

## MEDIOS MÚLTIPLES

José Miguel González Casanova

**RESUMEN:** El artículo presenta los métodos y procedimientos de concepción, elaboración y impresión de las publicaciones seriadas realizadas en tres ediciones de lo Seminario de Medios Múltiples, por alumnos de Artes Visuales de la Escuela Nacional de Artes Plásticas, UNAM, Universidad Nacional Autónoma de México.

**PALABRAS CLAVE:** Seminario de Medios Múltiples. Enseñanza de arte. Publicaciones de artistas.

Iniciamos el Seminario de Medios Múltiples con los siguientes objetivos: generar investigaciones teóricas-prácticas interdisciplinarias en torno al arte público; buscar nuevos canales de circulación y lectura; crear cadenas de arte y educación en las que la academia se integre a la vida. De esta forma, los alumnos son a la vez maestros, así como el público deviene creador.

El Seminario se propone como un proyecto educativo que considera que el aprendizaje del arte se da en la generación de experiencias comunes, en las que se integran artistas y públicos específicos. El saber del arte se da en la vivencia, su aprendizaje es resultado de su experiencia directa, que funciona como una herramienta de conocimiento cuando opera efectivamente en una realidad específica. En estas experiencias estéticas compartidas, generadas por los participantes de este proyecto, se amplían y entrecruzan los campos de la educación y del arte, tanto entre nosotros, como en la relación con los públicos que cada obra plantea. En el Seminario cada alumno es un joven artista, con un proyecto serio y coherente con el contexto en que se realiza y el público con el que dialoga. Cada uno enseña para aprender. La mayoría de los trabajos están enfocados a la búsqueda de apertura de espacios de circulación del arte, y a la participación del público en la realización de la obra. Partimos de las siguientes premisas:

— La significación del arte proviene de la lectura que realizan determinados espectadores. Por un lado, supone la producción de signos, y por otro lado, la generación de canales de circulación que

permitan lecturas posibles.

— El saber del arte se da en la vivencia. El aprendizaje es resultado de su experiencia directa, que funciona como una herramienta de conocimiento cuando opera efectivamente en una realidad específica, en las conciencias y voluntades subjetivas e intersubjetivas.

— Las posibilidades de diálogo con esas realidades se dan a muchos niveles y de manera múltiple, por lo que la obra opera mejor de manera interdisciplinaria: en el campo abierto, tierra de nadie, que favorece la creación de canales de comunicación y la ampliación de públicos.

## EL SEMINARIO DE MEDIOS MÚLTIPLES, 2003-II.

Fundé el Seminario de Medios Múltiples de la Escuela Nacional de Artes Plásticas, (Universidad Nacional Autónoma de México), en el año 2003. Desde esa fecha han egresado tres generaciones, y en un año planeamos que concluya la cuarta. El ciclo de cada generación tiene una duración de tres años, en los que se realizan reuniones semanales, que alternan lecturas compartidas, ejercicios prácticos, grupales e individuales, y la revisión colectiva de los proyectos. Para realizar su investigación, cada estudiante propone una hipótesis, que demuestra a lo largo de un proceso de estudio y análisis teóricos, así como de una investigación experimental en sus prácticas artísticas. Uno de los objetivos específicos es realizar una tesina de Licenciatura — en la Escuela Nacional de Artes Plásticas —, pero lo que nos reúne, como sentido final del trabajo, es la publicación de un libro en el que se presenta el resultado de los proyectos al concluir el ciclo. Lo que resulta muy importante, pues añade un valor profesional, que supera el orden escolar, al objetivo general — y fundamental de ese proyecto didáctico — de generar procesos de investigación y autoformación colectiva.

Los estudiantes ingresan al Seminario mediante una convocatoria dirigida fundamentalmente a alumnos de la carrera de Artes Visuales de la ENAP, UNAM, aunque abierta a estudiantes de otras carreras, universidades y escuelas del país, e incluso de otros países. La convocatoria solicita que el alumno entregue un proyecto con las siguientes características:

— Hipótesis teórico-práctica. (La que se demostrará en un texto a partir de dos disciplinas teóricas distintas, y en la realización de una obra que parta de dos prácticas del arte).

