

**ARTE, TECNOLOGIA Y SOCIEDAD.
TRANSFORMACIÓN TECNOLÓGICA Y NUEVA SENSIBILIDAD.
El devenir del Imaginario Colectivo y de la Imagen Electrónica en México**

Carmen Gómez Mont

La comprensión de las tecnologías informativas en América Latina quedaría incompleta si sólo se explicara desde la lógica del mercado. En nuestra región lo que mejor explica a la sociedad es la cultura, en mucho menor medida lo hace la industria. Por esta razón hoy pretendo investigar la relación que nuestras sociedades han establecido con tecnologías de punta, partiendo de las percepciones culturales. De ahí el protagonismo que se les da a los artistas y a sus obras.

Mirar el arte es mirar su poder de representación y de relación. Mirar el desarrollo tecnológico desde la capacidad de las culturas es, también, intentar cambiar el ángulo desde el cual se mira a la tecnología. ¿Qué puede decir América Latina desde las tecnologías de información y comunicación cuando se trata de creatividad, de expresividad y de imaginación?

Habría que partir de un dato más. Las tecnologías no llegan en un vacío social. Son objetos de apropiación y desappropriación que se tornan alegría para unos y sanción para otros¹.

Las innovaciones tecnológicas son también parte del imaginario, del factor estructurante de la construcción de significados. Los artefactos se interpretan desde las leyes del mercado pero forman parte de la cultura. Se juega con la imaginación, se carga el imaginario dejando al público, al usuario, la determinación de referencias y nuevos códigos.

Con la tecnología la imagen se descompone y se recompone. De estática (pintura, escultura y fotografía) se torna progresivamente una imagen en movimiento (cine y televisión) maleable, flexible, (video) que explota en millones de puntos lumínicos que serán convertidos en dígitos para dar pie a la imagen numérica y después de síntesis (computadora). Sus desafíos son epistemológicos, antropológicos y estéticos.

Se trata entonces de construir una representación social de la tecnología, de los objetos y de los servicios. Los actores son presencias y abren nuevos cauces para entablar relaciones, las ideas de grupo y de participación quedan al centro de la escena: se pierde la clásica proximidad social pero la interrelación gana en virtualidad. Existe entonces una imagen y un imaginario colectivo que debe partir de nuevos cauces², son éstos precisamente los que pretendemos investigar.

El momento histórico de la explosión tecnológica es también el de una crisis. Una destructividad, como señala Edgar Morin, que avanza en profundidad, que es la entrada virulenta de las fuerzas del desorden, de la dislocación, de la desintegración. Hay entonces una creatividad en acción.

Innovación tecnológica, crisis y construcción de nuevas imágenes sociales, factores a partir de los cuales la anarquía latinoamericana, que es desde luego un juego de libertad, pretende construir la cultura que dará puerta al siglo XXI.

El problema con la tecnología, cuando se le quiere definir, ir más al fondo, es que se acaba hablando de multitud de innovaciones espectaculares, dejándose en el plano del olvido las cuestiones que más nos interesan: la relación del hombre con nuevos instrumentos para pensar, para crear y comunicar. Con la tecnología informativa ¿pensamos más, entendemos más el entorno, somos más sensibles y contamos con una mayor capacidad de creación? ¿Qué pasa con conceptos tan simples que ya nadie menciona como lo bello, lo verdadero, la memoria social y personal y hasta el mismo imaginario social?³

Una premisa de consideración y que señala Edmond Couchot se refiere al hecho de que lo que hoy se llaman nuevas tecnologías de información y comunicación no son instrumentos que puedan equipararse a los anteriores. «Definen otro tipo de poder, otro tipo de instrumentalidad y de eficiencia que ya no se basa en la lógica de la fuerza (orden mecánico) sino en la fuerza de la lógica (del pensamiento, de la concepción)»⁴.

Es importante observar también, que la computadora es una máquina que opera sobre una materia abstracta, los datos. De aquí parte una de sus más radicales innovaciones. La computadora, señala el mismo Alain Renaud, es el primer enlace entre lo que por mucho tiempo se pensó inconcebible: el pensamiento técnico y el pensamiento simbólico. Ya no se trata de una prolongación de la fuerza física, como en el caso de la máquina, sino en una «metáfora material del cerebro».

Es a partir de estos elementos que se forma ya el imaginario de la sociedad actual, que se forja la memoria de los tiempos presentes recuperando hasta donde es posible, la de los tiempos remotos. Con ellas se proyecta la imagen virtual que es la del mañana. Es un hecho que de los principios tecnológicos que conocemos hoy, derivará la identidad social, intelectual y corporal de los hombres del siglo por venir.

El terreno del arte es una extensión ideal para retomar y profundizar en cada una de las premisas presentadas anteriormente. Es en este ámbito, y no en el de las industrias culturales donde se crea el espacio para pensar la nueva comunicación desde la perspectiva del hombre y de la sociedad.

ARTE Y TECNOLOGÍA

El Arte durante el siglo XX se ha caracterizado por rupturas de estilo, conceptos, formas y temas. Esta clase de rupturas, en el umbral del siglo XXI, han sido evaluadas como una constante búsqueda de nuevos lenguajes, ideas y formas de comunicación.

Si cada época, cultura y sociedad han expresado su potencial creativo y sus aspiraciones estéticas, a la nuestra le corresponde evaluar la nueva relación que está emergiendo entre el arte y la tecnología.

En 1994 la industria electrónica forma un complejo marco de referencia donde artistas, científicos y aun ingenieros exploran nuevas formas de satisfacer demandas sociales.

Los artistas que interactúan con las tecnologías persiguen un propósito: la búsqueda de nuevas formas de generar imágenes a través de la microelectrónica; su principal tarea: lograr que las computadoras entren por primera vez dentro de un área reservada al cerebro humano: el acto de creación.

Este hecho ha cristalizado de varias maneras: investigando y gestando formas de expresión y sentido estético que tienen como base la electrónica y que han contribuido a socializar tecnologías de información.

Son múltiples las tesis que aseveran que el artista es capaz de descubrir en aparatos y programas usos y direcciones que difieren de los que les fueron asignados originalmente. Don Foresta señala que de esta manera avanza la aplicación humana de las tecnologías: «El artista socializa las máquinas y a la misma tecnología al descubrir sus aplicaciones estéticas y algunas veces creando nuevas demandas a las que los ingenieros deben responder»⁵.

El nivel de comprensión y creatividad que experimentan los artistas frente a aparatos y programas que a primera vista parecen devastadores de la inteligencia ha logrado cambiar la postura crítica que algunos intelectuales tenían al respecto en la década de los setenta. La misma teoría de comunicación se ve obligada a reconceptualizar el paradigma clásico de la comunicación de emisor, mensaje y receptor e iniciar un camino nuevo para el análisis e interpretación de la teoría de la comunicación.

LOS ARTISTAS

El artista decide asociarse a las tecnologías de información y a la ciencia para explicar la realidad en un momento en que el movimiento vanguardista quiebra.

