

CENTRO MULTIMEDIA
CENTRO NACIONAL DE LAS ARTES

QUINCE AÑOS

DIRECTORIO

CONSEJO NACIONAL PARA LA CULTURA Y LAS ARTES

Consuelo Sáizar
PRESIDENTA

Raúl Arenzana Olvera
SECRETARÍA EJECUTIVA

Fernando Serrano
SECRETARÍA CULTURAL Y ARTÍSTICA

CENTRO NACIONAL DE LAS ARTES

Roberto Vázquez
DIRECTOR GENERAL

Humberto Chávez Mayol
DIRECTOR GENERAL ADJUNTO ACADÉMICO

Salvador Ortega
DIRECCIÓN TÉCNICA

CENTRO MULTIMEDIA

Cuauhtémoc Sentíes
SUBDIRECCIÓN DE TALLERES

Omar Sánchez
SUBDIRECCIÓN DE INFORMACIÓN EDUCATIVA

Xóchitl Córdova
SUBDIRECCIÓN DE PROYECTOS DE VIDEOARTE

ÍNDICE

Presentación	5
Talleres	7
Programa de	
INVESTIGACIÓN Y EXPERIMENTACIÓN, <i>Media Lab</i>	9
Programa de FORMACIÓN EN ARTE Y TECNOLOGÍA	11
Programa de DIVULGACIÓN	15
Programa de RESIDENCIAS Y APOYO A LA PRODUCCIÓN E INVESTIGACIÓN EN ARTE Y MEDIOS	19
Recuento de actividades 1994-2009	22
Selección de proyectos / 15 años	25
<i>Mi casa es tu casa</i>	26
<i>Monte Albán</i>	28
<i>Y/o</i>	30
<i>El lugar donde habitan las palabras</i>	32
<i>Momenta</i>	34
<i>Sin salida de emergencia</i>	36
<i>Juego doble/mano a mano</i>	38
<i>Tonalpohualli: el libro de los destinos</i>	40
<i>La orquesta de la muerte o cómo la muerte orquesta tu vida</i>	42
<i>Quimpachtli, medicina que mata ratones</i>	44
<i>Bakteria onírico concreto</i>	46
<i>Justicia infinita</i>	48
<i>Parásitos urbanos</i>	50
<i>Interfase midi Arredondo-Escuer</i>	52
<i>Compleción robusta</i>	54
<i>0.5m²</i>	56
<i>Mikriphonie</i>	58
<i>Mapas</i>	60
<i>Selección de investigación</i>	62
<i>Kalispherion</i>	64
<i>Data lab</i>	66
<i>Tekhné</i>	68
<i>Título de propiedad comunidad huichol</i>	70
<i>Natura</i>	72
<i>Imágenes en tránsito</i>	74
<i>El jardín de Buffon</i>	76
<i>Rastros</i>	78
<i>Lo de Burroughs en México, primera descarga</i>	80
<i>100 años de imágenes en movimiento</i>	82
<i>Bitácora (disecciones de un topógrafo)</i>	84
<i>sitio*TAXI</i>	86
Selección de proyectos apoyados por el taller de imágenes en movimiento	88
Centro multimedia (<i>english version</i>)	90
Créditos	96

PRESENTACIÓN

CONACULTA creó en 1994 el Centro Multimedia del Centro Nacional de las Artes, con el objetivo de impulsar el uso de las nuevas tecnologías en la creación artística.

Con sus programas de Residencias y Apoyo a la Producción e Investigación en Arte y Medios; de Formación en Arte y Tecnología; de Investigación y Experimentación *Media Lab* y del Festival de Artes Electrónicas y Video *Transitio_MX*, este Centro ha enriquecido la formación artística a través de un modelo educativo de vanguardia, que fomenta el arte electrónico, el debate y la reflexión sobre diversas áreas del conocimiento relacionadas con el campo de la creación artística, usando las tecnologías más novedosas.

Esta Memoria da cuenta del trayecto desarrollado durante estos 15 años y de los avances en el propósito de vincular al arte con las nuevas tecnologías y ofrecer a los creadores dinámicas de experimentación con nuevas herramientas para desarrollar su talento.

Al celebrar los primeros 15 años del Centro Multimedia, CONACULTA reitera su compromiso con la formación de los artistas de vanguardia que mañana serán los referentes de la creación en México.

Consuelo Sáizar
Presidenta del Consejo Nacional
para la Cultura y las Artes

Taller de Imágenes
en Movimiento

Taller de Investigación

Taller de Audio

Taller de Realidad Virtual

PROGRAMA DE INVESTIGACIÓN
Y EXPERIMENTACIÓN
Media Lab

Taller de Gráfica Digital

Centro Multimedia

Taller de Sistemas
Interactivos

PROGRAMA DE FORMACIÓN

Taller de Interfases
Electrónicas - Robótica

PROGRAMA DE RESIDENCIAS

FESTIVAL INTERNACIONAL DE ARTES
ELECTRÓNICAS Y VIDEO
TRANSITIO_MX

TALLERES

TALLER DE INTERFASES ELECTRÓNICAS - ROBÓTICA

El objetivo del Taller de Interfaces Electrónicas - Robótica (TIE) es brindar facilidades, otorgando los apoyos y asesorías necesarias, para que los proyectos mecánico-electrónicos de artistas nacionales y extranjeros que posean una residencia en el Centro Multimedia, mantengan una continuidad en su desarrollo durante todo el proceso creativo.

TALLER DE SISTEMAS INTERACTIVOS

El Taller de Sistemas Interactivos se dedica a la experimentación y el desarrollo de sitios de Internet, así como a la creación de imágenes que dan identidad a los proyectos que se realizan en el Centro Multimedia.

TALLER DE IMÁGENES EN MOVIMIENTO

El Taller de Imágenes en Movimiento es un espacio dedicado a la experimentación, investigación y documentación de la imagen en movimiento (amplio espectro fundamentado en el movimiento como principio de construcción), empleando diferentes plataformas tecnológicas para la exploración de los procesos cinéticos de la imagen.

TALLER DE AUDIO

El Taller de Audio es un espacio dedicado al desarrollo, investigación y divulgación de códigos de programación y herramientas tecnológicas libres que puedan ser aplicadas con fines creativos en las artes visuales, sonoras e interdisciplinarias.

TALLER DE INVESTIGACIÓN

El Taller de Investigación tiene como objetivo generar proyectos de reflexión, formación y divulgación desde un enfoque filosófico acerca de la relación arte-tecnología.

TALLER DE GRÁFICA DIGITAL

El Taller de Gráfica Digital se dedica a la experimentación, creación e investigación de la imagen fija. Debido a su vocación, este taller es un híbrido entre la automatización de la tecnología informática y la manualidad característica de las técnicas de estampado tradicionales en las artes plásticas.

TALLER DE REALIDAD VIRTUAL

En el Taller de Realidad Virtual se explora el uso de herramientas tecnológicas de computación gráfica, audio e interactividad para ser aplicadas de manera creativa al arte y la cultura.





PROGRAMA DE INVESTIGACIÓN Y EXPERIMENTACIÓN MEDIA LAB

Programa dedicado a la producción de proyectos interdisciplinarios que abordan temas relacionados con el arte y la tecnología, bajo las modalidades de trabajos de investigación, experimentación, desarrollo tecnológico y diseño. Este proyecto está dirigido a los integrantes de los diferentes laboratorios que forman parte del Centro Multimedia (Laboratorio de experimentación tecnológica, Laboratorio de investigación teórica-documental y Laboratorio de experimentación en diseño). El *Media Lab* tiene por objetivo fortalecer las líneas de investigación del cmm y generar nuevos campos de conocimiento a partir de cruces disciplinarios, debido a que éste constituye un espacio de experimentación, investigación, formación y difusión de las prácticas artístico-culturales que involucran nuevas tecnologías, así como a la reflexión y el desarrollo de dinámicas de experimentación que generen nuevos usos y herramientas al servicio de los creadores y productores culturales.



Taller: Interactivos? México'08: tecnologías de la risa
Realizado en el cmm por iniciativa del Media Lab Prado de Madrid con el apoyo del Centro Cultural de España en México, 2008.



PROGRAMA DE, FORMACIÓN EN ARTE Y TECNOLOGÍA

El programa pretende generar y fortalecer vínculos con las comunidades, grupos que trabajan o están interesados en el campo de estudios sobre la teoría y la práctica de las artes electrónicas y el videoarte. El programa abre las posibilidades técnicas del CMM para la construcción de una visión tecnológico-experimental a futuro mediante la elaboración e impartición de cursos, talleres, seminarios, asesorías por especialistas mexicanos y extranjeros que sean guías para la obtención de herramientas y habilidades tanto teóricas como prácticas, que la comunidad y grupos interesados aprovechen creando nuevas propuestas dentro del ámbito y fortaleciendo el desarrollo tecnológico.

Los temas que se plantean en el programa se abordan desde las siguientes perspectivas:

- Filosofía de la tecnología
- La estética vinculada al arte que utiliza nuevas tecnologías
- Hardware y software libres (*open source*)
- Ingeniería y electrónica *low tech*
- Comunicación visual y diseño *web*
- Sistemas de manejo de color
- Dispositivos de video para artes escénicas
- Sistemas de visualización y graficación 3D
- Lenguajes de programación orientados a proyectos específicos



PROGRAMA DE FORMACIÓN EN ARTE Y TECNOLOGÍA

PLAN DE ASESORÍAS ABIERTAS

Dentro del marco del Programa de formación en arte y tecnología, el cmm ofrece un plan de asesorías abiertas para el público en general respecto al conocimiento que se desarrolla en este Centro. Aquellos interesados pueden recibir apoyo teórico o técnico sobre las disciplinas de cada taller o área del mismo.

GRÁFICA DIGITAL

- Captura, edición, salida de procesos de impresión automatizada
- Fotografía y video digital, dispositivos de video para artes escénicas
- Diseño gráfico *web*

AUDIO

- Principios del sonido, espacialización, técnicas de limpieza de archivos de audio, uso de software y hardware libre para audio
- Electrónica y programación básica (SuperCollider, Openframeworks, Arduino)
- Desarrollo de proyectos multimediáticos

INTERFACES ELECTRÓNICAS

- Electrónica y materiales
- Robótica = (Mecánica + Electrónica + Control)

IMÁGENES EN MOVIMIENTO

- Recursos tecnológicos y conceptuales para la creación de discursos audiovisuales

INVESTIGACIÓN

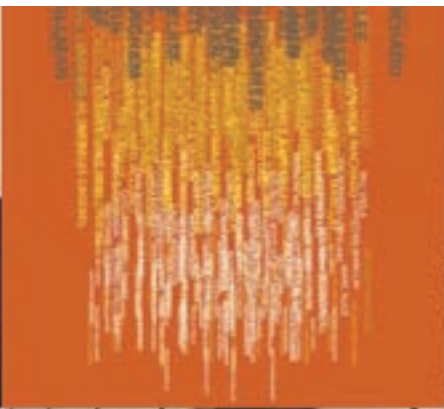
- Filosofía de la tecnología
- La estética vinculada al arte que utiliza nuevas tecnologías

REALIDAD VIRTUAL

- Programación orientada a objetos (C/C++, ActionScript)
- Realidad virtual, realidad aumentada
- Graficación 3D

SOPORTE TÉCNICO

- Mantenimiento preventivo y correctivo. Plataformas PC y MAC



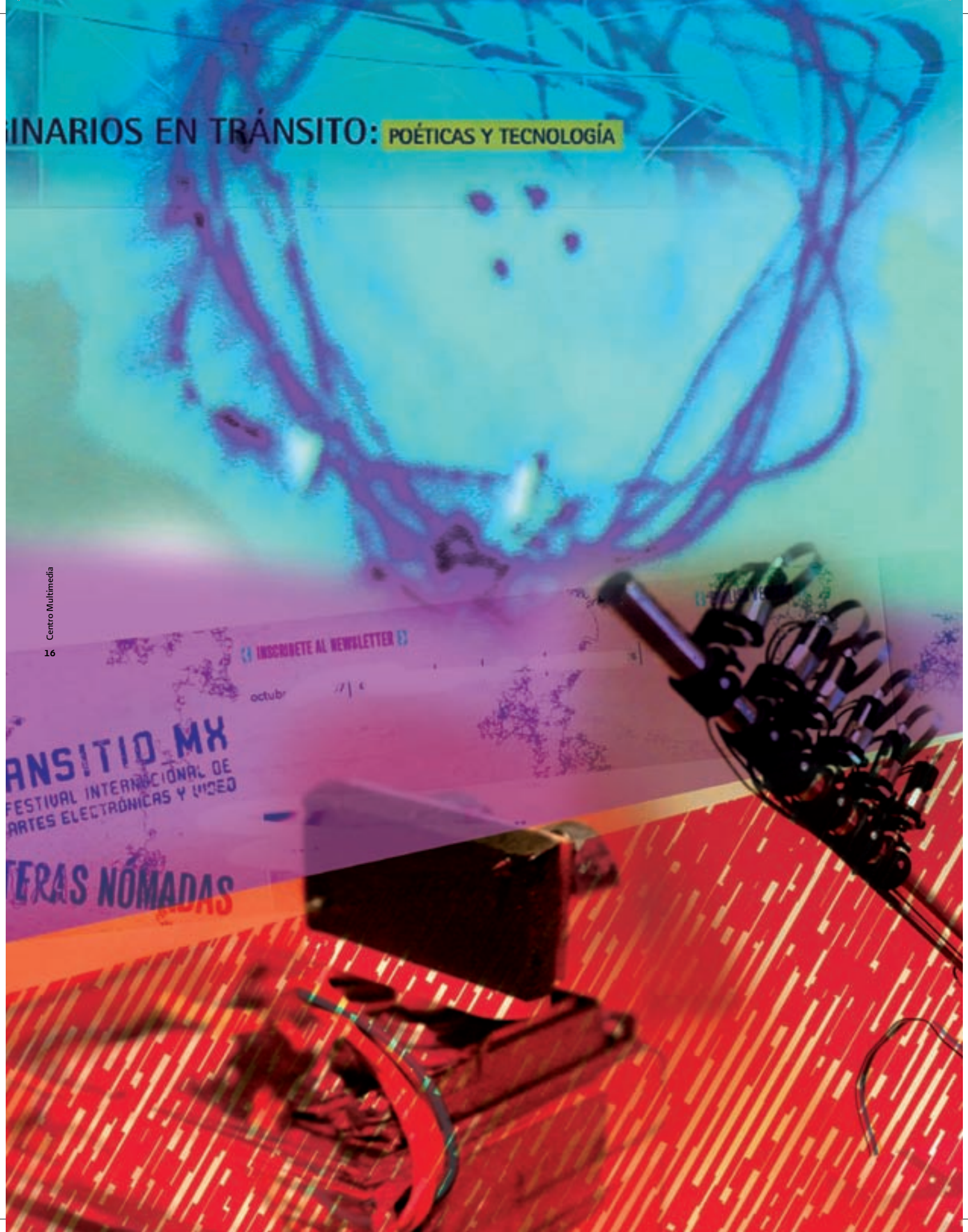


PROGRAMA DE DIVULGACIÓN

El Centro Multimedia realiza una serie de actividades para la difusión y divulgación de eventos y contenidos, utilizando la red y en general los dispositivos digitales como herramientas fundamentales, con la intención de ampliar el conocimiento, además de enriquecer la oferta cultural en torno al arte y la tecnología. El Programa de divulgación integra exposiciones, conciertos y actos en vivo, nacionales e internacionales; además se organizan periódicamente foros, seminarios y conferencias, paralelos al Programa de formación, de esta manera, se producen vínculos con comunidades que trabajan con el uso de nuevas tecnologías.

MINARIOS EN TRÁNSITO: POÉTICAS Y TECNOLOGÍA

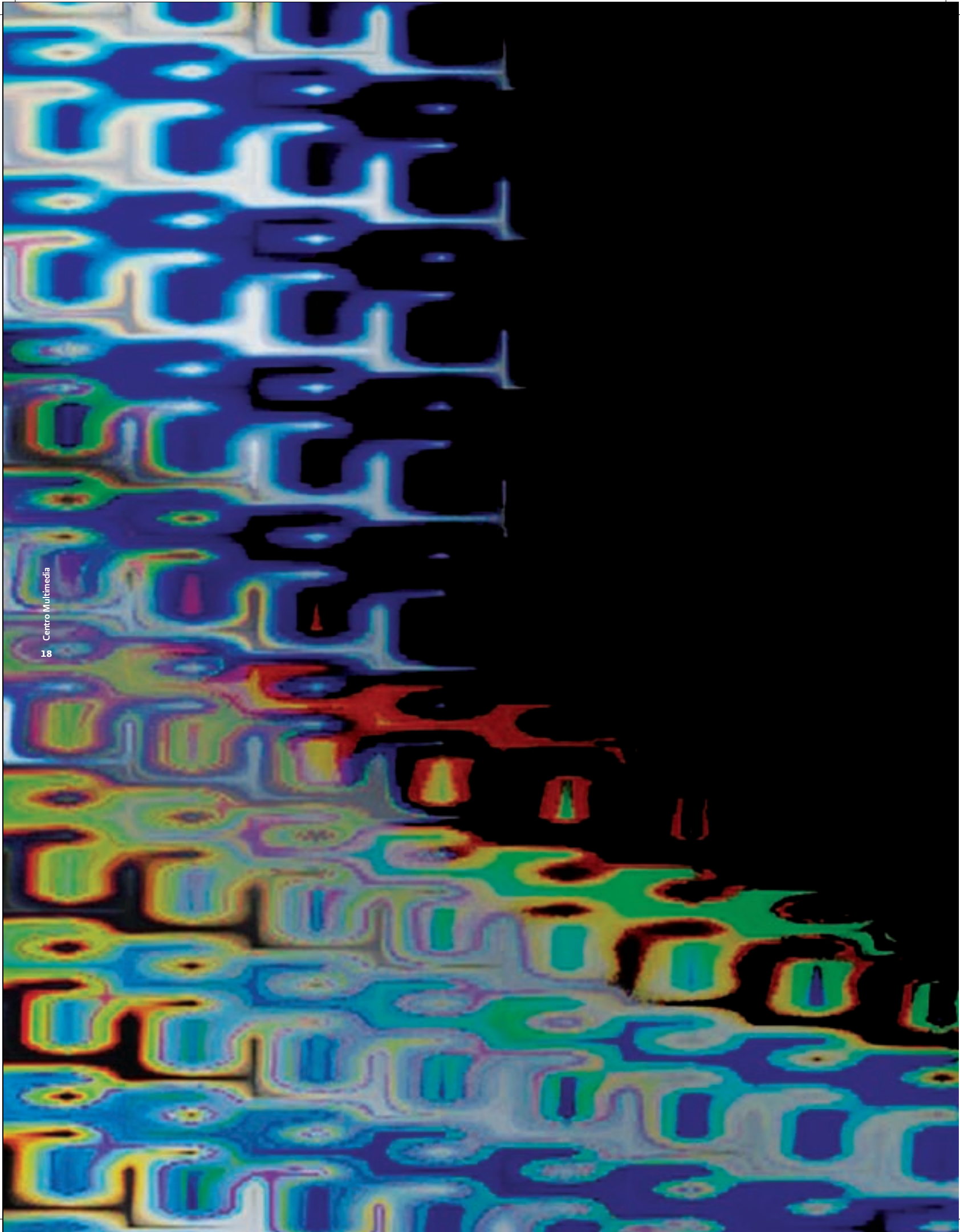
Centro Multimedia
16



PROGRAMA DE DIVULGACIÓN

FESTIVAL INTERNACIONAL DE ARTES ELECTRÓNICAS Y VIDEO TRANSITIO_MX

El Centro Multimedia del Centro Nacional de las Artes realiza bienalmente el Festival Internacional de Artes Electrónicas y Video Transitio_MX, cuyo objetivo es invitar a la reflexión y promover actividades artísticas que acuden a medios electrónicos y tecnologías digitales. La organización del festival está a cargo de un Consejo de Planeación y Evaluación; se estructura en función de tres ejes: una Muestra, un Concurso y un Simposio con carácter internacional, que ubican a Transitio como uno de los principales exponentes de las prácticas de artes electrónicas contemporáneas en México a nivel mundial.



PROGRAMA DE RESIDENCIAS Y APOYO A LA PRODUCCIÓN E INVESTIGACIÓN EN ARTE Y MEDIOS

INTERCAMBIO DE RESIDENCIAS ARTÍSTICAS

El Centro Multimedia sostiene una política permanente de intercambios y residencias artísticas con distintas instituciones, nacionales e internacionales. Algunas de éstas son:

•HANGAR

Beca Hangar - FONCA / CENART

El Fondo Nacional para la Cultura y las Artes, el Centro Nacional de las Artes y Hangar de España, a través del Programa de Intercambios Internacionales, convocan a los artistas que trabajen con tecnologías digitales que residan en España o México, con el fin de que apliquen para esta beca. Los beneficiados como parte del Programa de intercambios, pasarán 4 meses en el país extranjero.

Gracias a la Beca Hangar - FONCA/CENART, el Centro Multimedia ha recibido a artistas interesados en desarrollar trabajos relacionados con la tecnología digital.

