

ARTE MULTIMEDIA Y *MEDIA ARTS*¹

PUNTOS DE UN DERROTERO

Gerardo Sánchez
Facultad de Bellas Artes. Universidad Nacional de La Plata

Resumen:

Producto de la revolución cultural desatada por las tecnologías informáticas, estos conceptos, *multimedia* y *media arts*, hablan de la situación coyuntural donde la producción y circulación de bienes se encuentra totalmente atravesada por la participación de las computadoras, por lo menos en algún eslabón de su cadena. Momento de crisis de los grandes relatos, de hiperconectividad y desborde de discursos, en el que el campo artístico se reconfigura no sólo por la innovación técnica que actualiza el repertorio de materiales y técnicas, sino también por las tensiones surgidas de los distintos modos de concebir el fenómeno artístico, profundamente cuestionado en los supuestos que sostenían su autonomía disciplinar. Son pertinentes los análisis que consideren los modos de organización de los distintos tipos de manifestaciones que se consideran parte del campo artístico, es decir las categorías y los espacios que se utilizan para distribuir y presentar las obras en los distintos espacios de visibilidad.

Palabras Clave: Arte Multimedia - Media Arts - Arte con nuevas tecnologías

Las aproximaciones a los fenómenos de incorporación de nuevas tecnologías dentro del ámbito de las artes visuales, suelen estar articuladas por un relevo de casos en los que se identifican los comportamientos señalados como innovación técnica, con su debido desarrollo descriptivo e interpretativo, son un insumo para un acercamiento posterior que procure aportar nuevos elementos al análisis mediante la construcción de instrumentos que partan, por ejemplo, de ciertos usos específicos de la informática para circunscribir un conjunto de prácticas, e indagar en sus características formales desde su funcionamiento enunciativos; es decir el modo en que son presentadas. La perspectiva teórica se nutre de la lingüística y el análisis del discurso para comprender el desempeño de las obras en tanto textos que interactúan con otros textos.

Analizar la incorporación de nuevas prácticas dentro del sistema de productos artísticos implica pensar los desplazamientos al interior del sistema institucional que organiza los distintos tipos de textualidades del arte, por eso la pregunta inicial de esta investigación no debe pasar por definir qué es el arte multimedial y, en este caso, su relación con las también llamadas (*new media arts*); sino por analizar en qué medida este concepto puede servir para una mejor comprensión de cierto tipo de productos artísticos, y en qué medida se diferencia de las otras nociones.

Ello requiere concentrarse no sólo en la descripción de un conjunto de obras donde podríamos encontrar los aspectos fundamentales del arte multimedia, para luego explorar las posibilidades de un concepto para el acercamiento a un conjunto arte con nuevas tecnologías; claramente identificable como región de las prácticas artísticas contemporáneas, pero de alto grado de confusión, debida en parte a su gran efervescencia.

Por este motivo, en estos momentos aún iniciáticos, se vuelve importante una mirada sobre los conceptos, las palabras, las categorías con las que nos aproximamos a estos fenómenos, porque acompañan y orientan la apertura de nuevos campos de reflexión y producción artística. En principio, ambos conceptos, multimedia y *media arts* presentan una clara reminiscencia a un vínculo particular con lo tecnológico, por un lado; y a la convergencia de los distintos medios y lenguaje.

1 El presente trabajo de se enmarca en las actividades desarrolladas como parte del proyecto de investigación Arte y medios, entre la cultura de masas y la cultura de redes. Dirigido por la Mg. María de los Ángeles de Rueda.

Una primera consideración no puede ser otra de carácter idiomático. La noción de *media arts* es inglesa y tiene un correlato con el concepto portugués de *artimidia* que en el caso del español es más distante, la noción de artes mediales no se encuentra tan consolidada, y nos resulta menos adecuada que la expresión de multimedia, por lo menos en esta región.

Entre los motivos podemos contar los siguientes, el presente análisis propone abordar ciertos usos de la tecnología informática como criterio delimitador, central aunque no excluyente; es decir, hay un recorte que se establece inicialmente a partir de las cuestiones técnicas, para circunscribir un conjunto de usos de estas tecnologías que parecieran instaurarse como nuevos dispositivos incorporados dentro de la escena artística (institucional) de las artes visuales. El modo en que se produce esta incorporación, el funcionamiento discursivo, características formales, comportamientos enunciativos, intertextuales e ideológicos²; son las otras dimensiones que se consideran en el análisis, el eje está puesto en los conceptos de dispositivo y uso social.

