabajo, esto le ha dado la libertad de expresión, es así como cada video puede ser un palmeto dentro de existencia para la creación de otro. También tiene esa gran ventaja, abarcar diversos campos de expresión: social, artístico, cultural, político, documental o simplemente situaciones cotidianas de la misma vida. El medio se ha instalado como un nuevo diálogo, esta forma de expresión rompe con todo tipo de fronteras y se manifiesta vinculado con los medios de comunicación y con la realidad social. Este medio de comunicación nos transmite la percepción del mundo a través de la imagen creada, es el resultado de la revolución electrónica, nos ha servido para congelar realidades e imágenes. Uno de sus objetivos es emprender una ruta constante nutrida de la creatividad e imaginación de nuestros videoastas, estudiantes de comunicación, diseñadores y de todos los interesados en expresar sus ideas a través de las imágenes. La IV Bienal de Video será el resultado del esfuerzo realizado a través de más de 30 años por aquellos quienes han estado siempre ávidos de encontrar nuevas formas de expresión.

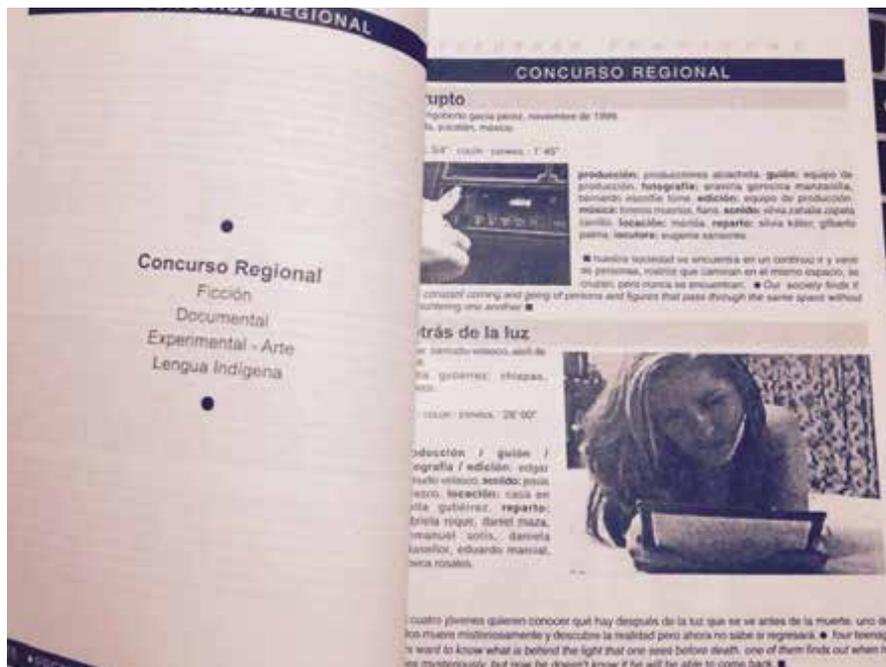
5. Debroise, O. (ed.) *Francis Alÿs*. En *La Era de la Discrepancia: Arte y cultura visual en México 1968-1997*. (2007) México: Universidad Nacional Autónoma de México. P.p. 360-363.



6. Universidad Ricardo Palma (1998) *2º Festival Internacional de Videarte* [Programa de seminarios]. Archivo Elías Levín

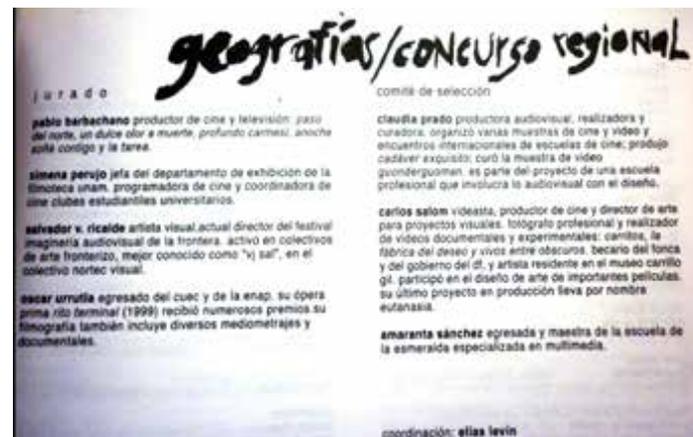


7. Consejo Nacional para la Cultura y las Artes (2000). *II Festival Regional Cine, Video, Sociedad. Imágenes que traspasan fronteras*. [Catálogo]. México: Consejo Nacional para la Cultura y las Artes y Fondo Nacional para la Cultura y las Artes.



198

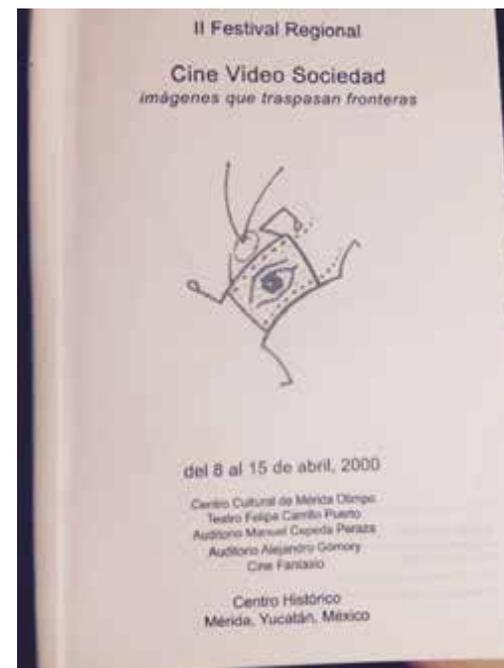
8. *5o Fest Geografías Suaves*. (2003). [Catálogo]. 2003. Archivo Elías Levín



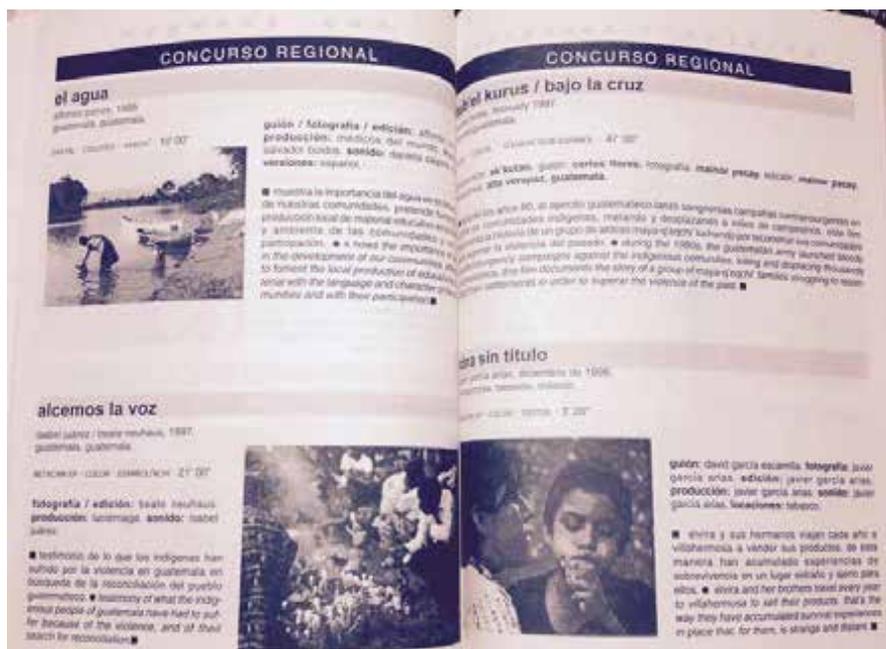
9. Instituto Nacional Indigenista. (1995). *Muestra Interamericana de Videoastas Indígenas*. [Catálogo]. Archivo Elías Levín



10. Consejo Nacional para la Cultura y las Artes (2000). *II Festival Regional Cine, Video, Sociedad. Imágenes que traspasan fronteras*. [Catálogo]. México: Consejo Nacional para la Cultura y las Artes y Fondo Nacional para la Cultura y las Artes.