Para comprender el arte de nuestro tiempo debe considerarse la aparición de algunos factores innovadores como son la explosión de jóvenes, principalmente, en la pintura. Paralelamente el público se vuelve un factor decisivo en la conformación de la obra de arte en sí. Este fin del vanguardismo significa, según Hilton Kramer, la ruptura del vínculo entre la cultura y la alta seriedad que había sido el principio fundamental del ethos moderno⁶.

El grupo de artistas que han empezado a trabajar con las tecnologías de información deriva de las artes clásicas. Algunos de ellos son pintores, otros cineastas, escultores y en ciertos casos bailarines. Según sus propias confesiones han encontrado en la electrónica un aliado invaluable para expresar color, movimiento, y sonido.

Cada una de estas tendencias se acopla perfectamente a los cambios que habrían de producirse para hacer posible la simbiosis arte, tecnología y sociedad. En efecto, se descubre que las nuevas generaciones de artistas experimentan una orientación directa o indirecta hacia el discurso tecnológico. Su finalidad es explorar formas y contenidos diferentes.

No resulta difícil imaginar que de tales experiencias derivará un nuevo tipo de artista más ligado a la ciencia y a la tecnología que antes. La construcción de este actor (¿artista? ¿científico? ¿ingeniero?) perfila los grandes cambios expresados en el terreno de las bellas artes y lo complejo que resulta comprender e incluso conceptualizar el rol que cada uno de estos nuevos actores juega dentro del escenario de la comunicación social. De lo que se trata según Subirats, es de que el arte recupere su expresión y sentido social.

EL CIENTÍFICO ¿UN ARTISTA?

Durante los primeros años de expansión tecnológica era común encontrar tesis que recriminaban a los científicos la indiferencia que habían mostrado al crear aparatos destinados a aplicaciones militares con un mínimo o nulo enfoque encaminado a satisfacer las necesidades sociales. Es verdad que al provenir gran parte de estos proyectos de agencias militares acusaban un uso bruto y un racionalismo que intimidaban al usuario. Hoy día a pesar de que se han logrado ciertos avances en la aplicación social y creativa de algunas tecnologías de punta aún no se puede hablar de usos generalizados; por esta razón los riesgos que corren los usuarios de tecnologías de información son aún más reales.

Cuando se habla de la relación arte y tecnología debe enfatizarse que en los años 50's y 60's los primeros trabajos y exposiciones fueron hechos por científicos y no por artistas: Bela Julesz y Michael Noll en Nueva York, George Nees y Frieder Kane en Stuttgart. Ken Knowlton, Frank Siden y Manfred Schroeder tampoco podrían quedar a un lado. Su objetivo: visualizar los fenómenos acústicos.

En el terreno del video las experiencias se iniciaron en la década de los 60's con Nan Jun Paik, Steina y Woody Vasulka, Ed Emshwiller y finalmente Stephen Beck y Skip Sweeny. En esta época se inventaba todo, era una especie de entusiasmo e ingenuidad que mezclaba -como señala Jean Paul Fargier- los efectos sociales y formales de un nuevo medio⁷. Desde esta perspectiva se hacían filmes, montajes teatrales, video-operetas (en seis pantallas), video-clips. Estos primeros pasos forman ya parte de la historia de los nuevos medios.

Uno de los aspectos que más sorprende al analizar el rol de los artistas en el ámbito de las tecnologías de la información deriva de la estrecha relación que establecen con el mundo de las ciencias, las matemáticas y sobre todo de la ingeniería. Entre sus intenciones está eliminar -a través del arte- el racionalismo inscrito en los lenguajes informáticos. Racionalismo que es consecuencia del origen industrial y militar de gran parte del hardware y software computacional. Una tecnología en bruto. La pregunta clave en este sentido es si será posible superar estos límites.

Una de sus primeras tareas consistirá en buscar formas creativas de expresión. Marshall McLuhan afirmaba ya en una de sus obras clásicas *La comprensión de los medios como extensiones del hombre*: "El artista serio es la única persona capaz de encontrar la tecnología con impunidad, justamente por su capacidad para ver y comprender los cambios"⁸.

En verdad nadie parece estar mejor dotado que los artistas para comprender la transformación que implica la llegada de dichas tecnologías dentro de nuestra sociedad. Ellos son capaces de concebirlas más allá de las aplicaciones que les han sido asignadas para el uso comercial: ellos idean nuevos usos y direcciones al concebirlas como un sistema de comunicación que se interconecta y abre nuevas fronteras para comprenderla realidad. Don Foresta asevera con razón: «Las tecnologías representan un nuevo paradigma que genera nuevas interrogantes y demanda nuevas teorías, bien lejos debe de quedar la idea de interpretarlas como una colección de nuevos aparatos»⁹. Al interactuar con ellas el artista descubre sus limitaciones y por eso pide, solicita a quienes las diseñan nuevas funciones que vayan al ritmo de su creatividad.

Patrice Flichy y Don Foresta han estudiado el proceso de socialización de las tecnologías. «El primer paso es jugar, la mejor forma de superar la intimidación natural que provoca una tecnología compleja. El segundo paso consiste en el dominio de la tecnología a través de la experimentación y de la producción. El tercer paso es cuando el artista crea nuevos sistemas para responder a necesidades de creación»¹⁰.

A nuestra época le ha correspondido la proliferación de artistas por doquier. Nuestro tiempo ha estado marcado por una verdadera ola de pintores que se han inscrito dentro de una búsqueda de temas y estilos donde la libertad es el concepto que más pesa. En el campo de la plástica-estrechamente unido a la construcción de lenguajes que surgirán de las nuevas tecnologías- se observa, según Félix Guisasaol, un claro eclecticismo: «multitud de tendencias y actitudes artísticas cohabitaban sin otra justificación extrema que su pictoricidad y su potencial emblemático»¹¹.

Estos grupos, como se ha señalado, están trabajando por un uso diferente, inteligente de las tecnologías de información.

Gran número de ellos han realizado sus trabajos por iniciativa propia, con muy escasos recursos y han quedado fuera de los intereses impuestos por los grandes grupos comerciales o gubernamentales. Sin embargo, no habría que desdeñar el hecho de que ciertos grupos informáticos (IBM, Macintosh, entre otros) cuentan con departamentos de arte destinados a la experimentación y creación de software artísticos.

Los artistas que realmente determinan nuestro campo de estudio han sido concebidos por los medios de comunicación y en general por nuestra sociedad como «simples aficionados», concepción que resulta muy pobre para calificar y evaluar las consecuencias de sus trabajos en el terreno de arte, la investigación de la comunicación así como en la búsqueda de nuevos sentidos sociales de la tecnología.

Cada cultura ha sabido explorar las posibilidades tecnológicas que mejor responden a sus modos de comunicación. El video queda, entonces, en el centro de la investigación, si se habla de América Latina.

LA TRANSPARENCIA DE LAS IMÁGENES

El avance tecnológico se ha traducido en un hecho convergente, es decir, el paso de la imagen fija al paso de la imagen en movimiento. De este principio intenta partir el presente estudio.

