


200 AÑOS
ORGULLOSAMENTE MEXICANOS

Vive la Cultura
Con **todos** los **sentidos**

Arte y tecnología

EL DERECHO A LA CULTURA ES UN DERECHO HUMANO
Visítanos también en www.cenart.tv

Cut/Copy/Paste

Contextualizando el Centro Multimedia a quince años de su fundación

por Humberto Jardón

Centro Nacional de las Artes

Río Churubusco 79 Esq. Calz. de Tlalpan Col. Country Club. **Informes:** 4155 0111



Vivir Mejor



VIVE MÉXICO

 **CONACULTA**

GOBIERNO FEDERAL

www.gobierno federal.gov.mx
www.conaculta.gov.mx
www.cenart.gov.mx

MÉXICO 2010



mayores informes sobre la programación artística ENARTY visitas guiadas, le invitamos a que se inscriba nuestro directorio electrónico, banos a: contacto@correo.cenart.mx

1 *Declare your preferences and set up your Moode*

“Mi nombre es...”

La primera vez que escuché a Andrea Di Castro hablar del Centro Multimedia fue en 1993, mientras organizábamos el “Encuentro de otras gráficas”. Sobre la mesa descansaba una hoja de papel en la que se leía “Centro Multimedia”, y en honor a la verdad, en ese momento no le presté mayor atención... Mientras tanto, hacía antesala un personaje de edad indefinida, con la clásica apariencia del *hombre de letras, filósofo o mad scientist*: el Doctor Javier Covarrubias (principal cómplice de Andrea en la creación del Centro).

En octubre de ese mismo año realizamos el “Encuentro” (por lo que esa hoja de papel pasó a segundo término) y durante su inauguración, el Dr. Covarrubias mencionó que ese mismo día él y Andrea saldrían hacia Los Angeles al SIGGRAPH 93, a explorar las tecnologías que en ese momento se ofertaban y que, sobre todo, le llamaba la atención ¡¡¡“la teledildónica”!!!

El “Encuentro” fue uno de los antecedentes para incorporarme al proyecto del Centro Multimedia —¡y de qué manera!—... para muestra basta un botón: el invitado internacional fue el español José Ramón Alcalá (que por ese entonces fundaba el Museo Internacional de Electrografía en la Universidad de Castilla –La Mancha), quien antes de presentar su ponencia repartió entre los asistentes una hoja con una clasificación de su autoría, mencionando “La evolución de las tecnologías electrográficas y su

utilización en las Artes Visuales". ¡Ah, bendita ignorancia!... recuerdo mi estupor ante los acrónimos para designar las mezclas aditivas y sustractivas del color (RGB y CMYK por sus siglas en inglés), pues como la clasificación de Alcalá no incluía explicación alguna y daba por sentado muchos términos, ¡sencillamente me era imposible asimilar la información contenida en aquella!... Esta anécdota no hace más que ilustrar la magnitud apabullante de lo que estábamos todos descubriendo: un universo que ni en nuestras más alocadas fantasías habríamos imaginado... Aquél que McLuhan describió como: *el del intervalo resonante, cuyo centro está en todas partes y su borde en ninguna... ¡un Multiverso!*

Desde su inauguración (en aquel ya lejano 1994), el Centro Multimedia ha sido visitado por toda clase de "especialistas en la materia"; filósofos, curadores, críticos, artistas... Prácticamente con todos he tenido oportunidad de interactuar, planteándoles preguntas o haciendo comentarios y, por lo general, las respuestas que he obtenido nunca me han satisfecho plenamente, dejándome el regusto de la impertinencia (la mía).

Este ensayo surge de esa insatisfacción y de la experiencia del Centro Multimedia, de la cual he sido testigo y participe desde su fundación... A lo largo de estos quince años he hallado elementos para elaborar hipótesis que me han permitido apreciar — y criticar — desde un horizonte más amplio, ese fenómeno para el que — aún — no existe una denominación definitiva: las prácticas artísticas auxiliadas, imbuidas o plenamente incrustadas con/en la tecnología digital... De este horizonte nace la historia que a continuación se relata, y que en retrospectiva podría yo iniciar como aquel único sobreviviente del legendario naufragio: "mi nombre es..." (aunque como se verá más adelante el nombre no es de un individuo, sino de una "legión")... Por lo tanto, es un relato totalmente parcial de la historia de esas prácticas: arbitrario, subjetivo, que habla más de mis preferencias e inclinaciones que de una visión académica e historicista*...

*.- Yo he tratado más de una vez, como todos mis amigos, de encerrarme en un sistema para predicar allí a mi gusto. Pero un sistema es una especie de condenación, que nos obliga a una abjuración perpetua; siempre hay que estar inventando otro, y esa fatiga resulta un cruel castigo. Y siempre mi sistema era hermoso, vasto, espacioso, cómodo, limpio y liso o, al menos, tal me parecía. Y siempre un producto espontáneo, inesperado, de la vitalidad universal, venía a lanzar un desmentido a mi ciencia infantil y anticuada, hija deplorable de la utopía. Por mucho que yo desplazara o ampliara mi criterio, siempre estaba en retardo con respecto al hombre universal, y corría sin tregua tras lo bello multiforme y multicolor, que se mueve en las infinitas espirales de la vida. Condenado sin cesar a humillarme en nuevas conversiones, tomé finalmente una gran decisión. Para escapar al horror de esas apostasias filosóficas, me resigné orgullosamente a la modestia: y me contenté con sentir; he vuelto a buscar asilo en la impecable ingenuidad, por lo cual pido humildemente perdón a los espíritus académicos de toda especie que habitan los diferentes talleres de nuestra fábrica artística. Así es como mi conciencia filosófica ha encontrado el reposo; y al menos, puedo afirmar, en la medida en que un hombre puede responder de sus virtudes, que mi espíritu goza ahora de más abundante imparcialidad... Charles Baudelaire. *Exposición Universal de 1855*. "Obras". Editorial Aguilar. Segunda Edición. 1963.

2 *Handling your mismatches*

ElectricLadyland

Al principiar 1994 el proyecto corría a toda velocidad, a la par que la construcción del Centro Nacional de las Artes. Para ese entonces, Andrea y el Doctor Covarrubias habían convencido al CONACULTA de la creación de un “Centro Multimedia” (seguramente el presidente del Consejo en ese entonces concluyó: “no les entiendo nada; pero creo que tienen razón”... un típico caso de *the right time and the right place* — y con el funcionario adecuado— añadiría yo).

Ahora bien, todos sabemos los trucos que nos juega la memoria y con el tiempo he escuchado del propio Andrea Di Castro dos versiones diferentes de cómo se decidió integrar el Centro Multimedia al proyecto del CNA (una sencilla y otra más grandilocuente)... seguramente la verdadera es una mezcla de ambas. Lo cierto es que para la fecha mencionada, el pequeño espacio en que pensaban Andrea y el Doctor se había extendido mucho más allá de sus planes originales, por lo que era necesario concebir áreas especializadas dedicadas a tareas específicas. Lo que implicaba más personal y más equipo... mientras tanto, el futuro Centro Multimedia se alojaba en un espacio más semejante a un pasillo que a un edificio y Andrea viajaba constantemente a los Estados Unidos, adquiriendo el equipamiento con el que iniciaría sus operaciones el CMM...

También por esas fechas, Víctor Lerma, Mónica Mayer y yo, fuimos beneficiados con una co-inversión del FONCA que nos permitió viajar a Los Ánge-

les (California) al Taller de *Nash Editions* (pionero en la impresión de arte utilizando tecnología digital)... donde tuvimos oportunidad de trabajar directamente con el impresor maestro Jack Duganne. Para poder imprimir los archivos, hubo que realizarlos utilizando el equipo instalado en el "pasillo" ya mencionado: elementos capturados vía escáner y editados con la versión 2.5 de Photoshop, con un equipo que no podía capturar originales más allá de 150 píxeles por pulgada ¡pues no contaba con suficiente memoria RAM! , y con monitores de quince pulgadas ¡que no desplegaban más de miles de colores!... En fin, orgullosamente viajé a L.A. con tres archivos respaldados en un cartucho SIQUEST de ¡88 Megabytes de capacidad!... Una vez en Manhattan Beach le planteamos el proyecto a Mark Holbert, quien nos mostró la impresora IRIS 3047 que utilizarían para imprimir los archivos (cada uno dividido en cuatro secciones de 88 por 110 cms., sobre papel Arches de 450 grs.).

Por razones que aún no me quedan muy claras, el proyecto llamó la atención del socio mayoritario de la empresa; nada menos que el legendario rockandrolero Graham Nash, quien un buen día y encontrándome fuera del taller de impresión se apersonó diciendo: "Hi!; I'm Graham Nash!"... después de reponerme de la sorpresa, pasamos al taller y comentamos las impresiones (de una de mis imágenes me preguntó si la había realizado "antes o después del asesinato de Mr. Colosio"). Claro que de inmediato aproveché la oportunidad para pedirle que me autografiara una de las pruebas, a lo que me preguntó: "¿qué escribo?"... mi respuesta fue: "Approved by Graham Nash!". Tras lo cual, el destino aprobó mi incorporación al Multiverso...

Para finales de mayo del 94, ya estaban en Multimedia (el "pasillo") mis impresiones. Andrea quedó tan fascinado con su calidad, que decidió adquirir la misma impresora IRIS 3047 para el futuro taller de Gráfica Digital (misma que durante ocho años fue la *piecè de résistance* del taller y que extrañamente hasta el día de hoy ¡es lo único que en CONACULTA recuerdan de Multimedia!)...

