

## RESEÑA

Monreal Ramírez, Jesús Fernando (2020). *Máquinas para descomponer la mirada. Estudios sobre la historia de las artes electrónicas y digitales en México*. México: Universidad Autónoma Metropolitana/Juan Pablo Editores

### Mariela Yeregui\*

\* Maestría en Tecnología y Estética de las Artes Electrónicas, Universidad Nacional Tres de Febrero, Buenos Aires, Argentina. Correo electrónico: [myeregui@untref.edu.ar](mailto:myeregui@untref.edu.ar).

---

A AQUELLOS QUE PERSIGUEN la compleja tarea de articular históricamente lo pasado, superando el espejismo tirano de la linealidad temporal, *el gran filósofo alemán Walter Benjamin les recomienda* “cepillar la historia a contrapelo” (Benjamin, 2008: 43). No siempre es una tarea fácil descubrir los pelajes de un devenir, operando a partir de una contralógica, una lógica que vaya en sentido contrapuesto al de una diacronía en reversa o, en otras palabras, una lógica que desmantele la recapitulación de una facticidad pasada con base en las certezas del presente. Y si a eso agregamos que este cepillado se produce en torno a una esfera artística concreta –la del arte digital y electrónico que muchas veces evade definiciones rotundas y categóricas–, y que además esa esfera se circunscribe a un escenario geográficamente y temporalmente delimitado –el de México entre los años 80 y los primeros años del 2000–, todo pareciera complejizarse aún más.

*Máquinas para descomponer la mirada*

de Jesús Fernando Monreal Ramírez emprende ese desafío, hurgando laboriosa y cíclopeamente en los archivos, en los testimonios de sus protagonistas, en los vestigios y huellas de un pasado cercano del que no existe casi ninguna sistematización ni discursividad que despliegue un relato más o menos articulado en torno a lo que Rancière denomina el “reparto de lo sensible”: un régimen de visibilidad que pone en evidencia “esa relación de expresión de un tiempo y de un estado de civilización” (Rancière, 2009: 28), siendo esto último algo anclado habitualmente en la esfera extraartística. Ya en la introducción, el autor plantea que el libro no intenta articular un relato histórico, sino una genealogía – en el sentido foucaultiano del concepto. Es decir, hay en su propuesta arqueológica una intención de hilvanar las diferentes configuraciones discursivas que emergen de la puesta en relación y la tensión entre los programas institucionales, las prácticas, las retóricas,

la superestructura de la discursividad político-ideológica que surcan las múltiples configuraciones de las diferentes escenas del arte electrónico y digital en México.

Dividido en tres partes, el libro no plantea de ningún modo una correspondencia entre su estructura y los devenires de la escena del arte electrónico y digital en un sentido cronológico. Más bien, hay una suerte de estructura que articula capas geológicas que sedimentan y constelan en nuevas capas, haciendo jugar, en todo momento, relaciones tanto sincrónicas como diacrónicas de discursos y de acontecimientos, de ideas y de prácticas, de intentos y de fallidos, de intenciones político-programáticas e de iniciativas independientes. Diseccionar las capas transversal y longitudinalmente supone crear una máquina discursiva (el propio libro) para descomponer las múltiples miradas que fueron configurando este reparto de lo visible. Es así que el libro es en sí mismo una máquina que descompone mediante su estrategia de abordaje, esto que el autor da en llamar “máquinas de descomposición” –o sea, las máquinas artísticas digitales y electrónicas. Una máquina para desarmar otras máquinas, en definitiva. El autor desguaza y desmaleza de este modo las múltiples negociaciones y apropiaciones, las diversas transiciones heterogéneas y eclécticas que terminan por modelar una escena, un territorio, una superficie volátil y dinámica que va reconfigurándose permanentemente.