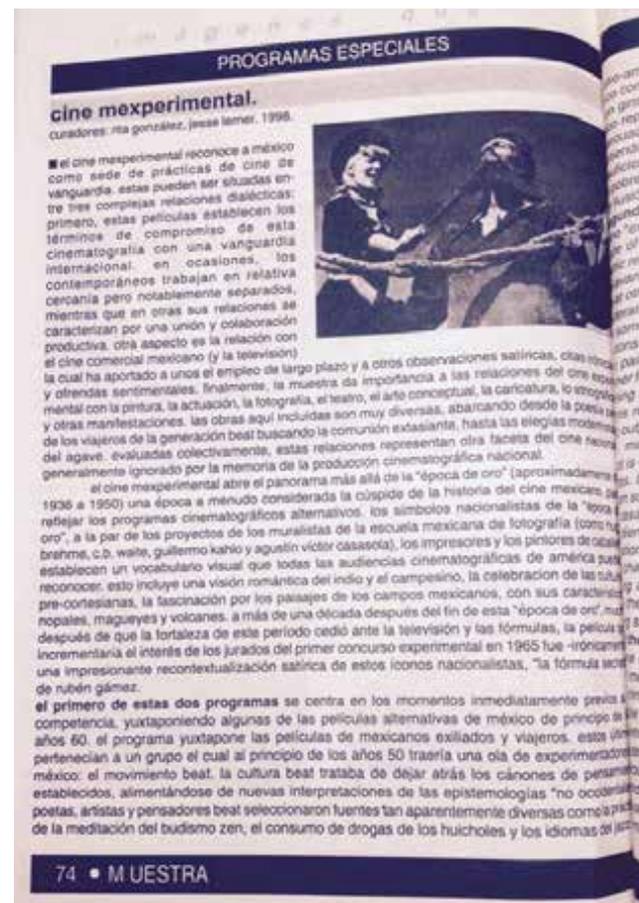


11. Consejo Nacional para la Cultura y las Artes (2000). *II Festival Regional Cine, Video, Sociedad. Imágenes que traspasan fronteras*. [Catálogo. Lengua indígena]. México: Consejo Nacional para la Cultura y las Artes y Fondo Nacional para la Cultura y las Artes.



200

12. Consejo Nacional para la Cultura y las Artes. (1996). *4a. Bienal de Video / México '96* [Programa]. México: CONACULTA.



13. Yoochel Kaaj. (2015). *Quienes somos*. Noviembre, 10, 2015, de Yoochel Kaaj. Sitio web: <http://yoochel.org/>



Quienes somos

Me gusta 5 [Twitter](#) [G+](#)

YOOCHEL KAAJ es un colectivo mexicano independiente que trabaja desde la década de los 90 para fomentar la expresión, comunicación e investigación en la región sur, sureste de México, con un enfoque especial en las áreas de videoarte, cine y video experimental, documental y ficción independiente, instalación, cinema en vivo; desde 2003, trabaja también en las áreas de música experimental, electrónica experimental, arte sonoro y software libre.

El Colectivo fundó el festival regional de cine y video GEOGRAFÍAS SUAVES y el proyecto TURIX, el cual fomenta la realización audiovisual en las comunidades rurales con énfasis especial en las lenguas indígenas de la región.

En 2000, se constituyó la organización Yoochel Kaaj: Cine Video Cultura, A.C. bajo el régimen de Asociación Civil (organización mexicana sin fines de lucro) para apoyar éstos y otros proyectos independientes que trabajan en áreas afines.

14. Hernández, E. (2002). *Denuncian imposiciones de Dolores Creel*. Noviembre 19, 2015, de FLLanos.com. Sitio web: <http://www.fllanos.com/reforma1.html>

Denuncian imposiciones de Dolores Creel

El equipo de Vidarte 2002 considera que carece de autonomía porque la directora del festival y hermana del Secretario de Gobernación 'hace lo que quiere'

Ciudad de México (8 agosto 2002).- A poco menos de un mes de que se realice el festival Vidarte 2002, su director artístico, Ricardo Nicolayevsky, y su curador de muestras especiales, Priamo Lozada, renunciaron al proyecto. Priamo Lozada considera que Dolores Creel no respeta las opiniones de su equipo de trabajo.

Ambos lo hicieron por considerar que su trabajo "carece de autonomía" ante las "imposiciones" de la directora general, Dolores Creel Miranda, hermana del Secretario de Gobernación, Santiago Creel. Lozada asegura que Vidarte, que se realizará del 27 de agosto al 7 de septiembre en el Palacio Postal (Tacuba y Eje Central) se ha convertido en un festival "personal" de la también directora de la Unidad de Proyectos Especiales (UPE) del Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, ya que Creel "siempre hace lo que quiere". "En total renunciamos seis personas: Nicolayevsky, encargado de la dirección artística; Andrea Stavenhagen, de prensa; Rodrigo Fernández, de la parte editorial; Jessica Mena y Luis Sierra, de producción, y yo de curaduría. La causa: no estamos de acuerdo en la manera como maneja el festival Dolores Creel".

Lozada abunda que no tenía autonomía de su trabajo y que se le imponían contenidos con los cuales no estaba de acuerdo. "Yo fui el curador del último Vidarte y soy el único del nuevo equipo que tiene experiencia en este tipo de festivales. Sin embargo, propuse una serie de muestras de videos, conferencias y mesas de debate y se me impulsaron otras. Al final, Dolores hacia lo que quería. Si quiere hacer su festival personal, está bien, pero no con dinero del Gobierno", reclama. El también curador del Laboratorio de Arte Alameda propuso como núcleo histórico una curaduría de la española Esther Regueira, que aborda el tema las mujeres latinoamericanas dentro del cine, el video y la multimedia.

17. Ceballos, M. (2007, febrero 27). *Piden acción penal contra Dolores Creel*. Noviembre 19, 2015, de El Universal. Sitio web: <http://archivo.eluniversal.com.mx/cultura/51679.html>

18. Chroma Festival de Arte Audiovisual. (1998). *Chroma 1*. El Universo del Audiovisual. [Catálogo. Unidad de Producción Audiovisual de la UdG]. Guadalajara: Chroma Festival de Arte Audiovisual. Archivo: Isadora Escobedo

The image shows a screenshot of a news article from the website 'EL UNIVERSAL'. The article is titled 'Piden acción penal contra Dolores Creel' and is dated 'Martes 27 de febrero de 2007'. The author is 'Miguel Angel Ceballos'. The article text discusses the ineligibility of Dolores Creel for government positions and the criminal action requested against her by the Procuraduría General de la República (PGR). It also mentions a previous criminal complaint filed in 2005. The article includes social media sharing buttons for Twitter and Facebook, and a 'SIGUENOS EN:' section with icons for Facebook, Twitter, and RSS. The El Universal logo is visible on the right side of the article.

The image shows the cover of a catalog titled 'Chroma 1'. At the top, there is a logo consisting of a stylized eye shape with the text 'unidad de producción audiovisual' below it. The main text on the cover reads: 'Desde hace diez años la Universidad de Guadalajara se ha distinguido en todo el mundo por la excelente calidad y creatividad propositiva en sus videos. Aproximadamente en 1988 se formó el Departamento de Televisión y Video dirigido por Daniel Varela, en el cual se comenzó a formar toda una generación de artistas audiovisuales, que con sus trabajos han ganado premios y reconocimientos nacionales e internacionales. Este departamento es ahora la Unidad de Producción Audiovisual a cargo del realizador Gustavo Domínguez, miembro de esa generación de grandes realizadores. La UPA se enfoca actualmente sólo a la realización de productos audiovisuales.' At the bottom of the cover, the text 'Unidad de Producción Audiovisual' is repeated.

GLOSARIO

Afterimage (postimatge).- Se refiere a la fabricación de imágenes por ordenador, en donde la relación realidad-cámara se rompe. Es la concepción ampliada de imagen, que, gracias al pensamiento icónico posmoderno y a la satisfacción tecnológica de los deseos del artista creador, se convierte en el elemento básico de la videoescritura. (Antoni Mercader).