En ese pequeño espacio todo se sucedía vertiginosamente; pues si no era un cursillo sobre las *curvas de Bezier*, era explorar *renders* de realidad virtual, o ser visitados por funcionarios del Consejo o colegas de otras disciplinas deseando ser introducidos a las herramientas digitales que se ofrecían para las artes... ¡a nosotros!, que no entendíamos la O por lo redondo. Pero que animados por una pasión sólo compa-

rable al fanatismo religioso, poco a poco íbamos integrando una *camarilla*, un *claus-tro** de jóvenes y no tan jóvenes, egresados de escuelas de arte, de diseño gráfico e industrial, ciencias de la comunicación, ingeniería, arquitectura, administración de empresas... y que nos sentíamos partícipes de una aventura que sucedía —literalmente— al mismo tiempo, en todo el mundo... de esta manera se fue conformando esa heterogeneidad y multidisciplina que ha caracterizado a Multimedia desde entonces.

Por fin llegó el día en que debíamos mudarnos al espacio construido para el Centro Multimedia dentro del conjunto del Centro Nacional de las Artes... ¿día?; ¡más bien dos semanas!... en las que Andrea, Javier, Marina, Itziar, Fernando, Ramón, Mario, Antonio, Alejandra, Mónica, Tania, Jorge, Gabriela, Rodrigo, Leonardo, Alfredo y yo, cargamos y transportamos sillas, mesas, sillones y cajas y más cajas de equipo... Tomando posesión de los diferentes espacios del Centro Multimedia: la Dirección, las oficinas administrativas, las aulas de capacitación, la bodega y los talleres de Gráfica Digital, Realidad Virtual, Publicaciones Electrónicas, Sistemas Interactivos, Imágenes en Movimiento y Audio... ¡Libres y soberanos tal y como los búfalos en las praderas antes de la llegada del hombre blanco!... Pero también como recién nacidos con cuchara de plata, pues en efecto, Multimedia nació enorme e ignorante...

Así, íbamos de espacio en espacio desempaquetando computadoras como niños desarrollando caramelos: ¡desenrollando cables, moviendo mesas y sillas, cargando *no-brakers*, acomodando *escaners*, instalando *software*, apilando cajas y cajas de tintas y cajas y cajas de papel ¡literalmente de piso a techo!... Contemplando azorados el equipo para escanear en 3D, o para “sumergirse” en la realidad virtual... Preguntándonos de qué demonios nos serviría instalar un *Videowall* en la galería... ¡Y equivocándonos una y otra vez, y una y otra vez!... (hasta que aprendimos a hacerlo correctamente)... ¡todo antes de la fecha de inauguración oficial!

El “día D” era el 23 de noviembre. Para entonces Andrea había decidido que teníamos que montar una exposición (por si acaso a *the powers that be* se les ocurría visitar el Centro), así que hubo que comprar (vidrios), pedir prestado (cajas de madera) e imprimir (cédulas e imágenes), utilizando el único teléfono que funcionaba en ese momento (el celular de Alejandra)... ¡Claro!, la noche de la inauguración nadie se apareció por Multimedia... ¡Pero ahí estábamos!, acuartelados como soldados al pie del

cañón... Pues en efecto, para esa primera generación de colaboradores, su trabajo no era un empleo sino encarnar diferentes personajes en una producción cuyas dimensiones y presupuesto eran enormes, su guión se iba escribiendo a diario y que en definitiva, jamás se había montado en ninguna clase de escenario... algo inédito y cuyo éxito dependía de una apuesta incierta... también desde entonces, los integrantes de Multimedia (como se le empezó a llamar) eran conocidos como los monjes, pues tal y como éstos, nuestros horarios no existían... sabíamos a qué hora entrábamos ¡pero jamás a qué hora saldríamos!...y todo (como en el Ejército) ¡por una paga exigua e irregular!...

**En 1897, un grupo de artistas y arquitectos formaron un grupo, al que denominaron "La Separación Vienesa", y se "separaron" formalmente de la estructura cultural oficialmente reconocida en Austria: la Künstlerhaus. Ni siquiera los impresionistas franceses se atrevieron a tanto (el "salón de los rechazados", no era más que un grito a todo pulmón al Instituto Nacional: "¡Queremos entrar!"). "La Separación Vienesa" (y aquellos en Munich y Berlín) originó una novísima forma de organización; el "Retiro" o "Claustro" artístico... en éste se anunciaba de algún modo — por lo general a través de un manifiesto — que: "la divinidad del arte y la arquitectura ha sido recuperada de las garras del sistema artístico institucional (la Academia, el Instituto Nacional, la Künstlergdenossenschaft, ¡o lo que fuera!) y ahora reside aquí, con nosotros dentro de nuestro claustro". Tom Wolfe. From Bauhaus to Our House. Capítulo I. Bantam Books. 1999.*

3 *Showing the info and the options of your navigator*

Are you experienced?

Hasta el día de hoy tenemos visitas guiadas en Multimedia de personajes que intentan imitar el *modelo del Centro* (¡como si hubiera existido alguno!)... y hasta el día de hoy no he escuchado de ninguna réplica exitosa.

La pregunta sería entonces, ¿qué fue lo que permitió el éxito (o tal vez la simple supervivencia) de una estructura como la del Centro Multimedia?... ¿Acaso como cualquier capo, Andrea supo hacernos a todos *una oferta que nos fue imposible rechazar?*... pues para los que arrancaron y continúan la aventura que aún sigue siendo el Centro Multimedia, ejercer la creatividad y echar a volar la imaginación sin ninguna censura o restricción (excepto las propias de la tecnología) fue más que un estímulo, un hechizo por lo nuevo, un territorio por descubrir y cartografiar, donde cada día se inventaba la realidad y se le ponía a prueba... y si no servía... ¡pues a empezar desde cero! (*Gropius dixit*).

La respuesta es el perfil del integrante y las *tradiciones de la tribu* (o minimafia): Una, es el estricto control de calidad que la tecnología digital permite. Ya que al poder rehacer una y otra vez una idea o multiplicar sus opciones prácticamente al infinito, las probabilidades de hallar el *buen diseño* favorecen al usuario... Otra, es que al provenir de academias de arte, los colaboradores pueden dialogar de igual a igual con los proyectos que ayudan a desarrollar (cómo ubicarlos, qué significan, a qué tradiciones apelan, etc.)... Otra más, sería el compromiso total, pero informal de los integrantes de la estructura, tal y como menciona McLuhan en *The executive as a dropout*:

“Una especie diferente de liderazgo. Y la diferencia consistía en que la persona que era el líder poseía habilidades especiales; por ejemplo, para la caza o la pesca. Esa persona asumía el liderazgo determinado día y lo descartaba una vez que la tarea se terminaba... tenía el poder mientras duraba la tarea. Poder para toda la variedad de tareas que llevaba a cabo dentro de la comunidad. Utilizándolo sólo para las que quisiera realizar y descartándolo en el momento que lo deseara, para que cualquier otro miembro de la tribu lo asumiera. Así, el poder podía cambiar de manos varias veces al día, o a la semana, o durante el tiempo que fuera necesario.”*

Es decir, la fórmula ideal para lo que los teóricos de la administración llaman trabajo en equipo. Y otra más –a mi juicio de gran relevancia– es establecer una especie de *ceremonia de iniciación* en la que a través de charlas colectivas (donde todos los integrantes estén obligados a asistir aunque no a participar) se practique algo parecido a la predicación de un Evangelio o a la discusión de una doctrina. Siempre poniendo énfasis en la importancia de la tarea que se está llevando a cabo... En última instancia (tal vez) resucitar el antiguo *laborare est orare* ¡de los gremios medievales!

Algo similar pusieron en práctica el Doctor y Andrea, con una actividad semanal que denominaron “Seminario”. Si la memoria no me falla tenía lugar los martes por la mañana, cuando la coordinadora de los talleres (Marina) recorría el pasillo del Centro gritando a voz en cuello “¡SEMINARIO!”, no una, sino varias veces... Ésta era la señal para que todo mundo (incluidos los artistas que en ese momento se encontraran supervisando el desarrollo de su proyecto) acudiera a una de las aulas de capacitación, dejando de lado cualquier labor que estuvieran realizando... y aproximadamente durante una o dos horas se discutían las tareas, los equipos materiales y de trabajo, los progresos de los proyectos, sus obstáculos, sus implicaciones sociales, semióticas, estéticas, biológicas, antropológicas, teológicas, económicas, políticas, astrofísicas, etc., etc., ¡y demás! Cualquier aspecto que le pareciera de relevancia a cualquiera de los participantes, en un ambiente de (*almost*) *anything goes and whatever is your fancy!*... ¿Resultado? la transformación (*mutatis mutandis*) de lo que Baudelaire llamaba “el bruto hábil” en una especie de “hombre de mundo”, que magistralmente el poeta describe en *El pintor de la vida moderna*:

"A M.G. no le gusta que lo llamen artista.¿Y no tiene algo de razón? El se interesa por el mundo entero; quiere saber, comprender y apreciar todo lo que pasa sobre la superficie de nuestro esferoide. El artista vive muy poco, o nada en absoluto en el mundo moral y político. El que habita en el barrio de Breda ignora lo que pasa en el "faubourg" Saint-Germain. Salvo dos o tres excepciones que es inútil mencionar, la mayoría de los artistas, no hay más remedio que decirlo, son brutos muy hábiles, simples obreros, inteligencias de provincia, cerebros de aldea. Su conversación, forzosamente limitada a un círculo muy reducido, llega a ser muy pronto insoportable para el hombre de mundo, para el ciudadano espiritual del universo".**