— Presentación del tema y objetivos en dos cuartillas.

— Índice.

— Bibliografía de 10 libros directamente vinculados con el tema.

— Carpeta de trabajo relacionado con el proyecto.

Todas las investigaciones personales son compartidas y discutidas en el grupo, al tiempo que se realiza una indagación común en temas y obras colectivas. En el curso permanente se realizan diversos tipos de ejercicios teóricos y prácticos: se generan dinámicas, colectivas y personales, de creación, investigación y análisis; se discuten los proyectos y se comparte información; se organiza el trabajo personal en una estructura de colectivización del aprendizaje, en la que todos aprenden y enseñan. Así buscamos que los jóvenes artistas aprendan a estructurar un discurso artístico a través de la lectura, escritura, discusión, investigación, producción e intercambio.

Para facilitar la redacción, se realizan ejercicios de organización del índice por medio de diagramas, que van desde el tradicional arbóreo, con raíces, tronco, ramas principales y secundarias, hasta los rizomas: cada tema se dibuja en las capas de una cebolla, en un mapa como si fueran países, en un diagrama de flujo de navegación de un sitio web, etcétera. También llevamos a cabo ejercicios de escritura, que siempre deben estar vinculados temáticamente al proyecto de investigación. Al inicio, seguimos un método propio del periodismo: se hace una crónica, redactada en primera persona, una entrevista a un especialista o personaje relacionado con la obra, un reportaje, escrito en tercera persona, etc., para terminar con redacciones más filosóficas, como 20 aforismos y un ensayo. En el desarrollo de los ensayos se busca crear un contexto teórico a los proyectos prácticos, para ello se evita la autorreferencialidad de las prácticas del arte con la intención de mostrar su relación con las realidades en las que se realiza.

Dichas actividades van de la mano de la lectura y discusión en clase de textos de autores como Debord, Deleuze, Vaneigem, Merleau-Ponty, Bachelard, Bergson, Heidegger y Huizinga, entre otros. Además, se realizan clases temáticas en la que cada estudiante investiga un aspecto diferente y lo expone, consiguiendo recolectar en colectivo una gran cantidad de información, puntos de vista, y maneras de abordar el tema. Los contenidos los elegimos con el grupo de alumnos que comparten inquietudes comunes, como qué es el arte, la ciudad, el cuerpo, el tiempo, el espacio, la identidad, la historia, el juego. En cada generación los temas aglutinadores surgen naturalmente de la reunión de los proyectos. En todas se han repetido los mismos intereses, pero podríamos decir que, para la primera, las investigaciones se dirigieron más al espacio público, mientras que la segunda se centró en el tiempo, y las dos últimas — que han trabajado juntas — en la identidad.

También realizamos prácticas personales, como hacer una deriva (táctica situacionista que consiste en perderse en la urbe), una pieza a partir de un sueño, un regalo, una obra irracional, comunicarse

con el mundo sin hablar durante 24 horas, o realizar una obra sin modificar físicamente ninguna realidad, moviendo las cosas; así como ejercicios colectivos, como hacer un día de juegos en el Zócalo e involucrar a los transeúntes, entre otras. Las dinámicas de trabajo en clase varían de un tema a otro, y pueden ir de la mera discusión o análisis de textos y proyectos hasta ejercicios colectivos tales como el que hicimos eligiendo cada estudiante a un filósofo, como Platón, Aristóteles, Kant, Hegel, Marx, Heidegger, Nietzsche, Adorno, etcétera, para tener un debate sobre lo que es el arte asumiendo como propia la postura del personaje escogido; o en el que ordenamos todos los objetos que teníamos a la mano en el taller para hacer la maqueta de una ciudad; o cuando nos reunimos para escribir un manifiesto del arte como juego. En todos estos ejercicios se propone a los estudiantes hacer una investigación previa y contribuyen a una reflexión en su práctica.