Body Art.- Arte del cuerpo, desarrollado durante la década de los 70. Consiste en una definición de las relaciones con el propio cuerpo más que a la autobiografía. (Willoughby Shap).

Broadcastización.- Se refiere a la enajenación de alguna manifestación externa a los órganos de información pública, desde la televisión. Concretamente a los procesos de emisión y transmisión de gran audiencia. (Antoni Mercader).

Chroma Key.- “El croma, inserción croma o llave de color (del inglés chroma key) es una técnica audiovisual utilizada ampliamente tanto en cine y televisión como en fotografía, que consiste en extraer un color de la imagen (usualmente el verde o el azul) y reemplazar el área que ocupaba ese color por otra imagen, con la ayuda de un equipo especializado o un ordenador. Esta técnica ya se desarrolló para el cine en la década de 1930, mucho antes del uso de ordenadores en la post-producción de imagen. Al tener el negativo 3 capas (sensibles al verde, el rojo y el azul), revelando sólo la capa del color a extraer se obtenía una imagen intermedia, la cual era utilizada después, al positivar la película, como máscara para eliminar ese color y transparentar, en su lugar, la imagen de fondo, que se colocaba debajo durante el positivado”. En Fernández, E. (2013). El cine y la tecnología: El Chroma Key. Septiembre 1, 2015, de Neoteo. Sitio web: <http://www.neoteo.com/el-cine-y-la-tecnologia-el-chroma-key>

Citación explícita.- Mecanismo intertextual en el que un segmento derivado de un pre-texto se inserta dentro de un texto posterior. Puede haber citas eruditas, funcionales, ornamentales o poéticas, según la función que se pretenda que realicen. (Plett).

Escaner y sampler (mostrador).- Dos dispositivos tecnológicos relacionados con la digitalización que hacen posible y muy operativo el procedimiento solevador de las imágenes, el primero y de los sonidos, el segundo. (Antoni Mercader).

Fractalidad.- Exploración sistemáticamente entre la frontera convencional de la totalidad y las partes de un texto cualquiera, y entre una lectura secuencial (de principio a fin) y una lectura aleatoria. Esta en juego la oposición entre propuestas estéticas antagónicas. Cada una de esas formas de lectura y escritura están acompañadas por estrategias que pueden hacer que un mismo texto sea considerado —alternativamente (en una lectura clásica o moderna) o simultáneamente (en una lectura posmoderna— como parte de una totalidad que lo contiene (fragmento) o como unidad textual autónoma, que sin embargo alude en sus elipsis a un universo metafórico (fractal). (Lauro Zavala)

Happening.- Acción colectiva fundada a finales de los 50 por Allan Kaprow en el seno del grupo Fluxus, donde el público participa como actor. Lleva implícito el sentido festivo, lúdico y de participación espontánea e improvisada de los participantes. No hay distanciamiento entre público y actor. El público no es necesario para su desarrollo. Establece lazos con teatro experimental. (Laura Baigorri).

Heteroglosia.- Concepto extensivo del diálogo. Crítica a lo unívoco. Entrecruzamiento de discursos en un mismo cuerpo narrativo. (Bakhtin).

Hipermedia.- Hiper integración de textos e imágenes en un mismo sistema. Se habla de “libro electrónico” o “multimedia interactiva”. Se trata de programas interactivos que almacenan información con diversos medios y que se presentan de forma que ofrecen diferentes caminos de consulta. (Antoni Mercader).

Hipertexto.- Sistema de organización y presentación de textos, articulados en una especie de tejido no secuencial de conexiones y asociaciones, que permite al lector un amplio abanico de posibilidades de consulta y moverse con gran facilidad entre ítems relacionados. Se habla de “lectura diacrónica (evolutiva)”, de hiperdocumento y de “texto pluridimensional”. (Antoni Mercader).

Interactivo.- De intercambio, concebido de modo que ofrece un diálogo no unidireccional con el usuario receptor. (Antoni Mercader).

Interficie.- Lo que se interpone entre elementos o sistema. La interficie pone en relación / comunicación / interconexión dos elementos o dos superficies. (Antoni Mercader).

Intergénero.- Género hibridizado con otros géneros (Néstor García Canclini).

Intertextualidad.- Estrategias de la escritura por medio de las cuales se ponen en contacto de manera más o menos explícita distintos textos y convenciones genéricas o tradiciones estilísticas. Las principales estrategias son: citación, alusión, parodia, trascodificación, collage, palimpsestos, mitologización, metaforización, alegorización (Zavala).

Intertextualidad moderna.- Aquella que se caracteriza por ser pretextual, es decir, por apoyarse en textos particulares (pretextos) (Palicic).

Intertextualidad posmoderna.- Aquella que se caracteriza por ser architextual, es decir, por apoyarse en reglas de género (architextos) (Zavala).

Intertextualidad facultativa.- Dependiente de las competencias citacionales del lector. Desde esta perspectiva, la cita y la alusión son fenómenos facultativos, pues dependen de la posesión de esta competencia. Se opone a interpretación propia u obligatoria (Zavala).

Intertexto.- Texto entre textos (Plett).

Intermedia.- Hecho de relacionar diversos medios, creando un espacio y un tiempo para la comunicación artística. (Gene Youngblood).

Intragénero.- Las relaciones que se establecen al interior de un mismo género.

Lámpara sorda.- Una lámpara o linterna sorda es un farol de pantalla opaca que oculta la luz dentro de una caja dotada de una puerta pequeña que permite a la persona que lo porta, poder abrirla para ver sin ser vista.

Metaficción.- Ficción en la que se ponen en evidencia las convenciones que hacen posible la ficción, es decir, las convenciones lingüísticas, genéricas y culturales. (Lauro Zavala).

Metaficción explícita.- Overt Metafiction (Hutcheon). Aquella en la que se hace explícita en el mismo texto su naturaleza metaficcional. Se opone a Metaficción Implícita. (Lauro Zavala).

Metaficción críptica.- Aquella en la que el texto exige al lector una enciclopedia literaria y extraliteraria que necesariamente rebasa las expectativas iniciales de un texto narrativo convencional (a diferencia de la metaficción didáctica). (Lauro Zavala).

Metaimagen.- Imagen de una imagen. (Jorge Alessandria).

Metalinguaje.- Estrategia narrativa que sirve para hablar de otro lenguaje.

Multimedia.- Término empleado para describir las propuestas artísticas que combinan –con igualdad de posibilidades expresivas- gráficos, audio, video, textos y datos. El término se acuña a finales de los años setenta. (Gene Youngblood).

Navegación.- Establecer la trayectoria para trasladarse a cualquier punto o superficie en un sistema ramificado interactivo. (Antoni Mercader).

Palimpsesto.- El subtexto cuyo sentido está determinado por las competencias del lector. (Genette).

Pastiche.- Imitación formal (generalmente de carácter estilístico) no necesariamente irónica. Obra artística hecha “a la manera de...” (Lauro Zavala).

Punto de vista.- Mirada creada por la cámara, definida por los emplazamientos (la ubicación física) y los desplazamientos (movimientos) de la cámara. (Lauro Zavala).

Performance.- Se traduce directamente del inglés como “acción” y se identifica como una especie de acto teatral que se realiza ante un público que puede implicarse o no en ella, pero que permite un mayor distanciamiento del espectador y es menos espectacular que el happening. Establece lazos con teatro experimental. (Laura Baigorri).

Realidad virtual.- Concepción por inmersión interactiva del simulacro o ente virtual, máxima expresión de la virtualidad.

Referente.- Es a lo que apunta el signo.

Semiótica.- Disciplina que estudia los procesos y sistemas de signos

Significado.- Concepto que representa el signo.

Significante.- Forma que adopta el signo. Sonido u objeto que evoca un concepto o significado.

Sinédoque.- Mecanismo metafórico en el que la parte sustituye al todo. A en lugar de ABC.

Subtexto.- Palimpsesto. Sentido oculto. Producto de una determinada estrategia de seducción o de poder. Presupuesto de toda metafísica es la profundidad (Tseélon).

Superficie.- Parte de un elemento o sistema donde se sitúa la información; cuando nos referimos a l medio físico hablamos de “soporte” (Antoni Mercader).