Bien podría decirse que las imágenes en movimiento se crearon desde la invención del cine y que continuaron con la televisión. Esto es verdad, no obstante, la perspectiva desde la cual pretende estudiarse el movimiento de las imágenes llega más lejos aún.

El desafío que presentan el estudio de las tecnologías informativas radica en la comprensión de un sistema convergente y no divergente de comunicación, es decir, polarizado en aparatos, redes y servicios que no tienen ninguna relación entre sí. Dentro de la investigación de las tecnologías se han realizado varios intentos por establecer un punto de partida para la interrelación de cada uno de los componentes del sistema de información y comunicación. De la imagen en movimiento podrían partir las tesis que mejor conduzcan estructurantes de la convergencia tecnológica. La imagen queda en el centro del proceso de innovación y de comunicación entonces.

Dentro del marco de las imágenes electrónicas, las de la televisión se han caracterizado por su insignificancia. Son imágenes que hablan al telespectador, pero que a más de medio siglo de su invención no han podido avanzar como lenguaje.

El video revoluciona el tratamiento de las imágenes que hasta entonces se habían visto en televisión. Las primeras experiencias que datan de los años sesenta buscaban desintegrar y destruir las imágenes comerciales. Después vino mayo del 68 donde los grupos contestatarios avanzaron en la reestructuración de los mensajes políticos, originalmente transmitidos en televisión, otorgando movimiento a las imágenes fijas y congelando las imágenes en movimiento para enfatizar las contradicciones del discurso oficial. Es una ruptura con la «imagería social».

Se despierta así una conciencia social sobre las posibilidades del video y sobre la maleabilidad que una cinta magnética, unida a una computadora podía dar a la imagen. Por un lado continúan las experiencias artísticas, por otro lado la necesidad política de rehacer las imágenes de televisión desde la tecnología casera, la del video. De esta doble vertiente surge una nueva concepción de las imágenes en movimiento pues ya no serían más la reproducción física de un objeto físico sino la construcción simbólica de imaginarios colectivos. La imagen se diluye, se vuelve acuosa y anamórfica.

Surge también la imagen digital, que incide en la imagen videográfica. Es matemáticamente ordenada, estrictamente controlada, sabia y limpia donde el error, el azar y la fluidez pueden programarse y calcularse¹².

Estas imágenes son concebidas como de superficie, lógicas, abstractas transparentes, lúcidas, creando una cultura de superficie a la vez. Porque desaparece la relación física del objeto, la realidad concreta que hay que (d)escribir. Al no haber objetos ¿dónde queda la sensibilidad? Meredieu lo define bien:

«Es una cultura sin dialéctica, de preconciencia, de juego puro. La imagen video es precisamente esta imagen toda superficie y seducción. Se confrontan dos epidermis: la epidermis de la imagen y el contacto óptico del espectador (...) Su transparencia ha hecho desaparecer cualquier forma de resistencia óptica, material y psíquica»¹³.

Las imágenes clásicas presentaban una relación siempre física, hoy la novedad radica en que la imagen numérica es la

aparición de un signo visible-invisible. Muchas de estas imágenes no existen en la realidad son parte de un imaginario a partir de operaciones abstractas, lógicas y mentales. El orden de ver y de sentir -una nueva sensibilidad frente a las transformaciones tecnológicas- se reúne entonces a lo mental.

Para América Latina el caso no es aún tan dramático. A pesar de que se ha avanzado en el tratamiento digital de imágenes tanto en el sector comercial como en el experimental y artístico, no es una dominante de la cultura audiovisual. El mayor número de experiencias sociales se ha concentrado en la creación de imágenes videográficas que están más cerca del lenguaje de cine y de la fotografía que de la computadora. Por esta razón el video en México se estrecha a su sociedad y a sus imaginarios.

EL RELATO DE LAS IMÁGENES

La generación de imágenes en cinta de video en la región -muchas de ellas realizadas con una concepción estética- adquieren un valor peculiar si se recuerda que, desde antes de la Colonia, los indígenas privilegiaban a la imagen como un medio de comunicación: simplemente hay que recordar el valor de los códices como obra de arte y escritura de la Historia, los fresco dibujados en las pirámides, el trabajo realizado en cerámica. En verdad sorprende constatar hasta qué punto el antiguo espacio indígena se encontraba saturado de plasticidad y hasta qué grado durante la Colonia esta forma de comunicación sobreviviría colocando a estas misma imágenes detrás de los íconos sagrados de Occidente. Como señala Serge Gruzinski, una política de la imagen que se valió de todas las posibilidades y encantos de este instrumento de dominación.

Cualquiera que fuera su versión -afirma Gruzinski- la imagen se volvió un interlocutor, una persona o al menos un poder con el que se negociaba o comercializaba y sobre ella se ejercían todas las presiones y todas las pasiones. El barroco, por lo menos en el caso de México, fue uno de los mejores ejemplos para mostrar la intensidad con la que se desarrolló una imagen que tolera la hibridez, un imaginario donde afloraban sensibilidades comunes que trascendían las barreras sociales y las culturas donde circulaban las experiencias visuales más lejanas. Este predominio de la imagen en el imaginario colectivo se continuó dentro de masas analfabetas, en los frescos de los muralistas, la edad de oro del cine mexicano, y la fuera y concentración de una empresa como Televisa. Esta concepción de la imagen tiene una función determinante en los sistemas culturales e imaginarios contemporáneos: la entrada de la imagen electrónica, las formas de consumo y de resistencia de esta imagen¹⁴.

El video se acerca en ciertos momentos al contenido y expresividad del Muralismo: movimiento que en 1920 respondía a un sentir social, a una necesidad de expresar con imágenes, -en movimiento- pero también a la construcción de la democracia. En aquellos años hay un rompimiento con el clasicismo que venía de Europa. Se busca personalidad propia. Saturnino Herrán pinta criollas, el Dr. Atl se va a vivir a Popocatépetl y José Clemente Orozco se lanza a los peores barrios de México¹⁵. Poco después aparecería el cine de Buñuel con *Los Olvidados*, un escándalo para la época. Cualquier persona podía pintar: boleros, escolares, empleados, campesinos, señoritas. No se necesitaba preparación alguna. «Se les ponían en las manos colores, telas, pinceles y se les pedía que pintaran como quisieran... Sólo se necesitaban muros... al momento político correspondió el resurgimiento del arte indígena, México se inundó de petates, ollas, rebozos, huaraches y danzantes de Chalma¹⁶».

El Muralismo, como parece hacerlo en 1994 el video, rompió con la rutina de la pintura (televisión). Acabó con muchos prejuicios llevando a ver los problemas sociales desde nuevos puntos de vista.

