

<http://artnodes.uoc.edu>

ARTÍCULO

NODO: «ART MATTERS»

Itinerarios de la materia: medialidad, circulación y obsolescencia tecnológica en algunas prácticas artísticas desde México

Ana del Castillo

Posgrado en Historia del Arte UNAM

Jesús Fernando Monreal

Posgrado en Historia del Arte UNAM

Instituto Nacional de Antropología e Historia

Fecha de recepción: marzo de 2015

Fecha de aceptación: abril de 2015

Fecha de publicación: junio de 2015

Resumen

El artículo presenta una revisión acerca de las trayectorias que siguieron una serie de prácticas artísticas producidas desde México con el apoyo de tecnologías electrónicas y digitales, entre la segunda mitad de la década de los noventa y la primera de los dos mil. Estas trayectorias han sido organizadas según dos itinerarios de circulación del arte; uno condicionado por la presencia de una infraestructura de alta tecnología gracias al Centro Multimedia del Centro Nacional de las Artes y otro nutrido de un ambiente cultural de obsolescencia tecnológica. Se revisan primero algunas de las razones que han motivado el olvido de estas prácticas en la historia del arte en México para después, y partiendo de una aproximación desde los nuevos materialismos, ofrecer una lectura de las lógicas que operan en su materialidad. Con ello se busca contribuir a los estudios acerca del rol que han desempeñado las tecnologías de nuevos medios en la reconfiguración de la materialidad del arte.

Palabras clave

arqueología de los medios, patrón artístico de circulación, medios digitales, obsolescencia, materialidad

Itineraries of Matter: Mediality, Circulation and Technological Obsolescence in Certain Artistic Practices from Mexico

Abstract

This paper presents a review about the paths followed by a series of artistic practices from Mexico produced with the support of electronic and digital technologies, between the second half of the nineties and the first half of the noughties. These paths have been arranged according to two itineraries of circulation of arts; one conditioned by the presence of a high-tech infrastructure through the Centro Multimedia of the Centro Nacional de las Artes and the other nurtured by a cultural environment of technological obsolescence. First, some of the reasons for the neglect of these practices in the history of art in Mexico are discussed and, then, based on an approach from the new materialisms, a reading of the logic operating in its materiality is offered. The aim is to contribute to studies about the role played by new media technologies in the reconfiguration of the materiality of art.

Keywords

archaeology of mass media, art circulation pattern, digital media, obsolescence, materiality

Introducción

No existe un estudio pormenorizado acerca de la incidencia de las tecnologías electrónicas y digitales en la producción artística realizada desde México. El Centro Multimedia (CMM) del Centro Nacional de las Artes elaboró una serie de trabajos de reflexión que dan cuenta de algunas de aquellas prácticas, a los cuales podemos sumar un par de obras producidas acerca de los cruces entre arte, ciencia y tecnología. Sin embargo, ninguno de estos documentos constituye un estudio sistemático sobre el tema.¹ Es probable que la falta de investigaciones más amplias derive de las lecturas que se han hecho en el marco de la historia del arte, las cuales suelen problematizar el panorama artístico desde una perspectiva centrada en el binomio arte/política y en el llamado arte alternativo.² Las propias cargas semánticas de términos como «arte digital», «arte multimedia» y «arte de nuevos medios» han resultado ser un obstáculo para la generación

de narrativas, bajo el argumento de que en ellos se sobreponen las soluciones técnicas a los recursos conceptuales.

Algunos de los léxicos que imperan en los trabajos sobre el arte de los noventa y los dos mil muestran también residuos de teorías que tienden a aprehender las prácticas artísticas a partir del dualismo discurso/materia, por lo que se suele obviar el papel de la tecnología reduciéndola a un lenguaje formal que da preponderancia al concepto o valor simbólico de las «obras». En el peor de los casos, las prácticas artísticas que se formulan a partir de la imagen digital, la interactividad, la telemática y la realidad virtual han sido acomodadas en una historia de la desmaterialización del arte, que las concibe como ejercicios de simulación por sustitución.

Lo que nos interesa aquí es producir un desplazamiento de esta concepción de la materia como soporte o cualidad física, hacia la materialidad como la manera en que los objetos, los artistas y los públicos operan en relaciones de intraactividad y circulación. Para ello