Texto.- Tejido de significaciones. Producto de reglas discursivas. Enunciado. (Lauro Zavala).

Time-lapse.- Es una técnica fotográfica muy popular usada en cinematografía y fotografía para mostrar diferentes motivos o sucesos que por lo general suceden a velocidades muy lentas e imperceptibles al ojo humano.

Videato.- Término acuñado por la artista en 1979, equivalente a biografía, por lo que, autovideato, sería, autobiografía.

Videofilme.- Término acuñado por Rafael Corkidi que dio título al Primer Festival de Vídeo en México en 1986. (Minter 2008)

Videotape.- “El video tape se mide por lo ancho de la cinta. El primero que se puso en operación fue el video tape de dos pulgadas, en sistema transversal que prácticamente ya salió del mercado. Su formato es de carrete abierto (reel to reel); la cinta puede ser enrolada en carretes pequeños o grandes de hasta 14 pulgadas. El video tape de una pulgada (25.4 mm) de ancho es la siguiente medida; tiene una excelente calidad profesional en grabación y reproducción; su formato es de carrete abierto y se puede grabar hasta 3 ½ horas cuando se usa el carrete grande de 12 ½ pulgadas.” Dirección de televisión universitaria. (2014). Curso de producción videográfica de televisión. Septiembre 10, 2015, de Universidad Autónoma de Tamaulipas Sitio web: http://tvuat.uat.edu.mx/curso_guiones/generos.htm

Web 2.0.- Concepto acuñado en 2003. Se refiere al fenómeno social surgido a partir del desarrollo de diversas aplicaciones en Internet. El término establece una distinción entre la primera época de la Web (donde el usuario era pasivo y recibía la información o la publicaba, sin interacción) y la revolución que supuso el auge de los blogs, las redes sociales y otras herramientas relacionadas. <http://definicion.de/web-2-0/#ixzz3sNfsSPBd>

LISTADO DE IMÁGENES

Figura 01. Marcos Eymar. (2012). *Flor de vértigo (una reflexión sobre el tiempo del cine)*. 15 de septiembre de 2015, de Revista Kokoro Sitio web: <http://revis-takokoro.com/flordevertigo.html> p.12

Figura 02. Film Affinity. (1950). *Los Olvidados*. 15 de septiembre de 2015, de Film Affinity Sitio web: <http://www.filmaffinity.com/es/movieimage.php?imageId=764068674> p.13

Figura 03. John HanHardt. (2014). *The estate of artist Nam June Paik*. 15 de septiembre de 2015, de Paik Studios Sitio web: <http://www.paikstudios.com/#intro> p.16

Figura 04. Deborah Saunt. (2011). *Bohemian rhapsody in New York City*. 15 de septiembre de 2015, de The Architectural Review Sitio web: <http://www.architectural-review.com/view/reviews/bohemian-rhapsody-in-new-york-city/8620021.article1> p. 17

Figura 05. Nam June Paik. (1969). *TV as a creative medium*. 15 de septiembre de 2015, de Fondazione Bonotto Sitio web: <http://www.fondazionebonotto.org/fluxus/collective/catalogue/fxc1072.html> p. 19

Figura 06. Manuela Ammer. (1963). *Exposition of Music – Electronic Television*. 15 de septiembre de 2015, de See this sound Sitio web: <http://www.see-this-sound.at/works/88> p.19

Figura 07. Robert Mapplethorpe. (1990). *Andy Warhol*. 15 de septiembre de 2015, de Tate Sitio web: <http://www.tate.org.uk/art/artworks/mapplethorpe-andy-warhol-ar00219> p. 20

Figura 08. Art Gallery of Ontario. (2011). *AGO Celebrates Iconic Canadian Artist Group General Idea with Major Retrospective*. 15 de septiembre de 2015, de Art Gallery of Ontario Sitio web: http://www.ago.net/ago-celebrates-iconic-canadian-artist-group-general-idea-with-major-retrospective?_sp=-c29af2f7c7fc2429.1445665016805 p. 20

Figura 09. Alejandra Morales. (2014). *Rock en Rosa*. 15 de septiembre de 2015, de Crónicas UGMEX Sitio web: <http://www.cursosugm.edu.mx/cronicas/index.php/enterate/561-rock-en-rosa-mujeres-que-rompieron-las-reglas> p. 21

Figura 10. El Imparcial. (2015). *Antoni Muntadas, de Barcelona a Nueva York*. 15 de septiembre de 2015, de El Imparcial Sitio web: <http://www.elimparcial.es/noticia/44158/cultura/Antoni-Muntadas-de-Barcelona-a-Nueva-York.html> p. 22

Figura 11. Michael Shamberg. (1971). *Guerrilla Television*. 15 de septiembre de 2015, de Neural Archive Sitio web: <http://archive.neural.it/init/default/show/1964> p. 23

Figura 12. Crane.tv. (2014). *Unbuilt: Vito Acconci*. 15 de septiembre de 2015, de Huffington Post Sitio web: http://www.huffingtonpost.com/cranetv/unbuilt-vito-acconci-vidео_b_6253942.html p. 24

Figura 13. María José Díaz-Maroto García. (2014). *Retorno al pasado (VII): El ángel exterminador*. 15 de septiembre de 2015, de Pandora Magazine Revista ecléctica de noticias y cultura Sitio web: <http://www.pandora-magazine.com/cinetv/retorno-al-pasado-vii-el-angel-exterminador/> p. 31

Figura 14. Santiago Fernández. (2015). *“La Fórmula Secreta” de Rubén Gámez*. 15 de septiembre de 2015, de Bromuro de Plata Los delirium cinestéticos de Santiago Fernández Sitio web: <https://bromurodeplata.wordpress.com/2015/03/10/la-formula-secreta-de-ruben-gamez/> p. 32

Figura 15. Elena Poniatowska. (2015). *La noche de tlatelolco: testimonios de una*

historia oral. 15 de septiembre de 2015, de Gandhi Sitio web: <http://www.gandhi.com.mx/la-noche-de-tlatelolco-testimonios-de-historia-oral-edicion-especial> p. 34

Figura 16. Haller. (2011). *El grito (Leobardo López Aretche, 1968)*. 15 de septiembre de 2015, de Foro RebeldeMule Sitio web: <http://www.rebeldemule.org/foro/documental/tema360.html> p. 36

Figura 17. Eduardo Ruíz-Healy. (2015). *Un día como hoy... De 1971 - En la Ciudad de México tiene lugar la Matanza del Jueves de Corpus*. 15 de septiembre de 2015, de Ruíz-Healy Times Sitio web: <http://www.ruizhealytimes.com/un-dia-como-hoy/de-1971-en-la-ciudad-de-mexico-tiene-lugar-la-matanza-del-jueves-de-corpus> p. 38

Figura 18. Victor Omar Uribe. (2005). *Homenajearán a Jorge Fons en Guadalajara*. 15 de septiembre de 2015, de El observante. El mundo del entretenimiento a profundidad Sitio web: <http://elobservante.blogspot.mx/2005/02/homenajearn-jorge-fons-en-guadalajara.html> p. 40

Figura 19. David "Chim" Seymour. (2010). *"Chim" - Gamboa La conexión mexicana*. 15 de septiembre de 2015, de Promotora Fernando Gamboa Sitio web: <http://www.promotorafernandogamboa.org/index.php> p. 43

Figura 20. Museo Rufino Tamayo. (2015). *Museo Rufino Tamayo*. 15 de septiembre de 2015, de Museo Rufino Tamayo Sitio web: <http://museotamayo.org/acerca> p. 43

Figura 21. Moreno, J. (2014). *Archivo Juan Acha, un proyecto trunco*. 15 de septiembre de 2015, de Rancho Las Voces Sitio web: <http://rancholasvoces.blogspot.mx/2014/09/noticias-mexico-archivo-juan-acha-un.html> p. 44

Figura 22. Óscar Alarcón. (2010). *Helen Escobedo*. Entrevista de José Luis Martínez S.. 15 de septiembre de 2015 de Abartraba Sitio web: <https://abartraba.wordpress.com/category/eloy-tarsicio/> p. 44