La imagen de lo que México es, encuentra un nuevo escenario durante la Epoca de Oro del cine mexicano. De la imagen fija a la imagen en movimiento. Gabriel Figueroa, hacedor de las imágenes del cine mexicano tiene como maestros de la luz y del color a Diego Rivera, José Clemente Orozco, David Alfaro Siqueiros entre muchos más. El mismo determina su labor al contar, evocar e inventar historias:

“Durante cuarenta años acompañado de otros hombres igualmente apasionados en el oficio de inventar imágenes, no he hecho otra cosa que delimitar la realidad entre las manos de una cámara fotográfica... Al transformar la realidad con un implemento mecánico, la realidad me transfiguraba a mí mismo y me hacía crecer como un hombre entre otros hombres”¹⁷.

La imagen se torna entonces un factor fundamental de la cultura y formas de comunicación en América Latina donde el video es un instrumento más de apropiación de este legado cultural dentro del mundo con temporáneo.

A pesar de la crisis económica de los años ochenta, resulta sorprendente constatar que dicha tecnología logró extenderse de forma insospechada entre los sectores populares de la región Luis Fernando Santoro afirma que en esa década surgieron

proyectos y experiencias de utilización del video como instrumento de comunicación ligado a los más diversos actores sociales. «De los artistas plásticos a los sindicatos el video se asumió como un medio que permitió a los grupos y personas hacer televisión fuera de las emisoras de televisión proporcionando la circulación de las ideas e informaciones»¹⁸.

La participación de los artistas en estos terrenos es de notar porque su visión y sentido de la realidad sentaba las bases para la rectificación de usos sociales no sólo en el terreno de la comunicación sino ante las tesis reprobatorias que en los primeros años se erigieron al hablarse de las posibilidades de un uso inteligente de dichas tecnologías.

MIRAR EL VIDEO

Actualmente el video como medio de expresión y comunicación ha alcanzado una plasticidad sorprendente. Asimila todos los géneros y crea los propios: video-danza, video-música, video-retrato, video-carta y video-paisaje, entre otros.

Es verdad que un medio de comunicación se desarrolla atendiendo a las particularidades culturales y sociales de cada región. Por ejemplo, el video en América Latina se ha constituido esencialmente como un medio de comunicación popular, en Estados Unidos su crecimiento ha sido industrial y estrechamente ligado a la industria cinematográfica, mientras que en Europa ha tenido un avance relativo frente al impulso de las televisiones regionales y una oferta audiovisual interesante en el terreno del entretenimiento y de la cultura.

La aceptación del video en la región debe contemplarse dentro del contexto que le otorga una cultura por siglos ligada a la invención de imágenes. Más que la palabra, la imagen es la que inventa el relato. América Latina desafía a los nuevos medios de comunicación rescatando este legado cultural y proyectándolo al presente y al futuro con tecnología de punta.

Debe también subrayarse que gran parte de estas producciones documenta la problemática social. Son pocos los trabajos cuya intención primordial ha sido el trabajo estético, no obstante, es verdad que desde su perspectiva, la creación de encuadres, los ritmos de los que se impregna la imagen, la concepción de los colores y los diálogos llevan impresa una cierta concepción estética, un trabajo personal que deriva, de forma inconsciente o bien con toda conciencia, de un pueblo de artistas.

Estos artistas han trabajado de forma comunitaria y generan proyectos no clásicos en sus comunidades a fin de crear una mayor conciencia social. Se gesta una nueva relación entre el artista y su cultura. La cultura a su vez adquiere un nuevo soporte para la memoria histórica de una comunidad o de todo un pueblo; la transmisión de costumbres no sólo se hace de forma oral, sino por medio de imágenes donde el detalle del color, del objeto, de la relación espacio-tiempo adquieren las dimensiones que realmente les corresponden.

Vale entonces la pena rescatar la idea de Raymond Bellour de que el video tiene raíces más profundas en la escritura que el cine; Alexandre Astruc definió dicho medio como el «pen-camera». Dos elementos deben destacarse aquí: primero, la presencia de la imagen en tiempo real, disponible para quien la quiera ver; segundo, la posibilidad de formar un banco de imágenes, que al fin y al cabo no es sino el principio de una memoria colectiva. Además, existe la posibilidad de tratar esta imagen y transformarla.

«Podemos decir que una imagen se ‘escribe’ en diferentes grados, cuando la temática queda modulada por la ayuda de varias máquinas, y también cuando se concibe deliberadamente con la ayuda de una paleta gráfica o una computadora. También debe decirse que esta imagen es pintada; es verdad, y debe decirse que el profundo desconcierto que nos sorprende, cuando estamos frente a frente ante una de estas imágenes, deriva de la manera en que nos obligan a reformar –juntas- y a proyectar dentro de un futuro diferente los dos gestos más viejos de expresión relacionados con la mano humana: las líneas del dibujo y de la letra»¹⁹.

Los artistas que están experimentando con tecnologías de comunicación muestran interés por crear sistemas donde el proceso de diálogo sea valorado; no quieren permanecer separados de las dinámicas de su tiempo y desean impactar dichas dinámicas usando cualquier vehículo -en este caso tecnológico- para lograrlo. Si ellos no logran afectar la conciencia social en este sentido, tendrán la impresión de estar haciendo arte por arte o usando tecnologías por el simple gusto de usarlas.

Cada uno de estos postulados, cada vez más frecuentes en los ámbitos tecnología y sociedad, invita a enfatizar la relación arte-tecnología, tecnología-filosofía, tecnología-creatividad; cambia a su vez la percepción de la imagen, la imaginación y de los imaginarios colectivos y desde luego, la asociación que hoy día parece inconcebible televisión-sistema inteligente de comunicación social.

EL VIDEO: EN EL CENTRO DE LA INVESTIGACIÓN

El receptor es uno de los factores que resulta más revolucionado al introducirse las tecnologías informativas en la sociedad. Este aún desconoce su capacidad frente a la oferta de los nuevos medios. La tarea es, entonces, corregir su mirada frente a aquéllos. Existen premisas que son alentadoras del cambio: una nueva sensibilidad frente a los medios informativos: el usuario ya no se contempla como una víctima de ellos, sino como un actor.

Para adentrarse en el estudio de la relación arte-video-sociedad debe partirse de una primera percepción: los medios reflejan las demandas de la sociedad. ¿Qué nos está diciendo, pues, la sociedad a través de estas mediaciones?

La sociedad se organiza desde la producción, desde el consumo, pero también desde los deseos. El consumo, según Bourdieu, es el espacio de la construcción social de las diferencias, la construcción social de los gustos. El consumo es también el escenario del conflicto social y espacio de apropiación, señala Néstor García Canclini. Y la apropiación, según este mismo autor, no es sino una lucha por la fijación de sentido, la puesta en común de sentido diversos.

Durante los últimos veinte años se ha apreciado un desarrollo extraordinario de la cultura en el país: revistas, iniciativas gubernamentales para apoyar estudios de cultura, creación de museos, proliferación de festivales bienales relacionadas con el arte. En la sociedad existe una sed por conocer, ver y tocar, aproximarse al mundo de la cultura. Esta demanda es mucho más intensa que la oferta de los creadores.