Después de dos años de esta especie de "terapia de grupo" o "lavado de cerebro colectivo", todos los integrantes de Multimedia — inconscientemente o con plena conciencia— sentíamos pertenecer a una clase muy especial de trabajadores de la cultura, *una que antes de nosotros no existía, una de la que nosotros éramos el molde a partir del cual se forjarían las siguientes generaciones y que crecía exponencialmente alrededor del mundo.* Una en la que la capacidad se comprobaba a diario y con resultados tangibles... festejando como locos, trabajando como burros, ampliando —hasta el absurdo— la definición del Arte. A fin de cuentas lo que estaba en juego, era tal y como menciona Tom Wolfe en su novela *The Right Stuff*:

*"La carrera del piloto de pruebas, era como ascender una de esas pirámides de la antigua Babilonia: un Ziggurat. Extraordinariamente alta y empinada, con una vertiginosa sucesión de escalones y cornisas. Comprobando a cada paso de la ascensión, que Uno era de los ungidos, de los elegidos que poseían The right stuff. ****

Y que gracias a eso, podía seguir ascendiendo más y más alto, hasta (¡Dios mediante!, ¡al fin!, ¡algún día!) ser capaz de unirse en la cima a aquellos poquísimos, a esa élite capaz de conmovier a un hombre hasta las lágrimas... ¡a la mismísima hermandad de *The right stuff!*".

Poco a poco (y a veces de golpe y porrazo), la capacidad que desarrolló Multimedia para legitimar la ecuación Arte+TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) fue brutal y a una velocidad increíble... Superando con creces las expectativas más optimistas de

sus fundadores y patrocinadores... A tal grado que hasta el día de hoy su manera de trabajar y organizarse es tan particular ¡que bien podría ser considerada un modelo de organización laboral o de programa académico para el Siglo XXI!... Inclusive un modelo de esas características tan queridas por los burócratas profesionales: la “productividad” y “la excelencia”... (Recuerdo una ocasión en que obligado por la Dirección General del CENART, Andrea impuso un horario de entrada para los colaboradores del Centro, con el lamentable resultado que informé a la misma dirección: “antes de que me obligaras a establecer las listas de entrada y salida, mi productividad ¡era del 180%!, y ahora ¡bajó al 120%!”)...

Y ya que afirmaciones tan contundentes hay que probarlas, dejemos hablar a los números: a lo largo de quince años el Centro Multimedia ha montado (curaduría, difusión, mantenimiento, etc.) 155 exposiciones; ha alojado 120 residencias artísticas (tanto nacionales como extranjeras); ha ofrecido 342 cursos de muy diversa índole y temática; ha organizado 174 foros de discusión y difusión... a todos los cuales han acudido alrededor de 451,006 personas... ¡¡¡y siempre con una plantilla laboral que nunca ha rebasado los cuarenta integrantes!!!

Obviamente la apuesta fue la correcta, y aunque a lo largo de su historia el Centro Multimedia ha sufrido los embates de una burocracia ignorante y a veces abiertamente hostil, se ha defendido con la única moneda de curso legal en la administración pública o privada: *los resultados*.

Antes de desviarnos de este recorrido por los vericuetos de la memoria, conviene subrayar que este “espíritu pionero” fue compartido por esa generación de fundadores del Centro Multimedia de manera total (y heredado por las subsiguientes de manera parcial). Sin embargo, conforme transcurrió el tiempo y cambiaron las circunstancias, esa visión utópica e idealista conformada por el Arte + Tecnología + Ciencia, se fue transformando hasta llegar a la actualidad... donde... a veces... cuesta trabajo encontrarla, sepultada bajo el peso de ese *pluralismo populista* que caracteriza a las prácticas artísticas del mundo occidental (sobre todo, pero no exclusivamente) hoy día...

* Take Today. *The Executive as a dropout*. Marshall McLuhan y Barrington Nevitt. Longman Canada Ltm. 1972.

** C. Baudelaire. *El pintor de la vida moderna*. Op.cit.

*** Tom Wolfe. *The Righth Stuff*. Bantam Books. 1983.

4 *Select your canvas & feel free to transform*

Nothin' but the Blues

Todo lo anterior podría parecer un elogio inmerecido para un fenómeno sin importancia. Pero basta sólo con mirar a nuestro alrededor para que los hechos demuestren lo contrario. Por ejemplo; en cualquier ciudad del mundo deambulan grupos de jóvenes y no tanto, que se reconocen por su atuendo y arreglo, recuperando toda la historia reciente de la moda de los pies a la cabeza (con un estilo que podría denominarse *pauperización universal*)... y si nos adentramos en sus bolsillos, encontraremos un objeto que no pertenece a grupo alguno y que es vital (aparentemente) para la supervivencia de todos ellos... *el teléfono celular*. En este cada vez más pequeño aparato (dispositivo en correcta traducción) se resume toda la historia de las tecnologías de la información y de la comunicación. Y si hemos de ser sinceros, hasta hace muy poco nadie se imaginaba que la polémica de la "convergencia" ahí terminaría, en los celulares de —pomposamente llamados— *tercera generación*, en los que es posible procesar información con la misma capacidad que las computadoras personales de hace unos cuantos años (y al ritmo que avanza la miniaturización, la intención de los fabricantes es mutar a la humanidad en seres miopes y de pulgares gigantescos, recuperando la escritura pictográfica)...

Consultar páginas web, capturar fotografías y videos, enviar y recibir mensajes, almacenar música, hasta —según los "politólogos" más *trendy*— crear conciencia al

interior de una comunidad, para favorecer tal causa o grupo... En efecto, el uniforme *cool* actual nos exige poseer un celular 3G, una página en *Facebook*, *Twitter*, o *My Space*... redescubrir —como burros de noria— la historia de los últimos treinta años (¡más allá es prehistoria!)... Preferir las recopilaciones a las grabaciones originales, reciclar los desperdicios, ser *globalifóbicos*, apoyar las causas *políticamente correctas*, preocuparse por *la identidad*, preservar *la herencia*, conservar *la memoria*, ser *plural* y creer en el *otro* como si fuera el *nosotros*, manifestando opiniones solamente si se habla *en nombre o a favor de*, creer en *la ética y la transparencia*, combatir *el calentamiento global* y los alimentos *genéticamente alterados*. Teniendo como referencia constante la *Wikipedia*, los *chats*, los *blogs*, *YouTube* y los *videojuegos* (los más arriesgados poseerán un avatar en *Second Life*)!!!!!!...

Pero... estábamos hablando de las prácticas artísticas auxiliadas por la tecnología digital, entonces ¿en qué momento, o cómo, estas prácticas desembocaron en toda esa serie de emblemas y *slogans*?... ¿a partir de qué premisas se derivaron conclusiones tan grandilocuentes —y francamente pedantes o ingenuas según el humor con el que se las observe—, como que el arte tiene una *función social*, una *misión pedagógica*, participa o es *miembro de una comunidad*?... La respuesta más socorrida en la Academia —como bien lo intuía Benjamin a partir de Baudelaire— está en la reproducción y la famosa pérdida del “aura”...

A eso nos referimos cuando hablamos de *pluralismo populista*, que crece exponencialmente desde finales de los años 80, y que Douglas Crimp analiza en “Sobre las ruinas del museo”, al describir cómo el entonces curador en jefe del Metropolitan Museum (Hilton Kramer) se quejaba del revisionismo imperante que permitía exponer obras consideradas “menores”, al lado de “piezas maestras”, en una especie de relativismo que podría denominarse “Se vale todo”:

“En un ensayo sobre Bouvard y Pécuchet, Eugenio Donato afirma —con toda razón— que el emblema para la serie de actividades heterogéneas de los solteros, no es (tal como Foucault y otros lo interpretan) la biblioteca/enciclopedia, sino el museo. No sólo por el número de veces que se le menciona en la novela, sino también por la total heterogeneidad que el museo reúne, pues contiene

no sólo lo que la biblioteca, sino a ésta misma [...] (para Bouvard y Pécuchet) los orígenes arqueológicos son importantes por dos razones: la primera; cada artefacto arqueológico debe de ser original. Y la segunda; esta originalidad debe servir para explicar (el significado) de una historia mayor. En el ejemplo caricaturesco de Flaubert, la fuente bautismal que descubren, "debe" de haber sido una piedra de sacrificios celta, y la cultura celta "debe" a su vez servir como un modelo de interpretación para la historia de todas las culturas... Así, los protagonistas de la novela concluyen a partir de unos cuantos restos de piedra del pasado celta, no sólo toda la cultura occidental, sino su significado total [...] (ya que) la clase de objetos que se exhiben en el museo se justifica por la ficción de que —de algún modo— constituyen un universo coherente de representación (representan adecuadamente el universo no-lingüístico) gracias a la ubicación metonímicamente multiplicada: fragmentos de objetos en lugar del objeto completo, la categoría en lugar de éste, y series de categorías en lugar de series de objetos. Es decir, creer ciegamente en que el ordenar y clasificar (yuxtaponer fragmentos en un espacio) ofrece una representación que nos ayuda a comprender el mundo. Y sin esta fe, no queda nada del museo sino un "bric-a-brac". Una acumulación de fragmentos de objetos sin valor y sin sentido. Incapaces de sustituirse a sí mismos; ya sea metonímicamente (por los objetos originales) o metafóricamente, por sus representaciones [...] Lo que aterrizó a Hilton Kramer, es que los criterios estéticos para la clasificación de los objetos en el museo a lo largo del modernismo (la "obvia" calidad de las piezas maestras) se abandonaron y por lo tanto "todo es lo mismo". Sería difícil encontrar un testimonio más elocuente para la fragilidad de los reclamos de que el museo representa algo coherente.