1. Podemos destacar las *Memorias de otras gráficas* (1993), que corresponden a un evento homónimo compuesto de una exposición de prácticas artísticas con medios electrónicos y digitales que se produjeron en México, acompañada de un ciclo de conferencias. Karla Jasso y Daniel Garza Usabiaga editaron en 2012 *(Ready) Media. Hacia una arqueología de los medios y la invención en México*, un trabajo sobre arte, ciencia y tecnologías en México en el siglo xx. Sobre el Centro Multimedia, la institución editó en 2012 una memoria titulada *Quince años*, en la que se incluye un recuento de actividades, exposiciones y proyectos apoyados entre 1994 y 2009. El taller de investigación fue creado en el año 2000 por Lilita Quintero y Tania Aedo; entre 2000 y 2012 editó una serie de trabajos de reflexión sobre el arte y los nuevos medios, incluyendo las memorias de un seminario internacional de arte y tecnología y los catálogos del Festival Transito_MX. En 2012 el artista y coordinador del Taller de Gráfica Digital del CMM, Humberto Jardón, realizó *Puntos, píxeles y pulgadas. Fragmentos para el discurso de la gráfica digital en México*, una compilación de artículos e imágenes producidas en distintos años acerca de la gráfica digital en México. Una serie de importantes textos sobre el CMM y el arte electrónico y digital en México son los escritos del artista y primer director de esta institución, Andrea di Castro, que pueden consultarse en línea. La periodista Adriana Malvido publicó en 1999 *Por la vereda digital*, una antología de textos periodísticos sobre la vida del CMM. Recientemente Juan Carlos Saldaña y Cynthia Villagómez editaron *Arte en la era digital*, que incluye un conjunto de artículos de teoría del arte digital.
2. Un estudio sobre el arte alternativo de los noventa es la obra de Daniel Montero *El cubo de Rubik, arte mexicano en los años 90*.

retomaremos la propuesta metodológica de Estrid Sorensen, quien enfoca su trabajo en las posibles aproximaciones a las características socio-materiales de la experiencia mediada por la infraestructura y los aparatos tecnológicos. Partiendo de la teoría del actor-red, Sorensen propone una definición relacional de la materialidad en la que las nociones de relación, lo híbrido y las redes no se definen a partir de un contexto externo, sino de lo que llama *patterns of relations*, un término que aplica para entender las concurrencias e intercambios entre entidades (Sorensen, 2007). Desde su perspectiva, la materialidad no depende de una relación unidireccional (contexto externo-objeto), sino que es considerada una red en la que todas las entidades son responsables del patrón del que son parte, con lo que «podemos hablar de la materialidad de los materiales así como de las entidades sociales. La materialidad es, notablemente no una propiedad esencial de una entidad, sino un efecto distribuido» (Sorensen, 2007).

Proponemos recuperar aquí esta metodología para comprender cómo ciertas prácticas artísticas en México se producen y circulan en términos de patrones de relaciones en los que la materialidad es redistribuida dentro de la red de aparatos mediáticos. Consideramos de utilidad el concepto de *Pattern of relation* para problematizar las trayectorias de circulación que siguen las prácticas artísticas desde su materialidad y, de este modo, alejarnos de la tendencia a pensar las relaciones de modo unilateral, donde la tecnología define la práctica o viceversa. En este sentido, nos parece importante abandonar el dualismo discurso/materia, así como la idea de que todas las tecnologías digitales tienen una naturaleza efímera desmaterializada que se contrapone a los modos de ser de la materia como una cualidad física de los objetos. Como apunta Sorensen: «la materialidad no está predeterminada; ni como estable ni como efímera. La cuestión de la materialidad así como el tiempo de la materialidad de una entidad se vuelve un tema empírico. Como podemos ver, el tiempo se convierte en un aspecto definitorio de la materialidad» (Sorensen, 2007).

Primer itinerario: del soporte-significante a la estabilidad-desestabilidad de la materia

La pregunta por la materialidad del arte fue un tema central en la década de los noventa en México, en la que la experimentación con nuevos materiales cobró un importante auge. La implementación de espacios alternativos, centros estatales y bienales para la difusión de fotografía, ensamblajes, instalaciones, video y *performace* contribuyeron al establecimiento de unos patrones de circulación del arte caracterizados por una variedad de materiales que incluían la apropiación de productos industriales, herramientas de uso doméstico, el cuerpo y sus posibilidades performativas o la cultura de los medios masivos de comunicación. Este hecho fue renovador en un contexto histórico fuertemente condicionado por el paradigma de un canon disciplinar que daba preeminencia a la pintura, el grabado y el dibujo;

géneros artísticos autorreferenciales que entendían la materialidad desde el conjunto de instrumentos, soportes-significantes y técnicas necesarios para la producción y conservación de las obras.

Este paradigma que subordina los materiales a las formas y las técnicas a los fines ya había sido cuestionado por una multiplicidad de trabajos artísticos que se produjeron en los años setenta y que venían desplazando la obra como materia inerte significada hacia un «arte efímero» (Barrios, 2000, pág. 161). Aunque estas prácticas establecieron proyectos de experimentación bajo un concepto procesual de arte, operando al modo de dispositivos relacionales y no como obras autorreferenciales, no siempre cuestionaron el dualismo entre discurso y materia que existía como residuo del canon, por lo que leyeron la noción de *proceso* en el sentido de una pérdida de materialidad (Benítez Dueñas, 1999, pág. 110).