•QUÉBEC

Intercambio de Residencias Artísticas México-Québec

El Fondo Nacional para la Cultura y las Artes, el Consejo de Artes y Conseil des Arts et des Lettres du Québec, convocan anualmente al Programa de Intercambio de Residencias Artísticas México-Québec, aquellos que resulten seleccionados residirán en México o Québec por 4 meses, para llevar a cabo sus proyectos.

•IBEROAMÉRICA

Programa de residencias artísticas para creadores de Iberoamérica - FONCA

El Centro Multimedia del Centro Nacional de las Artes acoge a los artistas seleccionados en el marco del Programa de Residencias Artísticas para Creadores de Iberoamérica en México, dicho programa es una iniciativa del Fondo Nacional para la Cultura y las Artes, en Colaboración con la Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo, el Centro Cultural de España en México y la Secretaría de Relaciones Exteriores.

CENTRO NACIONAL DE LAS ARTES
CENTRO MULTIMEDIA
CONVOCATORIA PARA EL
PROGRAMA DE APOYO
A LA PRODUCCIÓN
E INVESTIGACIÓN
EN ARTE Y MEDIOS 2008



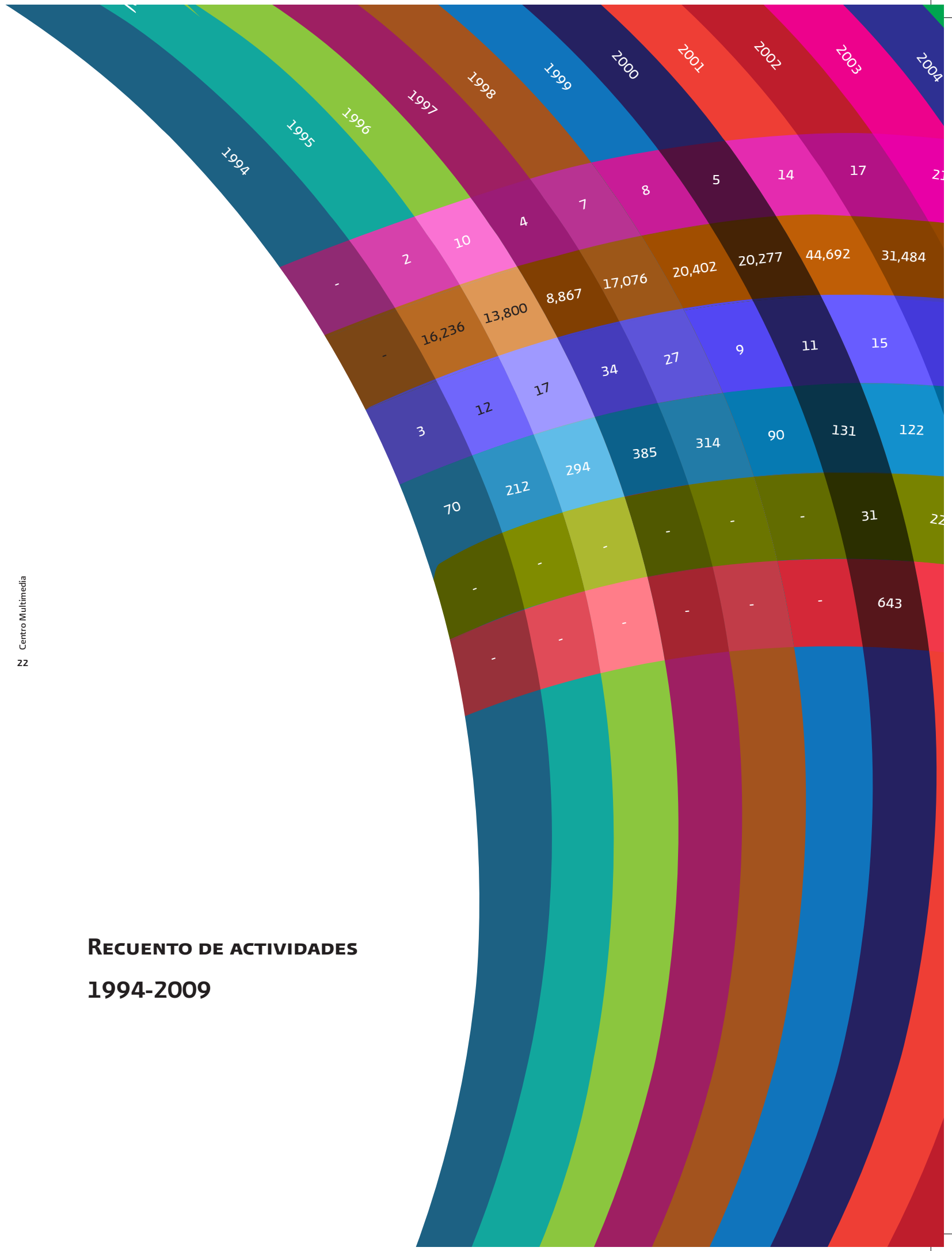
APOYO A LA PRODUCCIÓN E INVESTIGACIÓN EN ARTE Y MEDIOS

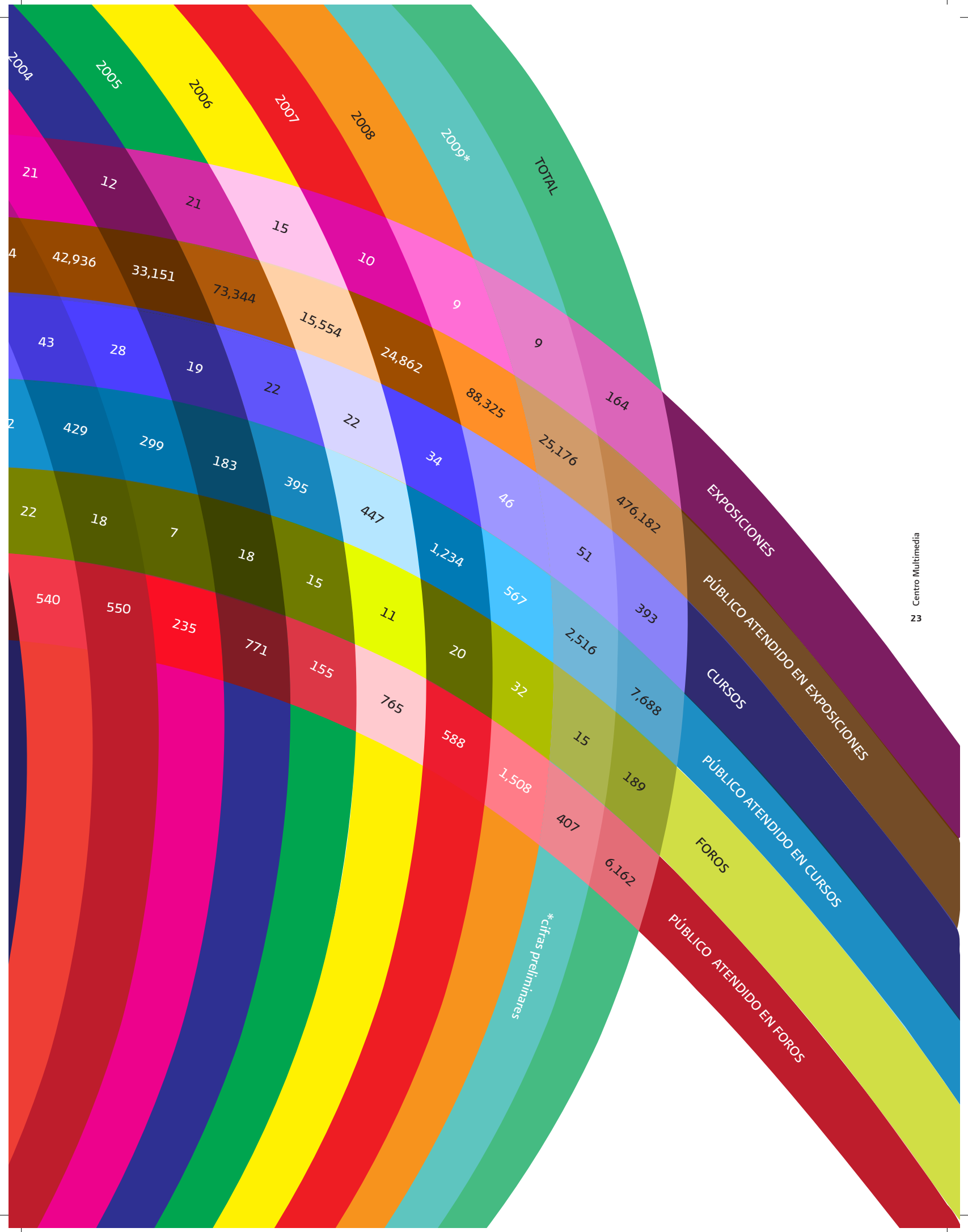
Con la finalidad de estimular la creación y reflexión en el campo de los medios electrónicos-digitales en México, el cmm otorga un Programa bienal de apoyos para la producción de obra artística y de investigación.

Contempla el desarrollo de proyectos inéditos de investigación y reflexión sobre la relación arte y tecnología, que brinden un análisis teórico de las prácticas artísticas contemporáneas desde una perspectiva social e interdisciplinar. Toma en cuenta la producción de trabajos inéditos artísticos con medios electrónicos en territorios que incluyen: videoarte, arte sonoro, instalación, performance, artes escénicas, realidad virtual y manifestaciones afines.



RECUESTO DE ACTIVIDADES 1994-2009









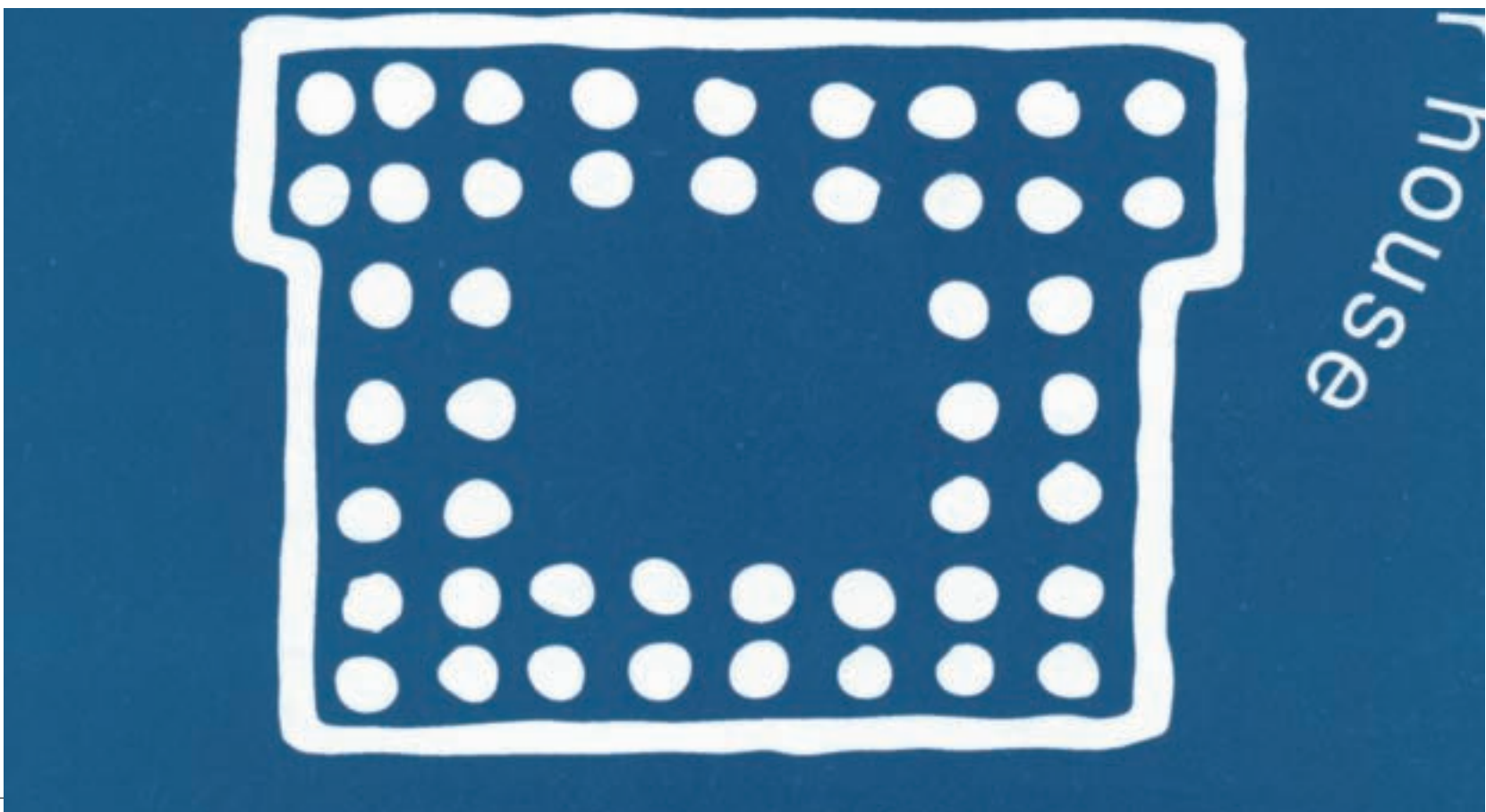
SELECCIÓN DE PROYECTOS / 15 AÑOS



Mi casa es tu casa / SHELDON BROWN

1998 / *Taller de Realidad Virtual*

Plataforma: Computadoras Silicon Graphics (Onyx Reality Engine 2) conectadas por Internet de alta velocidad entre San Diego y la ciudad de México.



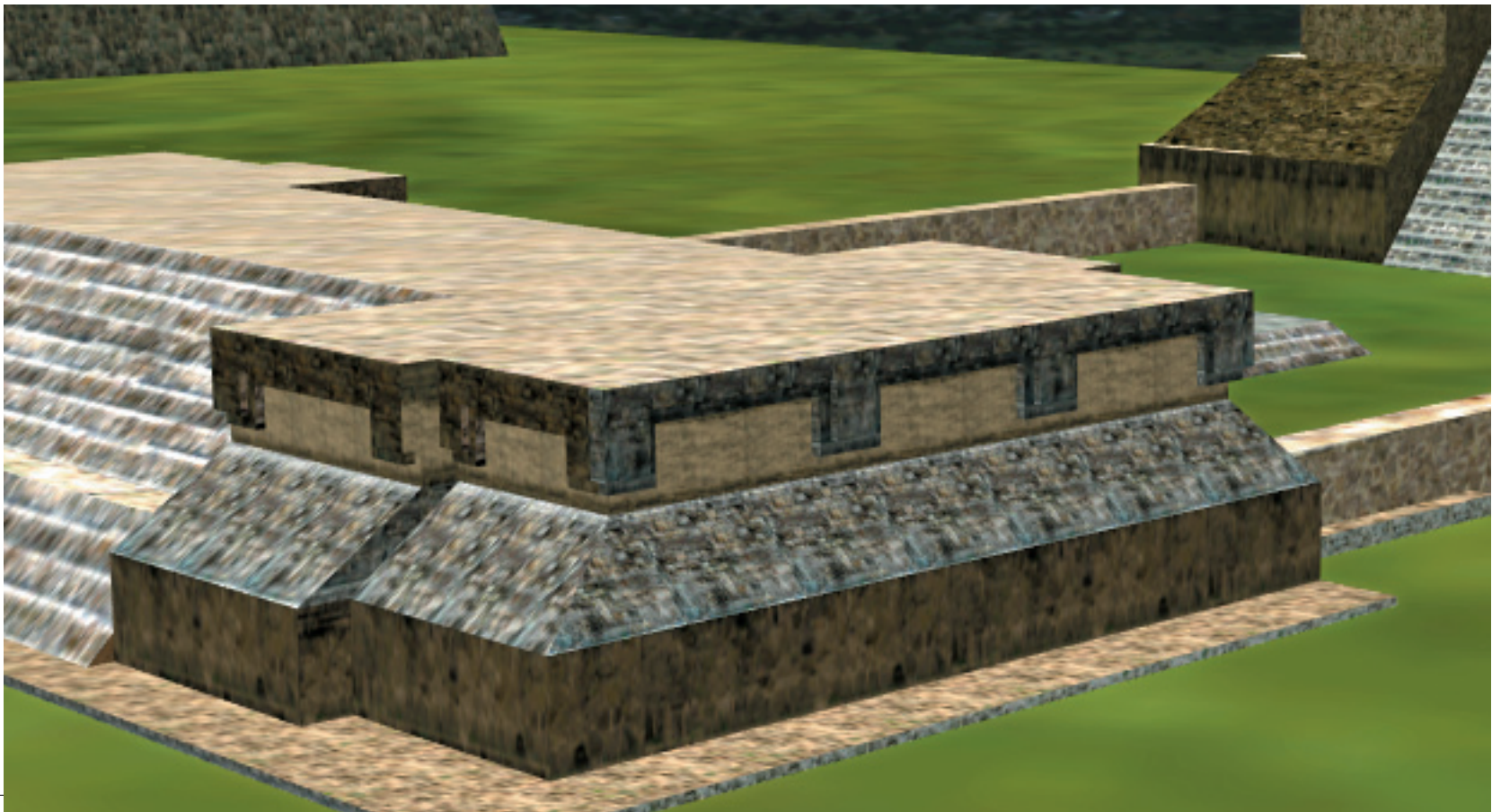
Mi casa es tu casa es un proyecto interactivo que permitió que niños que habitaban en San Diego y niños de la ciudad de México construyeran una casa virtual a través del juego y la interacción de imágenes. Los personajes y el espacio cambiante y plural se proyectaron simultáneamente en pantallas gigantes en el Museo de los Niños de San Diego y en el Centro Nacional de las Artes. El propósito del proyecto fue fomentar el intercambio cultural entre los niños de ambas naciones, estableciendo un medio de interacción a través del arte. *Mi Casa es tu Casa* empleó dos computadoras Silicon Graphics (Onyx Reality Engine 2) conectadas por Internet de alta velocidad entre San Diego y la ciudad de México. Se utilizaron programas sgi *Performer* en realidad virtual para la alta resolución de las imágenes de la casa y otros elementos de la obra.



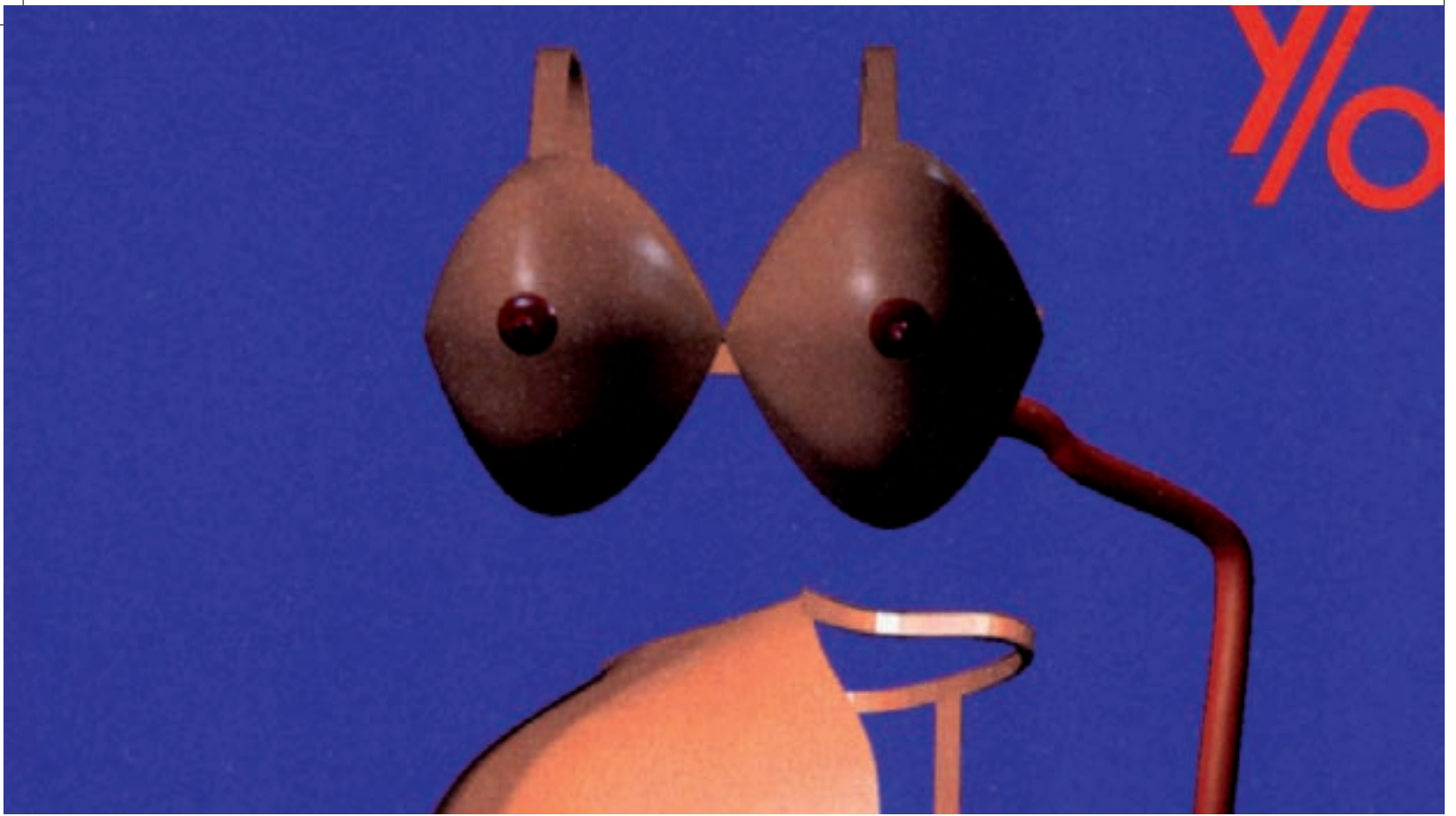
Monte Albán / CUAUHTÉMOC SENTÍES, JOSÉ LUIS GARCÍA NAVA Y MÓNICA PRIETO

1998 / *Taller de Realidad Virtual / Recorrido Virtual*

Plataforma: Modeladores tridimensionales, MultiGen, sistema de modelado para gráficas en tiempo real. Sistemas de visualización *Performer*, conjunto de librerías de gráficas para describir objetos tridimensionales en tiempo real. Sistema de inmersión y rastreo (*Fakespace Boom*). Audio espacializado.