Algo semejante ha ocurrido con la formula original de Arte+TIC. Pues *una cosa* es que individuos con determinadas profesiones decidan utilizar la tecnología digital para facilitarse tareas o explorar sus posibilidades, reflexionando sobre su labor y a falta de una terminología específica para describirlas, utilizar analogías —que de momento funcionan— con tecnologías anteriores, pero siempre conscientes de que no son juicios de valor, sino *ficciones operativas*... *Otra cosa* muy diferente es utilizar la tecnología digital

y para justificar este uso, atribuirle una genealogía historicista y estetizante con el propósito de incluir la fórmula mencionada en el discurso de la Historia (con H mayúscula) del arte, recayendo en la trampa que ya menciona Douglas Crimp en “La muerte de la pintura”:

“La gran entidad artística que para Goethe simbolizaba Italia (y que en la actualidad podríamos denominar arte in-situ o arte anterior a la invención del museo) simplemente ya no existe. No sólo a causa de los saqueos de patrimonios artísticos y su posterior secuestro en los museos, sino además porque en la actualidad el fenómeno arte reside en otra clase de museo; la que André Malraux llamaba “imaginario”. Éste, consiste en todas aquellas obras de arte que pueden ser susceptibles de reproducirse mecánicamente y por lo tanto a la práctica discursiva que esta reproducción, ha hecho posible: la historia del arte [...] nuestra concepción del arte vio la luz por vez primera en el siglo diecinueve con el nacimiento del museo y la disciplina de la historia del arte, concomitante con el modernismo (y no por casualidad con la fotografía)...

Por lo que es conveniente dejar de buscarle tres pies al gato, y antecedentes de abolen-go al Arte +TIC...

El museo siempre fue el recinto “natural” del arte, y principalmente de la pintura. En efecto, ésta fue la única de las antiguas “Bellas Artes” que podía jactarse de un desarrollo ininterrumpido por lo menos desde el siglo XVI hasta más o menos los años sesenta del XX. Y gracias a esa longevidad pudo elaborar una concepción de sí misma total y enciclopédica: con fechas, nombres, lugares. Con categorías ontológicas como: escuela, período, corriente, estilo, representante, autor, etc., que daban cuenta de un desarrollo que prácticamente abarcaba toda la historia de la humanidad, desde el paleo-lítico en adelante... sin olvidar que a partir de su “portabilidad” (tela y caballete, además de las reproducciones) la pintura se convierte en una mercancía con sus nichos y puntos de venta específicos...

Así; el arte pictórico (junto con la denominada “música clásica”) completó su *ciclo vital*, y como el espíritu de la historia hegeliano, a partir de la “vanguardia” se dedicó a re-

flexionar sobre sí mismo (¡aunque a veces parecería que a contemplarse el ombligo!)... ¡Claro!, hoy día sabemos que aún para la pintura y el arte *High Brow* en general, es cada vez más difícil sostener esa clase de genealogías tan longevas y horizontes tan amplios. Por lo que cada vez con mayor frecuencia (pero principalmente a partir de la crítica formalista) para “reflexionar sobre sí misma”, echa mano de cuanto artilugio teórico o metafísico pueda: sociología, psicología, antropología, física, química, geología, filosofía, lógica simbólica, teoría de los conjuntos, semiótica... ningún saber le es ajeno y como los personajes de Flaubert, sustituye categorías por objetos, inventa neologismos, atribuye significados en operaciones de *cut*, *copy*, *paste*, semejantes al objeto que pretende analizar (la Crítica) en una especie de escolasticismo de nuevo cuño*...

Por lo que actualmente no hay exposición que se respete, que no cuente con una especie de *manual de usuario* para la comprensión e interpretación de las piezas que la integran... lo que Wolfe denominó *The Painted Word*, y que no es otra cosa sino el justificar el cúmulo incoherente del Museo, a través de ingentes cantidades de tinta y saliva, en aras de salvaguardar “sus ruinas” producto de la heterogeneidad y contingencia de la reproducción —ahora— digital...

* Douglas Crimp. *On the Museum Ruins*. MIT Press. 1993.

** Douglas Crimp. Op.Cit.

*** Hugh de San Victor, lo explica: *El sentido místico, se deriva (en primer lugar) de lo que dice la letra; por lo que siempre me sorprenden aquellos que sin conocer el significado primario de la letra, se presumen como maestros de la alegoría. “Leemos las escrituras”—dicen — “pero no leemos la letra, ésta no nos interesa, pues enseñamos Alegoría”. Pero, ¿cómo leer las escrituras, sin leer la letra? Pues ¿qué queda si prescindimos de ésta? “Leemos la letra” — dicen — “pero no de acuerdo a la letra. Leemos alegorías y ampliamos la letra, no literalmente, sino alegóricamente. Así, León — de acuerdo a su significado histórico es una bestia — pero alegóricamente significa Cristo. Por lo tanto la palabra León significa Cristo.* Citado por Marshall McLuhan en *The Gutenberg Galaxy*. Mentor Books. 1969.

5 *The Brushstrokes of your Artistic Noise*

... Must be the Season of the Witch

Institucionalizadas las revoluciones en el siglo XIX y principios del XX, el artista se ve liberado del yugo del mecenazgo y se convierte en un agente libre que para ofertar su producción, cuenta con nichos específicos denominados “galerías”, y vehículos promocionales como las publicaciones especializadas (o no) en las que un ejército de escribanos denominados “críticos” durante más o menos los últimos 150 años han ejercido una especie de “poder tras el trono” (como decía Baudelaire: *si el arte es noble, la crítica es santa*)... cavando cada vez más hondo la brecha entre artista, obra y ese ejército de Gedeón: el público... ¿Pero, es que alguna vez el Arte (con “A” mayúscula) ha tenido *público*?*... es decir, ¿un gran número de personas que a través de su “adquisición particular”, decidan el éxito o fracaso de determinado producto?... la respuesta es un NO rotundo.

En cualquier época el arte es magia, monumento funerario, decoración de palacios; *ergo*, contemplación exclusiva de una minoría. Y es gracias a los procesos de reproducción, que el ejército mencionado contempla algo más que la naturaleza (o su propio ombligo)... pero la capacidad de adquirir una pieza original sigue siendo desde sus orígenes privilegio de unos cuantos afortunados. De ahí la invención del museo como *instrumento didáctico*, y su transformación paulatina en entretenimiento (actualmente *infotainment*).

Por lo tanto, si la fotografía liberó al artista visual de su obligación mimética para con la naturaleza, también lo situó en un callejón sin salida, ya que en la época de la reproducción masiva, aquél lo único que ofrece son ejemplares únicos, hechos a mano y por lo tanto (fiel a su destino) ¡accesibles a unos cuantos!... terrible paradoja, de la que apenas a partir de las tecnologías digitales el arte —visual— intenta salir.

Pero si para el arte visual, la *Reproductio* fue una maldición, para la música no... y más aún para la — bien— llamada “popular”. Y especialmente para aquella que ha sabido desde sus orígenes integrar en una sola todas las culturas sonoras del mundo: el Blues, el Jazz y el Rock&Roll... Como es sabido desde los cantos *call and response*, pasando por los *godspells* y los *spirituals*, la música de los esclavos africanos en Norteamérica evoluciona desde mediados del siglo XIX, hasta principios del XX, dando lugar al fenómeno que hasta la fecha sigue marcando prácticamente todas las aportaciones sonoras —con público— en el mundo: las notas *Blue*... aquellas que los músicos academicistas llaman “falsas”, puesto que no son “justas” (en una escala de doce notas, por lo general la tercera, la quinta y la séptima) y que los músicos negros ejecutan recorriendo todo el espectro microtonal que el instrumento utilizado les permita —intentando imitar la voz humana—... y si la historia del arte como disciplina nace y se desarrolla paralelamente a la de la fotografía, el Blues y toda su progenie nacen y se desarrollan paralelamente a las tecnologías eléctricas y electrónicas. Tanto en lo que se refiere a su producción, como en lo referente a su difusión y consumo. Esto es tan cierto, que prácticamente toda su historia, está capturada *fonográficamente*: ¡desde los cilindros de Edison hasta el MP4 y demás!...