A la vez que realiza sus proyectos prácticos, cada alumno cumple con la siguiente serie de ejercicios para apoyar su investigación teórica:

#### GUÍA DE TAREAS

1. Explica por escrito: ¿Cuál es la hipótesis?
2. ¿A partir de qué referencias teóricas y prácticas llegaste a ella? ¿Cuáles son las tesis (personales, de la cultura, teóricas y prácticas) de las que partes para llegar a esa tesis? (Incluir bibliografía citada, tanto obras como teorías).
3. ¿Cómo has desarrollado esa idea en tu práctica artística?
4. ¿Cuáles son los campos de estudio con los que se relaciona directamente tu proyecto? (Antropología, filosofía, sociología, ciencia, etcétera).
5. ¿Cuáles son las ideas básicas que necesitas demostrar para concluir la hipótesis? Estructura un índice con ellas.
6. Esboza una demostración con axiomas del desarrollo de estas ideas hasta la conclusión de la hipótesis. Luego ajusta el índice.
7. Explica brevemente cada uno de los contenidos de tu índice. Escribe un párrafo por cada tema.
8. A partir de la lectura de 'Rizoma' de Gilles Deleuze, dibuja una serie de diagramas organizando los temas de tu índice primero en el diagrama de un árbol (raíces, tronco, ramas principales y ramificaciones secundarias), después en el de una cebolla, donde los temas se desarrollan por capas, y finalmente a manera de mapa, donde ubiques espacialmente los temas, considerando sus fronteras y vecindades.
9. Haz una deriva en la ciudad (método situacionista de desplazamiento sin finalidad del recorrido en el que el deriva se traslada perdido en el espacio). Escribe una crónica que cuente la

experiencia (escrito en primera persona, con un desarrollo temporal lineal de pasado a presente).

10. Explica por escrito ¿con quién dialogas con tu trabajo y qué pretendes provocar con tu obra?

11. Haz una entrevista con alguien que se relacione con tu proyecto.

12. Realiza un reportaje en tercera persona sobre algún tema relacionado con tu proyecto (siguiendo las líneas del reportaje periodístico que requiere de información objetiva)

13. Escribe la crónica de alguna experiencia colectiva en que hayas participado (redactada en primera persona del plural).

14. Escribe tu definición de los siguientes conceptos:

- Tiempo
- Espacio
- Arte
- Identidad
- Comunicación
- Economía
- Juego
- Amor

15. Investiga cada tema y haz con tu grupo una reunión por cada uno para compartir tus descubrimientos y juntar textos.

16. Haz un glosario de las palabras más relevantes en tu proyecto. (Entre 5 y 10 palabras, revisa diccionarios filosóficos y etimológicos para comenzar tu investigación).

17. Escribe un aforismo cada semana, hasta realizar un mínimo de 20.

18. Intercambia con tus compañeros los aforismos y señalen las palabras comunes que se encuentren en los textos para crear un hipertexto (ligas entre los textos).

19. Haz una lista de 25 personas que crees que van a leer el ensayo que estas escribiendo y una lista imaginaria-ideal de 5 personas que te gustaría que leyeran tu texto.

20. Escribe un ensayo de 20 cuartillas que demuestre una hipótesis a partir de una reflexión teórica que hila experiencias e ideas, personales y culturales, que tenga un desarrollo lógico de planteamientos, que pueden ser, por ejemplo:

- cronológicos personales
- históricos (experiencia colectiva)
- filosóficos o estéticos
- espaciales-corporales (psicogeográficos)

Procura integrar aforismos, crónicas, reportaje, entrevista, la propia obra y todas las experiencias del curso.

21. Haz un ensayo visual en el que se desarrollen las ideas a través de la secuencia de imágenes sin texto, en las que puedes incluir imágenes propias.

La dinámica de reunión de la clase varía a lo largo de los tres años que dura el Seminario, pero recurre frecuentemente a reuniones para comer, en las que se dialoga, se lee, e incluso se hacen acciones. Alumno es, etimológicamente, el que se alimenta, y en este caso se trata de que cada quien lleve el sustento para compartir: tanto comida, como investigación teórica y el registro de ejercicios prácticos y piezas. La sobremesa es un estupendo momento para el intercambio.