Hoy día el panorama de la cultura en México es muchísimo más rico que hace tan sólo diez años. Los sistemas de creación y difusión artística se ha incrementado de la misma manera que el despertar del público por tales expresiones. Se han iniciado nuevos modelos de apoyo en las tareas artísticas como el Fondo Nacional para la Cultura y las Artes (sistema de becas) y el Sistema Nacional de Creadores. Hay una fuerza y riqueza en la demanda de servicios culturales. Se cuentan ciertas estaciones culturales de radio (XELA, Opus 94, Radio Universidad, Radio Educación, entre otras) y televisión (Canal 11 y 22), museos, (del Papelote, Centro Nacional de la Imagen, entre una veintena más). Estos dos son de reciente creación pero se espera aún la última obra de este Gobierno (1988-1994), el Centro Nacional para las Artes, sin olvidar lo que ha representado el Auditorio Nacional²⁰.

Sin embargo, la cultura aún no encuentra espacio en los medios electrónicos, que son hoy los de mayor penetración y alcance social. Dos motivos explican este rezago: los altos costos de producción y los creadores, quienes por mucho tiempo vieron con recelo primero a la radio y luego a la televisión. Como su actitud está cambiando frente a la llegada de los nuevos medios audiovisuales, se empiezan a ver resultados interesantes en las bienales y festivales de video.

Para comprender el alcance de las tecnologías dentro de la sociedad debe destacarse, también, el rol que juegan las formaciones sociales preexistentes, pues de ellas derivarán los usuarios, los sujetos de la nueva comunicación.

Comunidades indígenas, jóvenes organizaciones urbanas, grupos de mujeres, niños. Dentro de estas organizaciones existe un valor -de alcance universal- que cabe destacar: la participación. Hoy día la sociedad es más participativa para definir sus formas de vida. ¿De qué manera, los medios de comunicación están estimulando este principio? Las tecnologías son en este sentido mediadoras de acciones sociales.

La sociedad se deja ver en las pantallas de televisión y vídeo. Los programas de opinión, los concursos y los dramas de la vida cotidiana, también conocidos como «reality shows» son algunos ejemplos que fundamentan esta nueva necesidad. Es la persona que se encuentra en el otro a través de ciertos casos que se personalizan, o bien, de hechos globalizantes, que pueden tocar a todo el mundo. Cambia una vez más la sensibilidad del telespectador: la imagen televisada deja de centrarse en el yo, convirtiéndose en un reflejo del nosotros²¹.

Para estudiar la relación sociedad-tecnología de información es también indispensable referirse a otra variable, la producción simbólica, inherente a toda organización social.

Se establecen así tres premisas para la investigación que aquí se propone: video, organizaciones sociales y producciones simbólicas. Un primer factor a desglosar es la actitud de los videastas en México.

Los videastas mexicanos comparten una inquietud: la búsqueda de imágenes en movimiento donde el lenguaje se aproxima a la poesía y a lo simbólico.

Es difícil aún determinar una clasificación de géneros en video, porque dicho medio ha roto con las clasificaciones tradicionales que derivaban en gran parte del cine.

El trabajo que se ha realizado en video experimental y de arte ha correspondido al de una verdadera búsqueda, en todos los sentidos, no obstante debe aclararse que el video en México, podría afirmar que en toda la región latinoamericana, ha significado libertad; el video sustituye así al cine experimental donde por tradición se había ejercitado esta libertad.

Con el video se está registrando una memoria visual de nuestro tiempo. Nunca antes había existido tal número de imágenes para el registro del presente y tal número de testigos ópticos, creadores de controversias, respecto a la versión de un hecho, que era y es narrado por las grandes agencias de prensa de televisión. Esta posibilidad crea ya fuentes diversas para la interpretación de la historia, de la sociedad, de la realidad de un país; desde luego, se cambiará la forma de hacer Historia para la humanidad.

Existe entonces una sensibilización histórica. En este nivel de creación participan grupos de profesionales independientes, quienes casi sin recursos económicos toman entre sus manos la responsabilidad de crear esta memoria cultural. Se observa infinidad de grupos que van de a los profesionistas de la comunicación hasta las organizaciones populares urbanas. Los festivales bienales de video que se han organizado en México desde 1990 se han convertido en espacios para el encuentro público de creadores y espectadores del arte del video en México. Durante estos años su influencia se ha multiplicado por todo el país, y el perfil del realizador ha pasado de un profesional a un video-aficionado. Por esta razón durante la Tercera Bienal de Video celebrada en junio de 1994, con más de quinientos participantes, se encontraron trabajos menos profesionales, pero un campo más amplio de propuestas temáticas que derivaron de grupos totalmente desconocidos.

CHIAPAS

Chiapas desempeña un papel fundamental no sólo en la vida política y social de México, lo ha sido también ante el crecimiento de sus medios de comunicación. Desde enero de 1994, y Chiapas no puede dejar de existir en las memorias impresas y audiovisuales. Sus repercusiones han sido directas en la producción de videos.

En efecto, a lo largo de todo el conflicto han proliferado realizaciones de grupos independientes y profesionales, todos ellos buscando crear una información veraz, ante la parcialidad o silencio que han mostrado buena parte de los noticieros de la televisión. Una vez más existe, sobre la letra impresa, en este caso los diarios, la necesidad de hacer hablar a la imagen.

Uno de los grupos de producción de video que más ha destacado por su labor periodística y por la sensibilidad con que ha tratado las imágenes es Argos. Algunas de sus declaraciones recientemente hechas a la prensa dejan ver la lógica bajo la cual realizan sus trabajos. Según cuenta su director, Epigmenio Ibarra, cuando estalló el conflicto chipaneco la prensa se quedó en lo anecdótico; como ellos no podían competir con la televisión, eligieron el artículo de fondo, narrado por las imágenes. «Había que contar la historia para terminar la guerra. El que no cuenta, hace útiles las armas y el que cuenta las hace innecesarias. La guerra o la cuentas o la haces y en México la televisión no contó la guerra, la hizo»²².

Los videos están contando la vida. Informan, comprometen y conmueven. Importa destacar que muchos de estos relatos se hacen con un sentido estético. No es el documental llano o el flash informativo que suele mostrar la televisión. Es la construcción de un género que asimila todas las prioridades. «La intención: retratar a esos personajes cuyo discurso político, cuya concepción del mundo tienen como elemento central a la poesía»²³.

Partiendo de estas concepciones Epigmenio Ibarra les dice a las grandes cadenas estado unidenses de noticias que si ellas; llegan más rápido, ellos llegarán más hondo.

Los ángulos del relato deben cambiar para contar de una forma diferente lo que todo el mundo cuenta. La cámara deja la rigidez del tripie para colocarse sobre el hombro del camarógrafo y a veces quedarse suspendida en el aire. Se adentran camino a la selva donde se buscan todos los ángulos posibles de la narración.

«Es una cámara que indaga busca, se mete en todos lados con el criterio fundamental de la calidad y de que se mire limpio bien. Luego viene el montaje donde también hay todo un manejo conceptual que corresponde a esta visión lúdica de la

cámara añade Epigmeneo Ibarra.