En estrecha relación con estos modos de circulación de materiales no convencionales en las artes, la presencia de tecnologías electrónicas y digitales en la producción de cultura audiovisual abrió en los noventa un espectro de experimentación centrado en la *manipulación* digital de la imagen y en las posibilidades de emancipación de los medios. La presencia de lo digital generó un debate sobre la pertinencia de manipular las imágenes, a la luz de una concepción de la fotografía documental como instancia jurídica de lo real y en el ambiente de una cultura de los *mass media* en México que degradaba la información mediante su manipulación tecnológica. El interés que mostraban algunos artistas por investigar procesos de manipulación de la imagen con tecnologías digitales (por ejemplo, al ser esta escaneada, reconfigurada y luego editada), puso en circulación trayectorias definidas por procedimientos de estabilización y desestabilización, desconfiguración y reconfiguración, descomposición y recomposición, producción y posproducción de los materiales. Pero lejos de plantear estos procedimientos desde un enfoque que los reduzca a operaciones puramente formales de una sintaxis tecnológica, queremos mostrar aquí que se correspondieron con un desplazamiento de la materialidad sustentada en el conjunto de herramientas, soportes y técnicas convencionales, hacia un patrón de relaciones en el que la materia se organiza y circula mediáticamente en función de procedimientos de estabilización y desestabilización tecnológica.

Los primeros intentos por avanzar en este desplazamiento con medios electrónicos y digitales en México los encontramos en las llamadas *otras gráficas*, después cohesionadas bajo el rubro de gráfica digital que desde principios de los noventa experimentaban con la fotocopidora y la computadora (Vázquez, 1993). Se trató de prácticas que volvían ambigua la noción de soporte-significante —el lienzo o el bloque tridimensional, por ejemplo— al apostar por la creación de matrices electrónicas mediante el fotocopiado en el caso de la electrografía, la desterritorialización visual en la gráfica digital y la posproducción en la fotografía. Pero no se trata en estos casos de un simple proceso de resignificación de las imágenes, sino que al ser un modo en que los medios técnicos transmiten y procesan

la cultura, la manipulación digital consiste en un flujo de materia mediática (Parikka, 2012). Al ser digitalizada, el soporte-significante de la imagen analógica se desmonta, introduciéndose una condición material de desestabilización-estabilización en el contínuum entre aparatos mediáticos.

Los experimentos de gráfica y fotografía digital realizados por artistas como Humberto Jardón, Andrea Di Castro, Mónica Mayer, Arnulfo Aquino, Pedro Meyer y Gerardo Suter responden a esa premisa (Jardón, 2012). Se trata de trabajos que, aunque en varios de los casos eran impresos en papel y enmarcados o proyectados en pantalla –lo cual respondía más a un problema museográfico y de difusión que a un retorno del soporte–, descomponían y recomponían la resolución y la nitidez de la imagen, en un contínuum que estabilizaba iterativamente imágenes inestables. Los montajes de gráfica digital producidos por el artista Humberto Jardón, en los que conviven tiempos heterogéneos provenientes de múltiples imágenes digitalizadas, enfatizan visualmente aquellos procedimientos de descomposición y recomposición de la resolución y la nitidez, operando casi como explosiones de la materia mediática.

El segundo y quizá más enérgico intento por avanzar en este desplazamiento con medios electrónicos y digitales desde México se dio en el marco del CMM creado en 1994 dentro del Centro Nacional de las Artes. El CMM trajo consigo una vasta infraestructura compuesta de computadoras Silicon Graphics, Commodore Amiga, impresoras Iris, editores de video, visores para realidad virtual, escáner y sistemas de red para realizar actividades técnicas de interacción e inmersión.³ Esta institución ayudó a cohesionar parcialmente unos modos de circulación del arte que desmontaron la subordinación que tenía la materialidad al conjunto de soportes, instrumentos y técnicas, gracias a que amplió el terreno de los procedimientos de desestabilización-estabilización de la materia hacia otros campos como el del sonido, la interactividad, la telemática y la realidad virtual.