La figura de “artista en tránsito” –denominación de Jorge A. Manrique recogida por el autor– visibiliza estos nuevos derroteros que la cultura electrónica y digital va instalando por intermitencias y sucesivas superposiciones. Es entonces que ciertos artistas pusieron en crisis las prácticas centradas en la objetualidad para comenzar a transitar una multiplicidad de disciplinas, incorporando asimismo tecnologías menos convencionales y más inmateriales. En los trabajos de los años ochenta se empiezan a insinuar poéticas de la descomposición en las que las estrategias de posproducción pasan a ocupar un rol preponderante. Fueron operaciones de tránsitos transdisciplinares en las que las artes electrónicas y digitales se escabullen dentro del terreno de las artes plásticas provocando lo que algunos autores caracterizaron como “borramientos”: una ruptura respecto de la visión compartimentada de las artes tradicionales, cimentada y consolidada por las instituciones hegemónicas. Estas exploraciones liminares, que indagaron en torno al potencial de los soportes no habituales, generando experiencias basadas en la creación de sensorialidades ambientales participativas, abonaron el terreno para que el término “multimedia” se instalara e, incluso, sea absorbido por las propias instituciones del arte. Sin embargo, esta apropiación parecía responder, más bien, a una necesidad de crear un significante que actuara como sombilla ante el

desborde discursivo que implicaba esta diversidad de prácticas. Pero también “multimedia”, en tanto término paradójal, zanja la disputa entre los medios de comunicación –con los que los artistas se hallaban experimentando– y lo que el autor llama “arte culto”, es decir, el arte disciplinar que emanaba de una institucionalidad imbuida por cierto purismo de los lenguajes artísticos. “Multimedia” era un recurso discursivo conveniente ante lo que ya era un hecho consumado a partir de las prácticas de los artistas, develando al mismo tiempo la emergencia de una economía cultural en la que la idea de modernización era medular para el proyecto de estado de los años ochenta y noventa.

Pero esto, que podría considerarse el grado cero de la conformación de una escena –que el autor acertadamente denomina “multimedia predigital”–, encadena procesos múltiples que en el libro escapan a toda secuencialidad cerrada y refractaria al conflicto. Todo lo contrario: los derroteros del arte digital y electrónico entretejen un entramado complejo en el que las formaciones discursivas, el universo fáctico engarzado por un sinnúmero de eventos y acontecimientos, las ideas de sus protagonistas y las políticas culturales de estado tensionan y superponen capas geológicas heterogéneas. Vemos entonces que hay una capa en la que la gráfica tradicional contrapuntea con la gráfica digital y añade una dimensión

nueva. La imagen que deviene de la gráfica digital no es ya una imagen sino una metaimagen: una reflexión sobre la propia imagen que empieza a insinuar la existencia de códigos y lenguajes alejados de la manualidad y del carácter referencial de los signos. Así, la idea de manualidad que emana del “saber-hacer” (tekné), sobre la que reposa el discurso dominante de las artes plásticas, comienza a contaminarse con paradigmas más cercanos al capitalismo cognitivo. Un viraje de la mano hacia el cerebro, del trazo al código, del objeto a su descomposición.

¿Cómo no abordar el discurso de la modernización sin sopesar la importancia que tiene la tradición en los relatos culturales de México? ¿Cómo no vincular a este modelo cultural de modernización híbrida con una estrategia posproductiva que, al igual que estas experiencias artísticas basadas en el “cortar, copiar y pegar”, amalgamaba elementos y formaciones discursivas diversas, provenientes de horizontes político-culturales heterogéneos? Siguiendo a Ricoeur, el autor señala que la estrategia de los artistas del “cortar, copiar y pegar” no tiene que ver con generar un conglomerado diverso a partir de la fusión de unidades asignificantes, sino de una “operación narrativa sobre la trama del relato”. De la misma forma, esta maniobra discursiva por parte del aparato del estado articula y posproduce una narración consistente y fecunda para la

consolidación de políticas públicas orientada al consumo masivo de capitales simbólicos, ligados a la idea del progreso que subyace en el horizonte de expectativas delineado por las tecnologías audiovisuales y de información. En suma, se trata de una suerte de relato mestizo por parte de las propias instituciones o, como señala Antonia Guerrero –citada en el libro–, “el medio es el mestizaje”, lo que implica una posproducción de la cultura que da cabida y es también condición de posibilidad para el despliegue de producciones también mestizas.