Proyecto elaborado con un complejo sistema tecnológico y la colaboración de artistas, diseñadores, arqueólogos, músicos e ingenieros. El resultado fue un ambiente de tipo inmersivo con el que el usuario pudo explorar el sitio arqueológico de Monte Albán desde un espacio especialmente diseñado para ello. Es importante destacar que la tecnología que se empleó permitió al usuario controlar la navegación generando una experiencia única para cada persona. El proyecto contempló la idea de que la aplicación de la tecnología en el campo de la simulación arqueológica pueda ser de gran utilidad en los ámbitos de la enseñanza, divulgación y apoyo a la investigación, entre otros.



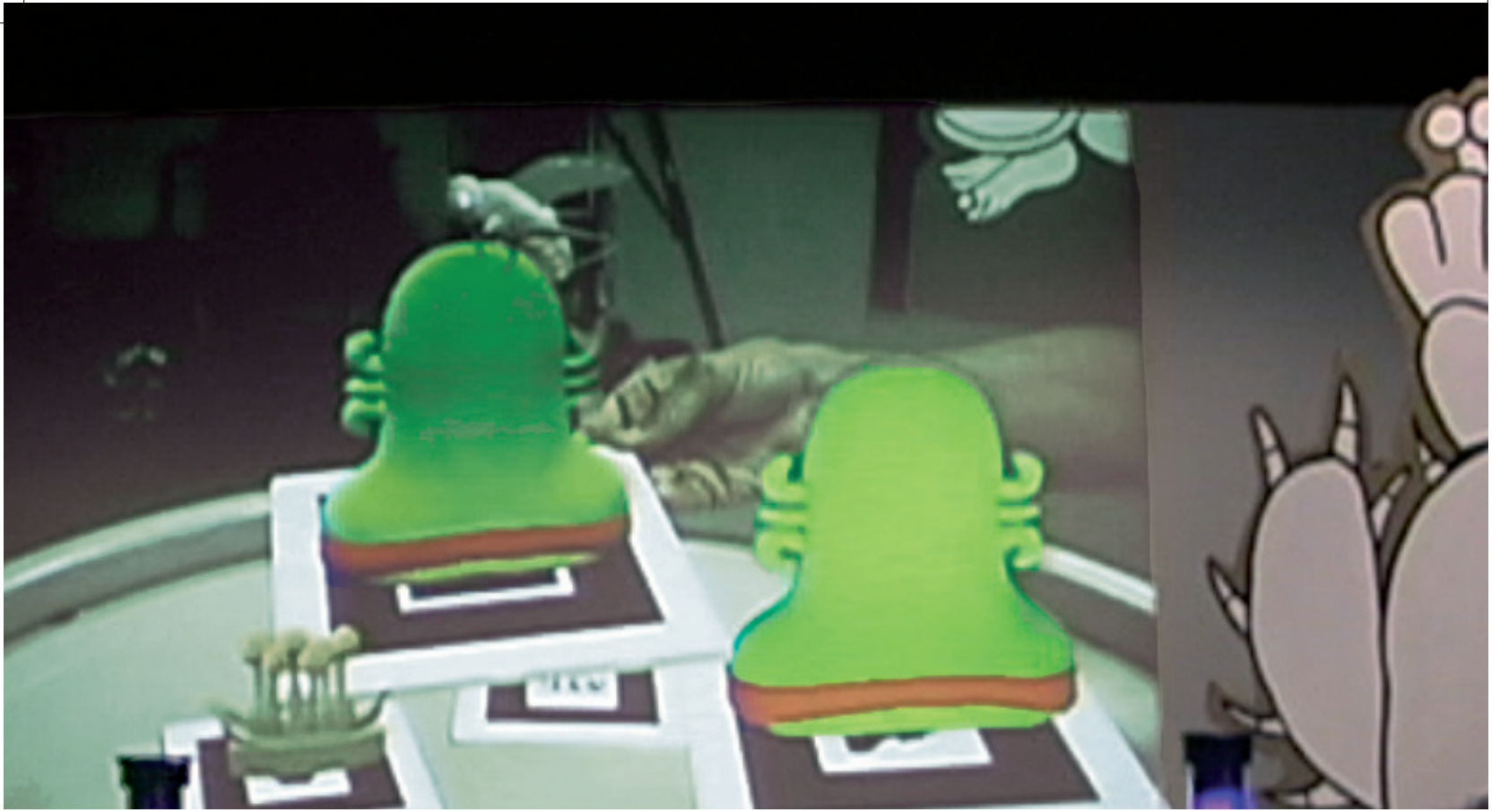
Y/O / TANIA AEDO

1997 / *Taller de Realidad Virtual / Ambiente Virtual*

Plataforma: Division, Alias- Wavefront Hardware: Indigo2 Extreme Silicon Graphics. La visualización se realizó con un casco de realidad virtual, *Traking* electromagnético y la manipulación a través de *Joysticks* tridimensionales.



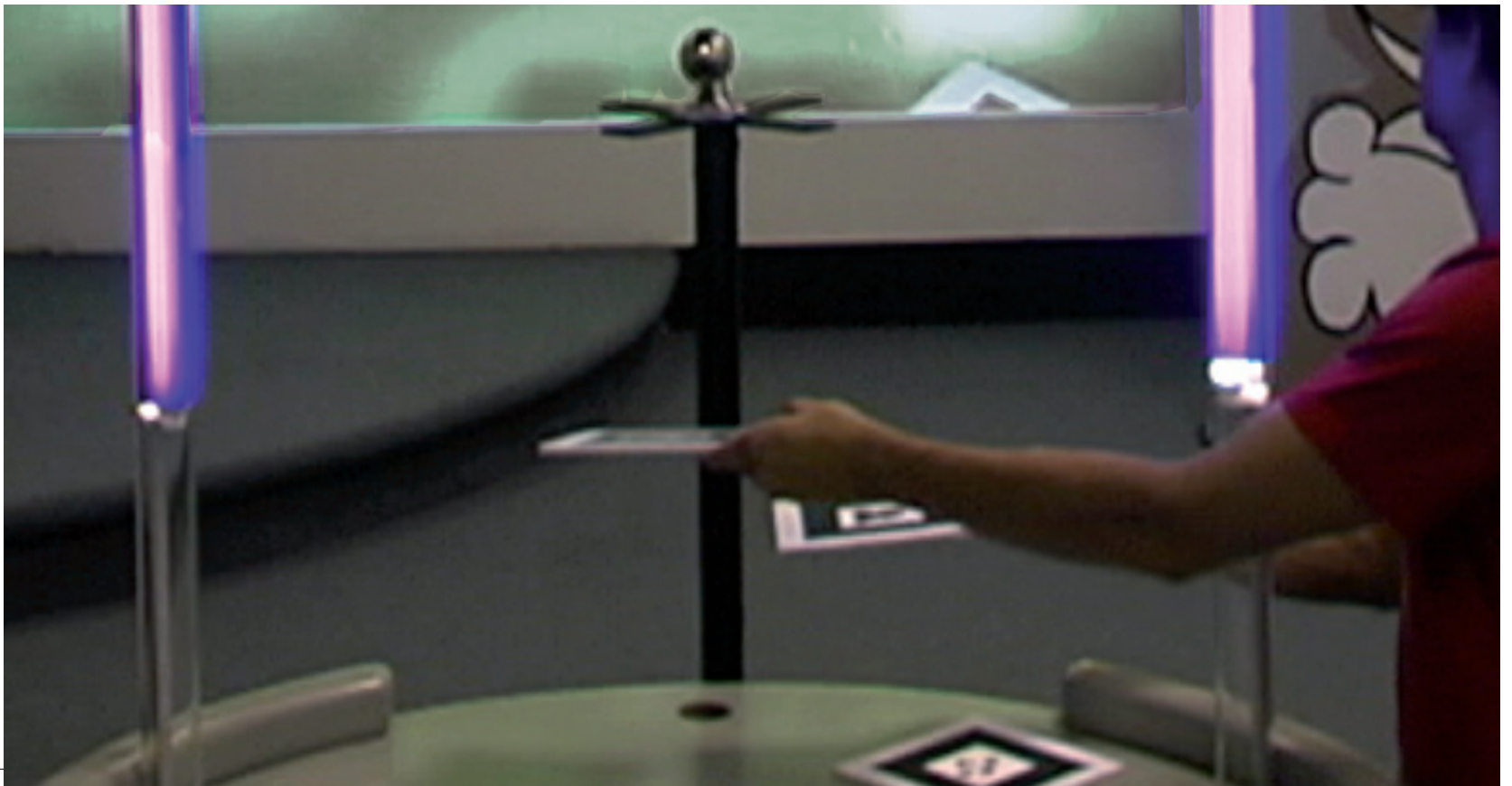
Ambiente virtual compuesto por un conjunto de partes corporales humanas que funcionan como indicadores de género, raza y otros elementos de identidad. Brazos de atletas blancos flotan junto a piernas, vientres femeninos de color y varios órganos genitales, para que al pasar junto a ellos el espectador los recolecte e intente conformar una nueva identidad en cada recorrido de este espacio. Con este trabajo, la artista pone el acento en la posibilidad que nos brinda la realidad virtual para adoptar un cuerpo distinto al nuestro, una vez inmersos dentro del espacio representado por la computadora. Este ambiente busca provocar una experiencia estética, en función de aquello en lo que el usuario se ha convertido; y no tanto en función de lo que el usuario ve en ese espacio ficticio.




El lugar donde habitan las palabras / CUAUHTÉMOC SENTÍES Y HUGO LUIS BARROSO

2003 / *Taller de Realidad Virtual / Realidad aumentada*

Plataforma: Lenguaje de programación C, ArtoolKit. Hardware: WebCam y PC.



Proyecto cuya finalidad fue experimentar con herramientas digitales, para reincorporar un sistema de representación poco usual en la actualidad. Fue realizado en Taller de Realidad Virtual del Centro Multimedia del CENART. El desarrollo tecnológico y el diseño de objetos tridimensionales llevó nueve meses aproximadamente y estuvieron involucrados: un arqueólogo, ingenieros, diseñadores, artistas plásticos y de artes escénicas. El proyecto consistió en la creación de un juego de objetos virtuales, en los que el sistema de escritura mexica fuera el protagonista. El usuario podía interactuar con un mundo de palabras y signos para descubrir la manera en que esta cultura relacionaba objetos con símbolos, y a su vez, el espectador podía comprender cómo se expresaban situaciones más complejas con símbolos compuestos. La obra permitió al usuario armar combinaciones de dos elementos de un sistema de escritura pictográfica e ideográfica para formar palabras sencillas que se refieren a lugares o topónimos seleccionados, cuya fuente es el códice que se menciona anteriormente.



ARTE ELECTRÓNICO

> INSTALACIÓN

> VIDEO

> GRÁFICA

> PERFORMANCE

Momenta

2000 / *Sistemas Interactivos* / *Exposición*

Participantes: Tania Aedo, Salvador Alanís, Arcángel Constantini, Ricardo Cortés, Ximena Cuevas, Marcelo Gaete, Alfredo Salomón, Rebeca Sánchez, Raymundo Sesma, Gerardo Suter, Cecilio Balthazar, Alberto Gutiérrez Chong, Fernando Llanos, Silvana Agostoni, Adriana Calatayud, José Castro Leñero, Maurycy Gomulicki, Humberto Jardón, Centro de Arte y Nuevas Tecnologías CANTE (S.L.P.), César Martínez y Eric Olivares.

El proyecto fue una muestra de trabajos de artistas que utilizan algún tipo de tecnología electrónica para expresarse y que han estado cerca del Proyecto del Centro Multimedia. La curaduría pretendió dar testimonio del modo en que las nuevas tecnologías se han integrado al quehacer expresivo. Hoy la imagen depende de la máquina y las estéticas postulan movimiento e interactividad; ya que la imagen electrónica es una herramienta tan legítima como la escritura. La exposición contó con instalaciones, video, gráfica digital y trabajo en la red, que permitieron esbozar una historia abreviada de diferentes momentos del Centro Multimedia.



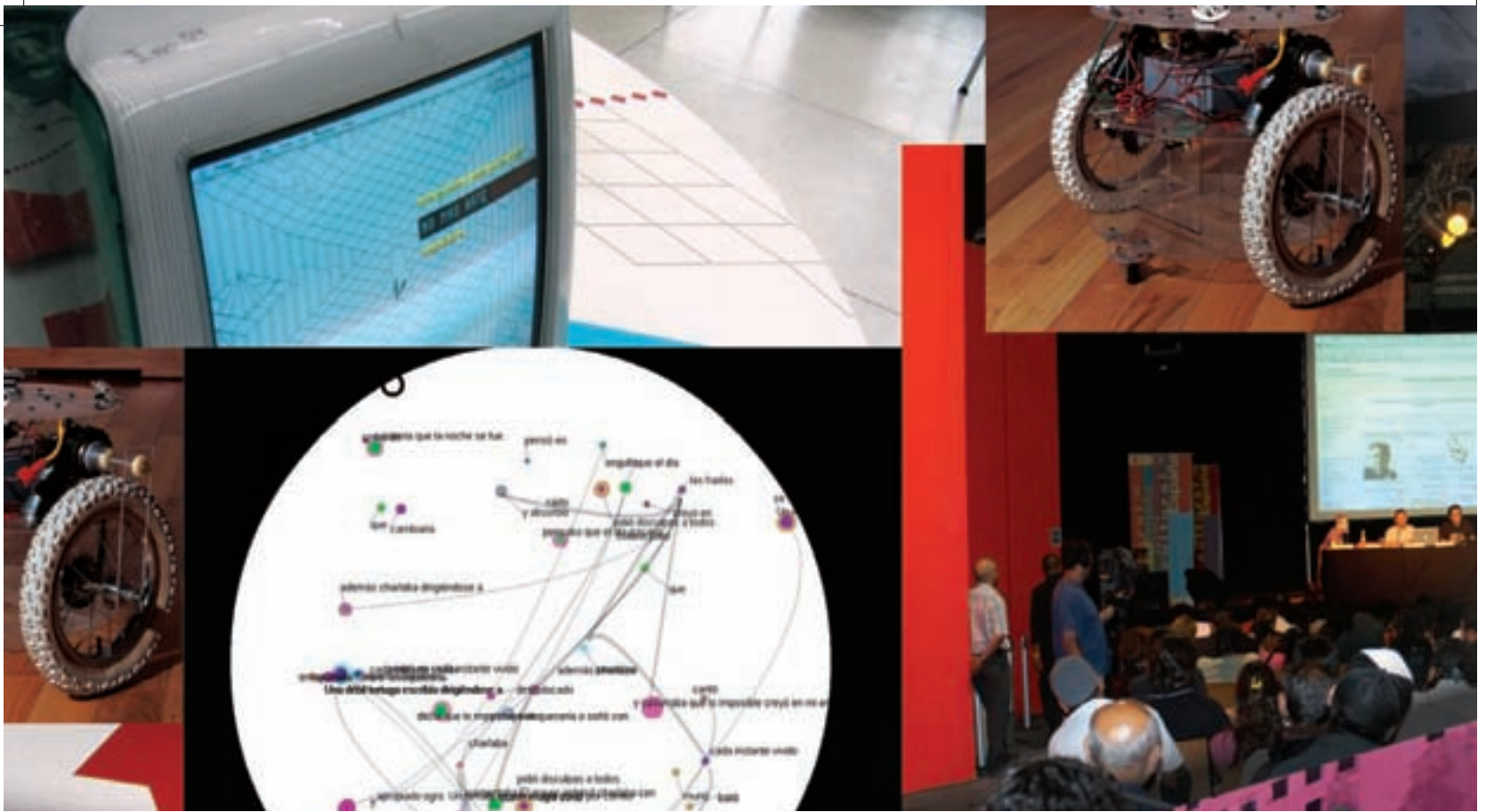
Sin salida de emergencia / CURADURÍA: CLAUDIA GIANNETTI

2002 / *Sistemas Interactivos* / *Exposición*

Participantes: cv8 / Barcelona / *Silencio vicioso*; Francesc Abad / Barcelona / *Wart War*; Iván Edeza / México / *De negocios y de placer*; Harum Farocki / Berlin / *Ich glaube. Gefangene zu sehen*; Angiola Bonanni / Madrid, Roma / *La risa de los pueblos*; Enrique Marty / Madrid / *Heridos*; Janos Sugar / Budapest / *The Typewriter of the Illiterate*; Lilia Pérez / México / *Humanos v.1r.*



Esta curaduría estuvo a cargo de Claudia Giannetti, se seleccionaron obras de diferentes procedencias pertenecientes a artistas que utilizan distintos medios tecnológicos en su trabajo creativo; se pretendía reflexionar sobre cuestiones de la realidad pública y privada para abordar temas paradigmáticos del mundo actual, como la intolerancia, el racismo, la violencia, la inmigración, los abusos de poder o la indiferencia. La exposición tomó como uno de sus ejes teóricos la frase de Otto E. Rössler “el mundo es como una realidad virtual sin salida de emergencia”, con lo que se intentó señalar que el entorno en el que habitamos es cada vez más conflictivo e ininteligible, por lo que “no existe una salida de emergencia”.



Juego doble / Mano a Mano / CURADURÍA: LILIA PÉREZ, FLORENCE GOUVRIT Y LILIANA QUINTERO

2005- 2006 / Centro Multimedia - Centro Cultural de España / Exposición

Participantes: Florence Gouvrít / Santiago Ortiz; Jesús Segura / Jonathan Hernández; José Luis Barrios / José Luis Brea; Daniel García Andújar / Fran Ilich; En_Act / Marcel.lí Antúnez; Ana María Martínez de la Escalera / Fernando Broncano; Blanca Rodríguez y Thorsten Gernoth / Ricardo Iglesias; León Olivé / Javier Echeverría; entre otros.



Juego Doble fue un proyecto que proponía la reflexión y a la vez la divulgación de arte electrónico digital, bajo el marco de duplas de artistas mexicanos y españoles. La intención era exponer de forma paralela trabajos similares bajo las múltiples cuestiones que sugiere la temática arte/ tecnología.

El encuentro frontal de artistas mexicanos y españoles era el hilo conductor de la muestra, cuyo objetivo fue generar un diálogo entre los creadores de ambos países en torno a una problemática también bipolar: la relación entre arte y ciencia.

Paralelamente al ciclo de exposiciones, se invitaron algunos teóricos y especialistas para que reflexionaran en torno a las dificultades surgidas a partir de las obras en turno, así participaron en una serie de encuentros, uno por cada dupla de artistas.