En todos los ciclos del Seminario, durante los dos primeros años nos reunimos semanalmente — veces para comer juntos —; nos vimos en distintos lugares, como en la ENAP, en el plantel Xochimilco y en San Carlos (durante un año), en las casas de los seminaristas, o en parques y en *las islas* de Ciudad Universitaria. Sucedió en las tres generaciones, que en el último año el proceso de trabajo cambió a reuniones vespertinas-nocturnas, para elaborar el libro en un ambiente privado, relajado y sin horarios, de manera que a veces terminaban en baile y celebración colectiva. La fiesta puede ser también un medio óptimo de comunicación y aprendizaje.

#### LOS LIBROS MEDIOS MÚLTIPLES.

Además de las investigaciones personales, un elemento importante de este proyecto educativo ha sido tener prácticas colectivas: cada generación realizó en grupo intervenciones de arte público, organizó exposiciones, conferencias, y diversas presentaciones, así como publicó *fanzines* — que constituyen un ejercicio preparatorio para la publicación del libro —. Un año antes de la publicación hacemos un *fanzine*. El ejercicio ha dado una colección de cuatro piezas muy interesantes, en las que se presentan textos cortos y mucho trabajo de imagen.

Al término de los primeros cuatro semestres del Seminario, la investigación de los participantes cuenta con un avance considerable, así comenzamos una etapa importante: el compromiso por publicar un libro con el resultado de los proyectos teórico-prácticos. Para ello es necesario pasar a una etapa de realización profesional en la que los estudiantes se involucran en la gestión para reunir los patrocinios, a la vez que se enfrentan a las soluciones propias de diseño gráfico y editorial.

Cada uno se compromete con su parte a la vez que entre todos planteamos soluciones colectivas. Los libros, impresos a color, contienen 10 textos de 20 cuartillas, acompañados de imágenes de los proyectos prácticos de cada seminarista. El diseño de cada capítulo es diferente, desarrollado por cada autor en un espacio de 20 páginas, en un trabajo al alimón con un diseñador que coordina

el conjunto — que en cada caso es un egresado de la ENAP de la misma generación de los seminaristas —.

Publicamos el primer libro en septiembre de 2005, *MM1*, con un tiraje de 1000 ejemplares, y un bajo presupuesto; presentamos *MM2* en noviembre de 2008, de 2000 ejemplares, y con las mismas características entró en circulación el *MM3* en noviembre de 2011. Temáticamente hay coincidencias entre los tres, pero por los proyectos personales, y la discusión en clase, predominó en el primero la reflexión del espacio, desde el cuerpo a la calle y la realidad virtual, en el segundo el tiempo, desde la acción subjetiva, como jugar y viajar, a la economía, y en el tercero la identidad, desde la ropa y el género hasta la política y las redes sociales.

El primer libro resultó más difícil, sólo teníamos el precedente de la publicación en fotocopias de *fanzines* (que llegaron a tener un tiraje de 500 ejemplares) y no había ningún presupuesto establecido. Desde la manera de financiarlo tuvo que ser discutida, nos preguntábamos hasta qué punto buscar patrocinios, de quién y lo que eso significaba. Los jóvenes tenían muy claro que no querían un logotipo transnacional en el impreso. A la vez que deseábamos mantener la independencia de nuestras publicaciones fotocopiadas, queríamos editar un libro, por lo que la solución fue que cada uno de los 10 participantes aportamos una cantidad que nos permitía tener la tercera parte de lo que costaría, y nos dedicamos a buscar patrocinios. Los estudiantes armaron la carpeta y se pusieron a moverla, con lo que consiguieron la donación del papel (Lumen) y un patrocinio de la Fundación/Colección Jumex. El libro tuvo un costo de aproximadamente seis mil dólares, fue una publicación barata que tuvo buena aceptación y ya está casi agotada.

