

that world
MATT MULLICAN
ese mundo

No es el mundo que tú ves, es el mundo que yo veo representando el mundo que tú ves.

Matt Mullican

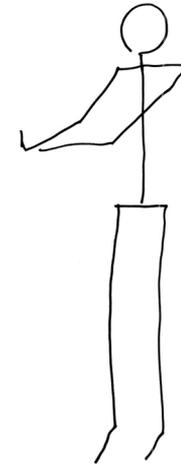
Esta exposición del artista estadounidense Matt Mullican (Santa Mónica, 1951) es la primera revisión de su trayectoria de más de cuatro décadas que se realiza en México. Desde sus tiempos de estudiante en el California Institute of the Arts (Los Ángeles, 1972-1975), Mullican, paralelamente a otros colegas de su generación, inició una práctica artística posconceptual, cuya particularidad radicó en cuestionar los estatutos que regulan las representaciones de la realidad y la ficción. Estos procesos artísticos tuvieron como marco la reflexión sobre el modo en que la subjetividad influye en nuestra percepción y cognición del mundo.

Su propuesta desde un inicio se centró en el análisis de la realidad al “interior de la imagen” y adquirió consistencia a partir de la serie de dibujos de su personaje *Glen*, una figura de palos. Otros de sus proyectos significativos son: *Light Patterns* (Patrones de luz, 1972), *Details from a Fictional Reality* (Detalles de una realidad ficticia, 1973), *Dead Man and Doll* (Hombre muerto y Muñeca, 1973), *Birth to Death List* (Lista del nacimiento a la muerte, 1973) y *Dead Comic Book Characters* (Personajes muertos de cómic, 1974).

De la reflexión continua de Mullican sobre la realidad adentro de la imagen surgieron otras estrategias en torno a los signos en forma de teorías o cosmologías. Como una suerte de “base de datos” para la construcción de proyectos en múltiples medios, las cosmologías de Mullican despliegan patrones, colores y signos encima de mapas, banderas, ciudades virtuales y tipologías arquitectónicas. Estos sistemas de signos combinados obsesivamente entre sí son intuiciones filosóficas especulativas y, por lo tanto, subjetivas, que muestran las cosas y los fenómenos del mundo a modo de elaboración de sentido y explicación. La expresión *ese mundo* se refiere entonces a la constitución del mundo externo desde la visión interna de nuestra subjetividad.

Su primera cosmología (1973), deliberadamente infantil, surge a partir de la pregunta sobre lo que existe antes y después de la muerte. Diez años después realizó una versión más abstracta, desplegada en cinco órdenes diferenciados. Gran parte de los trabajos presentados en *That World/Ese mundo* se enfocan en la segunda cosmología la cual revela al mundo por medio de un sistema de colores e inscripciones. Esta muestra se remonta al proceso artístico de Mullican revisando las distintas etapas de un sistema simbólico que enlaza los mundos subjetivos con el mundo objetivo a partir de componentes estéticos, cognitivos, biográficos, experimentos psicológicos con hipnosis.

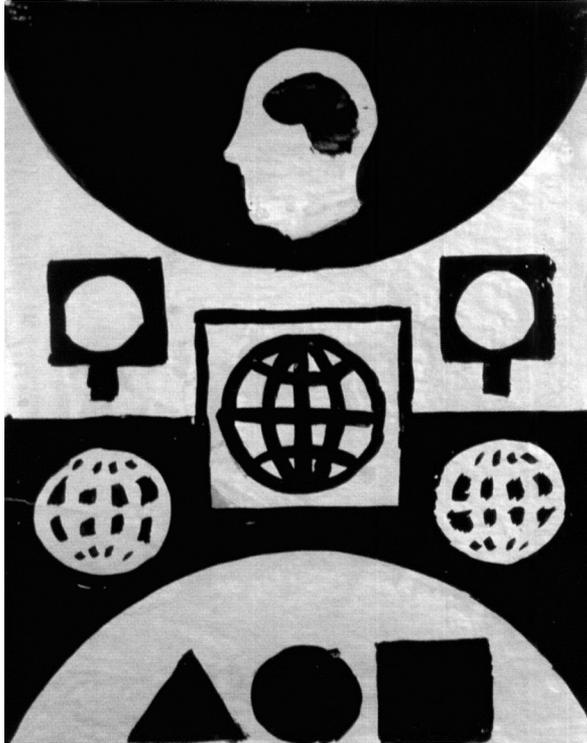
Matt Mullican interpela al mundo externo desde su propia subjetividad, al momento de objetivar su percepción de la realidad en modelos y patrones repetitivos que se reproducen circularmente. Al revisar esta constante en su trayectoria artística, *That World/Ese mundo* recorre los proyectos que especulan sobre la vida al interior del mundo de las imágenes y los signos, hasta el giro fenomenológico con las imágenes virtuales, los espacios arquitectónicos de sus cosmologías y los *performances* en hipnosis que exploran los laberintos de su psique.