Figura 23. Sierra, S. (2012). *Pola Weiss, la madre del videoarte mexicano*. 15 de septiembre de 2015, de El Universal Sitio web: <http://archivo.eluniversal.com.mx/cultura/69724.html> p. 45

Figura 24. Ounae. (2015). *Nam June Paik, la esencia del videoarte tecnológico*. 15 de septiembre de 2015, de Ounae Arte Tecnológico Sitio web: <http://ounae.com/nam-june-paik-videoarte-tecnologia/> p. 46

Figura 25. Torres, E. (2012). *Mujer Ciudad Mujer*. 15 de septiembre de 2015, de Vimeo Sitio web: <https://vimeo.com/47978778> p. 46

Figura 26. Monoskop. (2015). *Les Levine*. 15 de septiembre de 2015, de Monoskop Sitio web: http://monoskop.org/Les_Levine p. 48

Figura 27. Henry Art. (2015). *Sol LeWitt*. 15 de septiembre de 2015, de Henry Art Gallery Sitio web: <http://dig.henryart.org/photography-and-video/www/artist/sol-lewitt/> p. 48

Figura 28. Calderón, J. (2006). *Murió Miguel Ehrenberg, atento cineasta a la realidad de mujeres y discapacitados*. 15 de septiembre de 2015, de La Jornada Sitio web: <http://www.jornada.unam.mx/2006/07/02/index.php?section=espectaculos&article=a19n1esp> p. 49

Figura 29. Torres, E. (2012). *Flor Cósmica*. 15 de septiembre de 2015, de Vimeo Sitio web: <https://vimeo.com/47364662> p. 49

Figura 30. Lebenglik, F. (2012). *Recordando a Jorge Glusberg*. 15 de septiembre de 2015, de Página 12 Sitio web: <http://www.pagina12.com.ar/diario/suplementos/espectaculos/2-24297-2012-02-07.html> p. 49

Figura 31. Gad, J. (2008). *Pola Weiss – Autovideato. (1979)*. 15 de septiembre de 2015, de Youtube Sitio web: <https://www.youtube.com/watch?v=-jE0IfTOrbcA> p. 55

Figura 32. Gas TV. (2015). *La generación de los grupos*. 15 de septiembre de 2015, de Gas TV Arte inflamable Sitio web: <http://gastv.mx/los-grupos/> p. 56

Figura 33. Textofilia. (2015). *Magali Lara*. 15 de septiembre de 2015, de Textofilia Sitio web: <http://textofilia.mx/catalogo/magali-lara-2/> p. 57

Figura 34. De Anda, T. (2015). *Melquiades Herrera: Peatón profesional*. 15 de septiembre de 2015, de Más por más Sitio web: <http://www.maspormas.com/2015/06/04/melquiades-herrera-peaton-profesional/> p. 57

Figura 35. Mail Artists Index. (2011). *Ulises Carrión*. 15 de septiembre de 2015, de Mail Artists Index Sitio web: <https://mailartists.wordpress.com/2011/01/30/ulises-carrion/> p. 57

Figura 36. Giunta, A. (2013). *Feminist Disruptions in Mexican Art, 1975 - 1987*. 15 de septiembre de 2015, de Artelogie Sitio web: <http://cral.in2p3.fr/artelogie/spip.php?article271> p. 58

Figura 37. Da Cruz, P. (2011). *Ana Mendieta y la posmodernidad*. 15 de septiembre de 2015, de Pedro Da Cruz Sitio web: <https://artepedrodacruz.wordpress.com/2011/01/15/ana-mendieta-y-la-posmodernidad/> p. 59

Figura 38. Economía Hoy. (2015). *México recordará el terremoto de 1985 con una magna exposición*. [Fotografía]. Septiembre 15, 2015, de Economía Hoy. Sitio web: <http://www.economiahoy.mx/sociedad-eAm-mexico/noticias/6727251/05/15/Mexico-recordara-el-terremoto-de-1985-con-una-magna-exposicion.html> p. 61

Figura 39. Turu, P. (2015). *Las propuestas controversia de Ana Mendieta*. [Fotografía] Noviembre 20, 2015, de Cultura Colectiva. Sitio web: <http://cultura-colectiva.com/las-propuestas-controversiales-de-ana-mendieta/> p. 62

Figura 40. Frank, S. (2012). *Mónica Mayer: arte, cultura y feminismo mexicano*. [Fotografía] Noviembre 20, 2015, de Cultura Colectiva Sitio web: <http://cultura-colectiva.com/monica-mayer-arte-cultura-y-feminismo-mexicano/> p. 63

Figura 41. Debroise, O. (2010). *Magali Lara*. La Era de la Discrepancia: Arte y cultura visual en México 1968-1997. [Fotografía] México: Universidad Nacional Autónoma de México. P.182. p. 64

Figura 42. Torres, E. (2012). *Flor Cósmica*. [Video] Septiembre 15, 2015, de Vimeo. Sitio web: <https://vimeo.com/47364662> p. 65

Figura 43. Torres, E. (2012). *VidEFECTOS*. [Video] Septiembre 15, 2015, de Vimeo. Sitio web: <https://vimeo.com/47364662> p. 67

Figura 44. Poniatowska, E. (2015). *Crónica de la matanza que dañó un país entero*. [Fotografía]. Noviembre 20, 2015, de Polemón Sitio web: <http://polemon.mx/cronica-de-la-matanza-que-dano-a-un-pais-entero> p. 68

Figura 45. Bremer, M. (2015). *Looking Back at documenta 5 and documenta 6*. [Fotografía] Septiembre 15, 2015, de Stedelijk Studies. Sitio web: <http://www.stedelijkstudies.com/journal/modes-of-making-art-history/> p. 68

Figura 46. McClung, M. (2013). *Nam June Paik at the Smithsonian*. [Fotografía] Noviembre 20, 2015, de My Art Look Sitio web: <http://myartlook.com/tag/nam-june-paik/> p. 69

Figura 47. Minter, S. (2013). *San Frenesí* de Sarah Minter y Gregorio Rocha, 35 minutos 1983. Noviembre 22, 2015, de Youtube. Sitio web: <https://www.youtube.com/watch?v=oxy17Z0Z40w> p. 71

Figura 48. Minter, S.. (2014). *Alma Punk* de Sarah Minter 57 mints (trailer). p. 72

Figura 49. LIMA. (2015). *A Book Ulises Carrión, 1978, 7'52"*. [Video] Noviembre 20, 2015, de LIMA Sitio web: <http://www.li-ma.nl/site/catalogue/art/ulises-carrion/a-book/6836> p. 73

Figura 50. Eder, R. (2010). *El arte contemporáneo en el Museo de Arte Moderno de México durante la gestión de Helen Escobedo (1982 - 1984)*. [Fotografía] México: Universidad Autónoma Metropolitana. p. 75