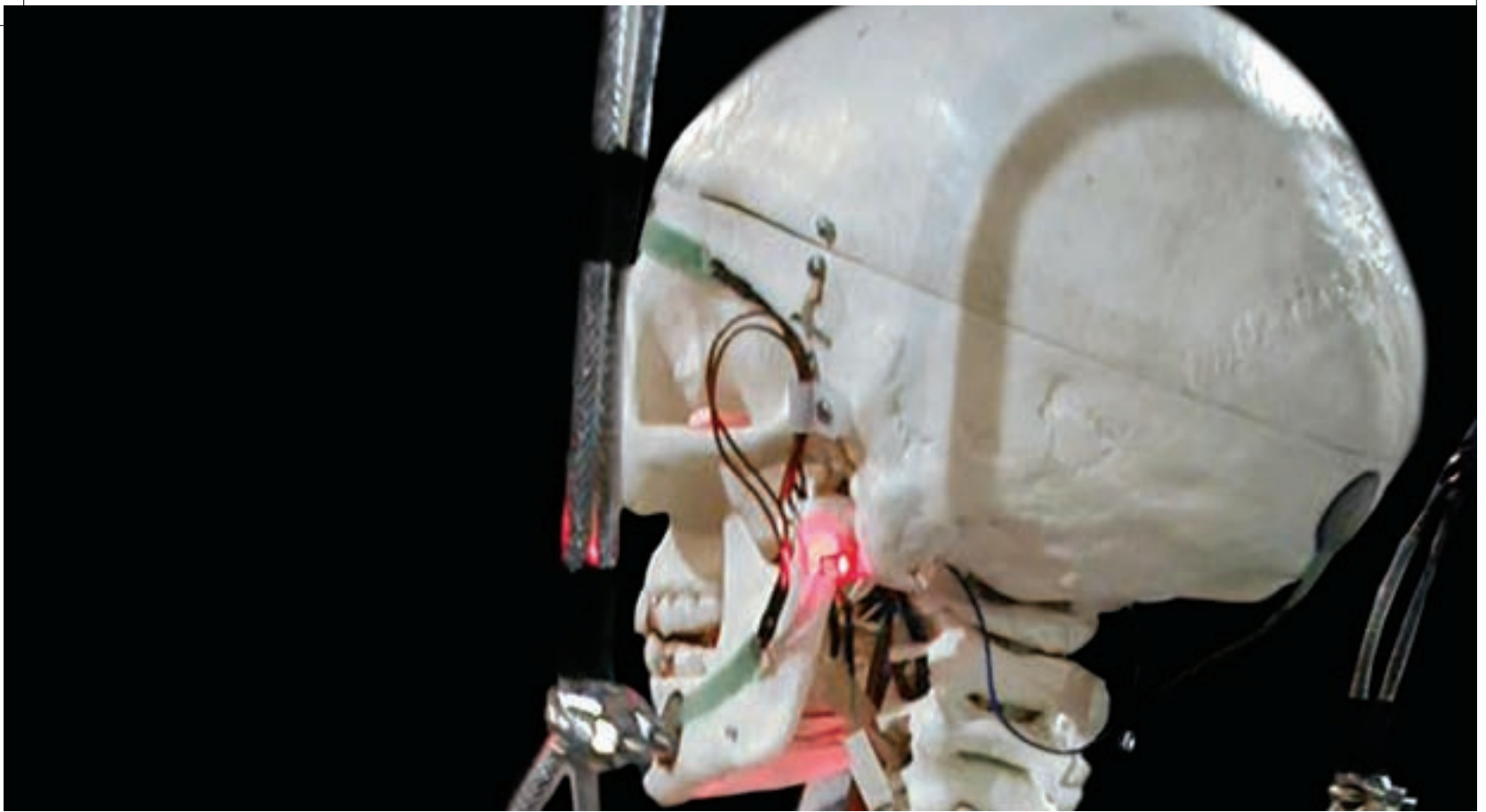


Tonalpohualli. El libro de los destinos

2001 / *Sistemas Interactivos / CD Interactivo*



La obra consiste en un CD ROM interactivo dirigido especialmente a los niños, quienes pueden realizar un viaje por el mundo náhuatl y calcular su destino, acompañados por el duende *Chane*. En la temática se incluye: la historia del Sol y de la Luna, el *Omeyocán*, *Mictlan* y *Tonalli*. La interactividad permite aprender acerca de la cuenta de los días en el calendario azteca y resolver acertijos en el trayecto del viaje virtual.

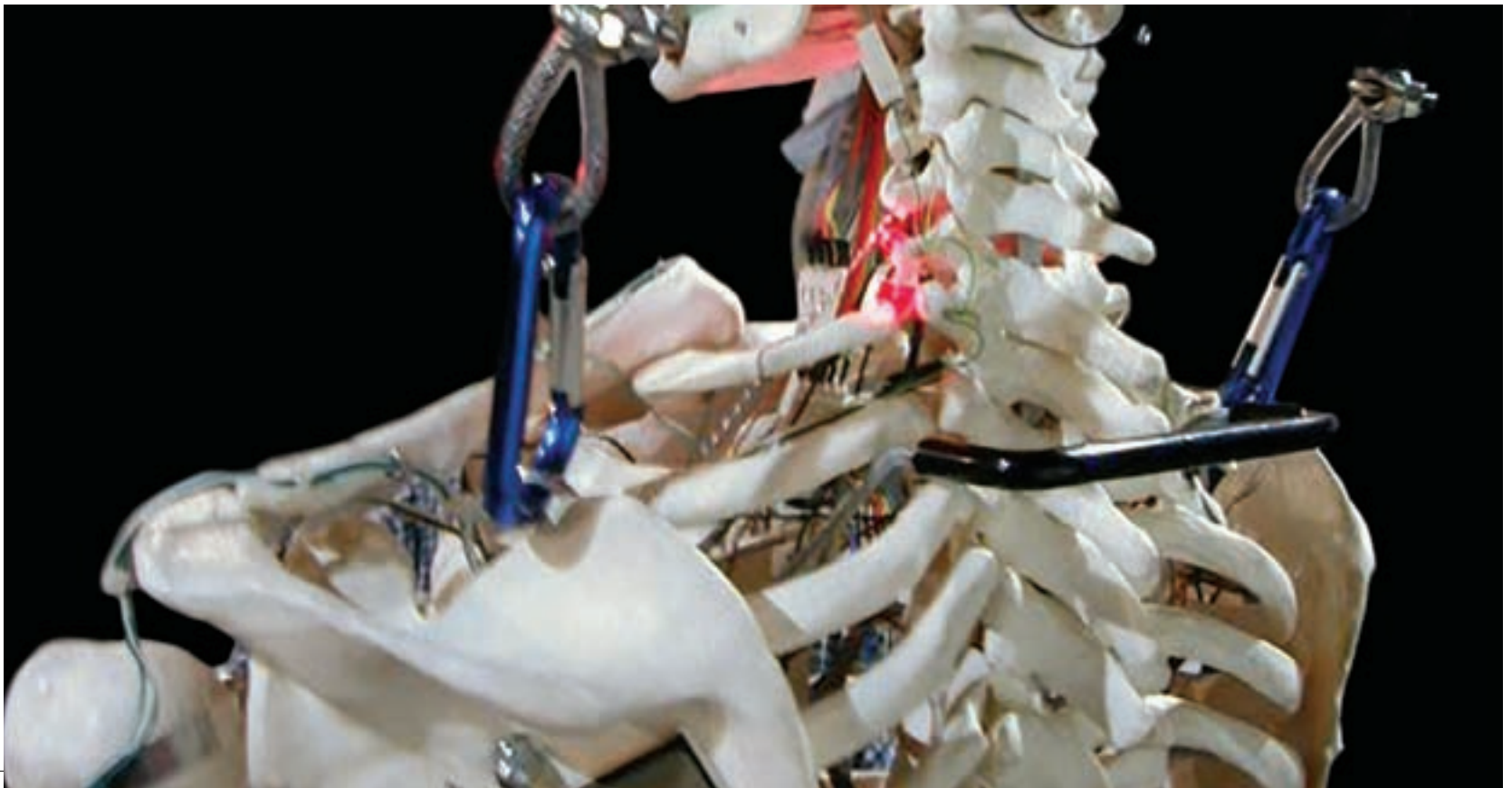


La orquesta de la muerte o cómo la muerte orchestra tu vida / CÉSAR MARTÍNEZ SILVA

2000 / *Taller de Interfaces Electrónicas - Robótica / Instalación performance*

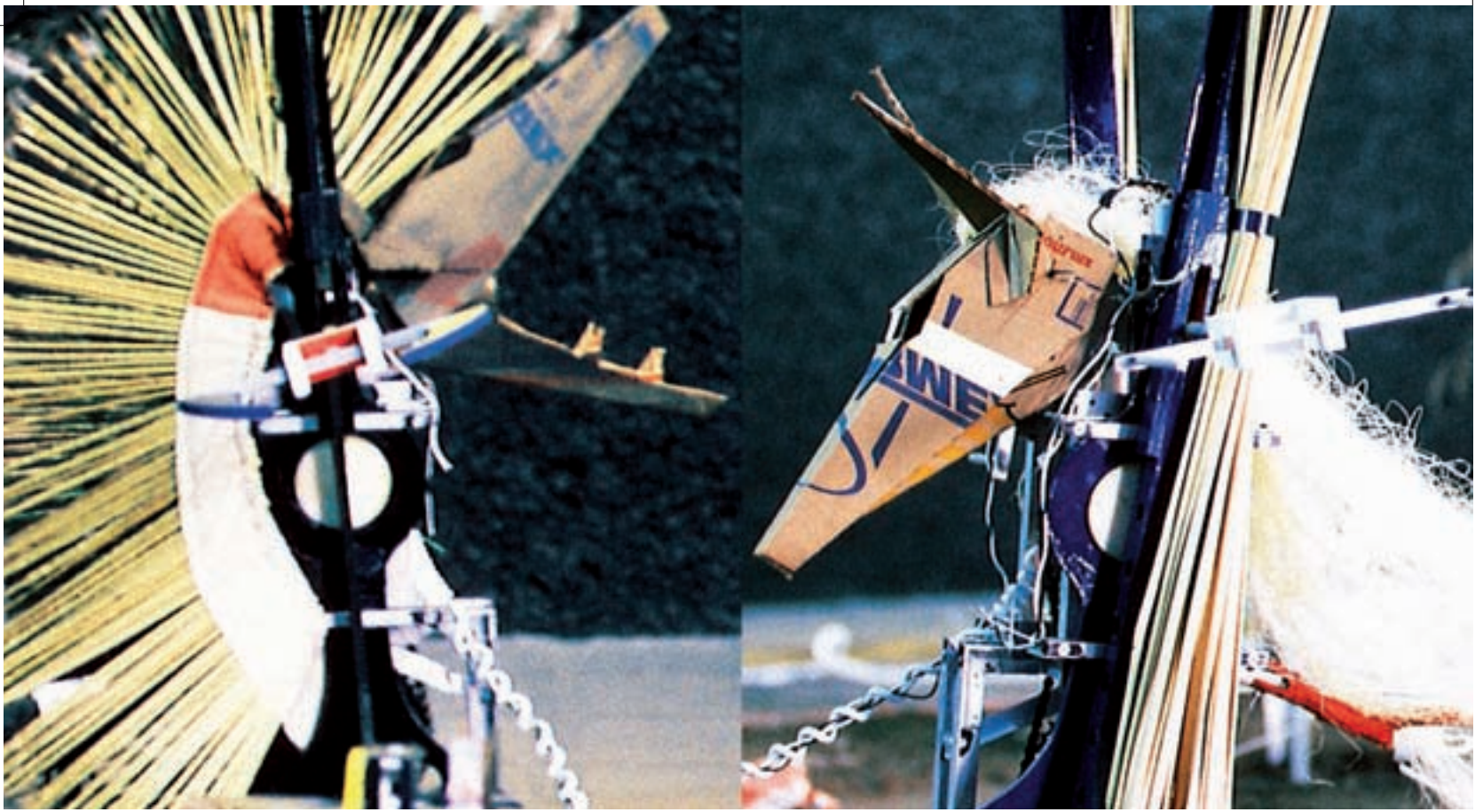
Plataforma: Max msp, Protools, sensores FSR, tarjeta codificadora MIDI 37 entradas on-off, tarjeta acondicionadora de pulsos, adaptador MIDI a USB.

Equipo de Trabajo: Juan Galindo, Nelly Flores e Isaías Ortega.



La Orquesta de la Muerte fue un proyecto de colaboración entre el Taller de Interfaces Electrónicas - Robótica del Centro Multimedia y César Martínez Silva, quien fundó el proyecto en Banff Center For de Arts. La obra utiliza una tarjeta codificadora MIDI¹ que cuenta con 37 entradas on-off, con las cuales se activan secuencias de audio cada vez que son pulsadas. La señal MIDI fue introducida a una computadora, que por medio del software Max MSP procesaba esa información y se activaba el audio o el video a través de un circuito que incluye un micrófono. Cuando el público aplaude, se encienden *led's* rojos, los cuales están colocados en un esqueleto en cada cuenca ocular, en la dentadura y dan al esqueleto una interacción sobresaliente. "Mi obra —escribió César Martínez— es un performance que consiste en utilizar al símbolo de la muerte como un instrumento sonoro".

¹ Tarjeta desarrollada por el Ingeniero José Antonio Arredondo de la Facultad de Ingeniería de la UNAM.

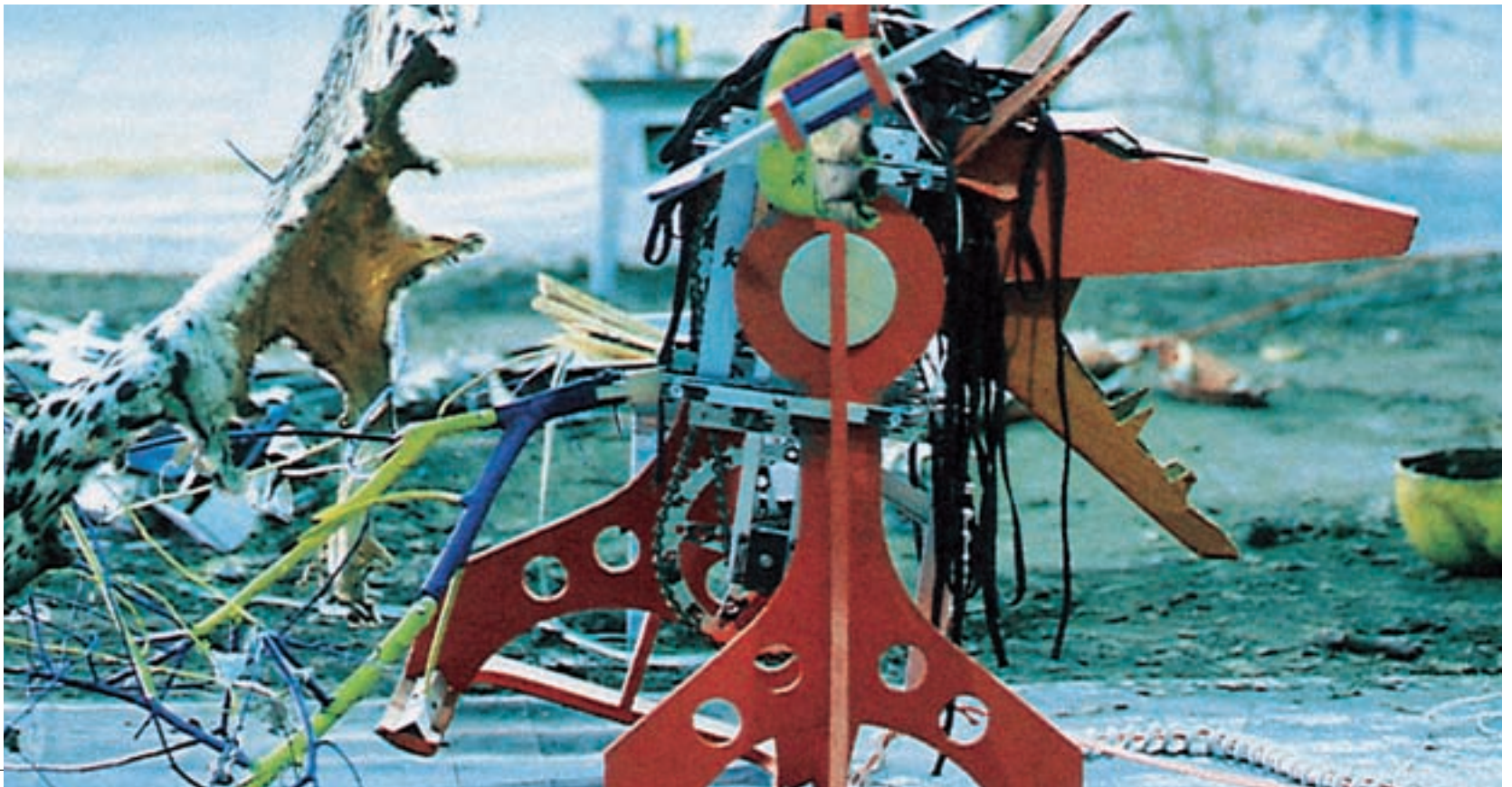


Quimpachtli, medicina que mata ratones / FERNANDO PALMA

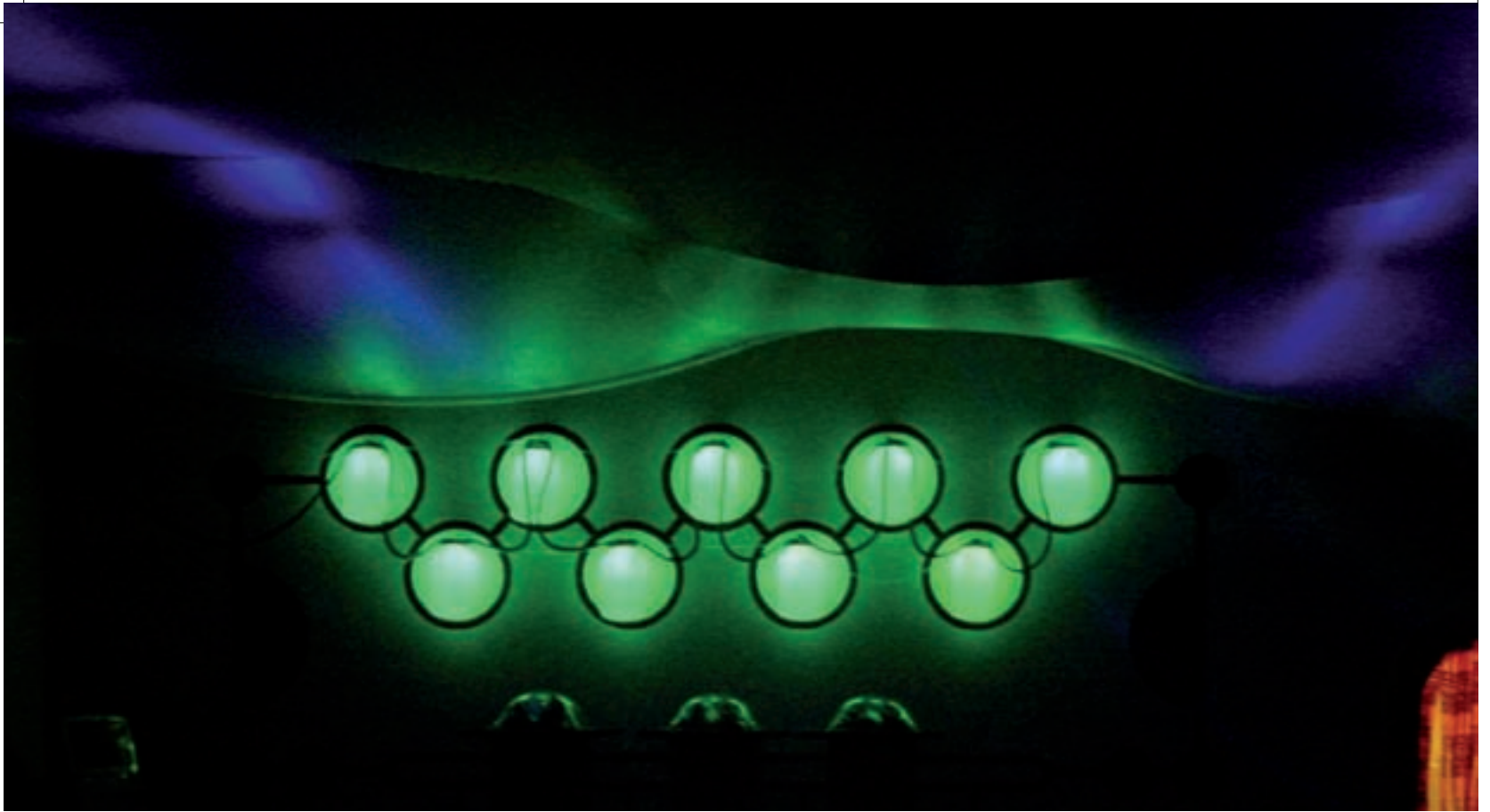
2000 / *Taller de Interfaces Electrónicas - Robótica / Instalación*

Plataforma: HTML, programación en lenguaje ensamblador y Pbasic, sensores pirólics, circuitos para control de fase, tarjetas de control para activar motores de corriente directa por medio de circuitos integrados programables, interruptores on-off, interfaces de potencia y cableado.

Equipo de trabajo: Juan Galindo, Isaiás Ortega, Yurián Zerón y Nelly Flores.



Proyecto del artista mexicano Fernando Palma, quien reflexiona sobre la relación entre la cultura náhuatl y la cultura europea. *Quimpachtli* es un proyecto mecatrónico que contempla cuatro conceptos ancestrales para presentar la cosmogonía humana: *misterio*, representado por un murciélago que se activa y cuyos movimientos estaban programados a partir de sensores de movimiento; *argüenderas* que consistía en máquinas de coser enmascaradas que a través de un sensor de presencia ponían en marcha todo el sistema comandado por un microcontrolador e interfaces de potencia; *tiempo*, una camisa atada por cuatro puntos era tirada por motores debidamente sincronizados; todos los movimientos estaban programados en un *Basic Stamp II*; *shamanes* compuesto de cuatro estructuras mecánicas idénticas con cubiertas diferentes cada una, todo el movimiento iniciaba por la activación de un sensor de presencia.