En relación con el CMM, varios artistas empezaron a experimentar con las posibilidades emancipadoras de las tecnologías digitales, problematizando los medios como extensiones humanas –de la percepción, la consciencia, la memoria, la afectividad y la subjetividad–, lo que dislocó la dicotomía entre el artista como productor de un fin y el medio como simple instrumento. La mediación como extensión establece relaciones de continuidad e intraactividad entre artistas, públicos, máquinas y contextos espacios-temporales que observamos,

por ejemplo, en algunos de los proyectos artísticos producidos en la década de los noventa, los cuales suelen presentar una arquitectura multimedia interactiva o inmersiva. No se trata de obras autorreferenciales que pretendan hablar por sí mismas o que materializan un concepto en un soporte/significante –por ejemplo, en un CD-ROM–, tampoco se refieren a instalaciones interactivas que aguardan allí para ser interpretadas, sino que son dispositivos en los que opera una red de continuidades entre diferentes actantes como los artistas, las máquinas y el público. Apoyándonos en la terminología de Sorensen, queremos definirlos como *patrones artísticos de circulación* (PAC), ya que trazan relaciones de estabilidad-desestabilidad material en un tiempo-espacio específico mediante la participación. Aun y cuando están condicionados por los recursos técnicos y tecnológicos que brindan las interfaces, los PAC operan muy similarmente a la *performance* porque son redes que se reactivan cada vez en transacciones culturales mediatizadas, así como en las implicaciones cognitivas que conllevan y en las decisiones de navegación de los actantes. En este sentido, lejos de leer a las máquinas como seres vivos e inteligentes, a los artistas como creadores privilegiados y al público como un intérprete, la PAC otorga roles performativos que, gracias al comportamiento de los diferentes actantes, ponen en marcha flujos de cultura y pautas de circulación narrativa de la materia.

En los noventa encontramos varios proyectos que operaban como patrón artístico de circulación. Uno de ellos fue *Mi casa es tu casa* (1996), activado simultáneamente desde México y Estados Unidos. Se trata de un dispositivo diseñado por el artista Sheldon Brown, que en una primera muestra permitió comunicar e interactuar telemáticamente a un grupo de niños ubicados en las instalaciones del Museo de los Ángeles en San Diego, con niños ubicados en el CMM, que de manera conjunta construyeran una casa virtual. *Mi casa es tu casa* es un PAC en el que la materialidad se distribuye en los intercambios mediatizados y en los procesamientos de información. Otros ejemplos de PAC realizados en el marco del CMM son *Monte Albán* (1998), producido por el taller de Realidad Virtual, *Y/O* (1997) de Tania Aedo y *Tonalpohualli. El libro de los destinos* (2001).⁴ Además, en el terreno del teatro y el *performance* encontramos *Excalibur* del grupo Transdisciplina Escénica,⁵ un «espectáculo multimedia» que establecía un continuo entre imágenes virtuales (proyección y retroproyección de video, hologramas, proyección de foto fija) e imágenes reales generadas por los actores en relación con los objetos físicamente

3. Desde su creación hasta la fecha, el CMM organiza cursos de extensión académica, seminarios, conferencias y muestras. Actualmente está organizado en siete laboratorios: Gráfica digital, Interfaces electrónicas y robótica, Imágenes en movimiento, Audio, Realidad virtual y videojuegos, Investigación en arte y tecnología, y Publicaciones digitales. Realiza de manera bianual el Festival de Artes electrónicas y video *Transitio_MX*. Su página web es: <<http://cmm.cenart.gob.mx/index.html>>.

4. Los distintos proyectos producidos durante la década de los noventa en México se pueden ubicar en tres grupos: PAC de interactividad, PAC de inmersión, PAC de telemática e internet. La descripción de algunos de estos y otros proyectos realizados se pueden consultar en: <http://cmm.cenart.gob.mx/images/2011/descargables/CMM_XV.pdf>.

5. Transdisciplina escénica, *Excalibur*, 1997, CC del CMM, Apoyo a Proyectos Multimedia, Fondo documental del Centro Multimedia CONACULTA-CENART, expediente: proyectos 1997, 61 ff.

presentes sobre el escenario. *Excalibur* (1997-1998) trazaba así un hiperespacio que borraba los límites físicos del escenario mediante la ilusión de continuidad y lejanía. Finalmente podemos mencionar *Performance 19 concreto vía satélite* (1995), realizado por el Grupo 19 Concreto. Se trató de una serie de «teleperformances», en cada una de las cuales uno o varios artistas desde otra parte del mundo enviaban las instrucciones para realizar una *performance* de su autoría, a través de medios como internet. El Grupo, que hasta el momento mismo de la realización de cada *performance* ignoraba el contenido de las instrucciones, servía de traductor de estas en acciones, en una red tecnológicamente mediada que implicaba al público asistente.⁶

La presencia de estos y otros patrones artísticos de circulación nos obliga a seguir reflexionando sobre la materialidad del arte en el contexto de la cultura de la información en red, la cual no puede ya explicarse en términos de un conjunto compuesto por soportes, instrumentos y técnicas. Finalmente, el concepto de PAC nos permite pensar en los proyectos de arte digital en términos de reactivación más que de restauración, lo cual ha abierto en México una interesante beta en los estudios de conservación (Morfin, 2014).