El principal problema de esta primera edición fue el trabajo de diseño. Partimos de la premisa de que cada uno contaría con 20 páginas y diseñaría su parte, pero nos faltó la conciencia de la importancia del que coordinaba el conjunto. Además no es suficiente saber artes visuales para diseñar, pues tiene su oficio. Habíamos contratado a un diseñador gráfico que pegó las partes, mandó a la imprenta el libro sin mostrárnoslo y desapareció. Nunca la volvimos a ver, dicen que se casó... En fin, a partir de esa tragedia los siguientes números integran a un joven diseñador gráfico de su generación, egresado de la misma ENAP, lo que ha significado un importante hallazgo, tanto editorial como didáctico.

A partir del segundo libro el diseño y la calidad editorial mejoró considerablemente. Además conseguimos un patrocinio mayor de Colección/Fundación Jumex, y nos volvieron a dar el papel, lo que permitió trabajar con una imprenta de calidad y duplicar el tiraje. Para la segunda ocasión habían ido de la mano un aprendizaje

para mejorar el modelo didáctico y editorial. Se consolidó un grupo especial, muy coordinado y armónico; pudimos constituir una maquinaria que coordinó todas las partes, desde el diseño hasta la distribución. Una red de 10 distribuidores llega a bastantes bibliotecas y librerías.

El tercer volumen no varió en sus características editoriales, lo que fue distinto fue el contexto académico, pues habíamos conseguido una subvención de la Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo, que nos permitió organizar muchas actividades, entre otras: 8 talleres internacionales, 12 cursos locales, 8 intervenciones colectivas en el espacio urbano y 15 individuales de estudiantes del seminario. Antes del diseño del libro ya contábamos con un sitio *web* realizado por los estudiantes (<http://mediosmultiples.mx>). El grupo tenía mucha experiencia trabajando juntos, lo que le dio coordinación, pero al no tener la experiencia del trabajo de gestión a veces les faltaba iniciativa. Aunque en lo más importante se comprometieron y felizmente salió la tercera publicación con la calidad de la anterior.

La misma subvención favoreció el que creáramos una cuarta generación de Medios Múltiples, que también asistió a cursos y talleres, seleccionados por tener los proyectos más verdes en su momento, y que ahora está preparándose para publicar su volumen a fines de este año. Por lo pronto contamos con una beca de la UNAM — ¡finalmente con recursos de nuestra casa de estudios! —, que nos permite hacer una edición en blanco y negro, por lo que, de no conseguir otro recurso, el cuarto libro será a una tinta. Lo que me parece un reto interesante. Hasta aquí la crónica que continuará en nuestra próxima edición de *MM4*.

Ciudad de México, Mayo de 2012.

## LEYENDAS DE LAS ILUSTRACIONES

Las imágenes de este artículo están dispuestas en la versión en portugués.

Imagen 1: *Medios Múltiples*, publicaciones 1, 2 y 3.

Imagen 2: *Medios Múltiples 1*, 2005.

Imagen 3: *Medios Múltiples 2*, 2008.

Imagen 4: *Medios Múltiples 3*, 2011.



**JOSÉ MIGUEL GONZÁLEZ CASANOVA:** Artista visual interdisciplinario. Estudió Artes Visuales en la ENAP, Escuela Nacional de Artes Plásticas, UNAM, Universidad Nacional Autónoma de México, lugar en el que es maestro desde hace 24 años. Ha realizado numerosas exposiciones en México y en el extranjero. Su obra pertenece a diversas colecciones públicas como el Museo Universitario de Arte Contemporáneo, y el Museo del Chopo, de la UNAM, o el Museo Carrillo Gil y el Salón Nacional de Artes Plásticas del INBA, así como el Museu da Gravura do Curitiba. Su trabajo se ha desarrollado principalmente en el dibujo, la instalación, la intervención pública, y la docencia. Algunos de sus proyectos son: *Banco Intersubjetivo de Deseos* ([www.bid.com.mx](http://www.bid.com.mx)), *Seminario de Medios Múltiples* (<http://mediosmultiples.mx/>) y *Jardín de Academus* (<http://jardindeacademus.org.mx/>) entre otros. Ha editado 6 libros de 2005 a la fecha, de los que es autor o coautor, como son *Medios Múltiples*, *Agenda Oculta* y *Gramática del dibujo* en 100 lecciones.