La noción de multimedia, en principio ambigua y de poca utilidad (la idea de múltiples medios en un mismo objeto no aporta mucho³), cuenta con el antecedente de haber sido muy utilizada para referir las prestaciones comunicacionales de las computadoras personales a mediados de los 80s, por primera vez capaces (de modo accesible) a procesar texto, fotografía, música y video.

El sentido potente de la noción de multimedia aplicada al campo artístico está dado por esta multiplicidad de lenguajes y materiales sensoriales, unificados o hibridados en un mismo código binario, que se muestra mediante pantallas y parlantes. A esto se suman otros campos de acción y reflexión abiertos por la informática, como la interactividad y la conectividad, en general no considerados en relación directa con el concepto de multimedia. Pero lo que suele dejarse de lado, y que desde esta perspectiva es una de las claves operativas del concepto de multimedia, es la capacidad (relativamente reciente, a partir del abaratamiento de componentes de hardware) de recibir información y controlar entidades físicas por medio de la computadora.

El presente trabajo es parte de una investigación donde se indaga en las posibilidades del concepto de multimedia para reunir una serie de criterios que permitan una mejor comprensión de ciertas prácticas identificables en el interior del conjunto arte con nuevas tecnologías. Las preguntas que movilizan el esfuerzo tienen que ver con los procesos de incorporación de la novedad técnica en las estructuras institucionales que administran a los objetos y su estatuto de lo artístico; en este momento de crisis⁴ de paradigma⁵ o de gran relato articulador.

Crisis en la que la dimensión comunicacional tiene un rol determinante y complejo, no sólo por la histórica aparición de los nuevos dispositivos y máquinas de comunicar, sino por el lugar de la comunicación y el lenguaje como centrales del pensamiento contemporáneo. La tensión entre los mundos del arte y la comunicación es constitutiva de la institucionalidad artística desde la consolidación de la sociedad de masas; los productos de los *media* pueden ser encarados como las formas de arte de nuestro tiempo, su materialidad característica de un estilo de época; del mismo modo en el que arte de nuestro tiempo busca de alguna forma interferir en el circuito masivo de los medios, problematizar ese rol de representación de la realidad y portadores de una verdad.

La progresiva maquinización de la técnica en la producción de imágenes como génesis de la

2 En el sentido en que lo propone Veron en Diccionario de lugares no comunes, no como particularidad de algunos conceptos o discursos que pudieran ser ideológicos, sino como dimensión de todo análisis social. Lo ideológico es el nombre del sistema de relaciones entre un discurso y sus condiciones (sociales) de producción, el análisis ideológico es el estudio de las huellas que las condiciones de producción dejan en la superficie discursiva.

3 Esta consideración es explícitamente dicha por Brea, pero se advierte por el desarrollo que se le da en *Tecnopoéticas* por Kosak y equipo.

4 La idea de crisis en el campo artístico, fin de una etapa o gran relato es tomada puntualmente de Danto, en *Después del fin del arte*, pero trabajada por muchos otros autores, algunos del campo de los estudios visuales.

5 En el Sentido de Kuhn en *La estructura de las revoluciones científicas*, como gran marco articulador de creencias y supuestos que ordenan las prácticas.

cultura visual marca también el inicio de la sociedad mediatizada donde las industrias culturales ganan espacios estratégicos en la producción de bienes simbólicos y de subjetividad; dominio que anteriormente perteneciera a las prácticas artísticas en el esquema moderno. El estatuto del objeto artístico es cuestionado por efecto de una renovación permanente de repertorios artísticos que lleva a una constante presión sobre sus límites. Uno de los efectos de la relación entre las industrias culturales en las prácticas artísticas es la radicalización de muchas de las tendencias críticas, canalizadas en las vanguardias; al mismo tiempo en que se el arte se ve positivado, depurado de su componente crítico para ser cómodamente asimilado por el mercado de la industria cultural⁶.