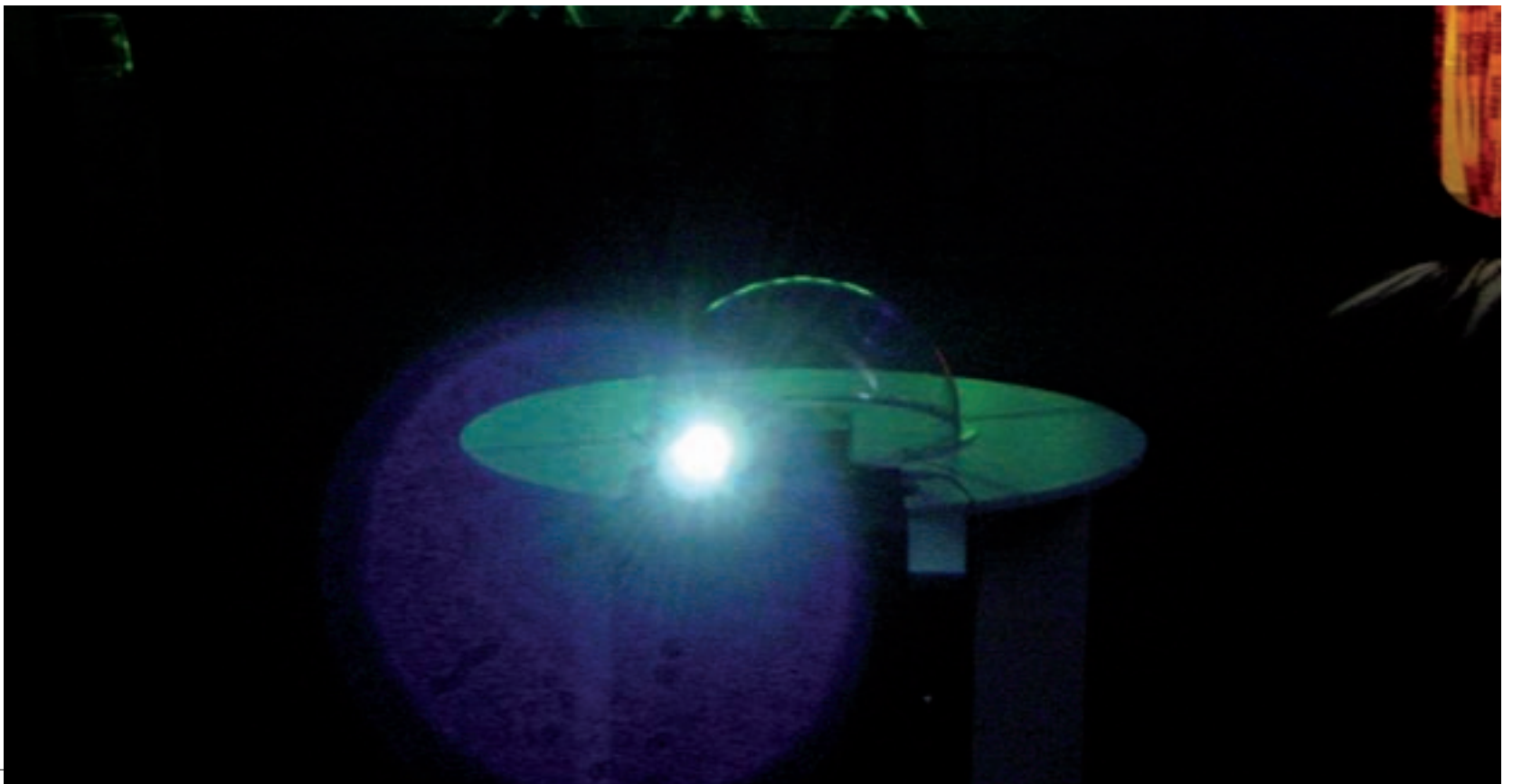


Bakteria Onírico Concreto / ARCÁNGEL CONSTANTINI

2003 / *Taller de Interfaces Electrónicas - Robótica / Instalación*

Plataforma: Programación en lenguaje ensamblador de circuito integrado programable, motor de corriente directa, mecanismo a base de cadenas, sensores de presencia y *dimmers*.

Equipo de trabajo: Juan Galindo, Yurián Zerón y Nelly Flores.



Arcángel Constantini en colaboración con el Taller de Interfaces Electrónicas - Robótica, construyeron una pluma de acceso a estacionamiento para que funcionara como obstáculo e impidiera el paso de los visitantes de una sala a otra. Debía tener un botón, una luz indicadora y un elemento audible; cuando el usuario deseaba pasar, tenía que presionar el botón, en consecuencia la pluma se elevaba por tres segundos al cabo de los cuales comenzaba a sonar una alarma y se encendía una luz intermitentemente siendo cada vez más rápido el parpadeo, indicando que la pluma estaba bajando; el ciclo se repetía cada vez que era presionado el botón. En la sala mayor se colocaron sensores de presencia, *dimmers* y lámparas *Par 64* con colores diferentes, cada vez que un visitante llegaba y recorría la sala, también se encendían paulatinamente las lámparas de este espacio.



Justicia Infinita / ALFREDO SALOMÓN

2004 / Taller de Interfaces Electrónicas - Robótica / Instalación

Plataforma: Max msp, programación en lenguaje ensamblador, establecimiento de protocolos de comunicación con plataforma mac y microcontrolador, mecanismos y motores de corriente directa retroalimentados para posicionamiento, cámara de video como sensor.

Equipo de trabajo: Juan Galindo, Yurián Zerón, Nelly Flores, Julio Zaldívar y Ricardo Cortés.



Obra realizada por el videasta Alfredo Salomón, en la que se describe el funcionamiento de un sistema robótico; cuando una persona entraba a una área sensible, una cámara de video colocada cenitalmente censaba la posición y enviaba la orden para que la réplica exacta de un arma A-15 se colocara frente a la persona, si permanecía más de tres segundos en esa posición se disparaba un audio simulando las detonaciones de la A-15. La obra tenía una cámara montada en la parte superior que captaba al visitante y proyectaba su imagen en una pantalla, mientras el brazo se movía siguiéndolo, convirtiéndolo en víctima y victimario a la vez. El robot estaba formado de un sistema mecánico y uno electrónico que se comunicaban con la computadora, así recibía órdenes para ubicar en la posición.



Parásitos urbanos / GILBERTO ESPARZA

2007 / *Taller de Sistemas Interactivos e Interfaces Electrónicas - Robótica / Sitio web e Instalación*

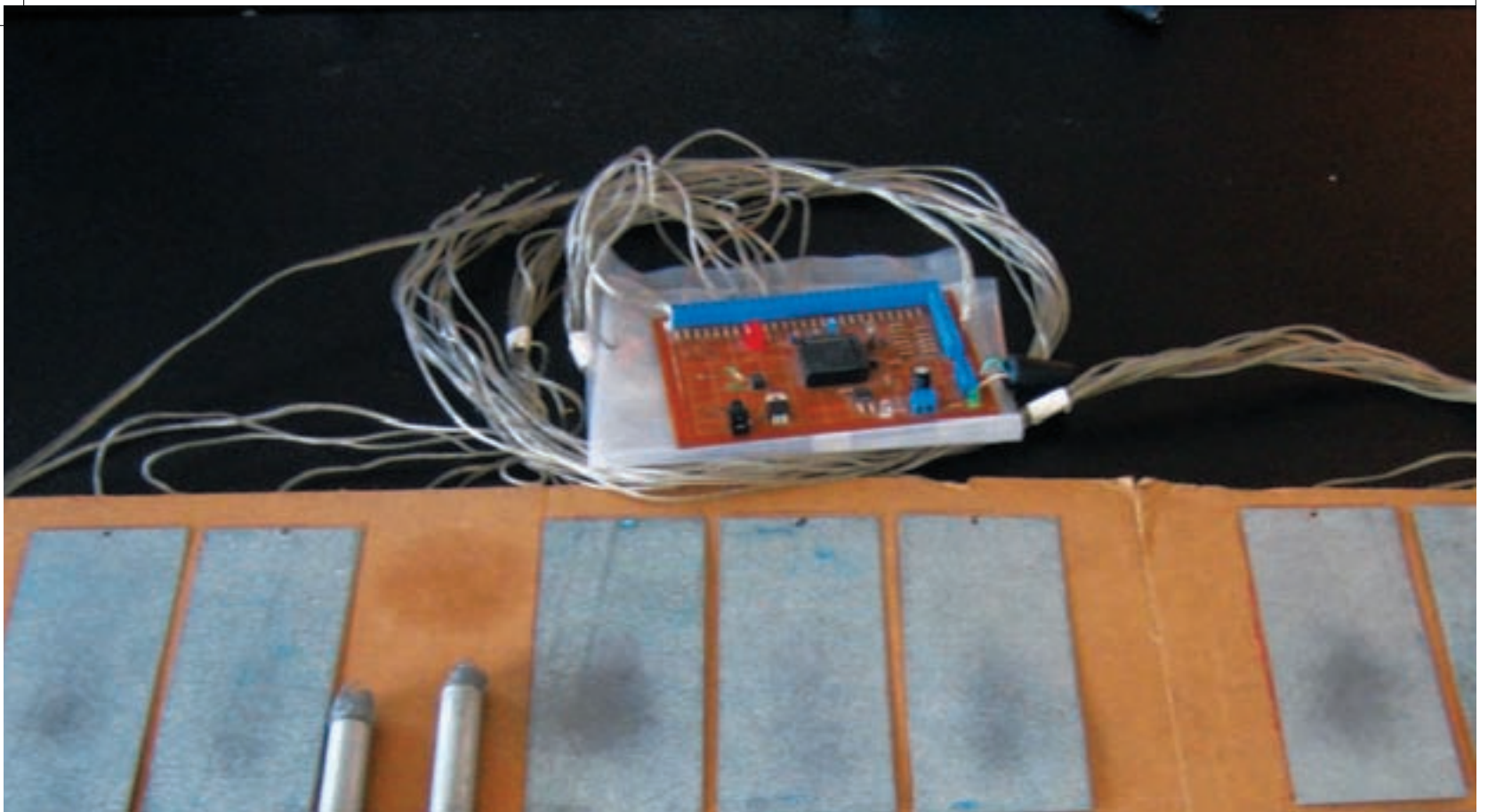
Plataforma: HTML, programación de microcontroladores, diseño electrónico de circuitos.

Equipo de trabajo: Gilberto Esparza, Julio Zaldívar, Myriam Beutelspacher, Marcela Armas, Iván Puig, Yurián Zerón y Mauricio Álvarez.



Parásitos urbanos, fue un proyecto que contempló la creación de varios robots capaces de recargar su fuente de vida, valiéndose de mecanismos articulados para obtener gratis y de formas diversas la energía eléctrica urbana.

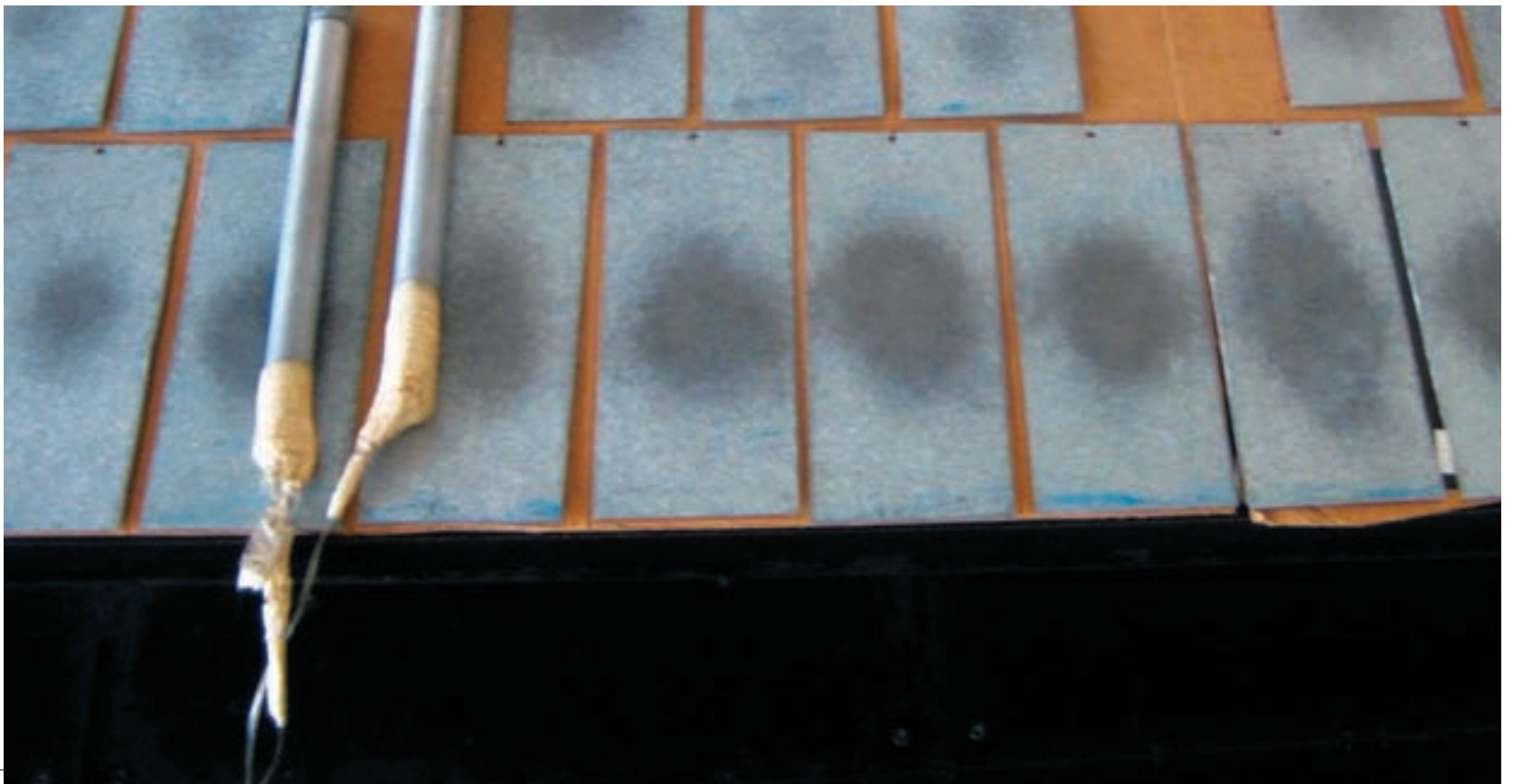
Estos parásitos robóticos estaban contruidos con motores, piezas metálicas y demás materiales considerados desechos; eran colocados en diferentes sitios urbanos para que con su presencia y generación de sonidos propios intervinieran el espacio ocupado.



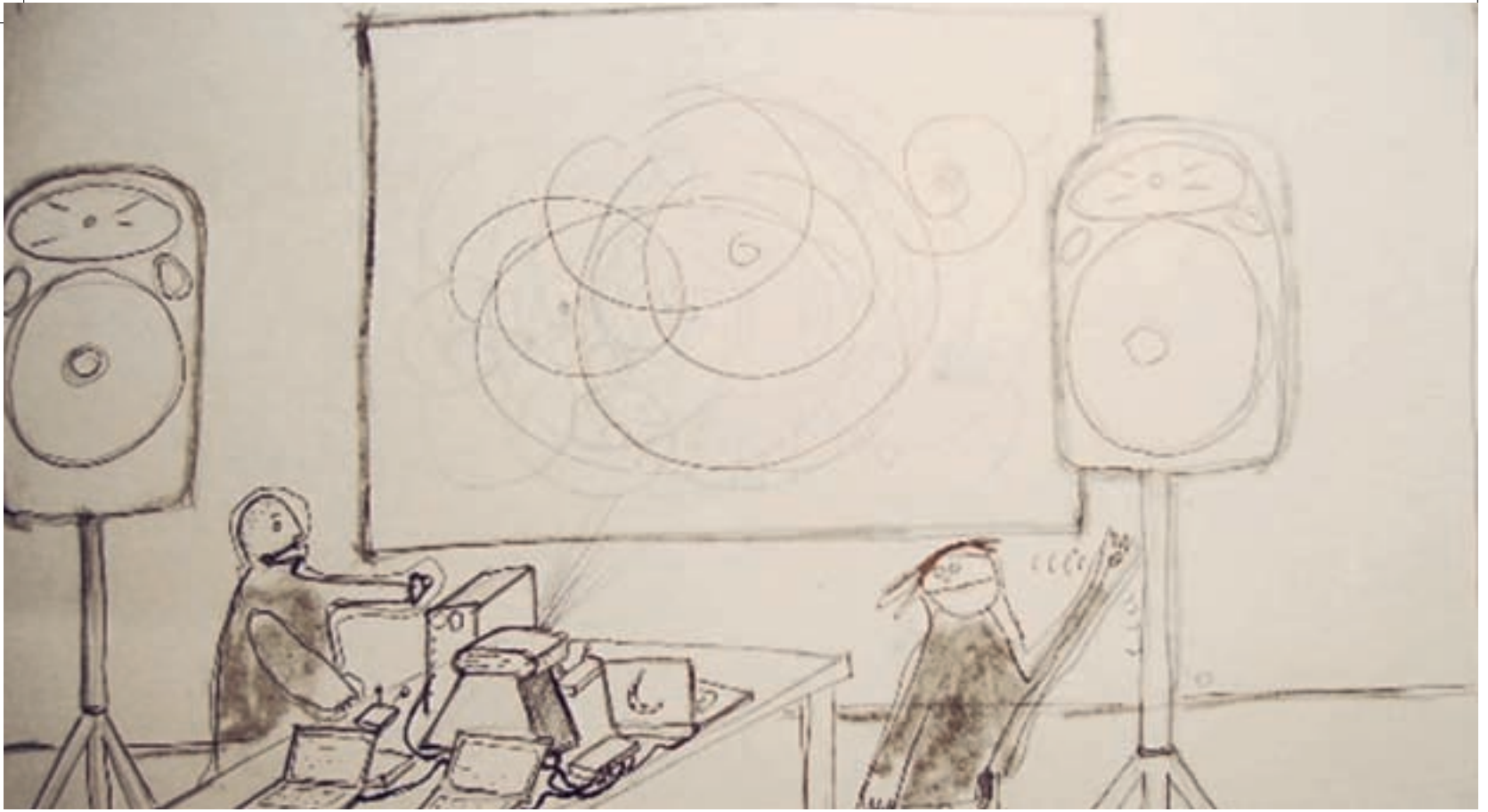
Interfase MIDI Arredondo-Escuer / JOSÉ ANTONIO ARREDONDO Y ALEJANDRO ESCUER

2002 / Taller de Audio / Circuito electrónico

Plataforma: Tecnologías, plataforma, software, hardware: Motorola HC11, Max/msp, SuperCollider.



La interfase Arredondo-Escuer fue desarrollada por el pianista e ingeniero José Antonio Arredondo y el flautista Alejandro Escuer dentro de un proyecto de desarrollo de tecnología para la música contemporánea con el apoyo de la UNAM y el Conservatorio Nacional de Música. El grupo mU, Tambuco, Alexandra Cárdenas, Marcelo Gaete, _rrr, y el mismo Alejandro Escuer entre otros han hecho uso de la interfase.