Pero dejémonos de andar con rodeos: las únicas dos artes que han adoptado sin empacho y sin vergüenza alguna —y a veces hasta el cinismo— la tecnología eléctrica y electrónica, han sido la música y el cine... a tal grado, que son las únicas que se han convertido en industrias, y en las que sus miembros pertenecen a asociaciones o sindicatos. Es decir, han sido las únicas dos artes que sin menoscabo a la creatividad, adoptaron el modelo realmente coherente de la *Modernidad*: la cinta transportadora de Ford o la lógica de Gutenberg... En la que el producto durante su fabricación, atraviesa una serie de procesos en los que intervienen, según sea el caso muchas —o muchísimas— personas. Todas supervisadas, con horarios más o menos

predeterminados y que a veces —como Chaplin en *Tiempos Modernos*— terminan convirtiéndose en parte de esta cadena de producción... Es más, podríamos avanzar la hipótesis de que la *modernidad en los hechos*, se da en los Estados Unidos de América, y sus verdaderos héroes y víctimas, no son —exclusivamente— los Duchamp, Picasso, Mies, Pollock, Warhol, Tunick, Hirst, o, o, o, ¡etc!... sino una inmensa legión de forajidos, desplazados o inmigrantes que, ya sea atravesando los océanos, o desde Texas y Missisipi, pasando por Nueva Orleans, y de ahí hasta Chicago, Nueva York, California y el resto del mundo *viven* la modernidad... construyendo guitarras con cajas de puros (usando alambre galvanizado como cuerdas), escuchando a los ejecutantes polinesios en los shows medicinales (incorporando los sonidos *Slide*), hasta no conformes con la poca sonoridad de los instrumentos tradicionales, *enchufarlos* a un amplificador e inventar (como Muddy Waters) la formación clásica del grupo de Rock (¡dos guitarras, un bajo y una batería!)... conformando así ¡las nuevas mitologías del planeta Tierra para el siglo XXI!

Uno de los ejemplos más famosos es aquel de Robert Johnson, quien (tal y como Fausto) para convertirse en el más grande *Blues player*, acudió a la encrucijada a firmar un pacto con el Diablo... convirtiéndose en el eslabón entre el Blues rural y el urbano (*4/4, twelve bars, AAB*) herencia que variando el *Tempo*, dará lugar a una cadena interminable de cadencias y secuencias (desde el Barrelhouse, hasta el Rave y demás)... o la anécdota de aquel fanático que seguía a Charlie Parker, donde fuera que tocase ¡para únicamente grabar sus solos!... con muertes tempranas en circunstancias siniestras (que terminan convirtiéndose en leyendas con las que las madres más *trendy* o posmodernas, arrullan a sus pequeños)...

Si la modernidad fue *teorizada* hasta la saciedad en Europa, su asentamiento definitivo en la psique colectiva de la humanidad tuvo lugar en los Estados Unidos de América. Donde hordas de artistas e intelectuales europeos inmigrantes —en el periodo de entreguerras— se encontraban con sus sueños más extravagantes hechos realidad, a *escalas nunca vistas y consumidos masivamente*... Bastaría hacer un recuento de las primeras manifestaciones de las tecnologías más ubicuas del siglo XX, para comprobar que es en algún lugar de Norteamérica en donde tienen su consolidación (si no es que su R&D): el teléfono, el alumbrado (eléctrico) público,

el drenaje, el rascacielos, el elevador, la tostadora de pan, el tocadiscos, la televisión, el automóvil, los jeans, la radio, el cinematógrafo, el telégrafo, las microondas, el revolver automático, la carretera, el suburbio, el periódico, la fotocopidora, *et al...* por lo que en lugar de *The American Dream* mejor sería decir *The Modernistic Dream...* cualquiera de esos bastiones del mundo contemporáneo: Hollywood y la industria del cine; Nueva York y la industria editorial, el arte, la moda; el medio oeste y la industria de la música; Las Vegas y el juego... nos demuestran una y otra vez, que el programa enarbolado por la *vanguardia artística del siglo XX* (el arte producido por y para una comunidad, arte como instrumento de educación o propaganda, arte como experiencia colectiva), no es más que una elucubración, un pálido y tímido reflejo de *hechos* que desde finales del siglo XIX, son la cotidianidad de la gran mayoría del pueblo norteamericano (¡y actualmente, el sueño o pesadilla de toda la humanidad!)... cotidianidad que sólo hasta hace muy poco (y precisamente con la tecnología digital) las artes visuales intentan recuperar...

Existe otro fenómeno que como mala conciencia siempre acompañó a la vanguardia histórica y que sólo hasta la “posmodernidad” fue aceptado sin prejuicios: nos referimos a la llamada “Ilustración comercial”. Modesta actividad a la que fue relegada la tradición pictórica (lo que en su jerga se conoce como la cocina), refugiándose en las revistas ilustradas, los periódicos, los “pintores rotulistas”, las agencias de publicidad, los cómics, los carteles, etc... inmenso caudal que desemboca en la interdisciplina del diseño gráfico e industrial, que a su vez desemboca en el océano de productos y artículos que alimentan las fantasías y necesidades de occidente y oriente por igual... Desde su anonimato —y no tanto— The Yellow Kid, Walt Disney, Buddy Bolden, Madame Lulu White, Edison, Edsel, Sam Philips, Bob Kane, Colt, Carl Barks, Winsor MCay, Krazy Kat, Macintosh, Douglas Trumbull, Leo Fender, Les Paul, Mr. Sax, Charlie Christian, Leonard Chess, Tin Pan Alley, Alan Lomax, Mr. Levi, Alan Freed, el Grand Ole 'Pry, Sullivan, Tesla, Kodak, Dr. Kellogg, Robert Crumb, los Freaky Brothers, los hermanos Wright y cientos o miles más, reclaman el reconocimiento como los verdaderos artífices de la modernidad y la vanguardia *actual*... mientras la registrada por la *Historia del Arte* aún se la vive encerrada no en una torre de marfil, sino en una “YaleBox”! **

Si mal no recuerdo, durante la Documenta de 2002, un par de artistas rusos levantaron una encuesta por Internet, respecto a qué prefería la gente alrededor del mundo en relación a la pintura. Y la respuesta fue: ¡el paisaje!... evidencia más contundente del alejamiento del arte actual y el común denominador (el más tonto del pueblo) sería muy difícil de encontrar...

** Si fuera posible trazar uno de esos maravillosos diagramas (que los sociólogos trataron de perfeccionar en los 50) representando las rutinas diarias de personas clave en una comunidad: una línea azul para el líder A, una roja para el B, una verde para el C y una Siena para el burócrata Y (entrecruzándolas aquí y allá, como si de una pantalla Sony en ácido se tratara)... si fuera posible trazar un diagrama así para el mundo del arte, observaríamos que —además de los artistas— está constituido por alrededor de 750 culturati en Roma, 500 en Milán, 1,750 en París, 1,250 en Londres, 2,000 en Berlín, Munich y Dusseldorf, 3,000 en Nueva York, y tal vez 1,000 personas más alrededor del mundo. Ese es el mundo del arte, una aldea de aproximadamente 10,000 almas, limitada a les beaux mondes de ocho ciudades... La idea de que el público acepta o rechaza algo en el arte moderno, la noción de que se burla, ignora, no comprende, permite que decaiga, aplasta el espíritu, o comete algún otro crimen contra el Arte o algún artista, es una ficción romántica y sentimentaloides. Pues el juego y sus trofeos terminan y se distribuyen mucho antes de que el público sepa qué sucedió... con respecto al juego del éxito en el Arte, las gloriosas cifras de público atendido registradas en los anuarios de los museos (todos esos estudiantes, camiones llenos de familias y uno que otro intelectual) se refieren a turistas, a cazautógrafos, a mirones observando el desfile. Al público se le da un fait accompli y un anuncio impreso (por lo general una nota o reportaje con fotos a color en las últimas páginas del Time)... ni siquiera los periódicos o revistas más importantes (Time, Newsweek, The New York Times) pueden “descubrir” un nuevo artista, certificar su valor y salirse con la suya. Solamente pueden reportar la noticia de cuáles artistas la aldea Beau, Villacultura, ha descubierto y certificado. Tom Wolfe. *The Painted Word*. First Picador Edition, 2008.*

*** Una debilidad intelectual y virtud salvadora de los estudiantes norteamericanos, ha sido siempre que no soportan la ideología y sus estrechas lógicas y dialécticas. Ni les interesa, ni las entienden. Cualquier conexión que la vivienda para la clase trabajadora y los ideales antiburgueses haya tenido con un programa político en Alemania, Holanda o cualquier otro lugar del mundo, se les escapa. Sólo retoman el lado sentimental del asunto. Aún recuerdo los audaces planes que los jóvenes arquitectos en Yale y Harvard tenían para el hombre común a principios de los años 50 (así lo llamaban, “el hombre común”). Tenían una remota idea de que el hombre común no era un ejecutivo de una agencia de publicidad, pero fuera de eso todo era Trilby y Dickens. Se la pasaban diseñando para la casa del hombre común hasta los detalles más insignificantes, por ejemplo los apagadores de la luz... pues el nuevo hombre común liberado, viviría como un asceta culto, siguiendo el modelo del bohemio con licenciatura del Village de finales de los 40 (camisas de franela oscuras, sacos de tweed, pantalones de franela, pipas de madera, sandalias y simplicidad); excepto que viviría en un panal enorme de vidrio y acero, es decir un proyecto habitacional estilo “Internacional” y con elevadores en lugar de escaleras —como en los tradicionales edificios de ladrillos café— (he aquí su comprensión de la ideología) [...] sin embargo la cuestión del diseño según los claustros, la asimilaban en toda su filigrana reduccionista. En Yale, los estudiantes poco a poco se percataron que todo lo que ellos diseñaban, lo que sus maestros diseñaban, lo que los críticos visitantes diseñaban... era muy parecido... todos diseñaban la misma... caja... de vidrio,, acero y concreto { con pequeños ladrillos crema intercalados de vez en cuando)... a esto se le conoció como la “caja Yale”. Tom Wolfe. *From Bauhaus to Our House*. Op. Cit.*