En este contexto de lo “pospictórico, lo posnacional y lo posconceptual” –tal como lo define Cuauhtémoc Medina, citado en el libro–, la creación del Centro Multimedia ocupó un papel central. Es interesante ver cómo el autor, a partir de documentos dispersos y entrevistas a los personajes que contribuyeron a la creación y desarrollo de dicha institución, va develando nuevas capas que permiten que nos aproximemos a la expansión del trabajo inmaterial y del capitalismo cognitivo, en detrimento de las técnicas y habilidades. Así el CENART, por medio de unos de sus centros más icónicos en este campo tanto para México como para el resto de América Latina (el Centro Multimedia), encarna el proyecto de modernidad híbrida que se materializa en la difusión y creación a partir de nuevos lenguajes: computación gráfica, imagen

en movimiento, realidad virtual e interactividad. Se produce de esta manera un desplazamiento de la estética de objetos y el paradigma de la representación hacia una poética de los proyectos en la que tanto el carácter procesual como la retórica de la interactividad cobrarían preponderancia. En estos territorios que implican una disolución de la objetualidad, mediante un tipo de metodología y de prácticas en clave heurística –la creación a partir de principios de la ingeniería y la programación para solucionar problemas específicos–, se producen disrupciones en relación con la idea de modernidad imperante. Lejos de trazar un panorama armónico y un relato neutral, el autor visibiliza críticamente los vaivenes y tensiones entre las prácticas artísticas, los relatos institucionales y las políticas de turno.

En toda esta máquina de descomposición que es el mismo libro, hay algunos aspectos que ameritan ser destacados muy especialmente. En primer lugar, es casi una fatalidad que la gran mayoría de los ensayos en torno al arte electrónico o digital se autoimpongan la compleja y casi inútil tarea de definir a qué refieren estas denominaciones, incluyendo, a su vez, todo el resto de la mirada terminológica que sobrevuela esta esfera artística (media art, arte tecnológico, arte de los nuevos medios, etc.). Ensayan una perspectiva ontológica que intenta desbrozar el terreno procurando llegar a una cierta es-

pecificidad de esto que, aun desde la propia nominalidad, es un espacio incierto y cambiante. El desarrollo que propone este libro, en cambio, pareciera otorgar el certificado de defunción a toda posibilidad de mirar a esta esfera del arte desde la especificidad de sus lenguajes. Y esto es así porque al insertar al arte en la dimensión biopolítica foucaultiana, el saber “no está hecho para comprender, está hecho para hacer tajos” (Foucault, 1978: 20). O, dicho de otra forma, se trata de “cortar” la causalidad lineal de este segmento de la historia del arte y su ontología del ser en pos del movimiento indefinido del conocimiento. Eso el autor parece haberlo puesto en juego al modelar, con base en la descomposición y de los múltiples “tajos” que va ejecutando, un concepto de arte electrónico y digital dinámico en virtud de su profundo embebimiento en la historia y en el contexto sociopolítico.

Por último, el libro, además de atender a un área de vacancia –como es la de la sistematización del escenario del arte digital y electrónico mexicano durante su nacimiento y expansión– y, por otra parte, constituirse en un recurso fundamental para investigadores y teóricos del arte plantea, asimismo, una visión abierta y crítica, una aproximación dinámica y no-condescendiente. En esta genealogía, las fronteras entre los diferentes aspectos que conforman la escena del arte electrónico y digital en México son difusas y porosas. Teje una red de relaciones, signada

por la conflictividad discursiva y política, que se opone a la idea de historia cerrada, de catálogo ordenado, de relato con base en criterios prefijados. Porque en definitiva el libro es una máquina que, así como Aby Warburg (2010) concebía a su *Atlas Mnemosyne*, despliega “un artefacto diseñado para hacer saltar correspondencias, para evocar analogías”.

### Bibliografía

- Benjamin, W. (2008). *Tesis sobre la historia y otros fragmentos*. México: Itaca/Universidad Autónoma de la Ciudad de México.
- Foucault, Michel (1978). *Microfísica del poder*. Madrid: La Piqueta.
- Rancière, J. (2009). *El reparto de lo sensible: estética y política*. Chile: Libros Arces-Lom.
- Warburg, A. (2010). *Atlas Mnemosyne*. Madrid: Akal.