Rickling His fingers, feeling pain

Untitled, 1977

THAT WORLD/ESE MUNDO



Untitled (Chart), 1982

Para Matt Mullican la realidad tiene diversos aspectos. Por lo tanto, el mundo a nuestro alrededor puede explicarse de múltiples maneras. Estas aproximaciones hacia lo exterior constatan que nuestras organizaciones sociales, las ciencias, la cultura y los lenguajes son sistemas que configuran y describen lo que entendemos por “mundo”. No obstante, tenemos otros mundos o realidades subjetivas que intervienen en nuestra relación con las cosas externas. El trabajo de Mullican busca cuestionar los factores que influyen en nuestra percepción y cognición de la realidad, así como los modos en que nos relacionamos con ese mundo que señalamos como si fuera algo independiente a nosotros.

¿Qué entendemos por mundo?

Para pensar una posible respuesta a esta pregunta, en el contexto de esta exposición, podemos tener de referencia el ensayo “Matt Mullican’s World” (1980) de Allan McCollum, colega del artista.

El proceso de la construcción interna del mundo en que vivimos y la preservación de su estabilidad es, al parecer, lo que especialmente le interesa a Mullican. Su trabajo, producto de una introspección detallada, casi obsesiva, es un intento elaborado por duplicar al exterior el inmenso y complejo campo de las representaciones internas, las cuales se suman a su entendimiento del mundo en que vive. A partir del uso de varios medios –dibujos, lecturas, performance, carteles, signos, esculturas, banderas, etc.– el artista propone recrear una imagen multidimensional para los sentidos externos, de aquellos procesos internos normalmente inconscientes, pero presentes en todos nosotros [...]

[...] Mullican parece observar a la polaridad entre los mundos de lo real y lo no real como una unidad interrelacionada, en la que uno juega con el otro, y al hacerlo muestran la mutua dependencia para formar su identidad y sentido. Es en esta bipolaridad construida como un todo, en esta dicotomía integrada, donde lo real y lo no real se definen continuamente, donde se localiza e identifica al mundo de la realidad cotidiana en su relación con el mundo del arte. En otras palabras, lo no real, o lo ficticio –como se ejemplifica en el mundo del arte– no puede separarse de lo real, lo factual; son dos aspectos del mismo sistema simbólico.¹

Según McCollum es notorio que uno de los temas recurrentes en las obras de Mullican es la frontera entre la representación de la realidad, la ficción y la realidad misma, lo que en última instancia conduce al cuestionamiento sobre las divisiones entre los mundos subjetivos y los objetivos. La interrogante de Mullican radica en si *ese mundo* que vemos no es más que nuestra proyección de nuestro entorno.

¿Existe una realidad subjetiva y otra objetiva?

¹ Allan McCollum, "Matt Mullican's World", <http://allanmccollum.net/allanmccnyc/matt-mullicansworld.html> (Fecha de consulta: 18 de septiembre de 2013).
{Traducción Willy Kautz}.

El mundo no es el objeto. El mundo consiste en nuestra proyección sobre ciertos objetos con los que estamos familiarizados. El mundo no nos da nada. Es más bien una combinación entre recibir y proyectar.

Pero si todo lo que vemos son patrones de luz, ¿entonces dónde está la vida en esos patrones? La vida existe en nuestra experiencia subjetiva, en los sentidos. Por lo tanto, la realidad figurada es lo mismo que la realidad. Lo ficticio es igual que lo real... Todo es abstracto y es sólo a través de nuestra historia y cultura que logramos construir la realidad.

Matt Mullican

LA MUERTE ENTRE LA REALIDAD Y LA FICCIÓN

Desde sus primeros trabajos con el personaje *Glen*, las apropiaciones de “personajes de cómic muertos”, así como con la imagen de un hombre muerto al lado de una muñeca (*Dead Man and Doll*, 1973), Mullican se pregunta la diferencia entre la realidad y la ficción a partir de representaciones de la muerte.

¿En qué momento empezamos a diferenciar lo real de lo ficticio?

¿Cómo es posible que una muñeca –un objeto de ficción– se nos presente como un ser vivo al lado de un hombre muerto, pero real?

¿Cuál es la diferencia entre la realidad, la representación de la realidad y la ficción?

Intentaba demostrar que las figuras de palos tienen vidas.

[...] Tengo que contarte sobre mi primer pronunciamiento importante, antes de las obras *Details from an Imaginary Universe* (Detalles desde un mundo imaginario), *Birth to Death List* (Lista del nacimiento a la muerte) y la primera cosmología. Era la idea de que todo lo que veo son patrones de luz. Había deconstruido el mundo en simples patrones e hice obras acerca de la luz reflejada y emanada. Cuando piensas que todo lo que ves son patrones de luz, remueves todo el contenido de las cosas. No hay diferencia entre mirarte o mirar una escalera.