Segundo itinerario: patrones de obsolescencia. La materia tecnológica reformulada en las prácticas artísticas

La relación con el medio adquiere una nueva perspectiva a principios del siglo XXI cuando en México entra en crisis el proyecto de modernización y progreso que promulgaba la creación de infraestructura tecnológica como estrategia para formar parte del proceso de globalización. Esta reestructuración nacional implica una nueva distribución de los recursos, que afecta considerablemente instituciones culturales como el CMM, que deja de funcionar como dispositivo de cohesión de las prácticas artísticas que experimentaban con tecnologías. Los artistas se enfrentan entonces a una dislocación de la concepción y el uso de las tecnologías, en parte por los nuevos problemas que surgen en relación con la conservación de la tecnología, pero también por un cambio en el uso del medio. En este contexto muchos artistas proponen una reconfiguración de sus modos de producción a partir del uso de tecnologías obsoletas o de desecho que en ocasiones se ha denominado *low tech*. Construyen así una re-significación de los artefactos tecnológicos originalmente insertos en un régimen económico global de producción y distribución.

La obsolescencia se refiere a la vida útil o valor de uso de un artefacto en función del tiempo, en este sentido no está relacionada

necesariamente con un desgaste material, sino con el valor añadido que se le da a una mercancía, es decir, se define a partir de sus patrones de circulación y de la lógica de mercado. Aun así, es común entender la obsolescencia como una característica propia del objeto por la que este pierde su función original para convertirse en algo inservible. Juan Pablo Anaya considera que la obsolescencia es el proceso mediante el cual la tecnología industrial y mecánica que ha sido rebasada en la era digital se convierte en algo inútil (Anaya, 2010, pág. 277); afirmación que, sin embargo, parece sostenerse en una concepción de la tecnología como parte de un ideal de progreso en el que todo objeto es reemplazado por uno más novedoso. Por otra parte, se ha hecho una lectura de la obsolescencia como un recurso que permite cuestionar el impacto social y cultural del régimen tecnológico. En este sentido, Rodrigo Alonso considera que el uso de tecnologías obsoletas en el arte forma parte de un discurso crítico que «genera un cuestionamiento contundente a la superioridad política y estética que pretende fundarse en una supuesta superioridad técnica» (Alonso, 2002).

No obstante, en estas lecturas persiste una comprensión de los objetos como entidades que tienen procesos previamente definidos por una materialidad particular y que mantienen una relación unilateral con el contexto o con los agentes circundantes. Ante esto nuestra propuesta se centra en entender la obsolescencia no como parte esencial del objeto, sino como una manera de darse la materia, es decir, «un efecto distribuido» (Sorensen, 2007). De este modo, consideramos que la obsolescencia se puede entender como un patrón de relaciones que opera a partir de la lógica del capitalismo global y se fundamenta en la dualidad obsolescencia/innovación, y cuya política de producción consiste en diseñar artefactos que cumplan una vida determinada para luego ser sustituidos.

Entender la obsolescencia desde esta perspectiva permite comprender cómo este ciclo de utilidad/inutilidad es donde algunos artistas generan una suerte de inversión que cuestiona la lógica de mercado en que está inmerso el objeto. Es evidente que la consecuencia inmediata de esta política de producción es la generación constante de desechos tecnológicos que implican toda una nueva problemática (principalmente ecológica), que el arte recupera generando nuevos modos de abordar la tecnología desde una mirada crítica. En México, una de las piezas que responde a ello es la instalación titulada *Lo-tech* (2005)⁷ realizada conjuntamente por Iván Puig, Gilberto Esparza, Gabriel Rico y Octavio Abúndez, así como *Tierra y libertad* (2007)⁸ de Iván Puig. En ambas, la recolección de objetos de desecho se organiza en un mecanismo inútil como sátira del desarrollo tecnológico actual, que opera así en contraposición al predominio de las nuevas tecnologías y propone modos no convencionales de operarlas.

6. <<http://www.19concreto.com>>.

7. <<http://www.ivanpuig.net/lotech.html>>

8. <<http://www.ivanpuig.net/tierra.html>>.

Estas prácticas artísticas circulan la materia en desuso para insertarla en patrones artísticos de circulación, lo cual parece acorde con la afirmación de Alonso de que estas obras *low-tech* enfatizan un discurso estético mediante tecnologías elementales u obsoletas eludiendo las fechas de caducidad como un pronunciamiento crítico (Alonso, 2002). Esta manera de proceder señala también que los desechos tecnológicos funcionan como una materia que ha perdido su maleabilidad. Es decir, que la obsolescencia consiste en un proceso de estabilización radical que congela el flujo y deja los artefactos fuera de la circulación del mercado. Así, en estas prácticas artísticas se pone de manifiesto una intención de revertir esa estabilización mediante una reactivación de los objetos desechados. La maquinaria inútil, por tanto, plantea un uso desobediente de la tecnología que, por un lado, está funcionando como evidencia y, por el otro, impone un contraflujo a esa circulación de los objetos que los ha convertido en basura.