Este tipo de producciones han encontrado un canal de difusión más amplio que las aún limitadas redes de difusión del video señales de televisión restringida como el caso de Multivisión. Las salas de cine han sido un lugar favorable para la difusión de las imágenes. En ciertos casos se llega más lejos.

La imaginación y los imaginarios colectivos cobran entonces vida. Imágenes y poesía se dieron cita recientemente, el 22 de setiembre, en un cine de la ciudad de México donde se exhibiría la última producción de Argos: Viaje al Centro de la Selva. Memorial zapatista, enero - agosto de 1994. El EZLN construyó en su Primera Convención Democrática una alegoría, un barco: en el corazón de la selva árboles derruidos, bancos, un anfiteatro; la techumbre de mantas eran las velas y el lugar de los micrófonos, el timón. La sala de cine quedó nuevamente convertida en un navío que llevaba a mil quinientos espectadores al centro de la selva. Los alcances del video quedaron superados al combinarse las imágenes en pantalla con telefonía celular y satélites. Ante un público atónito se logró poner en contacto directo a todos los presentes en la sala con el subcomandante Marcos. Comenzó entonces una entrevista que el auditorio pudo escuchar a través de los altavoces del cine. Era Marcos hablando desde la selva por teléfono celular. Al terminar la proyección la comunicación se volvió a establecer. Al día siguiente en algunos diarios decía: «Un poeta cimbra la ciudad desde la selva. Un poeta insurgente. La punta de un iceberg de poetas milenarios».²⁴

Y ADEMÁS, EL VIDEO INDÍGENA

El video, transferido al medio indígena, es una mediación para conservar la diversidad, si se considera que la diversidad cultural en México es ante todo indígena.

No sólo deben destacarse las funciones sociales que desempeña en las comunidades, sino la percepción, la nueva sensibilidad que el indígena ha ido desarrollando ante dicha tecnología, al convertirla de agente externo a su cultura en un medio de información, de comunicación y de expresión estética.

Cuando se hace video indígena es difícil establecer géneros; lo híbrido es lo de ellos. En sus producciones resulta imposible separar la concepción estética y cultural de la problemática social por más cruda que ésta sea. Van de la mano, como en realidad sucede con toda América Latina. Desde esta perspectiva difícilmente podría hablarse del videoarte o del documental. En diez años más, afirman ellos mismos, existirá una escuela de video indígena, caracterizada en gran parte por la madurez de sus concepciones estéticas.

El proyecto «video indígena» ha crecido desde hace cinco años en México y de forma ininterrumpida. La cuestión: los procesos de apropiación tecnológica. En un primer tiempo, cuando llegaron las cámaras a sus regiones en manos de antropólogos, su sensibilidad les dictaba no acercarse a un medio que provenía del exterior, que era ajeno a la comunidad, y sobre todo, no dejar salir sus propias imágenes al exterior.

Hoy día se cuentan 37 organizaciones indígenas capaces de crear videos²⁵. La multiplicidad cultural en México debe ver cada uno de estos casos de manera particular.

Los indígenas conciben al video como una herramienta de trabajo, el género que mayormente explotan es el documental. Es una memoria histórica, una forma de conservar sus tradiciones y costumbres.

El origen está en la proliferación de las radios comunitarias indígenas,²⁶ la fotografía indígena y el cine experimental. Los antropólogos eran en los setenta, e inclusive antes, quienes interpretaban por medio de imágenes el mundo de los nativos. Estos no podían expresar su sentir, y al mismo tiempo, experimentaban un cierto rechazo ante la tecnología audiovisual pues existía la idea de que un disparo de cámara robaba el alma. Hoy día su sensibilidad ha cambiado frente a los medios. El derecho a voz de los indígenas, también.

A pesar de ser analfabetos gran número de ellos, se rompieron los mitos y demostraron que cualquiera podía aprender y expresar a través de la técnica, pero lo más trascendente es que manifestaron el deseo de hablar de ellos mismos a través de los medios audiovisuales.

La cámara es hoy una mediación para transmitir su visión sobre occidente y el hombre occidental. Hay, entonces, un cambio de actitud. Los antropólogos que tradicionalmente estudiaban sus comunidades ya no son tan aceptados como antes; los indígenas ya no se quieren sentir fotografiados, tampoco desean que se califique su cultura como exótica. Quiere-

ren elaborar su propio trabajo y ser ellos quienes hablen de sí mismos. Se han establecido normas. Ciertas imágenes de su cultura y de su historia pueden ser vistas únicamente por ellos; esto es, no todo video puede salir al exterior de sus comunidades.

El video es, entonces, una mediación para la expresión, el fortalecimiento de actividades propias y una manera de romper con el aislamiento nacional e internacional. Es un hecho: estas comunidades desean formar parte de la red internacional de comunicación audiovisual. Lo que cambia radicalmente es su sensibilización ante las formas de transmisión tradicionales de su cultura: quieren salir al exterior por ellos mismos.

La difusión la realizan llevando una videocasetera a cuestas, por la montaña, contando con un promedio de tres a cuatro horas de camino. La proliferación de telesecundarias²⁷ en comunidades rurales y en ocasión, la construcción de antenas para la recepción de señales de televisión, han servido como una infraestructura valiosa para la difusión de videos. No obstante aún hace falta recorrer un largo camino en la construcción de redes de difusión audiovisuales adecuadas.

Según datos proporcionados por el Instituto Nacional Indigenista, se han producido hasta hoy 112 videos, equivalentes a mil 300 horas grabadas por estas comunidades.

EN EL CORAZÓN DE LAS REDES: DE LA INFORMATIZACIÓN DE LA SOCIEDAD A LA SOCIALIZACIÓN DE LAS TECNOLOGÍAS

Una exposición sobre tecnologías informativas quedaría incompleta sin hablar del perfil de su futuro: las redes de telecomunicación. Entre ellas se teje una cuestión fundamental, técnica, cultural y social: la convergencia tecnológica o las auto-rutas del audiovisual.

Dos son las cuestiones dignas de consideración: crear una atmósfera favorable para discutir la relación del hombre, de la sociedad con la tecnología por un lado y, por otro, nuevamente la preocupación de los artistas, de los nuevos sujetos de la trama. ¿Qué son, cómo se están trazando, para qué sirven y adónde se pretende ir con estas auto-rutas?

Uno de los primeros proyectos que abordó la problemática del hombre en relación a la tecnología de información fue el Informe Nora-Minc, que se dio a conocer durante el gobierno de Giscard d'Estaing en 1976. Durante la década de los ochenta, la utopía del informe se tradujo en un shock porque se vio que el sueño, «una sociedad de sabios idealmente informada y consciente de sus obligaciones colectivas» no era posible.

El avance de tecnologías informativas queda comprendido en tres estadios: 1970: compra de aparatos; 1980: adquisición de programas y software y 1990: la interconexión de redes. Hoy día estos tres momentos deben verse en uno, conocido como el de la convergencia tecnológica, es decir, la construcción de un sistema de comunicación único donde deberán converger aparatos, redes, servicios y lenguajes. Un solo cable para todos los servicios, un solo lenguaje para textos, imágenes y sonidos.