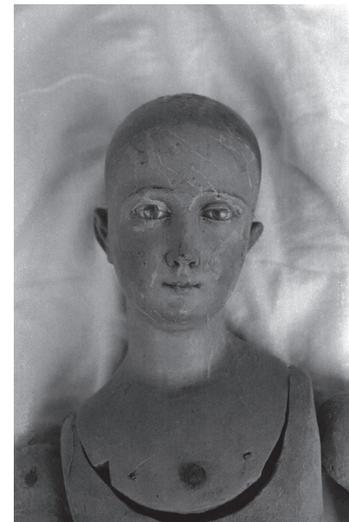
Entendí que la luz trataba sobre la superficie; trataba de analizar la superficie. Me empezó a interesar lo que sucedía en la superficie, en esa imagen. El siguiente grupo de trabajos fueron las figuras de palos. Estaba en una clase llamada “Arte post-estudio”, entonces no tenía un estudio. Tenía uno imaginario, y en éste tenía como quinientos dibujos, en un principio. Tenía una figura de palos en esos dibujos, y su nombre era *Glen*. Yo quería entrar a esa imagen.

Matt Mullican

En torno al dilema de la representación de la muerte entre la realidad y la ficción, Allan McCollum escribió lo siguiente:

Es notorio que el tema de la muerte juega un papel importante en la obra de Mullican; en particular en la noción paradójica de la muerte “ficticia” que surge una y otra vez. Aunque podría parecer que la idea de una muerte “ficticia” no debería ser difícil o molesta para una “vida” o “nacimiento” de ficción, es notable que no podemos experimentar nuestra propia muerte en el mismo sentido en que experimentamos otros hechos significativos conectados con nuestra existencia; esto es, la muerte nunca puede ser recordada o recontada, como sucede con otros aspectos de nuestras vidas —ésta sólo se puede anticipar de forma intelectual. La contemplación de nuestra propia muerte, por lo tanto, no puede realmente involucrar alusiones o referencias de nuestra experiencia real, entonces debe compartir aspectos de la “ficcionalización”. Personajes ficticios que están muertos ficticiamente, entonces, están muertos para nosotros de un modo sorpresivamente similar a la manera en como las personas reales aparecen muertas en la realidad. En otras palabras, aunque podemos consolarnos en la creencia de que conocemos la diferencia entre la vida real y la vida de ficción, la diferencia entre la muerte real y la ficción es más probable que se nos escape.²

² *Idem.*

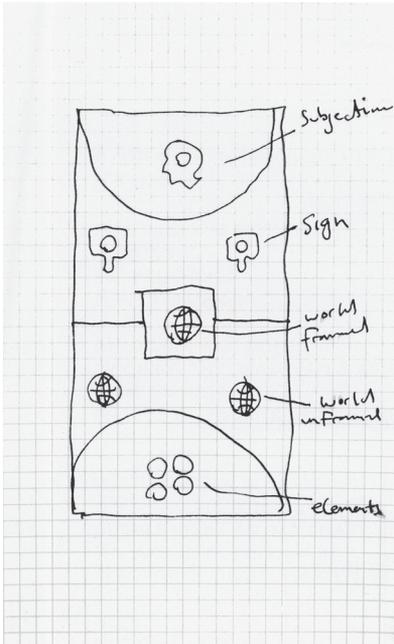


Untitled (Dead Man and Doll), 1973-74

DOS COSMOLOGÍAS

¿Cómo formamos nuestra consciencia de la realidad?

¿En qué punto nuestro ser se vuelve autoconsciente de nuestro lugar en el mundo?