David Casacuberta vincula este «uso desobediente de la tecnología» con una tendencia *cyberpunk* pensando en aquellas propuestas que, además de recuperar una estética obsoleta, se vinculan con una contracultura que adapta los medios para sus propios usos (Bellozini y Casacuberta). En el arte producido desde México el interés por este «uso desobediente» también se asocia con una perspectiva contracultural, pero en muchos casos esta se enmarca en una recuperación por la estética de ciencia ficción de los años setenta y su imaginario de la era espacial, proponiendo una distorsión del medio tecnológico desde estética del futuro y de la utopía tecnocientífica. Un ejemplo es la pieza *Nanodrizas* de Arcangel Constantini (2006),⁹ que consiste en un grupo de máquinas con forma de nave espacial, construidas con material de desecho y diseñadas para flotar sobre los ríos y lagos contaminados mientras que, a través de un mecanismo complejo, absorben y purifican el agua. La intervención muestra una clara intención por revertir el proceso de contaminación y, en este sentido, el uso desobediente de los desechos tecnológicos está marcado por una perspectiva utópica que no es parte de esa tendencia *cyberpunk* de la que habla Casacuberta, sino más bien de una estética de ciencia ficción más optimista en relación con el futuro.

Encontramos entonces que en México algunos proyectos artísticos contemporáneos proponen revisar e incluso revertir la función original de los medios tecnológicos que —principalmente desde el CMM— se buscó extender en las artes y que se centró en la experimentación con el medio y la utilización de tecnologías de innovación. Estos artistas no experimentan con la tecnología, sino que intentan dislocar el medio tecnológico desde la intervención de la materia en sus modos de circulación. Esta tendencia, en gran parte, puede

explicarse por un contexto socio-económico en el que no es fácil acceder a tecnologías nuevas, sin embargo consideramos que, como parte de una nueva conformación de la circulación del mundo del arte, estas tendencias están apostando por la posibilidad de producir un cambio en las relaciones políticas y culturales a partir de los usos no previstos de materiales y objetos tecnológicos obsoletos, invirtiendo el flujo establecido por el mercado para proponer un flujo inverso que cuestione esa lógica de globalización. Por lo tanto, la noción de *low tech* presente en ciertas prácticas artísticas promueve una apropiación de la obsolescencia como un modo de descomponer el orden de los circuitos por los que se mueven las entidades materiales y sociales.

El movimiento que se da al interior de estas prácticas tecnológicas también ocasiona un desplazamiento de los dispositivos de producción a los de exhibición, como el Laboratorio de Arte Alameda,¹⁰ un espacio expositivo y centro de documentación.¹¹ De ahí que varias de estas prácticas comienzan a intervenir en espacios públicos en los que las ruinas urbanas o industriales visibilizan la incidencia de la tecnología en el paisaje y en los desarrollos culturales locales. La capacidad de confundir las fronteras y des-estructurar las normas del espacio es un rasgo propio de la ruina, la cual ofrece un momento en el que se desestabiliza la estructura habitual de las cosas apareciendo como una materialidad que invierte y confronta a la historia (Huysen, 2000). Asimismo, esta condición es una posibilidad de resistencia donde «la interpretación del legado industrial como ruina en el paisaje permite revelar una naturaleza oculta en ese gran conjunto de restos, borrando su función anterior y descubriendo nuevas posibilidades» (Augé, 2003, pág. 30).

La *Sonda Exploración Ferroviaria Tripulada (SEFT-1)* de Iván Puig y Andrés Padilla (2010),¹² circula en todos estos sentidos. Inspirado por un lado en la ciencia ficción, y por otro en las expediciones científicas del siglo XIX, se trata de un vehículo construido al modo de nave espacial, en el que los artistas recorren las vías férreas abandonadas en México recolectando objetos diversos (normalmente desechos) que clasifican como «muestras lunares» y a los cuales se les da un tratamiento pseudoarqueológico. En SEFT-1 la apropiación de la ruina tiene como propósito señalar, por un lado, la condición caduca de esos paisajes modernos y, por otro, construir una nueva configuración del paisaje desde la ficción. Una vez más, el interés por interrumpir y dislocar esa determinación del objeto que lo predetermina a convertirse en una materia obsoleta e inútil dentro del patrón de relaciones sociomateriales del capitalismo global se vincula en la práctica artística con un cuestionamiento al medio tecnológico como elemento central de la experimentación creativa. Es así como

9. <<http://www.arc-data.net/>>.