En la actualidad, pensar en una herramienta teórica para el análisis del arte contemporáneo que se base únicamente en un criterio técnico parece no tener mucho sentido. En la era de la ausencia⁷, momento mediático de la cultura⁸, de convergencia teórica en transdisciplinas como el análisis del discurso⁹, y de operaciones permanentes como la post-producción¹⁰; Los grandes ejes que estructuran a las prácticas artísticas contemporáneas parecen estar dados por una permanente interacción de discursividades interconectadas.

Además del devenir de la innovación tecnológica, los desarrollos en los campos de la filosofía estética y la comunicación y el efecto de las vanguardias y las industrias culturales sobre el fenómeno artístico. El conjunto de hechos históricos y políticos que llevan a un cambio de régimen notable en múltiples registros. La historia del arte se muestra también como discurso producto de condiciones específicas, cargado de supuestos ontológicos respecto muchas veces no explicitados, que ocultan su carácter histórico y situado en una cultura específica, cuya validez universal es por lo menos cuestionable. Aparece entonces la necesidad de una historia de las imágenes que ensaye nuevos acercamientos, depurados de los efectos normativos y valorativos implícitos en la noción de arte.

Este carácter de gran heterogeneidad del campo artístico en la contemporaneidad requiere de una multiplicidad de herramientas y perspectivas de análisis para ser comprendido en profundidad; pero también ofrece una enorme riqueza dada no sólo por el valor del conjunto de producciones que lo conforman, el acervo o patrimonio de obras de arte (esta sería una postura fundada en la autonomía y autovalidación del campo artístico); sino también por su profunda relación e incidencia sobre el mundo no artístico, en cuanto a producción simbólica y subjetividad. ¿Dónde estudiar el fenómeno artístico contemporáneo? ¿En la institucionalidad que aún lo contiene o en los espacios de innovación, los lugares donde las nuevas prácticas se manifiestan sin la mediación de un discurso institucional, las artes callejeras, mediales, que impugnan al sistema artístico y continúan con la utopía vanguardista de un arte que disuelva sus límites para fusionarse con la vida? Cualquiera de estas posturas es igualmente válida, lo necesario es que los análisis que se produzcan consideren esta problemática y tengan una postura clara al respecto.

Múltiples dimensiones del dispositivo

La permanente innovación técnica y formal del siglo XX deviene en una eclosión de posibilidades y usos más o menos asentados dentro de una institucionalidad artística altamente heterogénea del siglo XXI. Si la crisis del paradigma rector en las artes visuales, lleva a una reconfiguración del campo, donde la convergencia de los dispositivos técnicos parece acompañada de una fragmentación de campos de desempeño, de modo que la incorporación de las nueva tecnologías no se hace en los mismos circuitos en los que circulan las artes canónicas, sino que establecen nuevos espacios en los que se replican muchos de los aspectos tradicionales de la disciplina artísticas actualizados con el componente de la novedad tecnológica.

Para ilustrar esta dinámica son muy oportunos los desarrollos de Parente en La forma cine,

6 Asi lo señala Barbero en Industria Cultural, capitalismo y legitimación.

7 Weibel

8 Steimberg y Traversa

9 Van Dijk

10 Bourriaud,

variaciones y rupturas¹¹, respecto de la noción de dispositivo. Señala 3 dimensiones primordiales: la arquitectónica (condiciones de proyección de las imágenes), la tecnológica (producción, edición, transmisión y distribución) y la discursiva (forma, montaje). El concepto así planteado permite un mayor acercamiento a las prácticas artísticas caracterizadas por la novedad tecnológica. Así entendido, las transformaciones que puede registrarse en el cine corresponden a las distintas problematizaciones que se hacen del dispositivo en cuanto a sus aspectos conceptuales, históricos y técnicos; acompañadas de un desarrollo de la teoría cinematográfica “que ya no piensa la imagen como un objeto; sino como un acontecimiento, un campo e fuerzas o sistema de relaciones que pone en juego diferentes instancias enunciativas, figurativas y perceptivas de la imagen”.