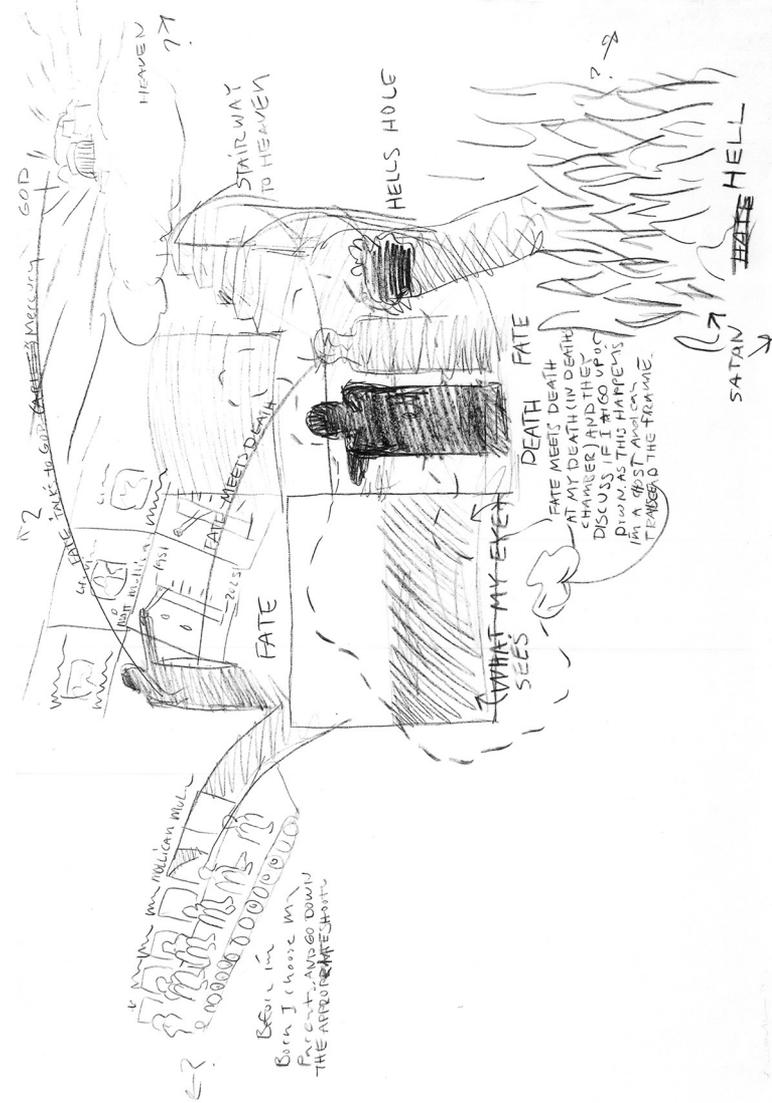
Sólo hay dos cosmologías. La primera se dibujó en 1973. Ésta tiene como base mis creencias de la infancia y se refiere a lo que sucede antes del nacimiento y después de la muerte. Posteriormente viene la cosmología totalizadora que envuelve los cinco mundos. Esta es la cosmología profesional que hice por primera vez en 1983. Intenta desarmar y decodificar el universo. Estos son los dos modelos. Claro, los redibujé cientos, quizá miles de veces...

Otra cosa que creía cuando era niño era que el Destino controlaba mi vida. Creía que el Destino tenía un monitor en el cual me veía y tenía una palanca, la cual podía jalar hacia abajo. La palanca tendría mi fecha de nacimiento, 18 de septiembre de 1951, y mi fecha de muerte, 2014. Durante esa época, alrededor de 1973, también estaba involucrado con el cadáver y eso me llevó a inventar la personalidad de la muerte. El Destino se encuentra con la Muerte en mi muerte y ellos deciden si voy al cielo o al infierno.

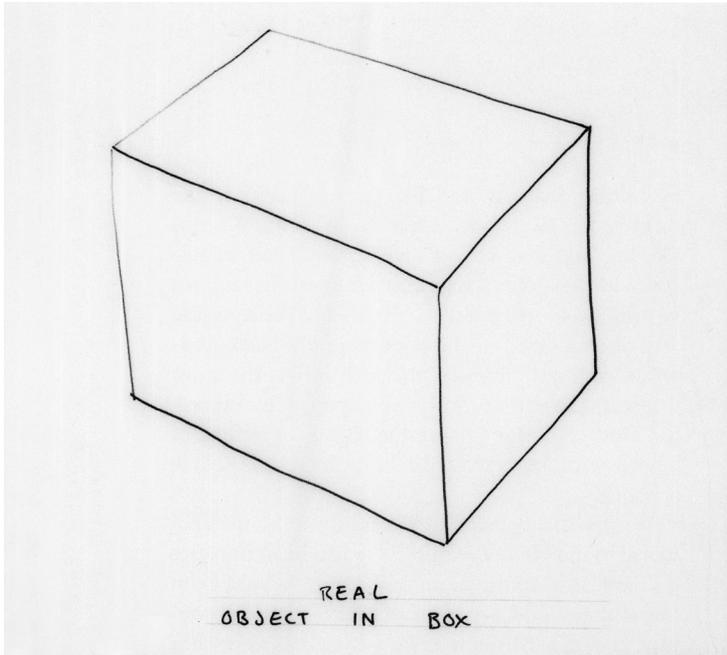
Matt Mullican

En su primera cosmología (1973), Matt Mullican creó representaciones en las que él está encima de una banda eléctrica seleccionado a sus padres, hasta llegar a un punto donde la vida y el destino se encuentran con la muerte, en un forcejeo en el cual el alma es disputada por ángeles y demonios antes de ir al cielo o el infierno.