10. <http://www.artalameda.bellasartes.gob.mx/index.php?option=com_content&view=frontpage&Itemid=128>.

11. Actualmente cuentan con el archivo audiovisual (Ready) Media.

12. <<http://www.seft1.net/>>.

algunos artistas intentan intervenir en los patrones complejos de circulación a partir de los que se configura la materialidad tecnológica y su contraparte, la obsolescencia programada. En todo caso, como observa Domenico Quaranta, el interés por los medios obsoletos es una tendencia clave en el surgimiento de nuevos paradigmas, principalmente aquellos que proponen la disolución de los límites en las prácticas artísticas que da como resultado una condición posmedia en la que se refleja tanto la fusión de los medios como la crisis del medio artístico específico (Quaranta, 2013).

Conclusión

Los dos itinerarios aquí expuestos constituyen solo un mapeo de algunas de las rutas que han seguido algunas de las prácticas artísticas en México mediante la apropiación que han hecho de las tecnologías electrónicas y digitales. Al centrarnos en su materialidad, hemos querido poner de manifiesto que su presencia requiere la creación de nuevas taxonomías de teorización histórica, que sean capaces de hacer visible que la materialidad del arte ayuda a comprender el significado de este, así como el sentido que los proyectos artísticos adquieren a partir de sus modos de producción y los circuitos en los que circulan. Evidenciar que la materia se construye históricamente en itinerarios y en relación con aparatos mediáticos de codificación permitirá en un futuro identificar los desplazamientos que inciden en las reconfiguraciones del arte, así como crear estrategias de conservación afines a la cultura digital.

Bibliografía

- ALBANÉS, A.; GARCÍA, M. (1994). *Arte digital*. Tesis de licenciatura. México: ENAP, UNAM.
- ALONSO, R. (2002). «Elogio de la Low-tech». En: A. BURBANO, H. BARRAGÁN. *Arte, ciencia y tecnología en contextos próximos Hiper cubo/ok*. Bogotá: Universidad de los Andes-Goethe Institut.
- ANAYA, J. P.; MÉNDEZ, G. (2010). «Desbordamientos. Mecanicidad y obsolescencia en el arte mediático actual». En: K. JASSO, D. GARZA USABIAGA. *(Ready) Media: Hacia una arqueología de los medios y la invención en México*. México: Laboratorio de Arte Alameda-Instituto Nacional de Bellas Artes-CONACULTA, págs. 275-308.
- AUGÉ, M. (2003). *El tiempo en ruinas*. Barcelona: Galilé.
- BARRIOS, J. L. (2004). «Los descentramientos del arte contemporáneo: de los espacios alternativos a las nuevas capitales (Monterrey, Guadalajara, Oaxaca, Puebla y Tijuana)». En: I. M. BENÍTES DUEÑAS. *Hacia otra historia del arte en México. Disolvencias (1960-2000)*. México: CONACULTA. Tomo IV.
- BELLONZI, M.; CASACUBERTA, D. *El LowTech Hispano* [artículo en línea] <http://www.ub.edu/imarte/investigacions/estudis-teorics/

Itinerarios de la materia: medialidad, circulación y obsolescencia tecnológica...