¿En qué radica lo nuevo? La idea de la convergencia numérica de los sistemas informativos ha retomado ideas que parecían haberse quedado sin rumbo. Se habla de la formación de una estructura social, cultural y simbólica a través de las telecomunicaciones. Hay también un cambio de mentalidad: mientras que en 1976 se hablaba de la informatización de la sociedad (Nora-Minc), hoy el proceso toma un sentido inverso, la socialización de la tecnología.

La convergencia tecnológica es un proceso que hoy se encuentra en el corazón de la sociedad, que tiene una lógica estructurante y simbólica que es, más que nada, un principio técnico que hay que traducir a un contexto social.

Estos puntos tocan de forma muy directa la creatividad artística cuando se hace referencia a la socialización tecnológica -y no a la informatización de la sociedad- como en la era Nora-Minc.

La interactividad -comunicación en doble sentido- cambia la noción de arte como objeto. El arte puede partir también de un diálogo teniendo en el extremo de la red un fax o una computadora. Se trata de las primeras experiencias realizadas en 1980 para crear obras comunitarias a través de dibujos o textos en hojas de fax. Su alcance: mundial. Darse cita a través de una red de artistas para concluir dibujos, escribir poesía, una improvisación cercana a la escritura automática (no se sabe lo que el otro escribe hasta no tener la hoja (fax) en las manos) la respuesta o el dibujo tienen que ser inmediatos pues hay alguien al otro lado de la red esperando. Esta actividad es un esfuerzo más por demostrar que está terminando la era de la

unidireccionalidad de las señales, es también un intento por crear imágenes, letras, sonidos, es decir, hacer confluir las señales en un lenguaje único y de forma comunitaria. En 1990 convergencia tecnológica es también las auto-rutas del audiovisual.

La comunicación en red abre los cauces para transformar la (infra) estructura de la comunicación. ¿Se pierde la centralización de las informaciones y se abren espacios de libertad? Uno de los mejores ejemplos es la creación de una red como Internet.

Los «excluidos» son todas aquellas personas y países que no están teniendo acceso a las redes y que están quedando fuera de este nuevo territorio para la comunicación. ¿Podrá entonces hablarse de descentralización informativa y comunicativa? ¿De espacios de libertad? ¿Qué rol juegan los países del Sur dentro del trazado de las redes? ¿Fluyen sus comunicaciones con plena libertad entre el Sur mismo? ¿A través de esta aparente descentralización de la comunicación se abren nuevas vías para un equilibrio más justo entre la comunicación Norte-Sur y Sur-Norte? ¿Qué pasará con aquéllos que aún por décadas no tendrán acceso a ellas? ¿Y aquéllos que las tienen, cómo las están utilizando?

Hace falta señalar un hecho grave: los comunicólogos no entran aún a estudiar este tema. Lo han asumido especialistas de otras disciplinas: informáticos, ingenieros, matemáticos, entre otros etc. Son ellos quienes han acaparado las investigaciones. ¿Por qué no tomar en las manos desde ahora cuestiones que están revolucionando desde hace años los conceptos de información y comunicación? ¿Cuál será el proceso de integración de imágenes, textos y sonidos? ¿Cómo afectará esta convergencia los lenguajes audiovisuales y los lenguajes escritos? ¿Cómo van a evolucionar las prácticas educativas? ¿Cómo se va a erigir el sujeto de la comunicación dentro de las redes? ¿Cuáles son las consecuencias de la interactividad? ¿Qué posibilidades de participación y estructuración de sistemas de comunicación propia tendrán cada una de las culturas? ¿Hasta dónde llega lo singular, hasta dónde lo global?

Es importante rescatar aquí la función que la política y la sociedad pueden tener en la determinación de usos y delimitación geográfica de estos nuevos territorios de la comunicación. ¿Existirá una red única, se creará una red de redes, habrá una cierta flexibilidad? ¿Es Internet el espacio público de la comunicación? ¿Es el sueño del espacio público de la investigación, de la creación, de la diversidad cultural?

Si de imaginarios se trata, es un buen intento por transformar los usos y representación de los otros. Identificación sucesiva y recreación social. Recreación del tiempo de ruptura y del nuevo paradigma de comunicación. Desde esta perspectiva hay una seducción de la comunicación, una relación sentimental ante el instrumento, la creación de un espacio y de una territorialidad virtual.

CONCLUSIONES

El estudio de la relación arte-tecnología-sociedad abre nuevas perspectivas para investigar los procesos de socialización de las tecnologías de información y entenderlos nuevos paradigmas de un sistema de información y comunicación que deriva de aparatos altamente sofisticados.

En esta investigación se ha tratado de analizar la participación de América Latina, y de forma específica de México, ante este nuevo contexto. La intención ha sido buscar propuestas que rescaten la singularidad de la cultura, ante modelos e instrumentos de comunicación que se pretenden homogeneizantes.

Los artistas han merecido una atención particular en este caso, ya que son ellos quienes como científicos, ingenieros o aficionados han iniciado un proceso de sensibilización y transformación tecnológica.

En América Latina la propuesta más avanzada parte del video. El elemento que más ha facilitado su entrada: su plasticidad y niveles de expresión, ante una mala oferta televisiva y cinematográfica.

Esta línea de estudio resulta relevante para América Latina porque la cultura es un indicador que explica de manera más clara el impacto y desarrollo que están teniendo dichos aparatos en la sociedad. Algunos de los resultados expuestos en esta investigación explicitan que no es posible hablar de un modelo global de inserción tecnológica de manera absoluta. Existen ciertos matices que hace falta precisar. Por ejemplo, aquellas regiones donde la resistencia cultural ha marcado la historia social, entre otros casos el barroco mexicano y brasileño, muestran un equivalente en la actitud «conquistadora» de las telenovelas mexicanas y brasileñas, que se lanzan a todo el mundo. De aquí deriva, probablemente, la aceptación y asimi-

lación a lo propio, de la imagen electrónica. La realización de videos tiene su parte en este juego.

Estas experiencias, siguiendo a Serge Gruzinski, tienen algo que enseñar a la Europa pluriétnica y pluricultural que actualmente se forma. En el sentido en que la realidad contemporánea -en el Viejo Mundo- se confronta ante la idea de la mezcla de las personas, de las formas y de las prácticas.

La imagen es parte del patrimonio cultural del México de hoy y lo será del México del mañana. Lo que también importa resaltar es el carácter mestizo de la cultura mexicana, y en consecuencia de su imaginario colectivo. Este pervive en el discurso de la modernidad, y lo hará, sin lugar a dudas, en el de la posmodernidad.

El trazado de redes no viene sino a complementar algunas de estas tesis. Se erigen ya como el espacio público de los europeos, pero bien podría hablarse en este sentido, para la región, de la construcción de una plaza pública virtual.

De las redes, principio de lógica para el Norte, principio de anarquía -entendida como libertad- para las regiones del Sur, está partiendo un nuevo proyecto de construcción social. El centro se pierde y surgen multiplicidad de actores donde el carácter interactivo de los mensajes otorga una dimensión diferente a la comunicación.