Al igual que las cosmogonías de las culturas antiguas, las cosmologías de Mullican proponen explicar el funcionamiento del mundo a partir de su visión. Estas interpretaciones, lejos de buscar nuevos adeptos por medio de la conversión, proponen revelar características propias de los humanos en su relación con el mundo. Con su segunda cosmología (1983), esta intención se vuelve más organizada, en la medida en que los símbolos y los colores corresponden a distintos aspectos de una estructura circular dividida en cinco partes: 1. Verde: el mundo físico de los elementos; 2. Azul: el mundo sin marco; 3. Amarillo: el mundo de la cultura y los signos; 4. Negro: el mundo del lenguaje; y 5. Rojo: el mundo de la subjetividad, la consciencia y el espíritu. Por medio de este ordenamiento Mullican procura establecer diferencias entre los mundos subjetivos y los objetivos, lo real y no real, etc. Con este procedimiento da sentido no sólo a la realidad del día a día, sino también señalar los aspectos metafísicos detrás de la superficie del mundo que percibimos.



UNA UBICACIÓN EN LA HISTORIA DEL ARTE



Untitled (Real object in box), 1973

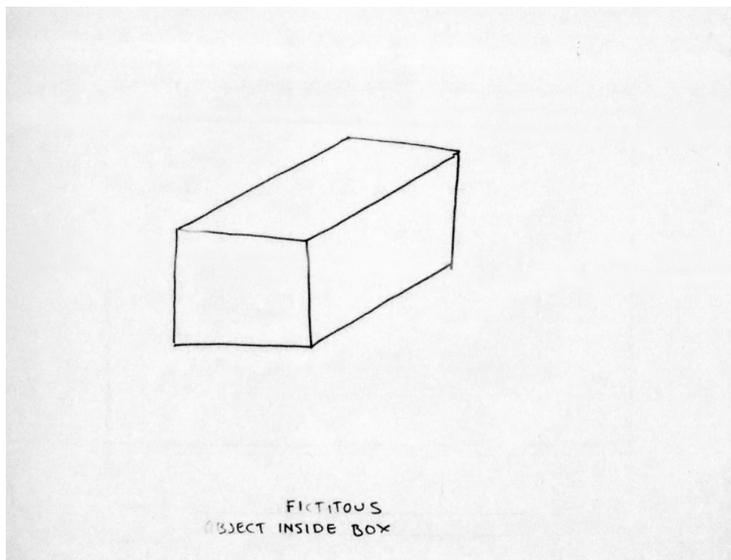
Los minimalistas estaban absortos en desmontar el objeto y yo, mientras era un artista joven, tenía que seguirlos. Entonces mis ideas eran muy similares a eso sólo que mi trabajo no tiene que ver con el concepto. Tiene que ver con la sensación. Obviamente, hay conceptos en mi trabajo. Esto no lo puedo evitar. Todos somos creaturas guiadas conceptualmente. Pero mi trabajo nunca trató sobre el objeto formal. Mi trabajo es simplemente una manera de decodificar el mundo.

Soy un artista posconceptual, posmoderno. Voy a mantener la distancia en todo lo que haga.

Decir que la realidad figurada o metafórica es real hace sentido absoluto como continuación de los artistas minimalistas y conceptuales. Ellos decían que la imagen no existe. Afirmaban que el objeto era todo lo que existía y que más allá del objeto estaba la idea del objeto, lo cual es cercano a la imagen pero no lo es. Lawrence Weiner "objetificó" la idea al punto de que su postura acerca del objeto era el objeto mismo... Es simplemente una manera de decodificar el mundo. Podrías decir que a los minimalistas les preocupaba la superficie del espejo. Querían desarmarla. Mi trabajo no es acerca del espejo en absoluto. Trata sobre el reflejo adentro del espejo. Para mí se trata de entrar al espejo e intentar entender qué es lo que miro. El mundo no es el objeto. Consiste en nuestra proyección de ciertas cosas con las que estamos familiarizados.

Matt Mullican

Aunque su trabajo nunca ha sido cínico –y Mullican nunca ha practicado la crítica de la representación como otros artistas posmodernos–, su trabajo es distante de la convicción moderna del artista como creador, o del arte como expresión de la subjetividad. En dado caso, su trabajo trata con los sistemas de objetivación y subjetivación con los cuales nos relacionamos en el mundo. Mullican se ubica en un lugar específico en la historia del arte en Occidente, principalmente en lo concerniente al arte conceptual y el minimalismo de la década de los sesenta en Los Ángeles y Nueva York, ciudades donde inició su trayectoria.



Untitled (Fictitious object in box), 1973

LA CIUDAD COMO MAPA Y EL MAPA COMO LA CIUDAD

¿Las historias de las ciencias y de las religiones son narrativas de nuestras descripciones del mundo?

¿Los modelos del conocimiento son marcos subjetivos que se establecen como convenciones objetivas para construir la realidad?

El *MIT Project* es un intento por hacer lo que la pieza *Dallas* hizo: hablar de las preocupaciones de mi obra, de lo material a lo simbólico, a lo subjetivo y de ahí a la cosmología, pero todo eso por medio de un lugar real.