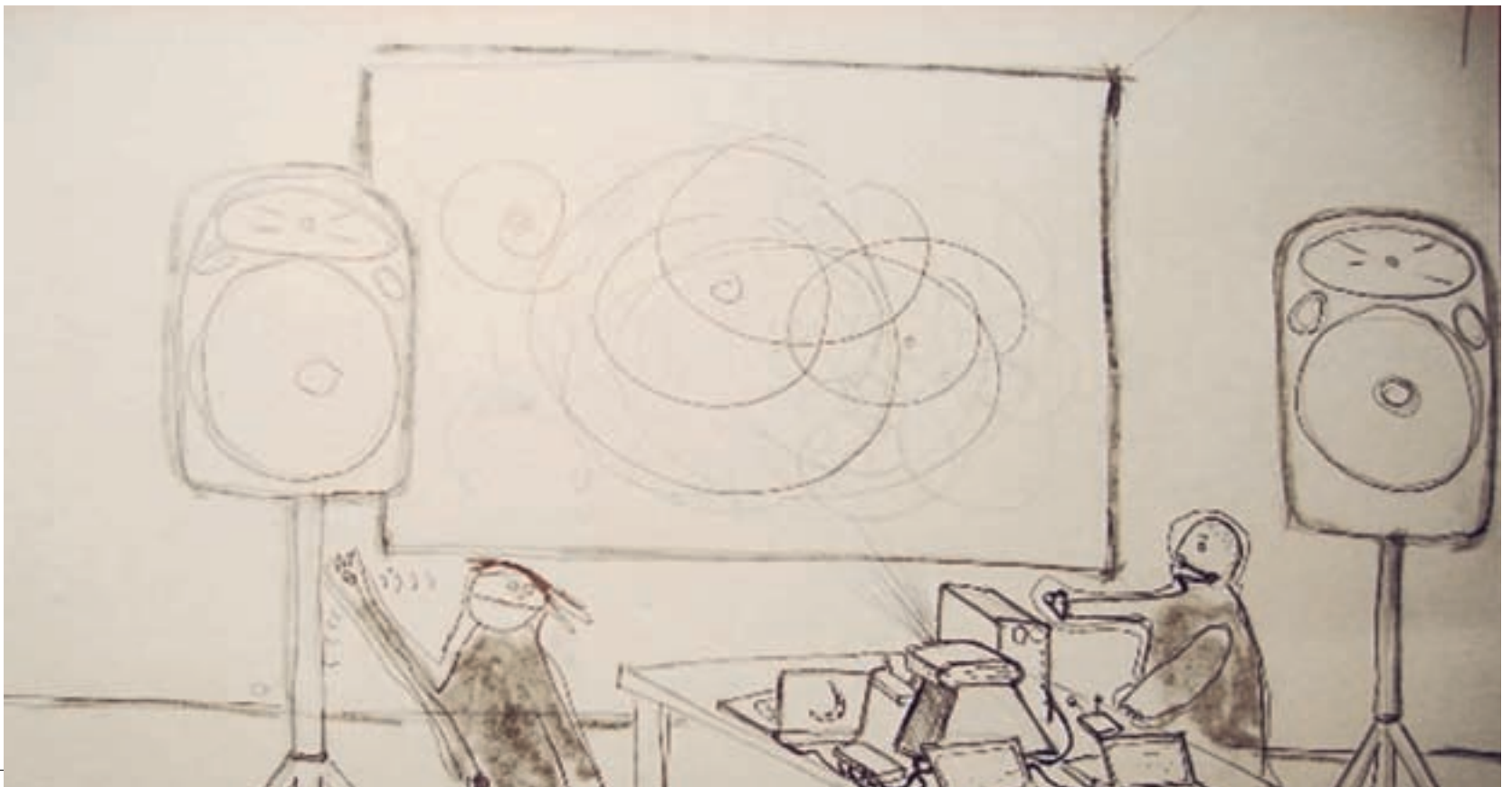


Compleción Robusta / mU

2007 / Taller de Audio - RADAR / Música electroacústica

Plataforma: SuperCollider, vvvv, controlador MIDI, Arduino, Interfase Arredondo, estetoscópios, Macintosh y Windows.

Equipo de trabajo: Ernesto Romero, Ezequiel Netri y Eduardo Meléndez.



Creada en el 2007, la *Compleción Robusta* marca un momento climático en el desarrollo del grupo mU. En esta obra se integran prácticamente todas las herramientas y conocimientos que el grupo ha manejado durante su carrera. Cuatro computadoras, tres interfases de control, música y video; todo interconectado por el protocolo de comunicación osc (*Open Sound Control*) conforman una macroestación de control con la que los miembros de mU pueden interpretar la pieza haciendo uso de todos los elementos integral y compartidamente. Una estética frenética de *Noise* y de micro sampleos hacen que el sonido de la pieza sea áspero y dinámico. La música y el video en tiempo real están sincronizados con osc y FFT. Metainstrumentos permiten que los ejecutantes conviertan sus movimientos corporales en sonido, al tiempo que una cámara web interactúa libremente para crear texturas visuales en tiempo real.



0.5m² / ESTHEL VOGRIG

2009 / *Taller de Audio - Los Platelmintos* / *Espectáculo escénico, multidisciplina, danza, música electrónica y multimedia*

Plataforma: SuperCollider, vvvv, Macintosh, Windows, cámara infraroja, proyectores, micrófonos piezoeléctricos y videoproyección interactiva.

Equipo de trabajo: Esthel Vogrig, Ernesto Romero, Eusebio Bañuelos, Abel Arellano, Andrea Portal, Melva, Tenzing Ortega y Adriana Ruiz.



Basada en las reflexiones de la coreógrafa Esthel Vogrig sobre los fenómenos sociales relacionados con el hacinamiento urbano, esta obra hace uso de un abanico de herramientas multimediáticas para integrarlas en un mismo discurso. Usa técnicas como el *feedback* para crear territorios físicos, rastreo de movimiento para generar una introspectiva con los personajes y proyección en cuerpos físicos diferentes de una pantalla para obtener una plasticidad en el escenario. Esthel Vogrig plantea un uso integral y justificado de las herramientas multimediáticas de nuestro tiempo.



Mikriphonie / KARLHEINZ STOCKHAUSEN

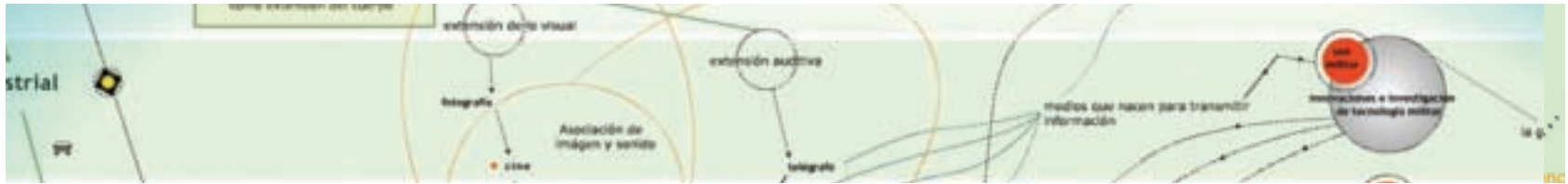
2008 / Taller de Audio - Colegio Nacional / Música electroacústica mixta, concierto

Plataforma: SuperCollider, micrófonos, filtros electrónicos y Gong.

Equipo de trabajo: Tambuco, Ernesto Romero y Ezequiel Netri.



El compositor alemán Karlheinz Stockhausen creó *Mikrophonie* en 1965, con el afán de traer a primer plano eventos sonoros que, normalmente, se encuentran ocultos o velados por los elementos preponderantes de un evento sonoro. En esta pieza dos percusionistas tocan un platillo Gong de grandes dimensiones con una serie de objetos no ortodoxos, como vasos de unicel, juguetes, arcos para cuerda y varios tipos de baquetas. Otros dos percusionistas capturan los sonidos que produce el Gong, tratando de atrapar aquellas resonancias imperceptibles por el público alejado del escenario. La señal de los micrófonos es recibida por dos músicos que la modifican por medio de filtros, esto agrega dinamismo y enriquece la textura de la obra. Tambuco interpretó esta pieza de Stockhausen en el Colegio Nacional e invitó a Ernesto Romero y a Ezequiel Netri del Centro Multimedia para ejecutar los medios electrónicos en el 2008.



Mapas de medios / MYRIAM BEUTELSPACHER, OMAR SÁNCHEZ Y LILIANA QUINTERO

2006 / Taller de Investigación

Diseño: Daniela Peña.

Mapa conceptual de una interpretación sobre la gestación de los medios de comunicación a partir del texto de Theodor Adorno y Max Horkheimer *Dialéctica de la ilustración*, cuyo planteamiento parte de analizar los medios como un reflejo ideológico del pensamiento iluminista europeo. La idea es tomar este análisis y ampliarlo con ejemplo de medios actuales.



Mapa filosofía de la tecnología / LILIANA QUINTERO Y FLORENCE GOVRIT

2006 / Taller de Investigación

Diseño: Myriam Beutelspacher y Daniela Peña.

Mapa conceptual sobre un breve acercamiento a la historia de las ideas con referencia a pensadores sobre filosofía de la tecnología. La idea es mostrar algunos de los intelectuales que reflexionaron sobre dicha problemática y su vinculación.



Mapa tecnología / LILIANA QUINTERO, TANIA AEDO, YURIÁN ZERÓN Y FLORENCE GOUVRIT

2006 / Taller de Investigación

Diseño: Daniela Peña.

Mapa conceptual sobre el texto *Heteroredes* de Manuel de Landa, que presenta un análisis sobre la migración de poder en el hardware y software.



Mapa arte-tecnología / KARLA VILLEGAS Y EUSEBIO BAÑUELOS

2006 / Taller de Investigación

Diseño: Myriam Beutelspacher y Daniela Peña.

Mapa conceptual sobre una interpretación historiográfica de la relación arte y tecnología.



Selección de investigación

2006 / Programa de Apoyo a la Producción e Investigación en Arte y Medios, Centro Multimedia, Centro Nacional de las Artes



Ergonomías de la mirada: arte y representación en la realidad aumentada

FERNANDO MONREAL / 2006

El proyecto pretende mostrar que con la incorporación de la realidad aumentada al campo de visibilidad humana y del arte, hemos entrado en una era de la mirada artificial, y en consecuencia, a una organización ergonómica en la experiencia del arte. Con ello, se trata de comprender en qué medida el campo de visibilidad aumentada del espacio artístico constituye un imaginario, el cual conlleva una desmaterialización simbólica de lo corpóreo.

La memoria y el código

JAVIER TOSCANO GUERRERO / 2004

La memoria y el código es una investigación sobre el desarrollo tecnológico por el almacenamiento de datos. Por una parte lleva a cabo comparaciones puntuales entre la memoria tecnologizada y una tradición de la memoria; por otra, el código de programación con los códigos de producción de sentido arcaicos. Este trabajo busca establecer un esquema de interpretación para un conjunto de obras de *software-art*, *database-art*, algoritmos de generación y búsqueda, u otra gama de manifestaciones afines como proyectos tecnológicos protocomeriales o filmes, entre otros.

Panorama de artes mediáticas en Latinoamérica

KARLA JASSO / 2004

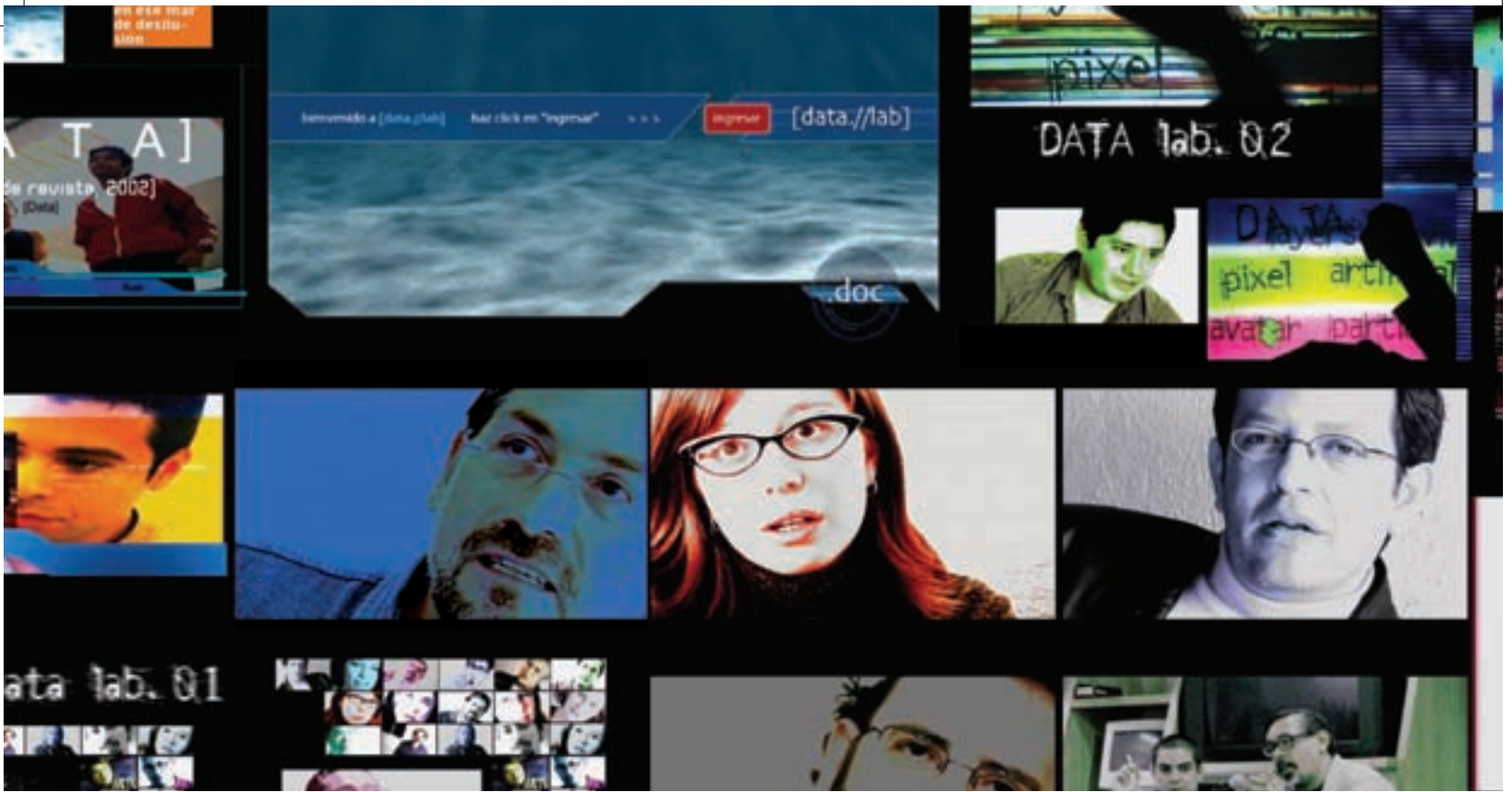
Tutor: José Luis Barrios

El proyecto *Centros de arte mediático en Latinoamérica* es un conjunto de entrevistas, las cuales intentan plantearse como un espacio de reflexión, sobre la manera en que los países de Latinoamérica han venido surgiendo como una comunidad de artistas y críticos de las artes tecnológicas que, a partir de la organización, han producido obras. El proyecto busca también registrar la intensa labor para la apertura de centros especializados en la muestra de arte y tecnología. El objetivo principal es dar un registro sobre el estado de las cosas referentes al arte y la tecnología en los diversos países de Latinoamérica.

Kalispherion fue uno de los proyectos eje del Centro Multimedia ya que fungió como un laboratorio multimedia en el que artistas de diversas disciplinas exploraron en conjunto para vincular las artes y la tecnología a la experiencia musical y la experiencia escénica.

Fundado en 1996 por un grupo de músicos egresados del Conservatorio Nacional de Música de la ciudad de México. Desde esta fecha hasta el 2004 el grupo interpretó un repertorio de música contemporánea y se ha presentado en importantes foros como el Teatro de la Ópera de Lyon, Francia; The Rolston Hall y The Rice Studio en The Banff Centre for The Arts, Canadá; Teatro de las Artes y Auditorio Blas Galindo en el CENART; Teatro de la ciudad en Monterrey; Festival Internacional Cervantino, Guanajuato; Sala Miguel Covarrubias del ccu y Palacio de Bellas Artes, entre otros.

Uno de los objetivos de *Kalispherion*, ejemplificado en su última presentación, era explorar con las técnicas que aparentemente han quedado lejanas a la concepción tradicional del arte y que parecieran ser exclusivas del deporte o circo. La intención fue integrar lo propio de cada disciplina para generar una catarsis —tanto en el espectador como en el propio creador— por medio de acciones que nos remitan a un estado originario de lo humano.



Data Lab

2003, 2004 y 2005 / Centro Multimedia



Data Lab constituyó uno de los proyectos más significativos del Centro Multimedia entre 2003 y 2005 en la modalidad de educación a distancia; se trató de un curso integrado por 3 series de 12 programas de televisión cada una (*Data 01*, *Data 02* y *Data 03*). *Data* es una obra de cápsulas en las que se reflexiona acerca de la relación arte y tecnología en diferentes momentos de la historia y desde diferentes perspectivas, así se logra un producto interdisciplinario que se compone de un archivo de video sobre entrevistas temáticas y la formulación de un taller impartido por diferentes especialistas invitados. El objetivo es que las cápsulas temáticas sirvan de material audiovisual de referencia. Después de la transmisión de cada tres sesiones, *Data* presentó un programa en vivo en el que se hicieron las intersecciones entre las distintas cápsulas; un aspecto importante de este curso es la utilización de Internet como herramienta didáctica creativa. La intención del proyecto fue acercarse a la problemática arte tecnología desde distintos aspectos, tanto teóricos como prácticos.

Arte, pensamiento y tecnología

tekhné 1.0

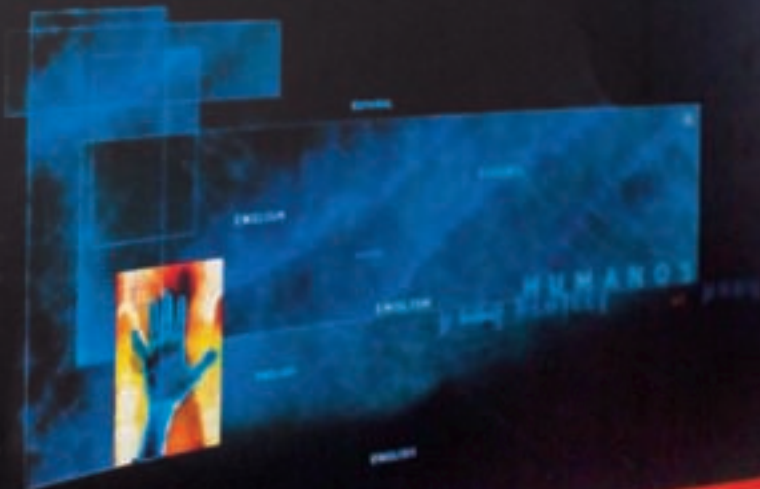
Arte, pensamiento y tecnología

Tekhné / TANIA AEDO Y LILIANA QUINTERO

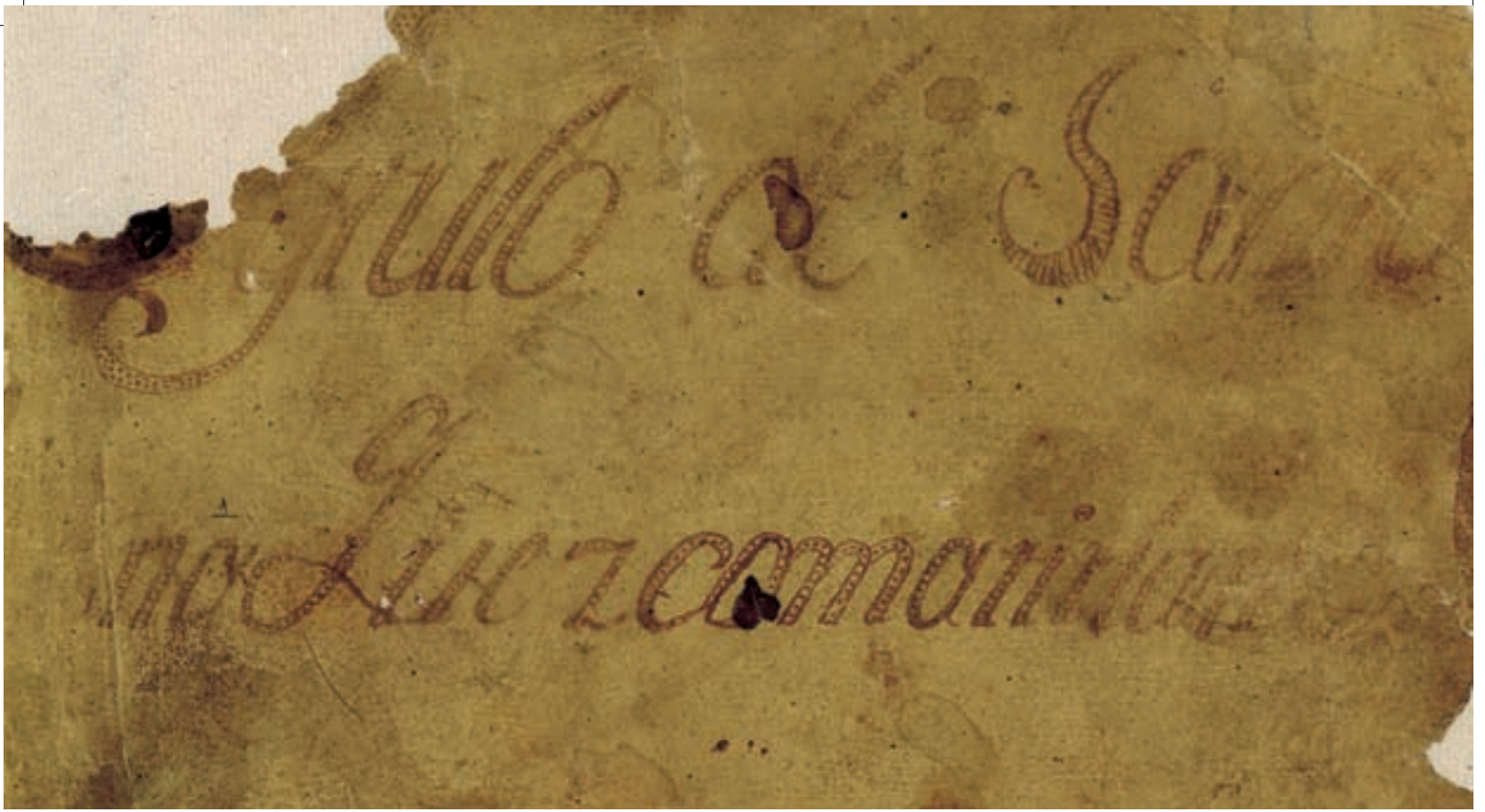
2004 / *Taller de Investigación - Libro*