- david-casacuberta/el-lowtech-hispano/> [Fecha de consulta: 10 de octubre de 2014].
- BENÍTES DUEÑAS, I. M. (1999). «Arte efímero y reconstrucción documental». *Curare* 14. Revisiones, 106-127. ISBN 1405-2377.
- CENTRO MULTIMEDIA. (2009). *Centro Multimedia. Centro Nacional de las Artes. Quince Años*. México: CONACULTA.
- CHÁVEZ SILVA, E. (1993). *Memoria del encuentro de otras gráficas*. México: División de Estudios de Posgrado de la Escuela Nacional de Artes Plásticas (ENAP) de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM).
- DI CASTRO, A. (2009). *Panorama de las artes electrónicas en México* [artículo en línea] <Http://www.andreadicastro.com/academia/CONFERENCIAS/panoramame.html> [Fecha de consulta: 15 de marzo de 2015].
- HUYSEN, A. (2000). «En busca del tiempo futuro». *Puentes*. Vol. 8, núm. 2, págs. 1-21.
- JARDÓN, H. (2012). *Puntos, pixeles y pulgadas. Fragmentos para el discurso de la gráfica digital en México*. México: CONACULTA.
- LOZANO, L. (2012). *High tech/ Low tech* [artículo en línea] <http://laboralcentrodearte.uoc.edu/?p=3219> [Fecha de consulta: 5 de octubre de 2014].
- MALVIDO, A. (1999). *Por la vereda digital*. México: Conaculta.
- MONREAL, J. F.; JARDÓN, H. (2014). *Archivo audiovisual de Centro multimedia* [base de datos en línea] <http://archivoaudiovisualcmm.omeka.net.>.
- MONTERO, D. (2013). *El cubo de Rubik, arte mexicano en los años 90*. México: Fundación Jumex Arte Contemporáneo.
- MORFIN, J. (2014). *Unstable Events: Conservation and Archiving Practices within Contemporary Art*. Tesis doctoral. Universidad de Bristol.
- PARIKKA, J. (2012). «La nueva materialidad del polvo». En: J. ALLEN (coord.). «La material de los medios » [nodo en línea]. *Artnodes*. Núm. 12, págs. 24-29. UOC [Fecha de consulta: 10 de marzo de 2015]. <http://artnodes.uoc.edu/ojs/index.php/artnodes/article/view/n12-parikka/n12-parikka-es#> DOI: <http://10.7238/artnodes.v0i12.1716>
- PUIG, I.; PADILLA, A. (2011). *SEFT-1. Sonda de exploración ferroviaria tripulada*. México: Conaculta.
- QUARANTA, D. (2013). *Beyond New Media Art*. Brescia: LINK Editions.
- SALDAÑA, J. C.; VILLAGÓMEZ, C. (2013). *Arte en la era digital. Estudios críticos y nuevos lindes*. México: Universidad de Guanajuato.
- SORENSEN, E. (2007). «The Time of Materiality [40 paragraphs]» [artículo en línea]. *Forum Qualitative Sozialforschung / Forum: Qualitative Social Research*. Vol. 8, núm. 1, art. 2. <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:0114-fqs070122.>.
- VÁZQUEZ MANTECÓN, Á. (1993). *Documental del Encuentro de otras gráficas*. México: Museo Carrillo Gil-FONCA, Elías Levín Rojo.

Cita recomendada

Del CASTILLO, Ana; MONREAL RAMÍREZ, Jesús Fernando (2015). «Itinerarios de la materia: medialidad, circulación y obsolescencia tecnológica en algunas prácticas artísticas desde México». En: Pau ALSINA y Ana RODRÍGUEZ GRANELL (coord). «Art matters». *Artnodes*. N.º 15, págs. 61-69. UOC [Fecha de consulta: dd/mm/aa]
 <<http://journals.uoc.edu/ojs/index.php/artnodes/article/view/n15-monreal/n15-monreal-pdf-es>>
 <<http://dx.doi.org/10.7238/a.v0i15.2575>>



Este artículo está sujeto –si no se indica lo contrario– a una licencia de Reconocimiento 3.0 España de Creative Commons. Puede copiarlos, distribuirlos, comunicarlos públicamente, hacer obras derivadas y usos comerciales siempre que reconozca los créditos de las obras (autoría, nombre de la revista, institución editora) de la manera especificada por los autores o por la revista. La licencia completa se puede consultar en <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/es/deed.es>.

CV



Ana del Castillo Vázquez

Posgrado Historia del Arte UNAM
 ana.del.castillo.v@gmail.com

Circuito de Posgrado, Edificio G, cubículos 103, 115 y 116
 Ciudad Universitaria, Delegación Coyoacán
 C.P. 04510, México, D.F.

Licenciada en filosofía, actualmente cursa la maestría en el posgrado de Historia del arte en la UNAM. Ha colaborado en el Museo de Arte Contemporáneo Rufino Tamayo y en el Centro de Documentación Arkheia del Museo de Arte Contemporáneo (MUAC) en proyectos de investigación de archivos. Su trabajo de investigación se centra en los debates en torno a los medios locativos y el uso de la obsolescencia tecnológica en el arte contemporáneo en México. Recientemente presentó una comunicación en la *Art Matters International Conference* de Barcelona en relación con estos temas. También colabora en revistas de crítica y difusión del arte como *Tempestad*, *La Ciudad de Frente* y *Cáin*.

CV**Jesús Fernando Monreal Ramírez**

Posgrado en Historia del Arte UNAM
 Instituto Nacional de Antropología e Historia
 musicazolar@yahoo.com.mx

Circuito de Posgrado, Edificio G, cubículos 103, 115 y 116
 Ciudad Universitaria, Delegación Coyoacán
 C.P. 04510, México, D.F.

Maestro en Filosofía y doctorando del programa de posgrado en Historia del arte de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), donde es co-coordinador del seminario Arte y materialidad. Ha colaborado como asesor académico, docente e investigador en el Taller de Investigación del Centro Multimedia del CENART. Realiza un estudio de historia del arte mediático en México. También colabora en el posgrado de Conservación de acervos documentales de la Escuela Nacional de Conservación, Restauración y Museografía (ENCRyM) del Instituto Nacional de Antropología e Historia de México.