- Figura 51. Gas TV. (2015). *La generación de los grupos*. [Fotografía] Septiembre 15, 2015, de Gas TV Arte inflamable. Sitio web: <http://gastv.mx/los-grupos/> p. 75
- Figura 52. Gad, Y. (2008). *Pola Weiss - Eclipse (1982)*. [Video] Noviembre 20, 2015, de Youtube. Sitio web: <https://www.youtube.com/watch?v=B2dD8wv-f9Ro> (1982) p. 76
- Figura 53. Gad, J. (2008). *Pola Weiss - Autovideato (1979)*. [Video] Septiembre 15, 2015, de Youtube. Sitio web: <https://www.youtube.com/watch?v=-jE0IfTOrbcA> p. 76
- Figura 54. MVVBCH :3. (2015). *La montaña sagrada de Alejandro Jodorowsky*. Noviembre 22, 2015, de Youtube. Sitio web: https://www.youtube.com/watch?v=frzc_O4tnhc p. 77
- Figura 55. Cultura Minerva. (2014). *Las Lupitas - Retrospectiva Rafael Corkidi*. Noviembre 10, 2015, de Youtube. Sitio web: <https://www.youtube.com/watch?v=SehSVxegAFQ> p. 77
- Figura 56. Karen Ranucci. (s/f). *Afternoon TV in Mexico*. Noviembre 10, 2015, de The Media Burn. Sitio web: <http://mediaburn.org/video/the-90s-episode-101/> p. 79
- Figura 57. Instituto Nacional Indígenista. (1999) *Danzas Indígenas* [Video]. México. Archivo: Isadora Escobedo p. 80
- Figura 58. Redacción CMC. (2011) *Rescatarán películas hechas por una comunidad étnica de Oaxaca*. Noviembre 10, 2015, de Cine y medios comunitarios. Sitio web: <https://cineymedioscomunitarios.wordpress.com/2011/11/21/rescataran-peliculas-hechas-por-una-comunidad-etnica-de-oaxaca/> p. 81
- Figura 59. García, H. (2010). *Un toke de Sergio García*. Noviembre 10, 2105, de El rojo y el negro Aventuras y desventuras cotidianas de un amante amateur. Sitio web: <http://garciamichel.blogspot.mx/2010/09/un-toke-de-sergio-garcia.html> p. 82
- Figura 60. Video Dos. (1992). *Collage*. [Video]. Noviembre 10, 2015, de Youtube. En https://www.youtube.com/watch?v=6GReZ_uvXIE p. 84
- Figura 61. Video Dos. (1992). *Pedro Mártir*. [Video]. Noviembre 10, 2015, de Youtube. En <https://www.youtube.com/watch?v=J88Wkl9vUSU> p. 84
- Figura 62. Torres, E. (2012). *Mujer Ciudad Mujer*. [Video] Septiembre 15, 2015, de Vimeo. Sitio web: <https://vimeo.com/47978778> p. 86
- Figura 63. Minter, S. (2010) *Nadie es inocente, 20 años después*. [Video]. Noviembre 10, 2105, de Vimeo. En <https://vimeo.com/15854999> p. 87
- Figura 64. Di Castro A. & Minter, S. (1988) *Mex-Metr* [Video]. México. Archivo: Isadora Escobedo p. 89
- Figura 65. Chellet, M.. (2013). *Bonita hasta la muerte*. Noviembre 15, 2015, de Youtube Sitio web: <https://www.youtube.com/watch?v=U1rIWdPflgk> p. 90
- Figura 66. De la Garza, J. (1991) *Llorar y suspirar*. [Óleo sobre tela]. En Rodríguez, A. (2009). *Símbolos nacionalistas en la pintura posmoderna mexicana*. Noviembre 18, 2015, de Revista Digital Cenidiap. Sitio web: <http://discurso-visual.net/dvweb13/agora/agoarturo.html>. p. 92
- Figura 67. Orozco, G. (2010). *D.S.*[Instalación]. En Murillo, J. (s/f) *Gabriel Orozco*. Noviembre 18, 2015, de Arte Jorge y Viry. Sitio web: <http://artejorgeyviry.blogspot.mx/2010/06/gabriel-orozco.html> p. 93
- Figura 68. Canal 6 de Julio. (2015) *Sin título*. [Logotipo] En *Canal Seis de Julio*. Noviembre 18, 2015, de Canal Seis de Julio. Sitio web: <http://www.canalseisdejulio.com/> p. 95
- Figura 69. Consejo Nacional para la Cultura y las Artes. (1990). *1a. Bienal de Video / México 90*. [Catálogo]. México: Consejo Nacional para la Cultura y las Artes. Archivo: Elías Levín. p. 96

- Figura 70. Consejo Nacional para la Cultura y las Artes. (1990). *1a. Bienal de Video / México 90*. [Catálogo]. México: Consejo Nacional para la Cultura y las Artes. Archivo: Elías Levín. p. 99
- Figura 71. Guerrero, G. (1990). *Primera calle de la soledad*. [Video]. México. Archivo: Isadora Escobedo. p. 101
- Figura 72. Navarro, C. (1990) *Cerraduras*. [Video]. México: Universidad de Guadalajara. Archivo: Isadora Escobedo. p. 101
- Figura 73. Uribe, J. (1989). *Protesto*. [Video]. México: Universidad de Guadalajara. Archivo: Isadora Escobedo. p. 101
- Figura 74. Minter, S. & Di Castro, A. (1987 - 1988). *Mex-Metr*. [Video]. México. Archivo: Isadora Escobedo. p. 102
- Figura 75. Iglesias, N. & Frago, R. (1998) *Miradas de mujer: encuentro de cineastas y videoastas mexicanas y chicanas* [Portada del libro]. Noviembre 18, 2015. Sitio web: http://heartelectronico.net/essays/Video_curaduria_EV-ergara.pdf México: INBA/Laboratorio Arte Alameda p. 102
- Figura 76. The Guardian. (2008). *A history of home film-making*. Noviembre 18, 2015, de The Guardian. Sitio web: <http://www.theguardian.com/technology/gallery/2008/sep/03/gadgets.digitalvideo> p. 104
- Figura 77. Godard, J. (1984). *Yo te saludo María*. En El Confidencial. (2015). *Cuando la religión supera la ficción*. Noviembre 18, 2015, de El Confidencial. Sitio web: http://www.elconfidencial.com/cultura/2015-01-26/cuando-la-religion-supera-la-ficcion_628825/ p. 105
- Figura 78. Corkidi, R. (1979). *Ángeles y Querubines*. [Video]. En Anima Loca. (2014). *Rafael Corkidi*. Noviembre 18, 2015, de Youtube. Sitio web: <https://www.youtube.com/watch?v=93pbv4VdKFc> p.106
- Figura 79. Festival de Arte Digital MOD. (2015). *Monitor Digital Feria de Arte Digital* [Logotipo] Noviembre 18, 2015, de Monitor Digital. Sitio web: <http://monitordigital.com.mx> p. 107
- Figura 80. Input TV (1996) *Input TV (1996) Festival INPUT Guadalajara* [Catálogo] En *Input TV*. Noviembre 18, 2015, de Input TV. Sitio web: <http://input-tv.org/about> p. 108
- Figura 81. VIDEOFILVIDEO. (1993). *Programa de proyecciones VideoFilVideo 1993*. [Convocatoria]. Guadalajara, México: FIL Guadalajara, UdG, CONACULTA. Archivo: Isadora Escobedo p. 108
- Figura 82. VIDEOFILVIDEO. (1993). *Programa de proyecciones VideoFilVideo 1993*. [Programa]. Guadalajara, México: FIL Guadalajara, UdG, CONACULTA. Archivo: Isadora Escobedo p. 108
- Figura 83. Goldenblank, B. (1993). *Abril el mes más cruel*. [Video]. Noviembre 15, 2015, de Festival Internacional de Cine en Guadalajara. Sitio web: <https://www.ficg.mx/31/index.php/es/boris-goldenblank/276-abril-el-mes-mas-cruel> p. 109
- Figura 84. Jiménez, E. (1991). *11 Piñata Girasol*. México: Bienal de video Cineteca Nacional. Archivo: Isadora Escobedo p. 110
- Figura 85. Gruner, S. (1986). *Desnudo que desciende*. En Xcèntric. (2015). *Cine a contracorriente*. Noviembre 18, 2015, de Centre de Cultura Contemporània de Barcelona. Sitio web: http://www.cccb.org/xcentric/es/album-imagenes_cine_a_contracorriente-35486 p. 111
- Figura 86. Nicolayevsky, R. (1985). *Autorretrato*. [Video]. Archivo: Isadora Escobedo. p. 112
- Figura 87. Unidad de Producciones Audiovisuales, CNCA. (1992). *2ª Bienal de Video México '92*. [Catálogo]. México: Unidad de Producciones Audiovisuales, CNCA. Archivo: Isadora Escobedo. p. 113

Figura 88. Unidad de Producciones Audiovisuales, CNCA. (1992). *2ª Bienal de Video México '92*. [Catálogo]. México: Unidad de Producciones Audiovisuales, CNCA. Archivo: Isadora Escobedo. p. 114

Figura 89. Rodríguez - Aranda, P. (2003). *The Idea We Live In / La idea que habitamos*. [Video]. Noviembre 18, 2015, de Youtube. Sitio web: <https://www.youtube.com/watch?v=705NgPZ5lx8> p. 115