El abordaje permite indagar en la complejidad de los procesos de institucionalización de la tecnología en las formaciones discursivas que instauran modelos conceptuales y estéticos dominantes. La noción de dispositivo que recupera de Foucault¹² es muy significativa para nuestra perspectiva “Un dispositivo posee tres niveles de agenciamiento: 1) El conjunto heterogéneo de discursos, formas arquitectónicas, proposiciones y estrategias de saber y de poder, disposiciones subjetivas e inclinaciones culturales, etc.; 2) La naturaleza de la conexión entre esos elementos heterogéneos, y 3) la episteme, o formación discursiva en un sentido amplio, resultante de las conexiones entre los elementos.”

El traslado de estas reflexiones al caso de la tecnología informática mediante la noción de multimedia es un movimiento casi inevitable¹³. El paralelismo del surgimiento del cine y este momento de consolidación del dispositivo multimedia es frecuente, entre la invención técnica del artefacto y la consolidación de un modelo de uso se abre un espacio de exploración permanente que luego es invisibilizado por la forma dominante.

Siguiendo esta línea, el dispositivo multimedia es considerado como un lenguaje en formación¹⁴, que involucra una serie de problemáticas aún no resueltas y por ende sin un modelo de representación instaurado que logre organizar las prácticas. Estas se articulan en nociones provisorias como las de arte con nuevas tecnologías o *media arts*; en medio de una gran confusión entre las implicancias filosóficas y sociales generadas a partir de estas transformaciones concretas en todos los ámbitos de producción, material e intelectual.

La tecnología informática permite un conjunto de posibilidades que instauran profundos campos de reflexión, como la interactividad, que puede muy someramente ser entendida como la capacidad de generar estructuras abiertas, que pueden recibir algún tipo de información, procesarla y cambiar así su configuración material. Esta información recibida por el sistema puede provenir de una gran variedad de fuentes: físicas por medio de sensores de todo tipo ópticos, acústicos, lógicos, etc. La conectividad por su parte, brinda las posibilidades de consulta y escritura de datos a distancia, lo que sienta las bases del ciberespacio. Algoritmos generativos, que permiten la programación de comportamientos complejos capaces de modificarse a sí mismos y adaptarse al medio, bases de la vida e inteligencia artificial.

El estudio de las apropiaciones que de este vasto conjunto de posibilidades técnicas y problemáticas conceptuales que hacen las prácticas artísticas en la actualidad, amerita el desarrollo de distintas herramientas de análisis que indaguen en las múltiples dimensiones del fenómeno comúnmente conocido como arte con nuevas tecnologías, considerando los aspectos técnicos junto con las figuras y operaciones poéticas puestas en juego, así como los comportamientos enunciativos que articula la institucionalidad artística, determinantes en la textualidad que constituye al fenómeno artístico contemporáneo. *Desde ésta concepción de la obra, expandimos la noción de medio no solo a la problemática de lo analógico y lo digital, sino*

11 Parente, André. La forma cine, variaciones y rupturas. Revista Arkadin, Facultad de Bellas Artes, UNLP 2011, pp. 41-57.

12 Recuperado por Parente

13 Palmero,

14 Sosa,

*más bien a una idea de médium hacia una dirección desde la cual el medio es texto y contexto, es el ambiente, es el proceso, es la tecnología, es la acción y es el lugar.*¹⁵

La noción de (new) *media arts*

Fuertemente vinculada a las ideas de tecnología e innovación, puede ser mejor comprendida a través de los planteos de Dubois en Video y teoría de las imágenes¹⁶, quien desmitifica a la novedad tecnológica como característica intrínseca de algunos artefactos, *resulta bastante evidente que toda imagen, hasta la más arcaica, requiere una tecnología, por lo menos de producción, a veces de recepción, puesto que presupone un acto de fabricación de artefactos que necesita tanto de útiles, reglas, condiciones de eficacia, cuanto de un saber.*

Luego procede a un recorrido diacrónico que permite poner en perspectiva la historia de la innovación tecnológica, a través de un análisis de las 4 últimas “nuevas tecnologías” que cambiaron radicalmente los modos de producir y recibir imágenes: desde la mecanización de la génesis de la imagen con la cámara obscura, la posibilidad de su inscripción automática mediante los procedimientos químicos de la fotografía, la mecanización luego el dispositivo de recepción con el cine, para alcanzar una transmisión electrónica inmaterial con la televisión. Con la tecnología informática aparece la imagen de síntesis, que ya no depende de una realidad exterior para ser generada. El objeto de la representación es la ejecución de un programa, puede no existir fuera del entorno digital.