Autores: Ana María Martínez de la Escalera, José Luis Brea, Marina Grzanic, Diana Domínguez, Wolfgang Sützl y Fran Ilich.

tekhné 1.0

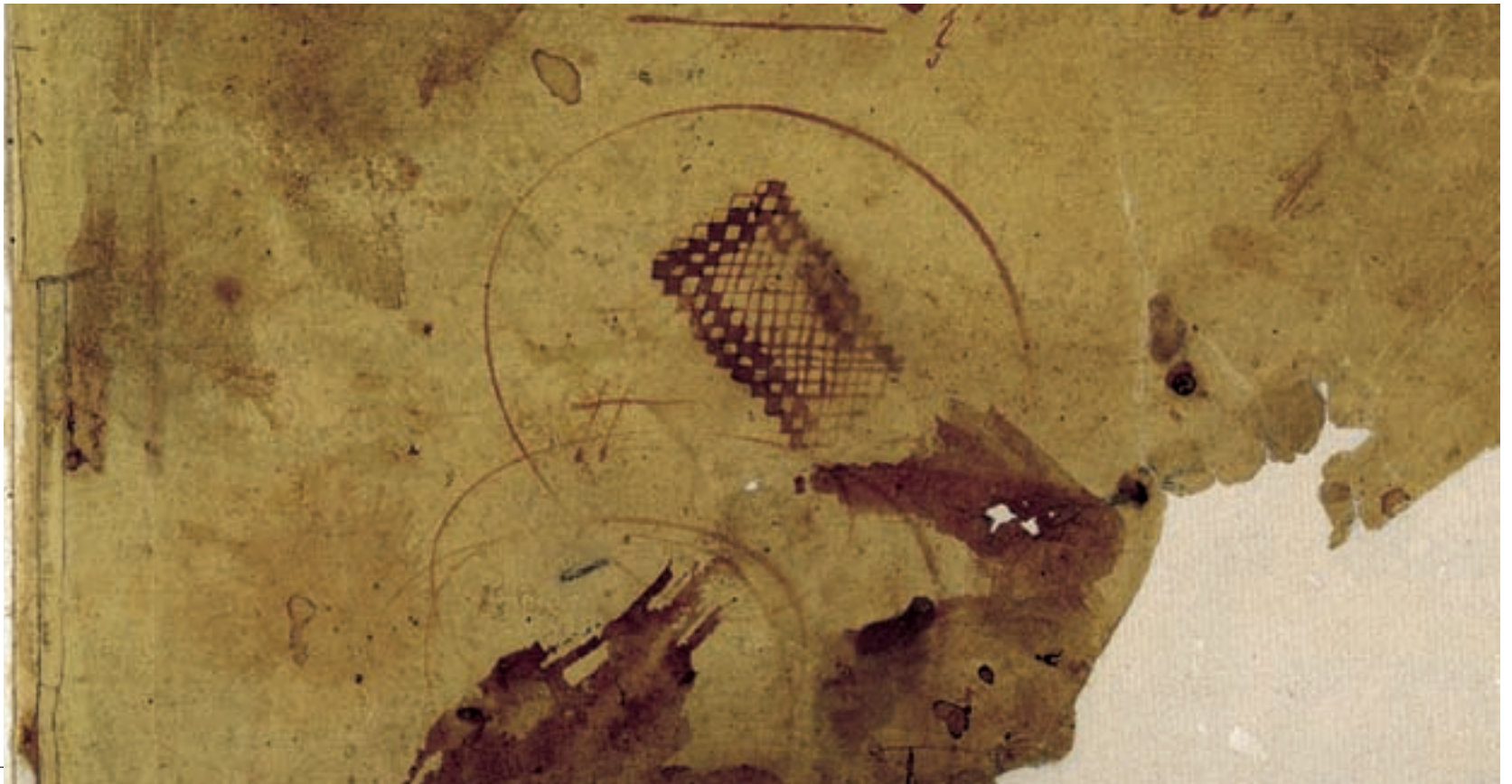


Es una publicación que comprende una serie de ensayos críticos sobre el problema de la técnica y su vínculo con el arte. Los textos abordan el tema desde diversos ámbitos discursivos: la reflexión filosófica, la teoría del arte y la cibercultura, así como la reflexión teórica hecha por los propios artistas. Cada uno de los autores reunidos muestra una visión propia y hace que el lector cuestione su relación con la técnica. La intención del libro ha sido explorar la recuperación del término griego *tekhné* como un concepto que reúne tanto lo técnico como lo artístico para, a partir de ello, pensar, cuestionar y reformular la era que nos ha tocado vivir, apelando a diferentes tradiciones, saberes y a la propia experiencia, reconociendo la técnica tanto como amenaza, como salvación.

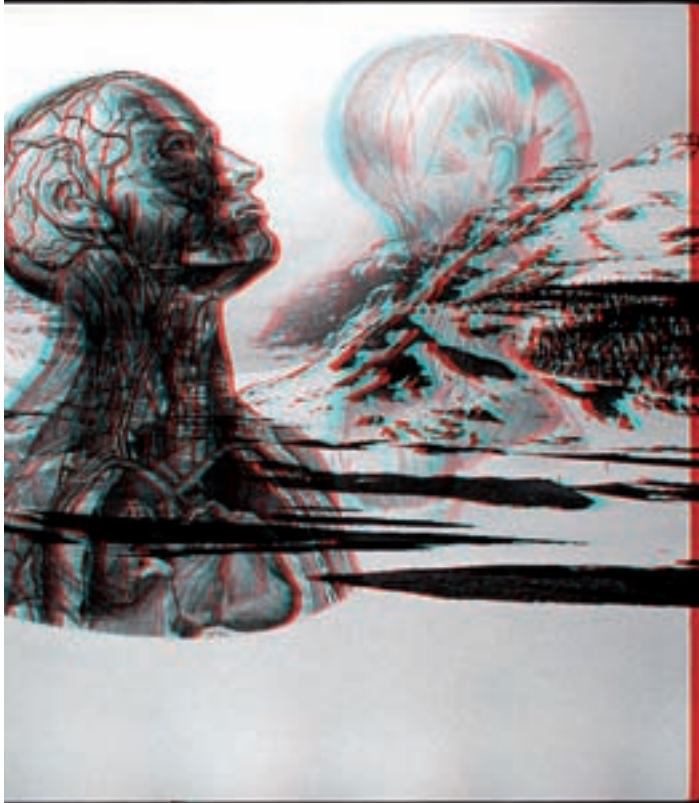


Título de propiedad comunidad huichol

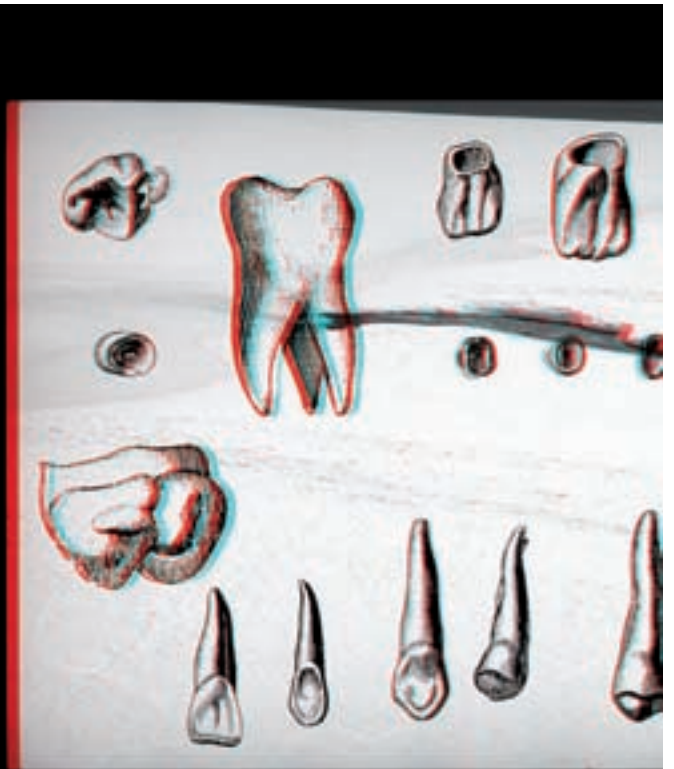
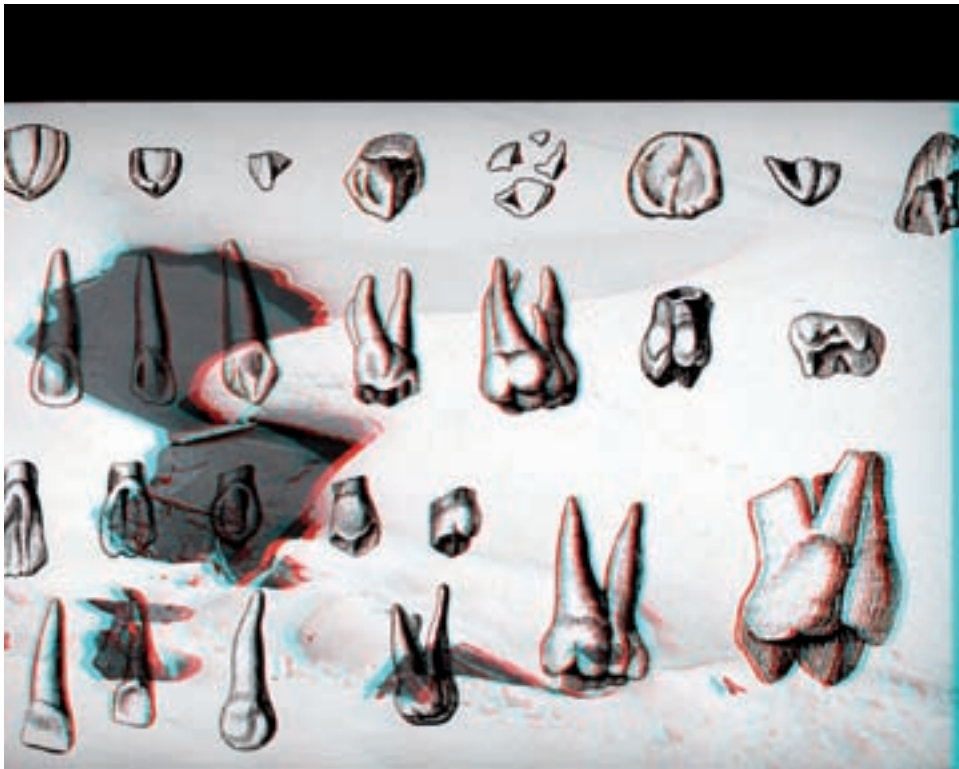
1998 / Taller de Gráfica Digital



Proyecto de recuperación digital a cargo del Dr. Juan Pérez Amor, cuya intención fue la digitalización de piezas pertenecientes a la cultura Huichol que se hallaban en vías de extinción. En tal caso fue necesario hacer uso del arte y la tecnología como herramientas de conservación de obras de una cultura totalmente ajena al siglo xx. El proyecto incluyó la captura, edición, salida y respaldo de un título de propiedad de una comunidad asentada en el estado de Nayarit. Dicho título expedido en el siglo xviii, prácticamente se estaba extinguiendo, por lo que era urgente digitalizarlo y obtener un respaldo digital de su original (cd rom) y una impresión facsímil del mismo, que fue posible gracias al trabajo del Centro Multimedia.



Natura / ADRIANA CALATAYUD
1998 / *Taller de Gráfica Digital / Exposición*

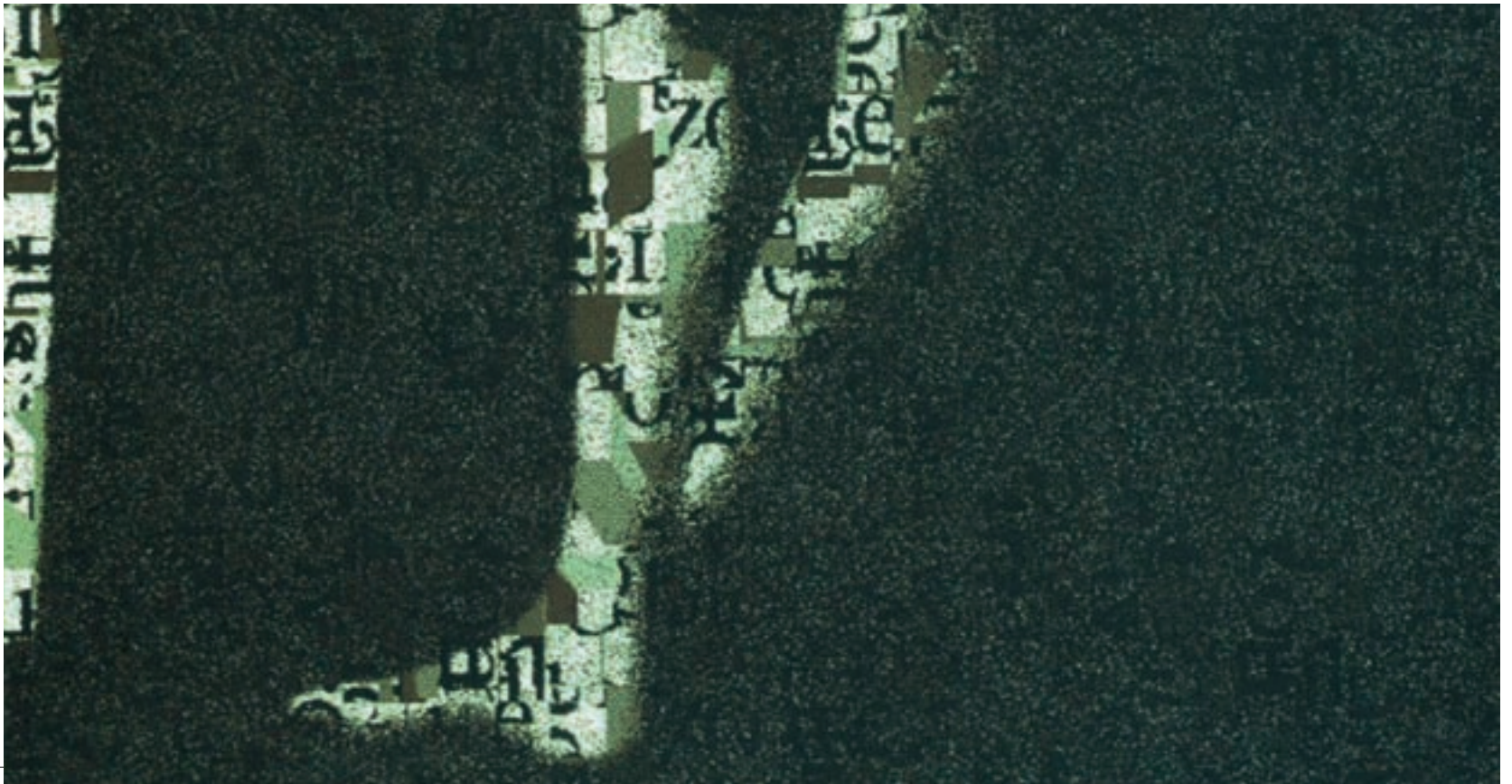


Exposición de una serie de obras en las que Calatayud reflexiona sobre las correspondencias entre la anatomía humana y el espacio, encontrando en diversos paisajes el órgano, músculo o fragmento anatómico que dialoga formalmente o poéticamente con la región geográfica en la que será colocado. Las posibilidades de combinatoria de imágenes que dan el escáner y distintos programas de computadora han radicalizado el dominio de las imágenes híbridas en el universo iconográfico de nuestros días. Las exploraciones artísticas de Adriana Calatayud han caminado por estas rutas desde hace varios años, haciéndolo con técnicas variadas, pero siempre tomando como eje poético a la anatomía humana.



Imágenes en tránsito / JOSÉ CASTRO LEÑERO

1999 / Taller de Gráfica Digital / Exposición



Imágenes en Tránsito fue una reflexión sobre la figura en movimiento y el testimonio artístico de un transcurrir. Exposición de una serie de obras de gráfica digital en la que se presentan paisajes urbanos, entornos cotidianos y desnudos velados como motivos que el artista toma y a partir de los cuales elabora un trabajo con el uso de tecnología digital, lo que vuelve distinto su modo de producción con respecto a la pintura tradicional. Como apunta Liliana Quintero “el interés de Castro Leñero no es utilizar la gráfica digital como perfeccionamiento de su técnica, no se trata de mimetizar la realidad, sino de hallar un instrumento que le permita jugar con la materia, desmembrándola”.



El Jardín de Buffon / PATRICIA LAGARDE

2009 / Taller de Gráfica Digital / Gráfica Digital





El Jardín de Buffon fue un trabajo presentado en el Museo de Historia Natural, en el que la mayoría de las imágenes presentadas por la artista fueron capturadas ya sea con el escáner Smart 340 o con el Flextight X5. Para ello fue necesario el apoyo del Taller de Gráfica Digital del Centro Multimedia, que hizo posible la impresión digital.



Rastros / LORENA CAMPBELL

2009 / Taller de Gráfica Digital / Gráfica Digital





El libro *Rastros* de Lorena Campbell es la “punta de lanza” del tipo de actividades en las que el Taller de Gráfica Digital se involucrará cada vez más en la práctica artística; pequeñas ediciones de libros de artista, que por sus características (formato, dimensiones, papel, diseño, entre otros) fueron realizadas por medio de las tecnologías que el Taller de Gráfica Digital posee. Gracias a este tipo de trabajos se han abierto en el Centro Multimedia líneas de investigación que contemplan el uso de nuevas tecnologías de impresión en el trabajo creativo del arte contemporáneo en México.



Lo de Burroughs en México, Primera descarga / ANDREA DI CASTRO Y JOSÉ FÉREZ

1996 / Taller de Imágenes en Movimiento / Exposición

Equipo de trabajo: Andrea Di Castro, Humberto Jardón, Ferrus, Jorge García Robles, José Ferez, Juan Villoro y David Huerta.



En mayo de 1995 Andrea Di Castro —invitado por José Férrez de *William Burroughs Communications*— vistió a William Burroughs en Lawrence, Kansas, donde habitaba desde 1981. Durante algunos días grabó en video la vida cotidiana del autor de *La revolución electrónica*, e interpretó en video arte sus lecturas, disparos y memorias. Simultáneamente, Jorge García Robles daba los toques finales a la primera edición de su investigación sobre la estancia de Burroughs en México, de 1949 a 1952, documentando la visión y la accidentada historia del entonces incipiente escritor. *Lo de Burroughs en México. Primera descarga*, reúne obras abiertas que ilustran algunas claves del universo burroughsiano, en las que la tecnología resulta una metáfora representativa de la realidad humana.



100 años de Imágenes en Movimiento

1999 / Taller de Imágenes en Movimiento - Filmoteca de la UNAM; TV Azteca y Difusión Cultural, UNAM



Este proyecto se cristaliza en una exposición, la cual plantea una reflexión sobre el impacto de la tecnología de las imágenes en movimiento; contextualizado en la cultura del siglo xx a cien años del surgimiento de la imagen móvil.

Se presentaron los aparatos paradigmáticos: máquinas de movimiento como *zootropos*, *thaumatrope*, linternas mágicas, filoscopio, entre otros. También se realizaron líneas de tiempo que reflejaban, de manera paralela, la historia del cine, la televisión y la computadora. Finalmente a manera de homenaje se realizó una video-rockola, en la que se podía ver lo más representativo del cine.



Bitácora (disecciones de un topógrafo) / GERARDO SUTER

1997 / Taller de Imágenes en Movimiento / Vídeo instalaciones y fotografías de gran formato



Ambiente transitable a partir de la distribución de imágenes fijas y en movimiento, de tal manera que el espectador pueda pasar a través suyo y convivir con ellas como si fueran obras tridimensionales. En las imágenes, se puede ver a un hombre desgranando arena todo el tiempo, “la repetición, el *loop*, sin embargo, invalidan cualquier posibilidad milenarista: la búsqueda originaria se anula en el ciclo del video: las manos, una y otra vez, se hunden en la arena, desgranando los mismos granos en un acto que no es masturbatorio pues no llega a ningún clímax¹”.

¹Olivier Debroise, <http://www.latinartcritic.com>.