Figura 90. Editorial. (1992). *Imágenes rockeras*. Sin Referencia. México. Archivo: Elías Levín. p. 116

Figura 91. Gaytán, P. (1991). *La generación transparente*. Sin Referencia. México: Columna Diversa. Archivo: Elías Levín. p. 117

Figura 92. San Francisco Bay. (1992). *México Videowaves: Multiplicidad creativa*. The Guardian. Archivo: Isadora Escobedo. p. 118

Figura 93. Domínguez, G. (1989). *Desfile*. [Video]. México. Archivo: Isadora Escobedo p. 120

Figura 94. Museo de Arte Carrillo Gil. (1995). *Video Independiente Mexicano*. [Videocatálogo]. Montreal: Galería Oboro. p. 120

Figura 95. Museo de Arte Carrillo Gil. (1994). *Música de cámara* [Folleto]. México: Museo de Arte Carrillo Gil. Archivo Elías Levín. 121

Figura 96. Russek, A. *Antonio Russek en estudio*. México. Archivo: Antonio Russek. (2015). p. 122

Figura 97. Videofront. (1992). *Videofront no. 1*. [Video]. México. Archivo: Isadora Escobedo. p. 123

Figura 98. Videofront. (1992). *Videofront no. 1*. [Video]. México. Archivo: Isadora Escobedo. p. 124

Figura 99. Videofront. (1992). *Videofront no. 1*. [Video]. México. Archivo: Isadora Escobedo. p. 124

Figura 100. Visión Múltiple. (Agosto, 1994). *Visión Múltiple, 1*. México. Archivo: Isadora Escobedo p. 126

Figura 101. Visión Múltiple. (Septiembre, 1994). *Visión Múltiple, 2*. México. Archivo: Isadora Escobedo. p. 128

Figura 102. Di Castro, A. (1994). El Video superado por el multimedia. *Visión Múltiple, 4*. P. 5. En *Visión Múltiple*. (Septiembre, 1994). *Visión Múltiple, 4*. México. Archivo: Isadora Escobedo. p. 129

Figura 103. Visión Múltiple. (Septiembre, 1994). *Visión Múltiple, 5 y 7*. México. Archivo: Isadora Escobedo. p. 130

Figura 104. Glicerina. (1999). *Glicerina Magazine en Video 1*. [Video]. México. Archivo: Isadora Escobedo. p. 130

Figura 105. Mora, U. (2000). Accent Mark. En *Glicerina Magazine en Video 2*. [Video]. México. Archivo: Isadora Escobedo. p. 130

Figura 106. Del Paso, P. (2000). En un abrir y cerrar de ojos. En *Glicerina Magazine en Video 2*. [Video]. México. Archivo: Isadora Escobedo. p. 131

Figura 107. Roblest, A. (1996). *Mexican Portrait*. [Video]. En *Glicerina Magazine en Video 2*. (1999). México. Archivo: Isadora Escobedo. p. 131

Figura 108. Costantini, A. (2002), 3:00 am. En *Video Dumbo*. (2002). 3:00 am. Noviembre 18, 2015, de Video Dumbo. Sitio web: http://www.m-o-s-t-r-a.com/video_dumbo/06-live-video-sound.html p. 131

Figura 109. Di Castro, A. (2013). *El video en todas partes. La ubicuidad de la memoria digital*. [Fotografía]. Noviembre 19, 2015, de Andrea Di Castro. Sitio web: http://www.andreadicastro.com/academia/Tec/Video_Todas_Part.es.html p. 133

- Figura 110. Playstation, arduino, animación 3D p.133
- Figura 111. Cuevas, X. (1993). *Corazón Sangrante*. [Video]. En Videos de Astrid Hadad. (2007). Noviembre 19, 2015, de Youtube. Sitio web: <https://www.youtube.com/watch?v=a8T82iWal1k> p. 135
- Figura 112. Domínguez, G. (s/f). [Video]. En Danza y tecnología. (2012). *Gustavo Domínguez*. Noviembre 19, 2015, de Vimeo. Sitio web: <https://vimeo.com/37776661> p. 136
- Figura 113. Toribio, S. (2009). *Juego de niñas*. (2007). [Video]. Noviembre 19, 2015, de Vimeo. Sitio web: <https://vimeo.com/12040761> p. 136
- Figura 114. Di Castro, A. (2010). *Pasos por la Ciudad* (1999). [Video]. Noviembre 19, 2015, de Vimeo. Sitio web: <https://vimeo.com/10829247> p. 137
- Figura 115. Guerrero, M. (1993). *El árbol de la vida. Artefax III*. En Mantecón, A. (1993) *Encuentro Otras Gráficas*. [Video]. México: Museo de Arte Carrillo Gil. p. 137
- Figura 116. Exposición Aquerotipo (1993) Escuela de San Carlos. En Mantecón, A. (1993) *Encuentro Otras Gráficas*. [Video]. México: Museo de Arte Carrillo Gil. p. 138
- Figura 117. Haugen, L. Mis otros rostros. (2000). En Mantecón, A. (1993) *Encuentro Otras Gráficas*. [Video]. México: Museo de Arte Carrillo Gil. p. 138
- Figura 118. *Video2*. (1993). En Mantecón, A. (1993) *Encuentro Otras Gráficas*. [Video]. México: Museo de Arte Carrillo Gil. p. 138
- Figura 119. Paisaje en monocromo. Salomón, A. (2010). [Video]. En Salomón, A. (2010). *Paisaje en Monocromo*. Noviembre 19, 2015, de Vimeo. Sitio web: <https://vimeo.com/14287719> p. 139
- Figura 120. Dorfsman, A. (2011). *Génesis*. (2001). Noviembre 19, 2015, de Vimeo. Sitio web: <https://vimeo.com/21679152>. p. 140
- Figura 121. Pérez, A. (1990) *La Quiñonera*. [Video]. México: Archivo: Isadora Escobedo. p. 141
- Figura 122. Debroise, O. (ed.) *Salón des Aztecas*. En La Era de la Discrepancia: Arte y cultura visual en México 1968-1997. (2007) México: Universidad Nacional Autónoma de México. P.p. 386-387. p. 141
- Figura 123. Debroise, O. (ed.) *Temístocles 44*. En La Era de la Discrepancia: Arte y cultura visual en México 1968-1997. (2007) México: Universidad Nacional Autónoma de México. P.p. 402-405. p. 141
- Figura 124. Grimm, V. (2009). *La más roja*. (2009). [Video]. En Verena Grimm. Noviembre 19, 2015, de Vimeo. Sitio web: <https://vimeo.com/6019081> p. 142
- Figura 125. Lerner, J. &González, R. (1998) *Cine Mexperimental. 60 años de medios de vanguardia en México* Fideicomiso para la cultura México-EEUU. 15 de septiembre de 2015, ITESM. Sitio web: <http://cinemexicano.mty.itesm.mx/libros/mexperimental.html> p. 142
- Figura 126. Consejo Nacional para la Cultura y las Artes (2000). *II Festival Regional Cine, Video, Sociedad. Imágenes que traspasan fronteras*. [Catálogo]. México: Consejo Nacional para la Cultura y las Artes y Fondo Nacional para la Cultura y las Artes. p. 145
- Figura 127. Consejo Nacional para la Cultura y las Artes. (1999). *Vidarte. Festival de video y artes electrónicas* [Catálogo]. México: CONACULTA. p. 146
- Figura 128. Hernández, M. (2011). *Pas de ciel, un film de Téo Hernández*. [Video]. Noviembre 19, 2015, de Vimeo. Sitio web: <https://vimeo.com/31013624>. p. 147
- Figura 129. Echevarría, A. (1998). Yo no elegí este cuerpo [Video]. En *Glicerina Magazine* (2000). [Video.] México. Archivo: Isadora Escobedo. p. 147

Figura 130. Consejo Nacional para la Cultura y las Artes. (2002). Vidarte. Festival de video y artes electrónicas. p. 147