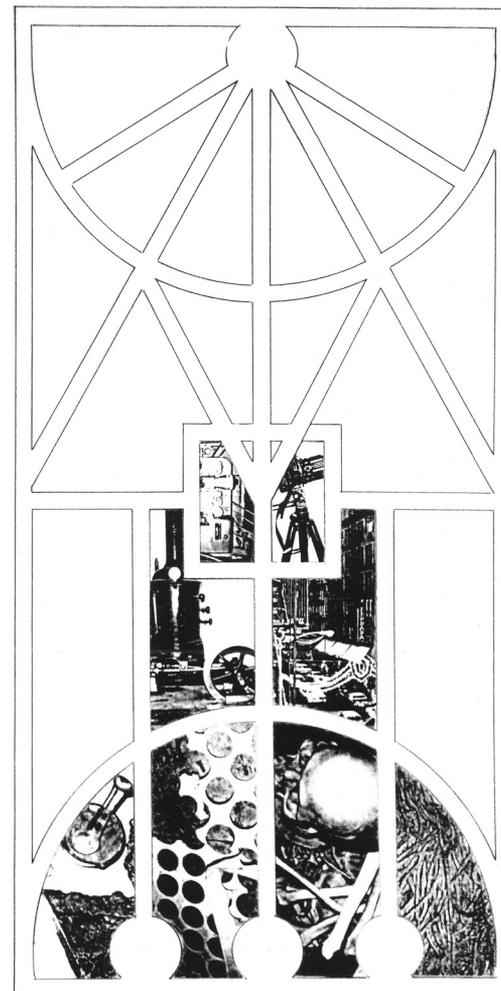
Pero de algún modo, también soy un artista realista. Intento entender la mecánica de la subjetividad.

[...] Hacer un modelo de algo es una manera de entender lo real. Sin importar lo que sea eso. Estoy muy consciente de que la realidad es subjetiva, de que todo lo que digo es subjetivo. Todo es personal. Todo se filtra por mi propia historia y por mi psicología.

Matt Mullican

Después de sus proyectos con imágenes, objetos y personajes ficticios en la década de los setenta, y con la construcción de su segunda cosmología, el trabajo de Mullican se vuelve más simbólico que escultórico. Ahora, las imágenes se convierten en mapas y escenarios arquitectónicos transitables. Este giro se hizo más evidente con las propuestas arquitectónicas *Dallas Project* (1987), *MIT Project* (1990) y *Computer Project* (1989). En el primer proyecto el artista creó imágenes monumentales de una enciclopedia que fueron trazadas al óleo con la técnica del *frottage*. El *MIT Project* consiste en una construcción real con base en su cosmología de los cinco mundos, a la cual el público puede entrar. Entre estos dos trabajos también fueron significativos sus experimentos con la realidad virtual, lo que sucedió en *Computer Project*, donde la obsesión del artista por “entrar” a la imagen se efectúa por medio de esta aparente realidad.

Estas tipologías de carácter urbano recuerdan los mapas antiguos de las culturas tántricas, premodernas o cristianas, en el sentido de que estas tradiciones procuraban explicar el mundo y el orden del universo. Por otra parte, es claro el carácter enciclopédico de estos proyectos, en los que diversas fuentes de conocimiento confluyen en sistemas artísticos que se entremezclan con visiones metafísicas, antropológicas, químicas y psicológicas, entre otras. El uso de estos recursos no obstante conlleva una visión distanciada pero subjetiva del universo. Esta posición en la que el artista desvela un mundo a través de su mundo interno no implica la rehabilitación del artista creador, romántico o demiurgo. La perspectiva que propone Mullican, a partir de su taxonomía y órdenes simbólicos, es más bien analítica. Antes que aleccionar respecto a una teoría totalizadora, el artista coloca bajo sospecha nuestras representaciones del mundo, al tiempo que establecemos parámetros para configurar lo real.



Untitled, 1989



Dallas Project (third version), 1987

HIPNOSIS: *LEARNING FROM THAT PERSON'S WORK*

De muchas formas, entrar a una realidad virtual es similar a entrar en trance. Es por ello que con frecuencia muestro videos de los ambientes virtuales, al lado de los videos donde aparezco en trance hipnótico. Ambos son proyecciones. Ambos son ilusiones. Lo hipnótico es sobre el espacio emocional y la ciudad virtual es sobre el espacio arquitectónico, pero los dos son igualmente invisibles.

En realidad no es ni teatro ni performance. Es casi como psicoterapia a la vista pública... Es un espectáculo de mi psique desdoblándose. Es por ello que no me gustan los aplausos al final.

El performance hipnótico ilustra lo subjetivo en mi trabajo, el área roja. Generalmente en mis diagramas ese espacio se encuentra vacío... El tema es la locura y nuestra interpretación de cómo los objetos funcionan y lo que significan. Entonces es una interpretación del ego y de la locura. Es una representación de lo subjetivo, el único lugar en mi trabajo donde tengo una relación realmente pura con el sujeto.