6 *How many undos in your Hard-Drive?*

Sometimes hipness is what it ain't

Melodramas aparte, desde hace mucho la clásica división anglosajona de la cultura en *High, Middle* y *Low Brow**, se ha complicado de tal manera, que prácticamente cada nivel contiene tres (sucesiva o simultáneamente como se prefiera)... por lo que para poder analizar actualmente la formula Arte+TIC, se requiere de un conocimiento enciclopédico del desarrollo de todas las manifestaciones artísticas durante los últimos 150 años (por lo menos)... ¿Sirven todavía de algo los *dedos flamígeros*? ¿las *sonrisas socarronas*? ¿los *baños de agua bendita*?... ¿Tiene acaso algún sentido hablar de *original* y *copia*?... ¿acaso el guardar las propias convicciones en el "rags & bones shop", no nos convierte automáticamente en un "aguafiestas"?... dilema cotidiano que para resolverlo, requiere del quedar bien con Dios y con el Diablo!... y que sin el conocimiento enciclopédico mencionado, es imposible de lograr... conviene intentarlo, pues de no ser así es muy fácil caer en los pluralismos *a la page* que han infestado el de por sí revuelto río que es nuestra formula Arte+TIC... La opción mandarinesca es guardar una *buena dieta de medios* (lo que en estos días de *fastfood* y *cultural overweight* es difícil de seguir) así que conviene leer libros, revistas y periódicos... ver televisión (con acceso a servicio de Cable o satélite de preferencia)... con respecto al cine y la música, habrá que ser más estrictos y recomendar el conocer toda su historia... y obviamente navegar en la red para acceder a toda una gama de información que no existe en ningún otro medio (de preferencia con ancho de banda generoso)... también

habrá que acercarse al teatro (opcional y al gusto)... visitar museos, galerías y bibliotecas... ser políglota o por lo menos hablar otro idioma... de ser posible viajar y... ¡pero un momento!... parecería que estuviéramos describiendo a una especie de *Dandy* contemporáneo, que — como personaje de novela balzaciano— ¡posee los suficientes recursos como para agenciarse el conocimiento en el grado mencionado!... y seamos sinceros, ¿qué porcentaje de la población mundial tiene esa capacidad y/o voluntad?... Ya lo dijimos, solamente los mandarines con imaginación tienen acceso a esta dieta...

Por lo que intentemos ser más concretos: la era de los Greenberg, Rosenberg, Kramer, Adams, Steinberg y demás *ya no existe*... fue reemplazada por los Bonito-Oliva, las Documenta, las Berlinale, las ArsElectrónica, las Ferias, los Congresos, las Fundaciones, etc., que como hongos han invadido el horizonte cultural (¡al nivel que se desee!) en los últimos veinte años... el arte entendido como una especie de franquicia que puede ser implantada en cualquier lugar del mundo, siempre y cuando se paguen las tarifas y se sigan los manuales... y así veremos *festivales* de documentales en Marruecos, que siguen el *modelo* de TRIBECA (¿o será al revés?), de ficción (en Indonesia) que emulen Sundance, *encuentros* de los que sólo se enteran pequeños grupos alrededor del mundo (por lo general vía la red), *concursos* sin premio alguno, galerías de *autor* sin responsable aparente, *ferias* de arte que en nada se distinguen de convenciones de agencias de viajes, festivales *alternativos* y *marginales* patrocinados por corporaciones *globales*... *and the list goes On and On and On!*... lo cual significa que el pobre Baudelaire se revuelca en su tumba, al ver comprobadas sus profecías tipo: *De la unión entre el arte y la industria, ¡solamente se beneficia la industria!*... ¿Es necesario ser más precisos?: tomemos por ejemplo al *hackerismo*; inicia en los años setenta, con personajes tan conspicuos como el legendario capitán Crunch y/o Steve Wozniack, al implantarse en los Estados Unidos los teléfonos con teclado en lugar de disco. Estos precoces genios (o *gandallas de primera*) se percatan de que el sonido de la frecuencia de 2600 MHZ, emitido después de marcar un 0-800 (es decir un número gratuito) les permitirá conectarse ilimitadamente a las centrales de larga distancia internacionales... y que este sonido, es imitado a la perfección por un ridículo silbato de plástico que regalaban ¡precisamente! los cereales "Crunch"... pudiendo realizar llamadas desde teléfonos públicos a cualquier lugar del mundo... ¡inclusive al mismísimo Richard Nixon o al Papa! Por lo que en sus inicios, el *hackerismo* no era más que una "broma Nerd", que intentaba demostrarle al Sistema quién era más listo (demostrando no el poder, sino la debilidad del *conocimiento aplicado*).

Algunos de estos pioneros cumplieron condenas en la cárcel y algunos otros (como Wozniak), se retiraron antes de cumplir los 40 ¡y multimillonarios!... Veinte años más tarde algún teórico o crítico, necesitado de alguna "categoría" *para designar como arte* una serie de *prácticas*, decide retomar estas anécdotas y transformarlas en un *movimiento artístico*, que como única premisa argumentará *¡el acceso gratuito al servicio!*... olvidándose de cualquier otro rasgo que pudiera haber caracterizado las prácticas de aquellos legendarios pioneros (olvidándose sobre todo del *humor* y las consecuencias a largo plazo)...

O las "imágenes en movimiento": inicia en los sesenta (con la introducción de los equipos portátiles de video) y poco a poco se transforma a la par que el desarrollo y el acceso a la tecnología lo permiten... subdividiéndose en *registro*, *acción*, *instalación*, *filme para celular* (a su vez en "ficción" y "documental"), *arte escénico*, etc. ... pero además al unirse a las *laptops* se convierte en *Vj'rismo* ¡y así *Ad Nauseum!*...

O en aras de la complicación por ella misma, el *software libre*... Aquí el ingeniero o el programador, decide cambiar su vocación y transformarse en *artista* (tal vez encarnando los sueños del constructivismo en su vertiente productivista)... asombrando a su audiencia como si de un mago de feria se tratara (¡por lo general otros tantos "artistas" transformados en ingenieros!) sacando conejos de la chistera; es decir *disparan eventos* ¡¡¡a través de la programación orientada a objetos ya sea en tiempo real o a través de alguna *interfase física!*!!!... pero... ¿cuántas veces podemos asistir al acto de un mago y sorprendernos con el mismo truco?... Pero como todo se cobija bajo el rubro *arte* y el paraguas de la *galería* o el *museo*, o toda la caterva ya mencionada (en última instancia *la Academia****) todo se acepta como un *fait accompli*, que si ha sido suficientemente *teorizado* (de preferencia de un *modo crítico*) ¡deberá ser aceptado sin ninguna objeción por los parias que conforman el ejército de Gedeón!...

*Las expresiones "perfil alto" y perfil bajo" (High y LowBrow)son inventos americanos, concebidos con un propósito específicamente americano: convertir la cultura en una clase social. H.L. Mencken popularizó el sistema de los perfiles en su libro de 1915 The American Language, y el crítico y estudioso Van Wyck Brooks fue uno de los primeros que aplicaron estos términos a actitudes y prácticas culturales: "La misma naturaleza humana existe en America en dos planos irreconciliables" escribió en The flowering of New England (1917), el plano de la pura intelectualidad y el plano del puro negocio, planos que Brooks etiquetó como perfil alto y perfil bajo, respectivamente. Hay en las palabras algo más que un olorcillo de su fétido origen etimológico en la pseudociencia de la frenología. Pero las raíces de las palabras también subrayaban la seriedad con que los americanos creían en estas distinciones: no eran meramente culturales, eran biológicas.. En los Estados Unidos hacer distinciones jerárquicas sobre la cultura, era el único lenguaje aceptable que tenía la gente para hablar abiertamente de clases. Hal Foster. Diseño y Delito. Ediciones Akal. S.A. 2004.

**... Así la oratoria se retiró a una arena menos riesgosa, las escuelas. Donde cualquiera podía dar rienda suelta a su republicanism, sin temer graves consecuencias, y lo que se perdía en prestigio político, se compensaba con los aplausos de los "compañeros-ciudadanos". Así se puso de moda el término "scholastica"; es decir, una pieza oratoria para la escuela y no para la plaza pública, y a los exponentes de estos discursos de exhibición, se les conoció como "escolares" o Scholastici. Citado por M.McLuhan en The Gutenberg Galaxy. Op. Cit.

7 *Assuming Profiles or Handling Missmatches*

*'Went down to the Crossroads / and
Felldown on my knees*

A sí como los niños de Hammelin, productores, distribuidores y consumidores del arte y todos sus ghettos nos vamos acercando a un extremo, donde cualquier *categoría, nivel, jerarquía, taxonomía o encuesta* –aún para su simple enunciación– requiere *el consenso* (que día a día se parece más a una censura de tintes pírricos) de no se sabe ya cuántas *voces autorizadas*: museísticas, historicistas, curatoriales, patrocinadoras, etc... y que de no ser por su número, por lo masivo, es decir la cantidad, ¡podrían (¿deberían?) ignorarse!... Pero dadas las implicaciones de lo que hasta el momento circula como práctica artística, es tarea si no irresponsable, al menos ¡imposible!... ¿O acaso todo lo anterior no es nada más que el necio negarse a escuchar el mensaje democratizador de la tecnología digital? ¿Que conforme crece y se desarrolla, incorpora a todas las anteriores? Y que al permitir automatizar cualquier actividad, ¿pone patas arriba (o tal vez, de nuevo sobre los pies) cualquier dicotomía del pensamiento tipográfico, surgida en los últimos 2000 años?... Por lo tanto, ¿será posible que este horizonte en plena ebullición que son las prácticas Arte+TIC actuales, no sea más que el preámbulo de una verdadera era dorada, donde el hombre no tenga otra tarea que disfrutar del paraíso y nombrar a los animales?... (¡con comunicación telepática incluida!)...