Figura 131. Minter, S. (1987). *Nadie es Inocente*. [Video]. Noviembre 19, 2015, de Vimeo. Sitio web: <https://vimeo.com/3968762> p. 147

Figura 132. Zappet, A. & Aguilar, R. (2014). *Videoarte en México. Artistas nacionales y residentes*. [Portada]. Noviembre 19, 2015, de CENIDIAP Sitio web: http://www.cenidiap.net/biblioteca/libros/Videoarte_en_Mexico.pdf p. 148

Figura 133. Chroma Festival de Arte Audiovisual. (2007). *Chroma 10. Gestión del Arte Audiovisual*. [Catálogo]. Guadalajara: Chroma Festival de Arte Audiovisual. Archivo: Isadora Escobedo p. 150

Figura 134. Dolfpauw. (2012). *Videobrasil*. Noviembre 19, 2015, de Dolfpauw Sitio web: <http://rdpauw.blogspot.mx/2012/07/videobrasil.html> p. 151

Figura 135. Chroma Festival de Arte Audiovisual. (2008). *Chroma 10 y 7. Fiesta del Arte Audiovisual*. [Catálogo. A la izquierda] Guadalajara: Chroma Festival de Arte Audiovisual. Archivo: Isadora Escobedo p. 151

Figura 136. Departamento de Historia. (2014). Seminario en torno a la Caída del Muro de Berlín. Noviembre 19, 2015, de Universidad de Extremadura. Sitio web: http://www.historiaue.es/historia_contemporanea_6/seminario_en_torno_a_la_cada_del_muro_de_berln_116#prettyPhoto p. 151

Figura 137. Debroise, O. (ed.) *Francis Alj's*. En *La Era de la Discrepancia: Arte y cultura visual en México 1968-1997*. (2007) México: Universidad Nacional Autónoma de México. Pp. 398-399. p. 152

Figura 138. Alys, F. (1997). Sometimes making something leads to nothing. [Video]. Septiembre 10, 2015, de Youtube Sitio web: <https://www.youtube.com/watch?v=ZedESyQEnMA> p. 152

Figura 139. Lavat, P. (2015). *Gustavo Pérez Monzón con su instalación Vilos*,

1981/2015. [Fotografía]. Septiembre 12, 2015, de Cisneros Fontanals Art Foundation. Sitio web: <http://www.cubanartnews.org/es/news/life-is-an-instant-a-conversation-with-gustavo-perez-monzon-part-1/4684> p. 153

Figura 140. Debroise, O. (ed.) *Jimmie Durham*. En *La Era de la Discrepancia: Arte y cultura visual en México 1968-1997*. (2007) México: Universidad Nacional Autónoma de México. Pp. 357-359. p. 153

Figura 141. Debroise, O. (ed.) *Silvia Gruner*. En *La Era de la Discrepancia: Arte y cultura visual en México 1968-1997*. (2007) México: Universidad Nacional Autónoma de México. P. 354-355. p. 153

Figura 142. Debroise, O. (ed.) *Gerardo Suter*. En *La Era de la Discrepancia: Arte y cultura visual en México 1968-1997*. (2007) México: Universidad Nacional Autónoma de México. Pp. 356. p. 153

Figura 143. Debroise, O. (ed.) *La Panadería*. En *La Era de la Discrepancia: Arte y cultura visual en México 1968-1997*. (2007) México: Universidad Nacional Autónoma de México. Pp. 430-431. p. 153

Figura 144. Calderón, M & Okón, Y. (s/f). *A propósito* (1997) [Acción e instalación]. Noviembre 13, 2015, de Yoshua Okón. Sitio web: http://www.yoshuaokon.com/media/textos/catalogosylibros/colectivos/02okon_tania46.pdf p. 153

Figura 145. Okón, Y. (s/f). *Chocorrol* (1997). [Video]. Noviembre 13, 2015, de Kaufmann Repetto. Sitio web: http://www.kaufmannrepetto.com/artist/yoshua-okon/#work_box p. 154

Figura 146. Calderon, M. (1999). *Poseídos*. [Video]. En *Glicerina Magazine* (2000). México. Archivo: Isadora Escobedo. p. 154

Figura 147. Sierra, S (1998). *Documentación de la obstrucción de una vía por un contenedor de carga*. [Video]. En *Glicerina Magazine* (2000). México. Archivo: Isadora Escobedo. p. 154

- Figura 148. Cuevas, M. (s/f) *Drunker* (1995). [Video]. Noviembre 13, 2015, de Galería Kurimanzutto. Sitio web: <http://www.kurimanzutto.com/artists/minerva-cuevas> p. 155
- Figura 149. Cuevas, X. (2001). *Tómbola* [Video]. Noviembre 13, 2015, de Youtube. Sitio web: <https://www.youtube.com/watch?v=ji4cZJhUiJA> p. 155
- Figura 150. Amorales, C. (1997). *Alter interim* [Video]. Noviembre 13, 2015, de Martha Garzón. Sitio web: http://www.marthagarzon.com/contemporary_art/2011/02/carlos-amorales-vs-amorales-interim/ p. 156
- Figura 151. Wodiczko, K. (2000). *Proyección en Tijuana* [Video]. Noviembre 13, 2015, de Perspectivas Estéticas. Sitio web: <http://perspectivasesteticas.blogspot.mx/2015/05/k-wodiczko-y-la-re-significacion.html> p. 156
- Figura 152. Martín, J. (1999) *Tontito*. [Video]. En *Glicerina Magazine* (2002). [Video.] México. Archivo: Isadora Escobedo. p. 163
- Figura 153. Echevarría, A. (1999). *Yo no escogí este cuerpo*. [Video]. En *Glicerina Magazine* (2002). [Video.] México. Archivo: Isadora Escobedo. p. 168
- Figura 154. Gad, J. (2008). *Pola Weiss - Autovideato (1979)*. [Video] Septiembre 15, 2015, de Youtube. Sitio web: <https://www.youtube.com/watch?v=-jE0lftOrbcA> p. 169
- Figura 155. Del Paso, P. (2000). *En un abrir y cerar de ojos*. [Video]. En *Glicerina Magazine* (2002). [Video.] México. Archivo: Isadora Escobedo. p. 170
- Figura 156. Arango, A. (1999) *Streamline 00* [Video]. En *Glicerina Magazine* (2002). [Video.] México. Archivo: Isadora Escobedo. p. 170
- Figura 157. Alys, F. (1998). *Song for Lupita* [Video]. Noviembre 10, 2015, de Flickr. Francys Alys, política del ensayo. Sitio web: <https://www.flickr.com/photos/banrepcultural/sets/72157619510876884/> p. 172
- Figura 158. Lozano-Hemer, R. (1992) *Surface Tension* [Video]. Noviembre 10, 2015, de Vimeo. Sitio web: <https://vimeo.com/43975363> p. 173
- Figura 159. Nelson, R. (2011). *Waiting for meaning in wonder*. Noviembre 23, 2015, de The Age Sitio web: <http://www.theage.com.au/entertainment/art-and-design/waiting-for-meaning-in-wonder-20110111-19mkt.html> p. 174
- Figura 160. Domínguez, G. (1989) *Desfile*. [Video]. Archivo: Isadora Escobedo p. 174
- Figura 161. Ramos-Araizaga Michael. (2009). *Rosita, El Espejo*. Noviembre 23, 2015, de Youtube. Sitio web: <https://www.youtube.com/watch?v=uYDD5Ky-BjF4> p. 175
- Figura 162. Maillé, C. (1996). *Sabor a mí* [Video]. Abril 15, 2011, Archivo videooteca CENART p. 175
- Figura 163. Weiss, P. (2012). *Pola Weiss, pionera del videoarte en México*. Noviembre 10, 2015, de Youtube Sitio web: <https://www.youtube.com/watch?v=her2C-EoUTM> p. 178
- Figura 164. Videos de Astrid Hadad. (2007). *Corazón Sangrante*. Noviembre 23, 2015, de Youtube. Sitio web: <https://www.youtube.com/watch?v=a8T82i-Wallk> p. 179
- Figura 165. (1989) *Ramona*. [Video]. Archivo: Isadora Escobedo p. 179