Los *media arts* son caracterizados como la irrupción del maquinismo en el ámbito del arte, se distingue de las artes visuales tradicionales por la participación de mecanismos con un grado de sofisticación que los separa de los medios canónicos como la pintura, escultura o dibujo. La categoría gana estabilidad sobre todo a partir de la incorporación del video como soporte de creación artística (parte de un momento de aparición de lo electrónico y hoy absorbido por el universo digital, donde actualmente el uso de lo analógico adquiere un carácter de reminiscencia).

La incorporación de los nuevos medios por parte de la institucionalidad artística es por diversos motivos un proceso problemático, ya que en general implican algún tipo de cuestionamiento a los preceptos que justifican la misma institucionalidad artística. En muchos casos los argumentos que habilitan esa incorporación tienen que ver con la innovación y actualización de los repertorios técnicos y formales que permiten que el arte sea un producto de su época; en otros hay una posición de apertura a la discusión sobre el estatuto y la ontología de las obras contemporáneas.

El campo del *media art*, no se muestra para nada homogéneo, sino que constituye un campo complejo de convergencia entre alrededor de 3 tópicos principales: Arte de sistemas, investigación científica e industrial y activismo político y cultural. Hay grandes diferencias entre los artistas de orientación científica de los que practican cierto activismo y los que realizan un desarrollo de artefactos tecnológicos que los acercan a una producción más tradicional en cuanto al valor puesto en el objeto.

La noción de multimedia, por su parte, a diferencia de la media art, cuyo criterio está dado por la novedad y el maquinismo, trabaja a partir de las ideas de sensorialidades múltiples, el campo de posibilidades informáticas ofrecidas por los atributos de interactividad y conectividad. La propuesta de la que el presente trabajo forma parte consiste en tomar un criterio técnico para establecer un recorte pero indagar en los funcionamientos institucionales para la clasificación de formas y operaciones discursivas.

Como parte del desarrollo de este objetivo, se deberá establecer una profunda discusión con otros términos que hoy en día también hacen referencia, mayoritariamente en parte, a las cuestiones involucradas en la noción de multimedia según se propone en este trabajo. Entre estos términos a discutir, encontramos las nociones de intermedia, transmedia, tecnopoética, ciberarte, net art, arte de sistemas, arte digital, arte electrónico arte interactivo, arte con nuevas tecnologías, entre otras.

15 Proyecto Arte y medios

16 Dubois,

La noción de intermedia, acuñada por Dick Higgins en 1966, refiere al carácter de una parte importante de la producción artística del momento. Con el tono exaltado y entusiasta de los manifiestos emprende el siguiente recorrido: señala el agotamiento de la idea de separación entre los lenguajes y medios expresivos, donde la pintura debe ser pintada en un bastidor y la escultura no debe ser pintada; cuyo origen está en el renacimiento, con su lógica de la nobleza estructurada en castas claramente dividida. De modo que la tendencia fuerte lleva a una mixtura entre ámbitos y categorías sociales, donde el valor está puesto en la hibridación, lo no categorizado. Presenta como ejemplo al *ready made* como un objeto intermedio, porque no está destinado a ser un medio de expresión en sí mismo, sino que sugiere una ubicación entre el área general de los medios artísticos y los medios de la vida misma. Técnicas como el collage o el de-collage incorporan objetos incongruentes al punto de incluir, en la primavera de 1958, personas vivas como parte del collage, a esto se le llamó happening. Paralelamente en el campo de la música, Nam June Paik y Benjamin Patterson empiezan a incorporar segmentos de improvisación en los que se realizan acciones no musicales.