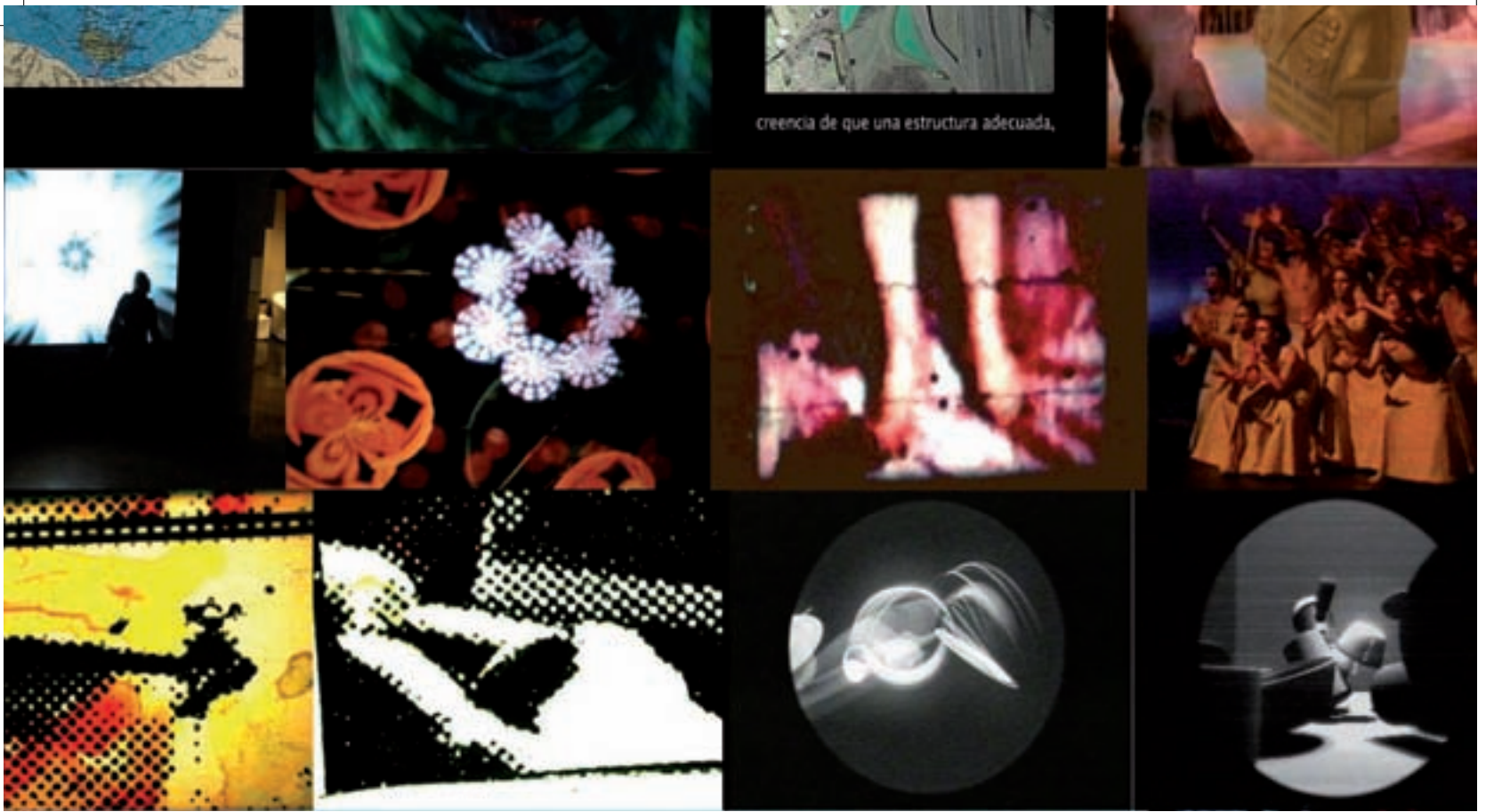
sitio*TAXI / ANTONI ABAD
2004 / Taller de Imágenes en Movimiento



Trabajo realizado por el artista español Antoni Abad, en el que un grupo de taxistas de la ciudad de México transmiten desde teléfonos celulares su bitácora de trabajo, el contacto con la gente y lo que observan por sus diversos trayectos. La información visual y los textos se actualizaban en tiempo real en un sitio de Internet dedicado ex profeso para el proyecto. *Sitio*TAXI* es "una ventana que, abierta por el arte, sirva también de escaparate y proyección de historias de vida que dan cuenta del ir y venir, del ser y estar de autores sociales concretos que viven en la ciudad como cualquiera de nosotros"¹.

<http://www.megafone.net/MEXICODF>

¹Jorge Morales Moreno, *Sitio*Taxi*, Centro Cultural de España, México, 2004.



creencia de que una estructura adecuada,

Selección de proyectos apoyados por el Taller de Imágenes en Movimiento

Taller de Imágenes en Movimiento / Centro Multimedia



Como todo en Nigeria, el clima es variado

Dominique Jonard
Cápsula Infantil sobre poesía de Carlos Pellicer
1998

Tupac Pinilla Núñez
Controversia / Topada
2008

Eduardo Meléndez
Flor
2004

Juana Miranda González
Memorias de Danza
2008

César Martínez
Pánico Bipolar
2009

Gabriel Figueroa Pacheco y Jesús Iberri
Excálibur
2000

Andrés Villalobos
Sub
2001

Amaranta Sánchez
Bonne à Tirer
2005

Amanda Gutiérrez
Rastreando Memoria
2009



CENTRO MULTIMEDIA

Built in 1994 by CONACULTA within the Centro Nacional de las Artes Project, the Centro Multimedia was designed to explore the possibilities opened up by the intersections of artistic practices and technology.

The Centro Multimedia develops its work through four programs: Residence and Support of the Production and Research in the Arts and Media Program, Art and Technology Professional Training Program, Media Lab Research and Experimentation Program, and Information and Promotion Program. This last program includes the Electronic Arts and Video International Festival *Transitio_MX*. The purpose of *Transitio_MX* is to encourage and promote creativity so that Mexico can gain access to the circuit of international art and media festivals.

This Document is about the journey followed through the last 15 years and its efforts to link art and new media, offering to artists new ways of experiment with the latest tools in order to develop their talents.

By saluting Centro Multimedia's 15th anniversary, CONACULTA, reaffirms its commitment with the breeding of avant-garde artists that in the future will be Mexico's main art creators.

Consuelo Sáizar
President of the Consejo Nacional
para la Cultura y las Artes

MEDIA LAB RESEARCH AND EXPERIMENTATION PROGRAM MEDIA LAB

This program focuses on the production of interdisciplinary projects dealing with art and technology, such as research work, experimentation, and technological development and design. It is designed for the different labs that constitute the Centro Multimedia (Technological Experimentation Lab, Theoretical and Documentary Research Lab, and Experimental Design Lab). The Media Lab is a space devoted to research, professional training, the diffusion of cultural practices involving new technologies, as well as the development of experimental strategies that would enable artists and cultural producers to create new ideas and tools. Its objective is to strengthen the Centro Multimedia's research efforts and generate new fields of interdisciplinary knowledge.

ART AND TECHNOLOGY PROFESSIONAL TRAINING PROGRAM

This program aims to forge and strengthen bonds with groups that are already working in the theory and practice of electronic arts as well as those interested in participating in the field. The program makes available the technical resources of the Centro Multimedia in order to build a technological and experimental vision through the offering of courses, workshops, seminars, and tutorials. Mexican and foreign specialists guide participants toward the acquisition of both theoretical and practical tools, which they use to create both new projects and new technologies.

The following perspectives are employed to explore the themes of the program:

- Philosophy of technology
- The aesthetics of new media art
- Freeware hardware and software (open source)
- Low-tech engineering and electronics*
- Visual communication and web design
- Color management systems
- Video devices for performing arts
- 3D visualization and graphics
- Programming languages for specific projects

OPEN TUTORING PLAN

Within the framework of the Art and Technology Professional Training Program, the Centro Multimedia offers an open tutoring plan for the general public. All those interested will receive theoretical and technical information about the themes of each workshop or disciplines of each branch of the Centro Multimedia.

DIGITAL GRAPHICS

- Capture, edition, and output of automated printing processes
- Digital photography and video as well as video devices for performance arts
- Graphic web design

AUDIO

- SuperColliders3
- Sound principles, spatialization, cleaning techniques for audio files, free software for audio
- Basic electronics and basic programming

ELECTRONIC INTERFACES

- Electronics and materials
- Robotics =Mechanics + Electronics + Control

MOVING IMAGES

- Tutoring in electronic art projects
- SuperColliders3, vvvv

RESEARCH

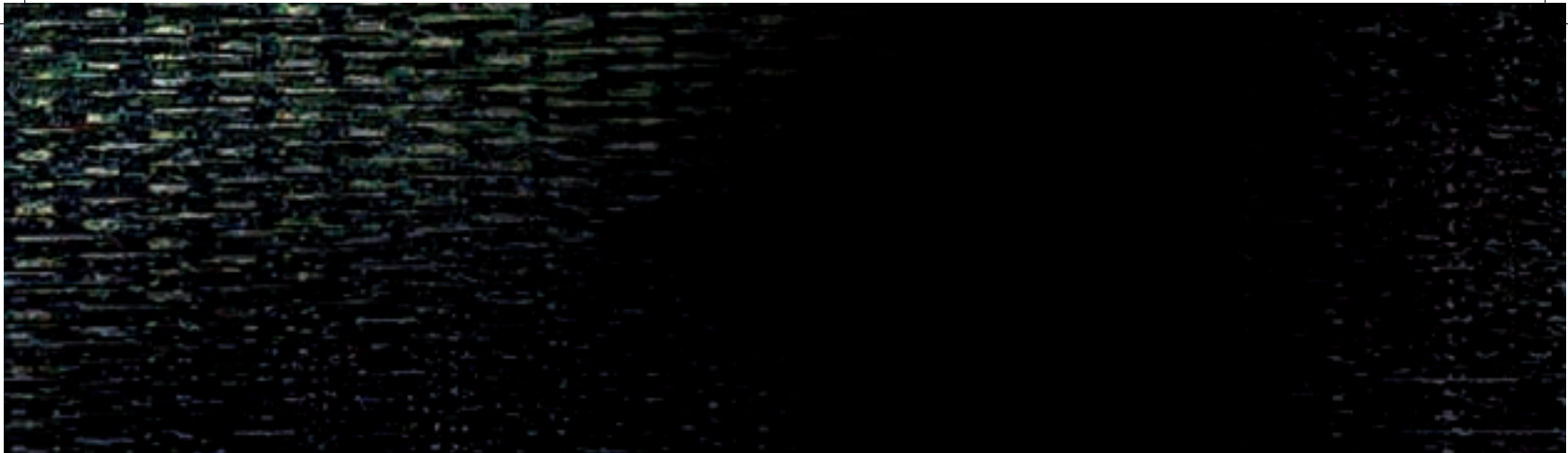
- Philosophy of technology
- The aesthetics of new media art

VIRTUAL REALITY

- Object oriented programming C/C++ and ActionScript
- Virtual reality and expanded reality
- 3D and PHP graphics

TECHNICAL SUPPORT

- Preventive and corrective maintenance for PCs and Macs



INFORMATION AND PROMOTION PROGRAM

Using the Internet and other digital services, the Centro Multimedia actively promotes program events in order to broaden the public's knowledge base and to enrich cultural offerings related to art and technology. The Information and Promotion Program comprises art exhibitions, concerts, and other live acts from both Mexico and abroad. It also organizes, in conjunction with the Professional Training Program, frequent forums, seminars and conferences, creating bonds with groups that work with new technologies.

INTERNATIONAL ELECTRONIC ARTS AND VIDEO FESTIVAL TRANSITIO_MX

The Centro Multimedia of the Centro Nacional de las Artes organizes the biannual International Electronic Arts and Video Festival Transitio_MX. This festival aims to promote artistic practices that use digital technologies and electronic media. The Festival is run by a Planning and Evaluation Council and is oriented around an exhibition, a contest, and an international symposium. Transitio is one of the principal exponents of contemporary practices of electronic art at the national and international levels.



RESIDENCE AND SUPPORT OF THE PRODUCTION AND RESEARCH IN THE ARTS AND MEDIA PROGRAM

1. MEDIA ART PRODUCTION AND RESEARCH GRANT

In order to spur creativity and thought within the electronic and digital media scene in Mexico, the Centro Multimedia has created a biannual program of financial aid. The Center has also provided access to equipment and advising for the generation of artistic works and other research projects.

It encourages the creation of unpublished research projects on the relationship between art and technology. Such projects provide a theoretical analysis of contemporary artistic practices from an interdisciplinary and social perspective.

It takes into consideration unpublished works of art using electronic media, such as video art, sound art, net.art, installation art, performing arts, virtual reality, etc.



2. RESIDENCE EXCHANGES FOR ARTISTS

It is the Multimedia Center's continuing policy to provide artist residencies and exchanges in collaboration with national and international institutions. Some of these include:

•HANGAR

Beca Hangar - FONCA/CENART

In collaboration with the International Exchange Program, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, Centro Nacional de las Artes and Hangar Program from Spain invite visual artists working with digital technologies and residing in Spain or Mexico to apply for this grant. Recipients, as part of the exchange program, spend four months in the foreign country to carry out their artistic projects.

Thanks to the Hangar- FONCA/CENART Grant, the Centro Multimedia has welcomed many artists interested in digital technology.

•QUÉBEC

Mexico-Quebec Artist Residency Exchange Program

The Fondo Nacional para la Cultura y las Artes, and the Conseil des arts et des lettres du Québec announce the Mexico-Quebec Artist Residency Exchange Program. Recipients will live in either Mexico or Quebec for four months in order to carry out their projects.

•IBEROAMÉRICA

Residence Program for Ibero-American Artists-FONCA

The Centro Multimedia of the Centro Nacional de las Artes welcomes those artists who come to Mexico with the backing of the Residence Program for Ibero-American Artists. The program was created by the Fondo Nacional para la Cultura y las Artes, in collaboration with the Agency for International Cooperation in Development, the Spanish Cultural Center in Mexico, and the Ministry of Foreign Affairs.

CRÉDITOS

CONSEJO NACIONAL PARA LA CULTURA Y LAS ARTES

Consuelo Sáizar
PRESIDENTA

Raúl Arenzana Olvera
SECRETARÍA EJECUTIVA

Fernando Serrano
SECRETARÍA CULTURAL Y ARTÍSTICA

CENTRO NACIONAL DE LAS ARTES

Roberto Vázquez
DIRECTOR GENERAL

Humberto Chávez Mayol
DIRECTOR GENERAL ADJUNTO ACADÉMICO

Carlos Arturo Briz
DIRECCIÓN DE PROGRAMACIÓN

Salvador Ortega
DIRECCIÓN TÉCNICA

Salvador Cristerna
DIRECCIÓN DE DIFUSIÓN

Rodrigo Acosta
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN A DISTANCIA

CENTRO MULTIMEDIA

Cauhtémoc Sentíes
SUBDIRECCIÓN DE TALLERES

Omar Sánchez
SUBDIRECCIÓN DE INFORMACIÓN EDUCATIVA

Xóchitl Córdova
SUBDIRECCIÓN DE PROYECTOS DE VIDEOARTE

Mariana Vargas
JEFA DEL DEPARTAMENTO DE COORDINACIÓN EDUCATIVA

Ana María Villa
FESTIVALES Y CONVOCATORIAS

Humberto Jardón
JEFE DEL TALLER DE GRÁFICA DIGITAL

Ernesto Romero
JEFE DEL TALLER DE AUDIO

Amaranta Sánchez
JEFA DEL TALLER DE IMÁGENES EN MOVIMIENTO

Juan Galindo
JEFE DEL TALLER DE INTERFASES ELECTRÓNICAS - ROBÓTICA

Liliana Quintero
INVESTIGACIÓN

Amanda Lemus
SISTEMAS INTERACTIVOS

Luis Romero
REALIDAD VIRTUAL

Eusebio Bañuelos
GESTIÓN ARTÍSTICA

Eliud Romero
JEFE DE DEPARTAMENTO DE INGENIERÍA

Minerva Hernández
Ariadna Rivera
TALLER DE GRÁFICA DIGITAL

Tania Pereda
Leonardo Aranda
TALLER DE IMÁGENES EN MOVIMIENTO

Yurián Zerón
TALLER DE INTERFASES ELECTRÓNICAS - ROBÓTICA

Fernando Monrreal
Hugo Enrique Andrade
TALLER DE INVESTIGACIÓN

Myriam Beutelspacher
Laura Villalobos
Macario Ortega
TALLER DE SISTEMAS INTERACTIVOS

Enrique Jaimes Islas
Beatriz Reza
TALLER DE REALIDAD VIRTUAL

Hugo Blancas
ATENCIÓN A PÚBLICO

Martha Miranda
MUSEOGRAFÍA

José Luis Ledezma
Sergio Bautista
SOPORTE TÉCNICO

Georgina Castillo
ASISTENTE DE LA SUBDIRECCIÓN DE
INFORMACIÓN EDUCATIVA



Socorro López
Ángel Viniestra
Fabiola Alcántara
René Morales
PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

María Luisa Velázquez
Josefina Rosas
SECRETARIAS

Jacobo Sánchez
ALMACÉN

CRÉDITOS PUBLICACIÓN

Amanda Lemus
LABORATORIO DE EXPERIMENTACIÓN EN DISEÑO

DISEÑO

Laura Villalobos
DISEÑO DE PORTADA

Amanda Lemus
Montserrat Teyssier
Nahat Johan Barrera
Alejandro Almaraz
Diana Ivette Rendón
FORMACIÓN DE TEXTOS Y DISEÑO

Humberto Jardón
PRUEBAS DE COLOR

Laura Villalobos
Myriam Beutelspacher
Nahat Johan Barrera
Federico Gutiérrez
Mariana O'Dogherty
Cecilia Beaven
Josué Vivanco
Anabel Becerril
RETOQUE DE IMAGEN

Liliana Quintero
Fernando Monreal
TEXTOS

Martha María Gutiérrez
CORRECCIÓN DE ESTILO Y EDICIÓN

Minerva Hernández
Myriam Beutelspacher
Gregory Allen
Naim Rahal
Archivo Fotográfico del Centro Multimedia
FOTOGRAFÍA

Ana Marimón
TRADUCCIÓN AL INGLÉS

Agradecemos a quienes han colaborado en este Centro desde su fundación:

Adrián Rubio
Adriana Calatayud
Adriana Casas
Agustín Yela
Alberto Gutiérrez Chong
Alejandra Odgers
Alejandro Valle
Alejandro Velázquez
Alephsus Valdés
Alfredo Salomón
Andrea Muro
Andrés Villalobos
Antonio Albanés
Armando Contreras
Armando López
Arturo Montaña
Beatriz López
Blanca Esthela Rodríguez
Braulio Hornedo
Brenda Tiscareño
Carlos Almazán
Carlos Chávez
Carlos Valdés
Carolina Rojas
Cecilio Balthazar
Claudia Trejo
Cristina García
Daniela Peña
Diana Gamboa
Dominique Decorme
Eduardo Meléndez
Eduardo Mendoza
Elena Tapia
Emiliano Gaviño
Eric Olivares
Ezequiel Netri
Fernando Prieto
Fernando Valera
Florence Gouvrit
Fran Ilich Morales
Francisco Argumosa

Francisco Escareño
Gerardo Martínez
Gerardo Suter
Gonzalo León
Héctor Barrera
Hermenegildo Ramírez
Hugo Luis Barroso
Isaías Ortega
Ismael Cristóbal
Itziar Ortega
Ivonne Beltrán
Jaime Villareal
Javier Covarrubias
Jesús Iberri
Jorge Aviña
Jorge Canedo
Jorge Enrique García
Jorge Gómez
Jorge Morales
José Alfonso Ordoñez
José Antonio José
José Luis Bravo
José Luis Chávez
José Luis García Nava
Juan Jaime Anaya
Juanpablo Avendaño
Julio Garduño
Karina Bermejo
Karla Villegas
Katya Álvarez
Leonardo Ladrón de Guevara
Leoncio Mercado
Leticia Villatoro
Lilia Pérez
Liliana Meneses
Lorena Mena
Lydia Peña
Manuel Gándara
Marcela Flores
Marcelo Gaete
Marco Antonio Montes de Oca

María de Lourdes Jayo
María José Cuevas
Marina García
Mario Aguirre
Michel Amanton
Miguel Ángel Iturriaga
Miriam Chávez
Mónica Prieto
Nahúm Romero
Nayelli Rebolledo
Nelly Flores
Noemí Díaz
Norma Rodríguez
Olga Pérez
Óscar Mendoza
Pablo Corkidi
Patricio Villalobos
Pedro Cervantes
Pedro Rivera
Perla Guevara
Rebeca Sánchez
René Gómez
Ricardo Cortés
Ricardo Sosa
Rodolfo Laddaga
Rodrigo Tinoco
Roxana Montaña
Sebastián Rodríguez
Sergio Martínez
Verónica Serrano
Yazmín Nájjar
Yolanda Moreno



DIRECTORES DEL CENTRO MULTIMEDIA, 1994 - 2009

Andrea Di Castro

Alejandra Gilling

Tania Aedo

Verónica Ángeles

Agradecemos la extraordinaria labor de todos aquellos que han colaborado como Servicio Social a lo largo de la historia del Centro Multimedia, su trabajo ha sido indispensable para que las actividades del Centro lleguen a buen puerto.

Centro Nacional de las Artes / Centro Multimedia

<http://cmm.cenart.gob.mx>

Río Churubusco No. 79, esq. Calzada de Tlalpan, Colonia Country Club
Delegación Coyoacán C.P. 04220, Tel. 4155 0000 Ext. 1200

México D.F., noviembre 2009

© 2009 Consejo Nacional para Cultura y las Artes.