¿Y mientras tanto?... A juzgar por las apariencias habrá que resignarse a que los *artistas noveles* y las *artes de nuevo cuño*, compitan con los medios masivos de comu-

nicación, hablando de lo mismo y patrocinados por las mismas empresas (la diferencia será presupuesta)... Acostumbrar los oídos a las mismas cadencias, que de no ser por las notas *Blue* y los 4/4, sencillamente no traspasarían sus (ya no) tan humildes orígenes... Lamentarse al observar cómo la herencia de los *Bluesplayers*, se parodia en el consumo conspicuo de los *Gansta Rappers*... Aprender a disfrutar como espectáculo de las humillaciones más crueles o de las catástrofes más espantosas, estremeciéndonos al sentir cómo la carne de gallina se va engrosando hasta hacernos insensibles... Tener fe en que una pila de desperdicios —¿de veras, de veras?— podrá (al ubicarse en un contexto artístico o una estética relacional) hacernos contemporáneos de nuestro *posmodernismo*... en última instancia (como solían decir los marxistas, especie hoy casi desaparecida) contemplar embelesados nuestra propia destrucción, tal y como James Cagney en “*WitheHeat*”: *Made it Mo!: Top of the World!*... o como diría Irving Berlin: “There’s no Business like Showbusiness!”...

Habría que tomar partido, y por la mañana integrarse, para por la noche volverse apocalíptico (o, a ratos ser humanista y a ratos ¡escolástico!)... y las decisiones más difíciles dejárselas a las computadoras que, conectadas en una *red global de conocimiento, social y 2.0*, ¡seguramente tomarán la correcta!... ¡Seguir creyendo que existe algo así como la *World Music* y el *Rock en tu idioma!*... Hacerse el tonto y pretender no percatarse de que el cine (¡perdón!, *cinema*) más *trendy*, debe todo su lenguaje a la televisión (principalmente a los noticieros y eventos deportivos)... Guardar silencio ante las evidencias más patéticas del comportamiento humano: la ignorancia y la miseria moral... ¡Pero atención!: no estamos hablando de lo que los antropólogos occidentales denominaron “culturas primitivas” que —para su fortuna— aún pueden moverse a la velocidad de la carreta, que aún conservan sus tradiciones y costumbres (sobre todo) ¡oralmente!... trágicos o gozosos lugares en todo nuestro planeta, en los que el reloj cósmico se mueve gracias a la cuerda que le otorga el ser humano con su vida cotidiana... ¡No!, de lo que estamos hablando es de comprender cómo es *vivir a la velocidad de la luz*, cómo se altera el sueño y la vigilia al desaparecer el día y la noche, cómo se deteriora la salud al consumir a toda prisa los alimentos, cómo aprender a no perder la paciencia al tener que hacer fila para todo (y vivir en un socialismo de facto), cómo no trastornarse en los embotellamientos... de esa *posmodernidad* estamos hablando, que es la que da

lugar y donde florece nuestra ecuación Arte+TIC... (como diría Brecht: ¡Mahagony!).

Ahora bien; habrá que ser justos y decir que nuestros noveles practicantes no la tienen nada fácil (¡y no nos referimos a la simple supervivencia!), pues aquellos que intentan crear un *espectáculo multimedia* o una simple *obra interactiva* (sobre todo en nuestros tristes trópicos) tendrán que fungir como guionistas, productores, realizadores, interpretes, y tal vez ¡hasta vender las entradas!... además de tener que vérselas con dilemas como: ¿Qué versión de software me conviene utilizar? (libre o pirata), o ¿con qué material me conviene fabricar mi interfase física? (de fábrica o reciclado), o ¿tendré que llevar a cabo la difusión de mi trabajo, además de su realización?... En efecto; a pesar de todas las apariencias al contrario, no es nada fácil ser un practicante de nuestra fórmula.

Pero tal vez lo más difícil de las prácticas artísticas Arte+TIC, sea precisamente el tratar de analizarlas y enjuiciarlas a través de un aparato teórico que utiliza categorías pertenecientes a la alta cultura, y que en definitiva sigue siendo útil al hablar de pintura y escultura... tal vez inclusive el performance o el videoarte... pero al sumergirnos en las profundidades de la maraña que ya hemos descrito e intentar ser imparciales, la mayoría de las ocasiones tal vez sea preferible... *guardar silencio*...

¿O no?... Ya Huizinga en *Homo ludens* nos provee con una clave muy certera para comprender este afán del Arte+TIC por alejarse de la "pasividad" del arte visual tradicional. "Involucrando" al espectador, transformándolo en el verdadero "motor" de la práctica en cuestión... en ese ya clásico texto, Huizinga menciona cómo en la antigua Grecia el arte visual era considerado un arte menor y sus practicantes no trascendían socialmente, pues el espectador no era partícipe de su creación. Por lo tanto (pues ¿qué puede ser más aburrido —como "público"— que contemplar la creación de una escultura?) no podía darse ni la *agonía*, ni la *catarsis*... de ahí que no fueran "artes músicas" quedando relegadas a una actividad artesanal más.

Si lo anterior es cierto, ¿no será posible que en la actualidad y gracias a la tecnología, las artes visuales intenten ser consideradas como "artes músicas", y por lo tanto, como una *representación*? Pero no una representación como valor de la *Imago*, sino más bien como una *puesta en marcha*, una *ejecución*; es decir como una serie de condiciones que deben cumplirse para que exista el fenómeno buscado (algo así como la concepción actual del espacio-tiempo)...y si tenemos razón en esta idea; ¿no será

preferible adoptar —al hablar de Arte+TIC— el mismo sistema de valores que se utilizan para analizar y criticar a la música y el cine, o la moda? Es decir (¡y aquí no hay más remedio que darle cabida a los niveles *High, Middle* y *Low* ya mencionados!) ¿hablar de un *Top Forty* de las artes?, ¿o de un *Top Ten*?, ¿o de que una pieza tiene buen *Swing*?, ¿o de que un artista es un ejecutante virtuoso del software?, ¿o de planear la obsolescencia de una pieza?, o —¿por qué no?—¿establecer una ceremonia del “Oscar” (es decir de la Academia) donde se premien desde lo más taquillero y comercial, hasta la categoría mas oscura que nuestra afebrada imaginación pueda concebir?... ¿por qué no?... Imaginar que la crítica más formal, sería la del estilo *Vogue*, con discursos tipo (y cito textualmente de un volante de lo más *trendy*): ... *Iniciamos con la primera fecha del Knock Out Fest, donde presentamos una elegante selección de propuestas musicales y visuales...*

Tal vez con este tipo de evaluación el Arte+TIC podría acercarse a esa manera tan particular que tienen los japoneses de denominar aquellas obras que aunque concebidas por artistas, son producidas en serie para ser consumidas masivamente (¿recuerdan el Tamagochi de hace unos años?): el “*Device Art*”. Sería entonces (tal vez) cuando los artistas practicantes del Arte+TIC comprenderían que su tradición parte de Morse y el telégrafo y no de los Van Eick y la pintura al óleo... Podríamos hablar entonces de que un artista es *One hit wonder*, y transformarlos en *Celebridades*, inclusive producir *Reality Shows*, tipo “El aprendiz” (donde algún artista consagrado, condenaría a alguno otro novel con la lapidaria frase: *You are fired!*)... ¿por qué no?... Si a fin de cuentas la creación de ese paradigma del *High brownismo*, el MOMA de Nueva York, fue idea de los Rockefellers, Goodyears *et al*, y en la actualidad una retrospectiva en ese templo es la más cara aspiración de cualquier *firma* contemporánea *que se respete*... si un museo como el Guggenheim de Bilbao, logra revivir y colocar en el mapa cultural a una pequeña ciudad, convirtiéndose en su mejor fuente de ingresos ¿no nos señala acaso el futuro para el arte occidental, que solamente los melindres de las casas de subasta o los “art brokers”, han impedido que suceda?...

En definitiva, quitarle al Arte esa “aura” (no Benjaminiana) de “beatitud”, estableciendo una relación más sana (o por lo menos más honesta) con la sociedad, olvidándose de una vez por todas de la “danza bohemia” descrita por Wolfe en *The Painted*

Word *... aceptando que el noventa por ciento del Arte+TIC, analizado con los criterios más serios de la historia del arte, no es arte sino artesanía (una serie de productos que para su manufactura, se basan en patrones ya aceptados y de comprobada eficacia, que lo único que permiten son variaciones, aparentemente infinitas y por tanto, ¡aparentemente originales!)... en búsqueda de un mercado y no de un museo (¡o de perdida algún turista!)... Por lo que la interactividad, la conectividad, la inmersión, la virtualidad, etcétera, paradójicamente reubican al Arte Visual actual, en el *status* que poseía para los antiguos griegos, y aparentemente los últimos en percatarse de lo anterior son sus practicantes, quienes todavía no deciden cerrar la brecha entre su temática y el público real, permaneciendo encerrados en la Academia de su preferencia, predicando a los convertidos a través del Escolasticismo que más los apasiona...