El happening se desarrolló entonces (siguiendo a Higgins) como un intermedio, un territorio sin clasificar entre el collage, la música y el teatro. Menciona otros fenómenos de intermedia entre música y filosofía, poesía y escultura; incluso la posibilidad de pensar a la intermedia como un gran movimiento que incluye al dadá, al futurismo y al surrealismo. La instalación también puede ser pensada como parte de este mismo movimiento, donde el carácter objetual de la obra cede ante los comportamientos prefigurados por Marcel Duchamp cuatro décadas antes, vinculados a lo efímero, la necesidad de un espacio específico y de espectadores vivos. Estos planteos llevan a pensar al concepto de intermedia como referido más a un comportamiento o estilo de época que a una técnica, dispositivo o procedimiento específico.

Desde una perspectiva más cercana a la cuestión técnica, sin relación directa con la idea de intermedia, Arlindo Machado desarrolla la noción de convergencia de medios no como una superposición de especificidades, sino como un abordaje necesario para comprender el comportamiento de las distintas actividades de la cultura en la actualidad. Frente a la atención tradicionalmente puesta en el núcleo duro del medio, sus características específicas; sugiere que la mayor riqueza de los próximos análisis estará dada por un enfoque en las conexiones, los pasajes donde las fronteras formales y materiales entre los soportes se confunden.

Bibliografía:

- BARBERO, J.M. Industria Cultural, capitalismo y legitimación. En De los medios a las mediaciones. Gustavo Gili, Barcelona, 1991
- BREA, J. L. La era post media 2002
Estética, historia del arte, estudios visuales, Revista Estudios Visuales
- DANTO, A. Después del fin del arte. Arte contemporáneo y el linde de la historia. Paidós, Barcelona, 2001
- DE RUEDA, M. et. al. La multimedia como objeto de estudio en las carreras de arte y diseño. Arte e Investigación, revista científica de la Facultad de Bellas Artes, Año 4 N. 4 UNLP, 1999
- DUBOIS, P. Video y teoría de las imágenes, en Video, cine, Godard, Libros del Rojas, UBA, 2004
- GIANETTI, C. Estética digital, sintopías del arte, la ciencia y la tecnología, ACC L'Angelot, Barcelona 2002
- GROISMAN, M. ¿Qué hay de Nuevo en los nuevos medios? Revista de investigación multimedia N. 1 IUNA 2006
- HIGGINS, D. Intermedia, en The something else magazine, Nueva York, 1966
- KOZAK, C. et. al. Tecnopoéticas argentinas. Archivo blando de arte y tecnología, Caja Negra editora, 2012
- KUHN, T. La estructura de las revoluciones científicas, Fondo de Cultura Económica, Buenos Aires, 2004
- MACHADO, A. Convergencia y divergencia de medios, en El paisaje mediático, Libros del Rojas, UBA 2001
- MANOVICH, L. El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. Paidós 2005
- MATEWECKI, N. Robótica y arte multimedia. Terceras jornadas universitarias, Red Mercosur de facultades de arte, diseño y multimedia, 2008
- MITCHELL, W. Mostrando el ver, una crítica de la cultura visual, en revista Estudios Visuales N. 1, 2003
- PALMERO, R. El lenguaje multimedial. Del Giotto a la Holocubieta. Arte e Investigación, revista científica de la Facultad de Bellas Artes, UNLP
- PARENTE, A. La forma cine: variaciones y rupturas, Arkadin —estudios sobre cine y artes audiovisuales— Revista del Departamento de Artes Audiovisuales, Facultad de Bellas Artes, UNLP.

- SCOLARI, C. Alrededor de la(s) convergencia(s). Conversaciones teóricas, divergencias conceptuales y transformaciones en el ecosistema de medios. Signo y pensamiento, vol. XXVIII, num. 54 2009 pp.44-55, Pontificia Universidad Javeriana, Colombia
- SOSA, A. Multimedia, un lenguaje en formación. Hacia una caracterización de la multimedia. Revista de investigación multimedia N. 1 IUNA 2006
- STEIMBERG, O. Texto y contexto de género, en Semiótica de los medios masivos, Atuel 1993
- STEIMBERG, O. y TRAVERSA, O. Estilo de época y comunicación mediática, Atuel 1997
- VAN DIJK, (comp) El discurso como estructura y proceso, Gedisa, Barcelona, 2000
- VERÓN, E. Diccionario de lugares no comunes, en Fragmentos de un tejido, Gedisa 2004