Matt Mullican

La obra *Learning from That Person's Work* (Aprendiendo del trabajo de esa persona) es un montaje que explora e investiga la personalidad alterna de Mullican, llamada *That Person*. Esta suerte de *alter ego* es un personaje producto de largas sesiones de hipnosis a las que se somete. Su interés en estas figuras externas tiene su primer antecedente en *Glen*. Desde 1978 el artista ha conducido proyectos performáticos bajo hipnosis, que exploran aspectos de su subjetividad y la psique humana. Esta obra, no obstante, confirma procesos autorales asignados a *That Person*, de modo que este desdoblamiento le permite al artista asimilar y estudiar aspectos desconocidos de su psique.

El dispositivo laberíntico construido con sábanas sobre las que *That Person* inscribe sus patrones caligráficos, recuerda formaciones a veces góticas o *nouveau*, al igual que grafitis callejeros. La obra es resultado de una exposición en el Ludwig Museum, Colonia (2005). Al igual que *Glen*, estos trabajos reflejan el interés del artista en la división entre la realidad y la ficción, cuyo último sentido descansa en la duda sobre si el mundo que experimentamos es producto de nuestra proyección interna. Llevando esta investigación a sus últimas consecuencias, los proyectos realizados bajo hipnosis son una exploración de la subjetividad del artista, de sus laberintos psíquicos entre el subconsciente y el consciente.

PICTOGRAMAS COMO POSICIÓN PRESUBJETIVA



Cielo, Dios, Destino, personalidad de la Vida, personalidad de la Muerte, Demonio, Infierno, Ángel, Alma, Nacimiento del Universo, Creación del mundo, comienzo de la vida, Creación del Hombre, Templo griego, Caballeros con armadura, Galeón español, imagen de la ciudad, cohete en el espacio



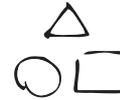
dinero, banderas, pendones, uniformes, brazaletes, estandartes, trofeos, plagas, charolas, emblemas, botones, publicidad, libro, chamarra, barajas, encabezados, televisión, marca registrada, signos internacionales, lenguajes



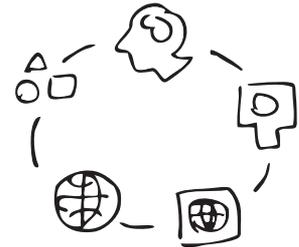
Teatro, Danza, Música, Cine, Fotografía, Pintura, Dibujo, Escultura, Libros

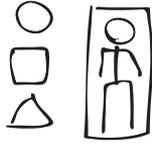


centro de comunicaciones, edificio corporativo, edificio de gobierno, estadio deportivo, centro de las artes, museo de la subjetividad, museo del signo, museo del mundo enmarcado, museo del mundo, museo de los elementos, escuelas, tienda de comida, tienda de sexo, tienda de aplicaciones mundiales, tienda de aplicaciones de la ciudad, calle, fábricas, basurero de la ciudad, minas, torre de perforación petrolera, casa, sala de estar, teléfono, discos, libros, sofá, cuarto, regadera, baño, jabón, retrete, cocina, refrigerador, estufa, fregadero, comedor, comida, animales, plantas, nubes, montañas, desierto, estrellas, planetas



tierra, aire, piedras, agua, metales, gelatina, sangre, huesos, madera, carbón, descomposición, fuego, explosiones, materia, moléculas, átomos, forma, color, patrón sonido, tacto, dolor, placer, gusto, olor, ausencia de todo, nada existe, vacío





El signo de un hombre representa a todos los hombres y no a un hombre en singular.



Dos pedazos de madera que se parecen a una persona no son obviamente una persona.

Si todo lo que veo son patrones de luz, ¿dónde está la vida en ellos?

En lugar de afirmar que la imagen es un hecho físico con fronteras físicas, la interpreto como si fuera lo que representa. En mi imaginación puedo caminar dentro de la imagen y considerar el contexto representativo; puedo oler, escuchar, sentir lo que está siendo representado.

Quería demostrar que las figuras de palos tienen vida; comen, duermen, sienten dolor; nacen, envejecen y mueren; entonces inventé un estudio imaginario con un artista imaginario para hacer trabajos imaginarios. El artista hacía experimentos físicos que demostraban su capacidad de sentir, tanto física como emocionalmente.

Cada medio se relaciona de manera apropiada a su forma:



Podría llorar cuando veo una película.



Reconozco a una fotografía como evidencia de una persona real.



Es más fácil dibujar un ángel que tomar una foto de uno.

Cuando interpreté dos pedazos de madera como una cabeza y un cuerpo, me di cuenta de que esa persona que veía en la madera existía en mí. Después de reflexionar, vi que la persona que veía en una película, una fotografía, un dibujo y un signo existían adentro de mi percepción sobre ellos, siendo que están todos igualmente muertos, entonces si todo lo que veo son patrones de luz, la vida misma puede existir adentro de nuestra imagen de ello, y las figuras de palos siendo imágenes en sí mismas pueden vivir vidas en nuestra percepción de ellas.