* Así, el ritual de apareamiento del Arte, desarrollado a principios de siglo en París, Roma, Londres, Berlín, Munich, Viena, y un poco después en Nueva York, lo integran dos fases: La Danza Boho, en la que el artista muestra su obra al interior de su círculo, a sus cuates, a su movimiento, a su Ismo, pero siempre en la cercanía del hogar. Pura bohemia, como si nada más le importara, ¡como si en realidad blandiera una espada contra el mundillo a la moda de la Alta sociedad!... La Consumación, en la que los culturati de ese mundillo (le monde) exploran la Bohemia, en busca de los nuevos movimientos artísticos y sus representantes, seleccionando aquellos que les parecen los más excitantes, originales e importantes —según quién sabe qué criterios— para empaparlos con las recompensas de la celebridad [...] En este ritual, el botín para el artista es obvio (y señalado por Freud), fama, dinero y hermosas mujeres. Pero ¿cuál es la ganancia de los culturati, de le monde, los miembros de la sociedad en este ritual?... ¡pues el sentirse separado de la clase a la que pertenece! [...] pues el Arte de vanguardia, más que ningún otro, hace desaparecer a Mammon y a Moloch del dinero. Tom Wolfe. Op. Cit.

8 *Purge and undo all your histories*

It ain't mean a thing if ain't got that Swing!

Con este horizonte en constante transformación, es con el que el Centro Multimedia se encuentra a quince años de su fundación. Un horizonte donde la única constante parece ser la permanente innovación, la obsolescencia planeada, el acceso libre y el reciclaje opcional (¡nos referimos a la tecnología!)... un horizonte donde ahora debemos preocuparnos de la *migración a nuevos soportes*, la *conservación del arte electrónico*, o de la contribución al calentamiento global *cada vez que utilizamos la Red*... un horizonte donde el CMM, localmente, es ya una institución, un catalizador que impulsa prácticas artísticas de lo más diversas, con mayor o menor éxito, pero con controles de calidad (por lo tanto ¿paradigmas de esteticidad?) que serán muy obvios para quien algún día escriba su historia...

Como advertí al principio, he declarado mis preferencias y en lo personal estoy cada día más convencido de la certeza de McLuhan cuando hablaba de la "ley de inversión del medio sobrecalentado"... En la que postulaba que todas las cosas tienen al principio la forma opuesta con la que terminarán. Por lo que si Multimedia nació enorme e ignorante, en la actualidad se ha reducido (¡no voluntariamente!) al mínimo operativo indispensable, con experiencia probada y un gran bagaje de conocimiento... Algunos malintencionados aún se preguntan ¿cómo es que no ha desaparecido?, algunos otros despistados continúan "buscando el modelo" para su posible réplica. Tal vez este ensa-

yo puede aportar respuestas a ambos bandos (tanto a favor como en contra)... Pero a la distancia la única conclusión verosímil —pues como sabemos las ciencias humanas son todo menos certeras— es que, de algún modo, Andrea Di Castro, al proponerse la creación de Multimedia, se hacía eco de una necesidad muy real, de una comunidad muy específica en un principio y que se fue expandiendo exponencialmente hasta el día de hoy... por lo tanto Multimedia —como los buenos lugares comunes— surge de *Abajo hacia Arriba*, permitiendo a la administración pública *cumplir* plenamente su vocación de servicio... y no es casualidad que cualquiera que visita nuestras instalaciones, no deja de sorprenderse ante lo que para *el claustro multimedia* es obvio: ¡el hechizo y su magia (anunciada por tantos y tantos) aún continúa!... algunas de las tradiciones que mencioné se han perdido para ser reemplazadas momentáneamente por otras más fugaces y de menor impacto (p.e. el Seminario)... el Taller de “Publicaciones Electrónicas” ha desaparecido, para ser reemplazado por el de “Investigación” (Teórica)... en el nivel más alto de su pequeña estructura, la rotación de personal se ha detenido, pero un poco más abajo ésta es constante y los veo ingresar cada vez (afortunadamente) más jóvenes, dispuestos a demostrar que poseen “The Righth Stuff”, dispuestos a fajarse por (¡todavía!, ¿hasta cuándo?) ¡una paga exigua e irregular!...

Muchos de los temas mencionados o elaborados son pertinentes para prácticamente todos los colaboradores de Multimedia actualmente. Algunos estarán de acuerdo, otros no (con todo derecho). Además, dados sus orígenes tan heterogéneos y sus breves historiales (hablo de la edad) es un sueño mandarinesco exigirles algo más que entusiasmo, que raya en el apasionamiento, pues a fin de cuentas es la mayor mercancía que pueden ofertar... la tarea de los *ancianos de la tribu*, es mostrarles en la práctica, cómo pueden tener un pie en la tradición de su elección y otro en el vacío de la incertidumbre... pero además ayudarlos a no sólo disfrutar sus elecciones, sino a sentirse obligados a investigar los orígenes de éstas. Pues sólo de esa manera evitarán caer en todas las trampas que hemos mencionado, tal y como menciona Elliot en “Crítico al crítico”:

La Divina Comedia... es, por consiguiente, un constante recordatorio al poeta, de la obligación de explorar, de encontrar palabras para lo inarticulado. De captar aquellas sensaciones que la gente apenas puede experimentar, porque no tiene palabras para ellas. Y al mis-

mo tiempo es un recordatorio de que el que explora más allá de las fronteras de la conciencia ordinaria sólo podrá volver a informar a sus conciudadanos si todo el tiempo tiene un firme dominio de las realidades con las que ellos ya están familiarizados.*

...Aceptar de una vez por todas que la única definición del Arte+TIC, es cualquier actividad, palabra o pensamiento humano observado retrospectivamente; es decir, cualquier tecnología de ayer, ¡se convierte en el arte de hoy! Por lo tanto, no es de extrañar que la vanguardia artística actual, tenga mucho de *vanguardia* y muy poco de *artística* (de acuerdo a los criterios de la antigua vanguardia; es decir ¡la retaguardia!), con una capacidad malabarística para hacer poesía, video y música, ¡prácticamente al mismo tiempo!... (Y sobre todo una especie de obsesión por la difusión *Tout Court*, en la que la creatividad se condiciona por “el evento”. Corriendo tras la beca, el simposio, la muestra, el festival, la exposición, la convocatoria, el concurso e infinidad de categorías más, que la mayoría de las veces resultan en un curriculum engrosado a fuerza de una gran capacidad de promoción, a tal grado que ese parece ser el modelo académico de nuestra época)...

Tal vez no esté muy lejano el día en que el modelo del Centro Multimedia, pueda ser comprendido a cabalidad por la administración pública federal, y le sea permitido transformarse (¡en todos los sentidos!) en la mina de oro sin explotar en que aún permanece... en lo personal me gustaría ser testigo y de ser posible partícipe de ese momento. Momento en el cual, el claustro se convertiría en un gran negocio para todos (¡incluida la administración pública federal!) y sus integrantes diríamos, tal y como los artesanos balineses: *¡No tenemos arte, todo lo hacemos lo mejor que podemos!*...

Por último, a pesar de todas las apariencias este texto no pretende ser pesimista, al contrario... sin embargo, Multimedia lo único que necesita es ser escuchado por el interlocutor adecuado y de oído simpático... que comprenda que los sueños pueden volverse realidad y que la magia no son trucos... tal y como la escritora de ciencia ficción Zenna Henderson lo describe:

... Había sido una magia, una verdadera magia, y me había abierto tales perspectivas que durante un tiempo todo me pareció posible,

todo realizable, si no para mí al menos para los otros, algún día. Aún ahora, luego de la disolución del tiempo, cuando yo ya no podía creer realmente en esa magia, me resistía abandonar mi fe. Si esto fuera posible... Si esto por lo menos fuese posible. Suspiré y me puse de pie. Supongo que todos vivimos alguna vez un momento mágico, y que todos creemos que nadie puede vivir lo mismo. Pero mi momento era diferente. Nadie más podría haber tenido la misma experiencia. Me reí. Basta de pasado y de sueños, me dije. Bendo y el trabajo me esperaban. **

Estoy seguro que Karla (la mejor interlocutora y polemista que he conocido), Minerva (cómplice de mil proyectos), Juan (amigo Mosquetero), Ariadna (otra gran cómplice y mejor amiga) y Myriam (el desarrollo personificado) estarán de acuerdo...

Humberto Jardón, miembro del **Centro Multimedia**
noviembre de 2009

* T.S.Elliot. *Criticar al Crítico y otros ensayos*. Alianza Editorial. Libro de Bolsillo 65.

** Zenna Henderson. *Peregrinación: el libro del pueblo*. Editorial Minotauro. Colección otros mundos. 1975.

Un agradecimiento muy especial a Alejandro Ortiz, por su colaboración en la revisión y redacción final del texto.

©Todos los Derechos Reservados. Está permitida la reproducción total y parcial de este documento por cualquier medio o procedimiento, comprendidos la reprografía y el tratamiento informático, la fotocopia o la grabación, así como la distribución de ejemplares siempre que sea considerada la ficha bibliográfica y el reconocimiento al autor. El contenido del artículo es responsabilidad exclusiva del autor.

Centro Multimedia del Centro Nacional de las Artes
<http://cmm.cenart.gob.mx/publicaciones/cut-copy-paste.pdf>
México 2009