La mayoría de los gobiernos latinoamericanos afirma que entre los propósitos de desarrollo de la región está consolidar sus sistemas democráticos e interconectarse al mundo exterior. Sin embargo buena parte de los países latinoamericanos no cuenta ni contará en años con una estructura adecuada para participar en la red de forma equitativa, pero hay un hecho que por este motivo de «exclusión» no debe dejar de verse: la creación de un nuevo espacio para la comunicación donde hasta ahora hay juegos de participación y creación cultural que están abiertos. Internet es una red en manos de los investigadores, donde las escuelas y facultades de comunicación deben dejar sentir su presencia.

¿Tocará el informe Nora-Minc, a través de las auto-rutas, esta vez la realidad de sus propuestas? ¿Serán las redes, construcción de espacio público y del imaginario colectivo de donde parta un nuevo modelo de sociedad global? ¿Serán las redes un lugar de conflicto y rivalidad o de encuentro? La pregunta más importante sin duda alguna: ¿se logrará hacer hablar a los otros a través de ellas?

NOTAS.-

1. Doudrault, Pierre. "L'implantation de l'autoroute électronique dans la région du Saguenay: innovation technologique ou une innovation sociale de la recherche", ponencia presentada en el simposio internacional: *La convergence des techniques de communications: Etat de la question et tendances*, Université du Québec á Montreal, 29 setiembre - 1 octubre de 1994.

2. Ibidem.

3. Renaud, Alain. "De l'économie infomationnelle á la pensée visuellé", *Réseaux*, N° 61, octubre 1993, pág. 15.

4. Ibidem, pág. 15.

5. Foresta, Don. "The many world of Art, Science and Technologies", *Leonardo*, N° 24, N.Y., N.Y.

6. Guisasola, Félix. «El discurso tecnológico en las artes plásticas: perspectivas desde los ochentas», *Telos*, Fundesco, junio - julio de 1986, pág. 93.

7. Fargier, Jean-Paul. «Oú va la vidéo?» *Les Cahiers du Cinéma*. Ed. l'Etoile, París, 1986, pág. 5.

8. McLuhan, Marshall. *Understanding Media*, Signet, N.Y., N.Y., 1964, pág. 33.

9. Foresta, op.cit. pág. 142.

10. Flichy, Patrice, *Les industries de l'imaginaire*, PUG, Grenoble, 1991 y Una historia de la comunicación moderna. Espacio público y vida privada. G. Gili, Mass Media, Barcelona, 1991.

11. Guisasola, op.cit., Pág. 94.

12. Méredieu, Florence e. «Le curstacé et la prothése» dans Anne Cauquelin et al. *Paysages Virtuels*, Dis Voir, París 1980, pág. 12.

13. Ibidem, pág. 15.

14. Gruzinski, Serge. «La colonisation et la guerre des images dans le Mexique colonial et moderne», *Revue Internationale des Sciences Sociales*, N° 134, París, noviembre 1992, pág. 579.
15. Orozco, José Clemente. *Autobiografía*, Era, México, 1990, pág. 22.
16. Ibidem, pág. 59-60.
17. *Artes de México*. «El arte de Gabriel Figueroa», palabras pronunciadas al recibir el Premio Nacional de Artes, 1971, invierno de 1988.
18. Santoro, Luis Fernando. «O video popular no Brasil: a febre e as miregens'», *XVII IAMCR International Conference and Assembly*, Guarujá, São Paulo, Brasil, agosto de 1992, pág. 1.
19. Bellour, Raymond en: Doug Hall y Sally Jofifer, *Illuminating Video, An essential guide to Video Art*, Aperture/BAVC, N.J., 1990, pág. 421.
20. Debe aclararse que estas obras pertenecen en su mayoría a la ciudad de México, pero que el esfuerzo se ha multiplicado por todo el país, sobre todo a través del Consejo Nacional para la Cultura y las Artes.
21. Renaud, Alain. «Del économie informationnelle á la pensée visuelle», *La pensée visuelle*, Réseaux, N° 61, setiembre de 1993.
22. Malvido, Adriana. «Difundir lo de Chiapas contribuye a la paz y no a la guerra», *La Jornada*, México, D.F. 13 de octubre de 1994.
23. Ibidem.
24. S/N, «Poetas vía satélite y videoargonautas en la selva», *Reforma*, México, D.F., 24 de setiembre de 1994.
25. La iniciativa fue del antropólogo Arturo Warman y de Guillermo Bonfil Batalla. Se originó un fuerte debate a favor y en contra, en 1989. Desde ese año el video indígena ha contado con el apoyo del Instituto Nacional Indigenista.
26. Hoy se cuentan quince radiodifusoras indígenas que difunden programas estrictamente concebidos para las comunidades y en lengua propia de la región.
27. La telesecundaria es una modalidad donde se conjuntan programas de educación básica (escuela primaria y secundaria) y difusión de programas vía satélite que cubran estos programas. La iniciativa obedece a la carencia de profesores en comunidades rurales. Este principio ha valido para colocar en gran parte de comunidades indígenas un aparato televisor, en ocasiones antena, que se convierten en una infraestructura valiosa para difundir el video.

BIBLIOGRAFÍA.-

- EGUILLOR, Juan Carlos. Hacia una búsqueda de un estilo en la imagen generada por computadora, *Telos 6*, Fundesco, Madrid, junio-agosto de 1986.
- FARGIER, Jean-Paul. Oú va la vidéo? *Les Cahiers du Cinéma*, Ed. De l'Etoile, París, 1986.
- FLICHY, Patrice. *Les industries de l'imaginaire*, PUG, Grenoble, 1991.
- FORESTA, Don. The many world or art, science and technologies, *Leonardo*, N° 24, N° 2, N.Y., N.Y. 1991.
- GUISASOLA, Félix. El discurso tecnológico de las artes plásticas: perspectivas desde los 80's. *Telos 6*, Fundesco, Madrid, junio-agosto de 1986.
- GRUZINSKI, Serge. La colonisation et guerre des images dans le Mexique colonial et moderne, *Revue Internationale des Sciences Sociales*, N° 134, París. Noviembre 1992.
- QUEO, Philippe. *L'Eloge de la Simulation*. Collection Milieux, INA, París 1986.
- SANTORO, Luis Fernando. O video popular no Brasil: a febre e as miregens, *XVIII AIERI International Conference and Assembly*, Guarujá, Sao Paulo. Brasil, agosto 1992.
- SUBIRATS, Eduardo. *El final de las vanguardias*. Palabra Plástica, Anthropos, Barcelona, 1989.

LEVY, Pierre. «Remarques sur les interfaces», *Reseaux*, CNET, Paris, enero de 1989.

McLUHAN, Marshall, *Understanding Media*, Signet, N.Y., N.Y. 1964.

MERCIER, Pierre Alain. "Le zappeur, téléspectateur actif", en Charon, Jean Marie, *L'état des médias*, La Découverte-Mediaspouvoirs, CFPJ, Paris 1991.