Los pictogramas diseñados por Matt Mullican implican cierta carga irónica en su apariencia *pop* e infantil; al tiempo que también postulan una manera presubjetiva de acercarse al mundo, condición psíquica que tiene lugar previo al aprendizaje del lenguaje escrito. Así, la identificación icónica, que enlaza las figuras a las cosas, propone un mecanismo esquemático de identificación visual, más allá de las convenciones del lenguaje que le dan a cada cultura una asignación e identidad. Estos pictogramas de carácter simbólico fueron creados para señalar, significar y explicar al mundo externo desde convenciones visuales icónicas, abstractas y universales. El lenguaje visual producido por Mullican –semejante al de las culturas antiguas, en su parentesco con las figuras y los códigos cifrados que describen al universo– evoca a los pictogramas que vemos en los aeropuertos y las calles de todo el mundo. Tal combinación nos resulta al mismo tiempo extraña y familiar, puesto que reconocemos los símbolos, pero sin saber exactamente la relación que tienen entre sí, como si miráramos un códice antiguo. Para entender las cosmologías de Mullican, entonces, es necesario familiarizarse con sus signos y las convenciones establecidas por el artista para explicarnos al mundo desde su visión, o bien, lo que equivale a su proceso de creación de *ese mundo*.

Al respecto, el colega de Matt Mullican, Allan McCullom señala:

Es esta preocupación por el mundo visto desde una posición presubjetiva lo que separa a Mullican de otros artistas de su generación; mientras otros artistas invitan al mundo de su imaginario personal, con el cual nos identificamos sólo a partir de la construcción de analogías con nuestros mundos privados, Mullican, al invocar una fase más primitiva del conocimiento con su estilo pictográfico (y la simplicidad de su imaginería), nos conduce hacia una red de identificación donde las fronteras originales de nuestro conocimiento mundano coinciden virtualmente.³

BIBLIOGRAFÍA

Las declaraciones de Matt Mullican son fragmentos de las siguientes entrevistas:

Documenta 7. Kassel: D b+s V P. Dierichs, 1982.

Ulrich Wilmes, ed. *Matt Mullican. Conversations*. Dumont: Haus der Kunst, 2011.

Nikki Columbus, ed. "Matt Mullican in conversation with John Baldessari and Ulrich Wilmes". *Subject Element Sign Frame World*. Nueva York: Skira Rizzoli Publications, 2013.

_____. "Matt Mullican in conversation with Michael Tarantino." *Subject Element Sign Frame World*. Nueva York: Skira Rizzoli Publications, 2013.

³ *Idem*.

Créditos

Curaduría
Willy Kautz

Asistente curatorial
Carlos Lara

Museografía
Rodolfo García

Diseño
Lídice Jiménez Uribe

Montaje
Jorge Alvarado Arellano
Daniel Reyes Ramírez

Mantenimiento
Edgar Cabral Ortiz
José Leonardo López Cruz
Andrés Rivera
Jorge Sánchez

Medios Audiovisuales
Jacobo Horowich
Juan Martín Chávez Vélez

Registro de obra
Naitzá Santiago

Estudios Educativos
Xatziri Peña

Coordinación Editorial
Arely Ramírez Moyao

Comunicación
Sofía Provencio
Beatriz Cortés

Matt Mullican. That World/Ese mundo
23 de octubre de 2013 a 23 de marzo
de 2014

Consulta el programa de actividades
en www.museotamayo.org
Facebook: museotamayo
Twitter: @museotamayo
Instagram: eneltamayo

Museo Tamayo Arte Contemporáneo
Paseo de la Reforma 51, Bosque de
Chapultepec, esquina con Gandhi
México, D.F. 11580

Horario
Martes a domingo, 10:00 a 18:00
horas
Costo \$19.00 / Público general
Entrada libre a estudiantes, maestros
y adultos mayores con credencial
vigente
Domingo: entrada libre

Portada:
Subjective Objective Chart, 1979
Contraportada:
MIT/Dallas: Untitled, 1989
Todas las imágenes son cortesía
del artista.

Consejo Nacional para la Cultura y las Artes

Rafael Tovar y de Teresa
Presidente

Instituto Nacional de Bellas Artes

María Cristina García Cepeda
Directora general

Xavier Guzmán Urbiola
Subdirector general de Patrimonio Artístico Inmueble

Magdalena Zavala Bonachea
Coordinadora Nacional de Artes Visuales

Carmen Cuenca Carrara
Directora del Museo Tamayo Arte Contemporáneo

Plácido Pérez Cué
Director de Difusión y Relaciones Públicas



GRUPOHABITA

INBA 01800 904 4000 - 5282 1964



Bellas Artes INBA Oficial



@bellasartesinba



bellasartesmex